

## 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 : Paquet Louis-Martin

<https://www.cadre21.org/membres/6d1bc56a1f7d2ba5116566ed>

Date d'obtention : 2024-05-06 15:48:09

# Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

Extrêmement intéressant d'aller chercher la motivation intrinsèque au lieu des récompenses un peu bidon.

Je suis présentement à finaliser la maîtrise qualifiante en enseignement des sciences au secondaire, avec un projet de recherche à ce sujet, ce qui me fait surgir des tas d'idées à implémenter.

J'ai l'impression qu'il nous faut nous adapter à la nouvelle réalité que les jeunes sont obnubilés par la technologie, et qu'il ne faut pas la voir comme étant entièrement négative, ni incontournable non plus.

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

J'utilise déjà les jeux questionnaires de style Kahoot, et la motivation est de gagner seulement, parfois de petites gâteries (plus ou moins santé). C'est suffisant pour les plus forts, mais il y a du découragement durant la partie pour ceux qui ne voient pas leur chance d'aller sur le podium. Je n'ai pas d'aversion envers le matériel informatique, mais j'aimerais aussi développer une plateforme ou un mécanisme sans écran, avec des objectifs clairs et accessibles. L'idéal serait de permettre aux élèves de travailler en mode créatif (pour l'effet sur la rétention du contenu), que l'activité comporte des rétroactions fréquentes pour qu'ils voient leur progression en temps réel, le tout en mode socioconstructivisme, permettant idéalement aux plus avancés d'aller porter main forte aux plus faibles. Je vois difficilement comment se passer de technologie avec tous ces critères, mais je pensais peut-être à la construction d'un plateau de jeu prémonté à compléter (car le temps est limité par chaque chapitre). Enseignant en science, je crois que la matière est relativement facile à ludiciser. Le mécanisme implémenté devrait aussi avoir une prise en main facile et rapide, et permettre une autonomie accrue des élèves, permettant à l'enseignant d'être plus disponible.

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

Je crois que l'impact serait notable, puisque je vois très bien la différence d'engagement des élèves lorsque j'ai moi-même du plaisir à enseigner, à diriger une activité. Le plaisir se transmet, et j'ai bien l'impression qu'il serait augmenté, même avec de simples implémentations de jeu. Je m'imagine facilement avoir des élèves qui seraient tellement engagés qu'ils travailleraient même en dehors des heures de classe, par simple plaisir d'avancer.