

## 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 : Vasiloff Cynthia

<https://www.cadre21.org/membres/df40becd3bd063f58c44f0fd>

Date d'obtention : 2024-05-26 02:07:16

# Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

Je suis convaincue que la ludicisation permet d'engager les élèves et a des impacts à long terme sur cette engagement dans les apprentissages.

Les périodes d'ateliers sont souvent les moments attendus des élèves, car le jeu est présent. Je crois donc qu'en utilisant la ludicisation, les élèves attendront désormais tous les défis et missions, peu importe la tâche dont il s'agit! Plus seulement les périodes d'ateliers...

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

Je n'ai pas de thématique en tête pour l'an prochain, mais il est certain que je vais essayer l'expérience! C'est une super pratique pour débuter l'année d'ailleurs.

Je crois que je pourrais engager les élèves dès le départ et proposer des activités pour favoriser le lien d'appartenance au groupe en lien avec la création de l'environnement du monde imaginaire (decorations, personnages, etc). Pour l'insérer plus concrètement dans mon enseignement, je vais créer des mises en situation pour chaque semaine afin de proposer des tâches à accomplir et ainsi qu'ils soient prêts à affronter la créature finale (l'évaluation) et être motivés à le faire.

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

Comme mentionné un peu précédemment, je vois déjà les bienfaits d'une telle pratique en classe! Surtout auprès de nos élèves en difficulté qui ne voient plus l'intérêt de terminer les tâches, de faire des efforts...

Créer un scénario attrayant permettra de susciter leur intérêt, de leur donner une raison de se mobiliser et de les engager dans leur apprentissage en développant leur motivation extrinsèque.