

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/184d6f52925d9d9710088de9>

Date d'obtention : 2025-12-19 16:05:04

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

J'ai toujours été sceptique avec les éléments de ludification, car on n'aborde que la motivation extrinsèque. Les étudiants sont alors plus motivés par obtenir, par exemple, les points d'expérience que par l'apprentissage lui-même. L'importance est alors mise plus sur le contenant que sur le contenu. Je suis beaucoup plus intéressé par la ludicisation, où on travaille davantage la motivation intrinsèque. Je suis d'accord qu'on peut apprendre en s'amusant, mais encore faut-il que le jeu ne prenne pas le dessus sur l'apprentissage.

Pour avoir expérimenté avec certains éléments de ludification (comme une trame narrative), il est important que la scénarisation pédagogique ait préséance sur tout élément ludique. Notre but en éducation est de développer la compétence de nos apprenants avant tout.

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

J'ajoute déjà certains éléments de ludicisation dans mes scénarios pédagogiques, mais je pense qu'il est possible d'avoir une approche encore plus intégrée. Cela nécessite de bien développer les éléments ludiques à insérer. J'avais déjà réfléchi à ajouter les éléments du récit à un cours, mais par manque de temps, ceux-ci étaient restés en surface (dans les introductions et conclusions plutôt que dans les activités d'apprentissages elles-mêmes). Je crois aussi qu'on sous-estime l'aspect mémorable que peut avoir ce type de formation.

Comme je produis des séquences pédagogiques pour des adultes, j'aime bien rester dans les situations authentiques (par exemple, liées à l'emploi pour lequel les étudiants se forment). Cependant, rien n'empêche d'ajouter des éléments de ludicisation (comme des défis ou des personnages plus grands que nature).

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

Étant moi-même dans le domaine de la formation en ligne, je sais que la simple transcription d'une séance de classe peut devenir rapidement démotivant et démobilisant. Ajouter des éléments de ludicisation peut favoriser la motivation en donnant certains défis aux étudiants, par exemple. En formation à distance, la motivation est le facteur clé pour que les étudiants persévèrent et, en général, s'ils le font, ils réussissent. Ainsi, ajouter un élément qui favorise la motivation, ne serait-ce que pour une poignée d'étudiants est déjà une réussite en soi.

Le défi sera de bien viser avec ces éléments de ludicisation: s'ils sont trop "excentriques", ils peuvent aussi démotiver. Beaucoup d'adultes, spécialement ceux qui font un retour aux études, veulent aller directement dans le cœur du sujet. Il ne faut donc pas que ces éléments deviennent une distraction. Cependant, ces étudiants carburent aussi aux défis, alors ce sera probablement l'approche à avoir.