

## 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 : Bisson Marie-Hélène

<https://www.cadre21.org/membres/822da841d0dd0af080d02406>

Date d'obtention : 2025-05-06 15:46:51

# Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

Tout d'abord, cette formation m'a permis de mieux comprendre la différence entre la ludification et la ludicisation. L'une étant un processus qui intègre des mécanismes de jeu dans un domaine ne relevant pas de celui-ci (Richardin, 2012), alors que l'autre consiste à rendre les apprentissages ludiques.

La ludicisation me rejoint totalement dans la mesure où je trouve que la notion de jeu engage les élèves à se dépasser tout en les motivant. La notion de plaisir d'apprendre est très importante pour moi. De plus, la grande place laissée à la différenciation pédagogique est un facteur bénéfique aussi très important à mes yeux, la ludicisation d'activités pédagogiques étant supportées par des rétroactions riches, rapides et régulières de la part de la ressource enseignante. Finalement, le renforcement du sentiment d'appartenance au sous-groupe et à la classe en est aussi un facteur très important.

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

Tout d'abord, je prendrais le temps de réfléchir à une situation d'apprentissage ludicisée que je souhaiterais faire vivre à mes élèves. Je favoriserais le développement d'un environnement ludique qui placerait les apprenants et apprenantes dans le rôle d'un personnage qui serait le seul à pouvoir contrôler des objets aux propriétés inusitées.

Ensuite, j'explorerais les façons de développer la courbe dramatique du récit, telle que décrite dans cette formation, afin de favoriser la motivation des élèves ainsi que pour augmenter leur niveau d'implication dans la tâche. Je choiserais aussi un thème, auquel je rattacherais des personnages, un contexte ainsi qu'un champ lexical et je choiserais aussi mes intentions pédagogiques.

Lors de la conception de cette séquence d'apprentissage, je m'assurerais que l'apprenant puisse compléter plusieurs tableaux à son rythme ce qui lui permettraient de se construire un objet essentiel à la réalisation de sa mission. Tel que mentionné dans la formation, je prévois que chaque tableau corresponde à une notion importante en lien avec la notion abordée. Une fois les tableaux complétés, l'apprenant obtiendrait son badge ou son objet afin d'être en mesure d'affronter le Boss (exercice ou évaluation formative). Je m'assurerais donc de créer une séquence dans laquelle le niveau de difficulté augmente graduellement, tout en m'assurant de respecter la zone proximale de développement de chacun de mes élèves tout en m'assurant de leur offrir le soutien dont ils auront besoin en cours d'apprentissage.

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

Dans un premier temps, je m'assurerais que plusieurs, sinon toutes les motivations des 8 motivations fondamentales soient mis en jeu dans mon scénario.

1- Le sens épique et l'appel au défi

Tout d'abord, en créant une séquence d'enseignement ludicisée, cela permettrait aux élèves (joueuses et joueurs) de sentir qu'elles et ils ont été élus pour réaliser une mission importante et ainsi d'augmenter substantiellement leur niveau d'implication dans les tâches proposées.

2- Développement et accomplissement

Afin de motiver et d'engager mes élèves dans la tâche, je leur ferais remarquer leur progression et leurs accomplissements par le biais de badges de réussite ou par l'acquisition de pouvoirs spéciaux.

3-Autonomie créative et rétroaction

Je m'assurerais que mes élèves apprennent en expérimentant et par une approche d'essais erreurs tel que mentionné dans la formation (lorsque je donne un coup d'épée sur un monstre, il perd la moitié de ses points de vie). Par contre, je ne sais pas encore comment je m'y prendrais.

4- Propriété et possession

Tel que mentionné dans la formation, le sentiment de posséder quelque chose de personnalisable est très important dans l'univers des jeux vidéo. De plus, gérer un inventaire et collectionner des objets de valeur font ainsi partie de cette motivation fondamentale. Je souhaiterais exploiter cela auprès de mes élèves afin de les motiver davantage, mais je ne sais pas encore concrètement comment cela s'articulerait.

5-Influence sociale et connexion

Il est certain que l'essence même de ce type d'activité n'aurait pas sa raison d'être sans que le plaisir de jouer à un jeu entre amis occupe une place prépondérante. Je profiterais de cette occasion pour permettre aux élèves d'apprendre à collaborer entre eux tout en poursuivant un objectif commun. Je favoriserais la collaboration au profit de la compétition.

6-Rareté et impatience

Tel que mentionné dans la formation, cet élément réfère à la capacité qu'a un jeu de garder ses joueuses et joueurs motivés à accomplir des tâches longues et/ou répétitives. J'aimerais tirer profit de cet élément, mais je n'ai pas encore une idée claire des

déclinaisons possibles de cet élément de motivation.

#### 7-Imprévisibilité et curiosité

Tel que mentionné dans la formation, ici, le secret est simplement de constamment chercher à piquer la curiosité des joueuses et joueurs pour les motiver à rester accrochés au jeu. Je suis certaine que cela serait ma plus grande force. Je mettrais assurément ce type de motivation à profit tout en le mettant en lien avec le thème choisi.

#### 8-Perte et évitement

Dans la formation, il est noté que tout joueur ou toute joueuse qui a travaillé longtemps et fort à accumuler ses biens sait à quel point c'est douloureux de tout perdre. Ils et elles redoublent donc d'efforts pour éviter une catastrophe au fil de la progression d'un jeu. Pour ma part, je serais prudente et je m'assurerais d'amener cet élément de façon ludique et non définitive afin que tous les élèves puissent vivre une certaine forme de succès au terme de l'activité.

Enfin, à la fin de cette séquence d'apprentissage ludicisée, j'aimerais tenir un événement de clôture qui marquerait l'imaginaire afin de souligner les bons coups de chacun de mes élèves et afin de pouvoir faire l'objectivation des notions travaillées. J'en profiterais aussi pour nommer les compétences et aptitudes qui auront été ainsi développées chez les élèves de mon groupe afin que chacun d'eux puisse mesurer ses progrès.