

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/72e95b12909a7061f312dc4b>

Date d'obtention : 2026-02-09 19:07:39

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

C'est la première fois que je fais la différence entre ludification et ludicisation. Je réalise que j'intégrais des mécanismes de jeu en classe lorsque j'étais enseignante (ex: thématique de classe, points via ClassDojo, défi de classe pour atteindre X récompense..). Toutefois, je n'ai jamais scénarisé une activité complète englobant toutes les composantes du jeu.

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

Présentement, je suis conceptrice pédagogique pour des cours en ligne au Cégep à Distance. Nous bâtissons déjà une trame narrative pour tous nos cours. Par exemple, dans le cours sur lequel je travaille présentement, l'étudiante ou l'étudiant effectue un stage fictif au sein d'une entreprise. Il réalise diverses tâches pour répondre aux besoins de son équipe de travail et d'entreprises partenaires. Je pense que ces éléments sont très pertinents déjà. Nous élaborons aussi une identité visuelle pour chaque cours. Il y a donc des personnages récurrents, une palette de couleurs, un champ lexical qui revient, etc.

Je pense que pour mon prochain cours, je souhaiterais pousser la scénarisation encore plus loin avec un thème qui me permettrait de suivre la séquence narrative. Je trouve intéressant de présenter un problème, une quête, et toutes sortes de péripéties aux étudiants. Dans mon cas actuel, les élèves passent à travers leur stage fictif, et sont évalués périodiquement (les devoirs). Ce n'est pas si loin de la réalité. Je suis certaine qu'il y aurait moyen de ludiciser le tout davantage!

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

Comme les cours à distance sont connus pour être peu motivants et peu engageant, il est évident que la ludicisation permet d'aller jouer sur ces éléments. On réussirait probablement à accrocher plusieurs étudiants qui auraient abandonner rapidement avec un thème qui les rejoint.