

## 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 : Legault Marylou

<https://www.cadre21.org/membres/f3da0edbcfdaa4dd54cabea3>

Date d'obtention : 2024-05-10 15:20:06

# Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

Je trouve que la ludicisation peut apporter une approche qui se rapproche de la vie des apprenants. De nos jours, beaucoup de personnes utilisent le jeu vidéo comme "hobby" principal, en leur donnant une façon qui se rapproche de ce qu'ils aiment faire en dehors des heures de cours, ils peuvent avoir la même motivation à venir apprendre qu'ils ont de jouer le soir à la maison.

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

De faire des mise en situation par exemple peut s'intégrer dans l'accomplissement d'un projet. Les apprenants auront la motivation de mener un projet, un défi à terme parce qu'ils vont vouloir obtenir la récompense qu'il y a au bout. Par exemple, si je veux faire un projet de vidéo, je peux donner une mise en situation qui simule un festival de film, qui sera couronnée par un gala ou une cérémonie, les apprenants voudront donc participer à cette cérémonie et fourniront les efforts nécessaires.

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

L'impact que la ludicisation pourrait avoir sur des apprenants serait la motivation de mener un projet à terme, l'engagement face à un événement donné et finalement le sentiment de réussite à la fin d'un projet qu'ils ont réussi à mener et d'avoir la récompense au bout du projet.