

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 :

<https://www.cadre21.org/membres/22f1b0a100bfce18450a5424>

Date d'obtention : 2025-03-05 18:51:18

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

La ludicisation est centrée sur la motivation intrinsèque de l'apprenant, puisqu'on se base sur ce qui l'intéresse et le motive dans la vie en général et qui se transpose dans le jeu sélectionné par l'enseignant. La ludicisation est un puissant levier de motivation et d'engagement pour les élèves. En intégrant des défis, des récompenses et une progression claire, on stimule leur envie d'apprendre tout en rendant les apprentissages plus interactifs et concrets. Je pense que j'ai tout à gagner à l'intégrer dans ma pédagogie. Avant cette formation, je trouvais cela lourd et complexe de devoir créer régulièrement des jeux différents pour intéresser mes élèves, mais maintenant j'ai un nouveau regard sur l'approche par la ludicisation. Je n'ai pas besoin de créer différents jeux constamment, mais seulement me centrer sur une thématique et repenser mes situations d'apprentissages en fonction de cette thématique. Certes, cela demande quelques ajustements et du temps au début, mais j'ai tout à gagner à mettre en place des activités pédagogiques qui s'insèrent dans le scénario fictif que j'aurai choisi. Ainsi, les élèves seront beaucoup plus engagés dans les tâches que je proposerai.

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

Comme mentionné ci-haut, c'est en créant un scénario fictif à partir d'une thématique que j'aurai choisie et dans laquelle je suis à l'aise que cette approche pourra se transposer. Par exemple, dans ma classe, je pourrais faire en sorte que chaque élève se crée un avatar et je pourrais proposer des quêtes, défis (pédagogiques) pour gagner des points, des pouvoirs magiques, des objets précieux virtuels qui les rendent plus forts, des rôles particuliers, etc. C'est comme s'ils étaient constamment dans un jeu vidéo où il y a visée pédagogique et où les élèves sont motivés à apprendre. Cela est un scénario parmi tant d'autres. Ici, je parle de jeu vidéo, mais on pourrait se tourner vers un sport, le cinéma, un événement d'actualité, la culture locale ou une thématique autre. Cependant, pour que le scénario fictif soit complet, celui-ci doit contenir des éléments précis, tels que l'intention pédagogique, l'environnement et/ou le contexte pour permettre à l'élève d'être dans un scénario concret, créer des personnages en lien avec l'intention pédagogique pour stimuler l'intérêt et, finalement, offrir un défi, une quête en lien avec la thématique pour rendre le tout plus significatif pour les élèves.

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

En amenant les activités sous forme de jeu dans un univers fictif, les élèves auraient davantage envie de participer. Les défis, les récompenses et la progression sous forme de niveaux les pousseraient à s'investir et à s'engager. L'aspect ludique capterait leur attention plus longtemps et les inciterait à persévérer, même face aux difficultés. Un élève engagé et motivé apprend mieux. Cependant, il faut s'assurer d'adapter la ludicisation aux besoins des élèves et aux objectifs pédagogiques pour s'assurer qu'il y ait un apprentissage et pour que les élèves puissent évoluer en fonction de leur unicité. L'intégration de la ludicisation dans ma classe aurait probablement un impact très positif sur la motivation et l'engagement des élèves. En effet, en rendant les apprentissages plus interactifs et stimulants, les élèves participeraient et persévéraient plus facilement, même au regard de leurs défis scolaires. De plus, la ludicisation favoriserait un climat de classe plus dynamique et collaboratif, où chacun trouve du plaisir à apprendre. En termes de réussite, la ludicisation pourrait aider les élèves à mieux assimiler certaines notions en les rendant plus concrètes et accessibles. Elle permettrait aussi de différencier l'enseignement en offrant des parcours variés, adaptés aux besoins et aux rythmes de chacun.