

## Preuve et attestation de développement professionnel

### Ludicisation 1 - Explorateur



#### Description:

Le niveau Explorateur permet d'aborder les concepts de ludicisation, de ludification et de jeux sérieux tout en s'initiant à une scénarisation éducative qui fait place aux comparaisons, aux métaphores et à l'imaginaire pour rehausser l'engagement des personnes apprenantes dans leurs activités d'apprentissage. Les concepts généraux, tels que les motivations fondamentales et la scénarisation pédagogique, sont présentés. À la fin de cette formation, vous serez invité(e) à réfléchir sur les impacts de ces stratégies sur votre pratique.

:

Badge attribué à : Keven Drouin

<https://www.cadre21.org/membres/keven-drouin-externat-scm-ca>

Date d'obtention : 2023-10-04 18:57:51

# Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

1. Quelle est votre première réflexion sur le thème de la ludicisation ?

Il permet d'augmenter le niveau d'engagement des élèves face à des tâches qui sont dites plus sérieuses. Pour notre part, nous nous sommes penchés sur le sujet. À ce jour, l'intégration d'une mécanique de jeux dans les apprentissages fait aux gymnases ont été motivés nos troupes les moins actives. L'intégrer aux cours d'éducation physique nous permet de créer de l'impatience face aux prochaines tâches, de créer un sentiment d'appartenance, d'augmenter le niveau d'engagement pour favoriser le développement de son personnage, etc.

2. Comment cette approche pédagogique pourrait-elle s'insérer dans votre enseignement ?

Nous avons déjà débuter un projet de ludification des apprentissages du 3e cycle en eps. L'histoire se vie sur 2 ans. Les élèves ont des missions et ils progressent au fils du temps, en augmentant leur niveau d'expérience, en accumulant des badges, des privilèges, etc. au travers des différentes tâches présenter aux gymnases.

3. Quel serait l'impact (motivation, engagement, réussite) sur votre classe d'intégrer la ludicisation à votre pratique ?

L'impact actuel nous démontre que les élèves sont davantage en action. Nos élèves moins actifs sont plus en action. En ce sens, nous pouvons déduire qu'ils sont motivés à progresser dans le jeu. J'estime que les élèves auront de meilleures résultats, car ils sont davantage en pratique. Ils perdent moins de temps lors des activités. Ils sont davantage concentrer lors des explications.