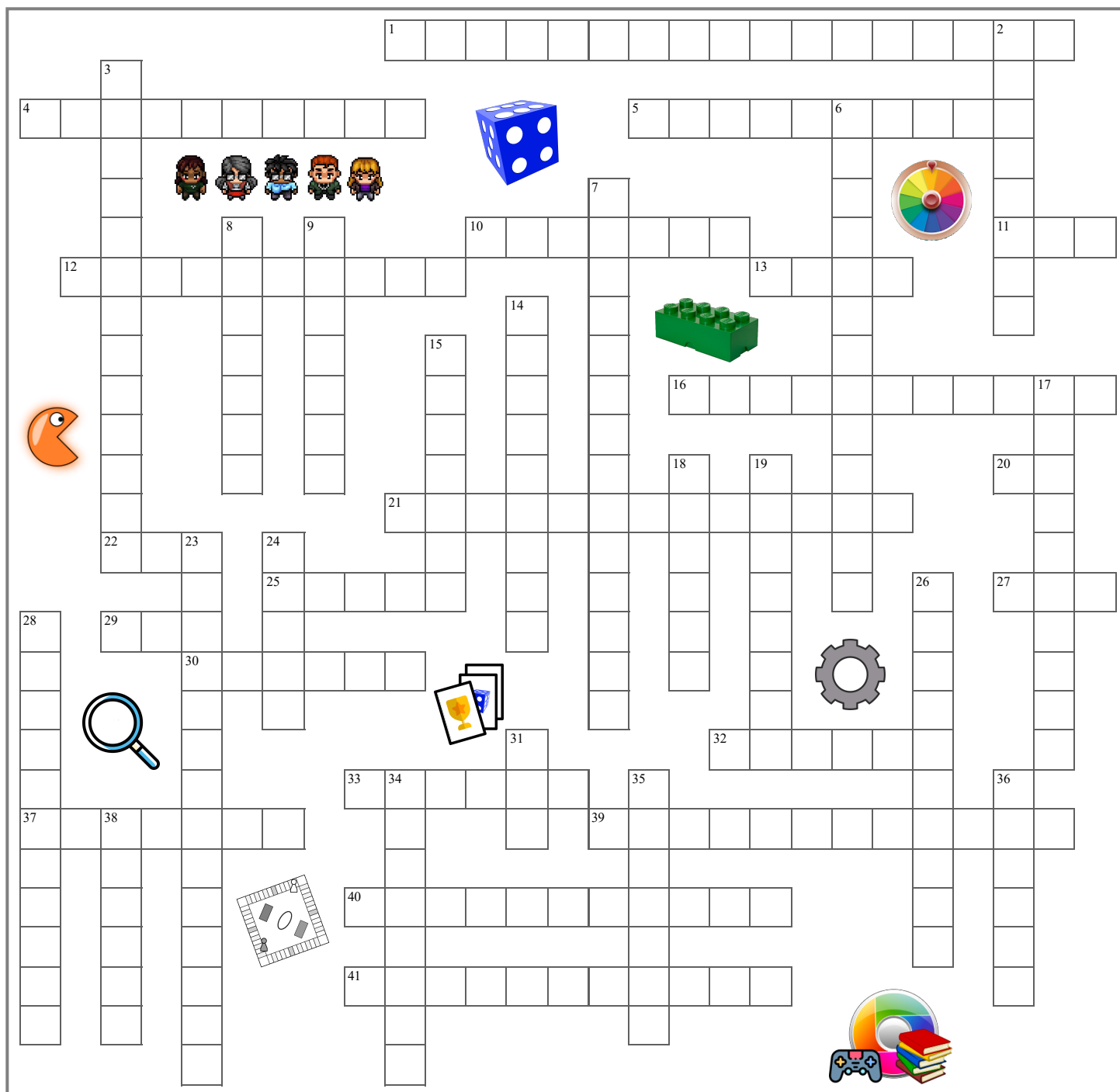


Ludopedagogy Explorer Game

Création Thierry Secqueville



Horizontal

1. Activité ou processus de conception d'un serious game (3 mots)
4. Gamme de jeux de cartes spécialisées (LudiJob.com) permettant d'apprendre les concepts clés de la ludopédagogie, de la gestion de projet ou d'Agile.

Vertical

2. Ensemble des mécanismes de fonctionnement d'un jeu
3. Il permet d'entrer plus facilement dans un jeu en début de session (2 mots)
6. Détournement d'un jeu existant (matériel, numérique) pour un objectif utilitaire (2 mots)

5. Jeu agile pour découvrir et expérimenter le framework Scrum
10. Une activité le devient lorsqu'on y met du jeu
11. Jeu sérieux pour apprendre
12. Adjectif visant à instruire, souvent remplacé à tort par ludique
13. Etat mental atteint par un joueur lorsqu'il est totalement absorbé par son jeu
16. 1er Wargame moderne
20. Célèbre règle issue de la pédagogie par objectifs de Ralph Tyler
21. Type de pédagogie utilisant des éléments ludiques ou des jeux
22. Apprendre en faisant
25. Nom de la tour d'un jeu sérieux (Thierry Secqueville) permettant d'apprendre la gestion de projet sur 2 jours, en jouant
27. Activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure
29. Initiales du célèbre jeu agile de la valeur métier
30. Type de pédagogie ayant pour objectif de rendre l'apprenant acteur de ses apprentissages
32. Grille d'évaluation d'activité ludopédagogique proposée par Julian Alvarez et Pascal Chaumette
33. Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur dont World Of Warcraft en est un exemple
37. Activité de customisation ou de modification d'un jeu vidéo
39. Utilisation de mécanismes ludiques dans une activité
40. Jeu sérieux (2 mots)
41. Activité consistant à jouer à des jeux vidéo anciens ou à les collectionner
7. Elle a recensé 3 temps distincts dans toute activité pédagogique (prénom et nom)
8. Langage de programmation libre pour permettre à des enfants ou adultes de créer des jeux informatiques
9. Plateforme de communication utilisée par les joueurs
14. Celle de Benjamin Bloom permet d'adapter la méthode de formation à l'objectif
15. Elle sont à la fois utilisées par Julian Alvarez pour analyser les mécanismes ludiques d'un jeu vidéo que pour construire un produit en formation de gestion de projet (Thierry Secqueville)
17. Jeu d'évasion (2 mots)
18. Typologie de classification des joueurs (2 axes) dans les Massively Multiplayer Online Role-Playing Games
19. Générée à partir du circuit de récompense du cerveau
23. Activité consistant à retirer des éléments ludiques à un jeu pour tendre vers des fonctions utilitaires
24. Célèbre plateforme de développement de jeu vidéo, web ou mobile
26. Application web ludique de gestion de communauté virtuelle (2 mots)
28. Jeu agile d'initiation à l'approche agile, sous la forme d'un challenge
31. Système de classification de serious games vidéo
34. Version libre et open source d'un célèbre jeu vidéo de construction de type Sandbox
35. Le chercheur Philippe Lépinard en détourne pour enseigner les sciences de gestion
36. Nom de l'auteur de l'ouvrage "A Theory of Fun"
38. Diplôme universitaire proposant de maîtriser le potentiel du jeu, du jouet, de la gamification au service de l'enseignement, la formation, la simulation, la communication et l'évaluation