

## 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/dfd943cd4f0b8ae4e32b590c>

Date d'obtention : 2025-08-26 18:28:35

# Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

Je ne connaissais pas le mot "ludicisation" avant de commencer ce cours. Ce concept est intéressant et sa signification plus large que "ludification". Je crois bien comprendre les différences entre les deux, mais j'ai hâte de voir comment cela va s'articuler entre les deux dans des cas concrets et plus complexes. Je me demande aussi comment la ludicisation peut s'intégrer à la formation à distance, sans que cela coûte trop cher et ne soit pas trop long à développer.

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

Je n'enseigne pas, mais j'accompagne et je conseille les personnes enseignantes de niveau universitaire à développer des ressources pédagogiques à distance (cours, parties de cours ou tout autre ressources). J'entends parler depuis longtemps de "ludification" sans trop savoir quoi en penser. Mode passagère ou phénomène de fond ? Avant d'aider des profs universitaires à intégrer des éléments "ludiques", je souhaite m'informer sérieusement. Les outils présents sur les plateformes utilisées par mon institution ont peut-être un certain potentiel de ludicisation, c'est ce que j'aimerais aussi découvrir.

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

C'est difficile à dire, car je n'enseigne pas. Par expérience, un design pédagogique de cours à distance bien fait, qu'il soit ludique ou non, a souvent plus de chance d'avoir un impact positif sur la motivation, l'engagement et la réussite. Ce que j'ai hâte de voir, c'est comment intégrer la ludicisation dans un design de cours.

À l'instar des cours en classe, la motivation, l'engagement et la réussite sont les 3 éléments les plus importants dans les cours à distance. Souvent plus de 30% des personnes inscrites abandonnent avant la fin. C'est donc avec beaucoup d'espoir (mais pas trop non plus) que j'envisage la ludicisation d'un cours à distance ne serait-ce que pour diminuer le pourcentage d'abandon de quelques points.