

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 : [erenaud-csslaval-gouv-qc-ca](https://www.cadre21.org/membres/erenaud-csslaval-gouv-qc-ca)

<https://www.cadre21.org/membres/erenaud-csslaval-gouv-qc-ca>

Date d'obtention : 2025-06-23 15:17:17

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

J'ai aimé les 8 motivations fondamentales de Chou(2015). Je pense que cela guide les réflexions lors de la planification des activités pédagogiques.

Le choix d'un thème permet de contextualiser ou même décontextualiser les apprentissages. Il permet de faire des liens entre les matières (ex: musique) et donne un sens aux apprentissages. C'est excellent pour développer la curiosité et les connaissances générales. C'est un bon levier pour faire des projets avec les spécialistes et les autres intervenants du milieu scolaire.

Il me semble que dans la mise en place d'une activité ludicisée (ou non) les critères d'évaluation (but) viennent bien avant l'élément narratif (moyen) dans la planification.

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

J'intègre déjà la ludicisation dans mon enseignement. Je pourrais intégrer plus d'imprévisibilité et de curiosité. J'aime beaucoup l'idée des midi-récup transformée en mission spéciale.

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

engagement, collaboration, plaisir d'apprendre, transfert des connaissances, curiosité intellectuelle, connaissances générales