

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/db02b79e8fc9fedf5c411cec>

Date d'obtention : 2025-06-01 13:40:24

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

C'est un sujet qui «m'allume» beaucoup. En effet, j'avais l'intention de me documenter par rapport à Classcraft, un projet réalisé par un enseignant qui permet de ludiciser une classe.

J'ai trouvé que la formation était fort pertinente et qu'elle abordait les concepts de façon générale, mais facilement assimilable : les capsules de Samuel Bernard étaient succinctes mais riches en informations.

Dans mon enseignement, j'essaye souvent de rendre les apprentissages plus digestes en y mêlant le plaisir. J'ai ainsi remarqué que les élèves s'investissaient davantage lorsqu'il y avait une part de jeu dans le projet que je leur proposais. Toutefois, j'étais loin de ludiciser les apprentissages pour plusieurs raisons : je ne faisais pas nécessairement appel à des mécaniques de jeu ; il n'y avait pas nécessairement de scénario à ce que je proposais aux élèves ; je ne tenais pas nécessairement compte des facteurs de motivation intrinsèque des apprenants et bien d'autres aspects de la ludicisation.

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

Pour l'année prochaine ou la suivante, j'aimerais beaucoup façonner ma planification à moyen terme, ou idéalement à long terme, en lien avec Classcraft (j'ai joué longtemps à World of Warcraft, ça me parle donc beaucoup). Heureusement, l'école où j'enseigne a hérité d'une bonne quantité d'appareils électroniques avec lesquels les élèves pourront chouchouter leurs avatars et suivre le déroulement des «quêtes» (j'imagine, il faut que je me documente davantage).

Si le projet s'avère trop ambitieux, je pense que je ciblerai des SAÉ que j'ai déjà élaborées, principalement celles en lien avec les «gros blocs» de la matière que j'enseigne et j'essayerais de les ludiciser de différentes façons, soit en créant un contexte proche de la culture populaire et probablement proche de la culture locale. Par exemple, je fais toujours connaître Farah Alibay à mes élèves de première secondaire lorsque vient le temps d'élaborer des textes descriptifs complets. À cet effet, je crois qu'il pourrait être super pertinent et motivant pour eux de leur proposer une genre de quête dans l'espace aux côtés de l'ingénieure ! Construire un robot, faire des tests, le faire naviguer dans l'espace, le faire explorer d'autres planètes, etc.

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

Pour la motivation, je crois qu'il y aurait effectivement un gain à faire en ludicisant ma classe. En effet, un des sujets de prédilection de mes élèves est les jeux vidéo. Je leur propose déjà des projets en lien avec cet élément de leur culture première. Dorénavant, à la lumière de ce que j'ai appris dans ma formation, je pourrai encore mieux les motiver à participer à l'atelier.

Pour l'engagement, c'est probablement un des plus grands défis à mes yeux. Les élèves vivent dans un monde d'instantanéité où ils peuvent se désennuyer en quelques secondes en sortant leur téléphone de leur poche. À cet effet, il n'est pas rare que des élèves se désengagent rapidement d'une activité que je propose si celle-ci est : trop facile, trop difficile, trop courte, mal contextualisée, etc. Je crois que la ludicisation permet de proposer des défis adaptés à chaque apprenant, évitant ainsi que des élèves préfèrent vaquer à d'autres occupations (moins productives) ou se désorganisent complètement. D'ailleurs, avec la nouvelle réalité de la rentrée 2025 quant au bannissement des appareils électroniques à l'école, je crois qu'une classe ludique pourrait permettre un genre de «sevrage» sain pour les élèves.

Pour la réussite, je crois que ça va de soi qu'un élève qui se motive par lui-même et qui donne son meilleur dans la tâche réussira mieux. Même si mes élèves réussissent généralement plutôt bien (j'enseigne à des groupes de vocation), il y a quand même des creux ça et là durant l'année, notamment quand j'évalue la compétence en écriture. Comme les projets pourront désormais joindre motivation, engagement, rétroactions instantanées et collaboration (à plus grande échelle, je pense), j'ai l'impression que mes élèves qui peinent à performer en écriture pourront tirer profit d'une classe ludique.

Bref, je suis très enthousiaste d'intégrer les concepts qu'offre cette formation. Je sens que ça va me demander beaucoup de planification, mais je pense que je pourrai compter sur des collègues afin de piloter ce genre de projet.

Enfin, si je peux me permettre et étant donné qu'un être humain lit effectivement ce que j'écris, je tiens à vous dire qu'il y a une coquille dans la section «les motivations fondamentales» --> «autonomie créative et rétroaction» : on a écrit ludicisation dans le dernier paragraphe.

Aussi, dans la section «mettre au défi», le lien vers Quest to Learn mène vers une page qui n'existe plus.