

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/a7c7f3634522e7e3d301be69>

Date d'obtention : 2026-02-02 21:18:04

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

À la suite de la formation, je suis très enthousiaste à l'idée de mettre en pratique ce que j'ai lu, mais je m'interroge toutefois sur l'investissement en temps pour l'enseignant qui désire inclure la ludicisation dans sa classe. Pour scénariser les activités autour d'un thème et rendre l'expérience vraiment immersive, il faut y réfléchir longuement et faire le pont avec les objectifs pédagogiques poursuivis et les compétences que l'on souhaite faire développer. Élaborer le scénario et les différents éléments qui vont y prendre part doit donc être chronophage, surtout pour un enseignant qui débute. Cela dit, cela n'enlève aucune valeur à cette approche des plus intéressantes. J'aurais vraiment aimé l'expérimenter moi-même comme élève et étudiante.

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

Je crois qu'il serait plus réaliste pour moi de commencer par étape en intégrant certaines composantes liées aux pédagogies du jeu sans nécessairement concevoir un scénario immersif élaboré. Certaines activités pourraient être présentées sous forme de quête où les élèves incarneraient des personnages. J'aime l'idée que les apprenants puissent davantage explorer les séquences d'apprentissage tout en faisant leur propre expérience. Les possessions personnalisées, le compte à rebours, les défis collaboratifs, les événements mystères, les défis spéciaux et le fait de proposer des tâches contextualisées retiennent particulièrement mon attention. Je pense qu'il est possible d'enrichir graduellement mon enseignement grâce à ces idées ludiques pour ensuite développer une scénarisation pédagogique plus accomplie reflétant la courbe dramatique du récit.

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

Il est indéniable qu'une telle approche contribue à motiver les élèves qui s'amuse tout en atteignant certains objectifs d'apprentissage qui peuvent paraître camouflés. Le plaisir d'apprendre est vraiment mis de l'avant grâce à la ludicisation, ce qui permet de développer une motivation intrinsèque chez l'apprenant. Je crois que c'est une bonne façon de progresser et de prendre confiance en ses capacités alors que l'on s'investit pleinement pour atteindre des objectifs et que l'on réalise certains accomplissements. En relevant des défis ou des missions, l'enfant peut mieux percevoir le cheminement accompli, ce qui peut être vraiment encourageant et satisfaisant. Cela peut l'aider à persévérer, à s'engager davantage et donc à mieux réussir.