

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/9af9f3b405c5fa59a5845154>

Date d'obtention : 2026-02-25 13:33:28

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

Je trouve très intéressante l'approche de la ludicisation. En effet, une des compétences professionnelles de l'enseignement est le fait de "soutenir le plaisir d'apprendre" (MEES, 2020, p.64). Puisque cette approche vient susciter l'engagement et la motivation intrinsèque dans un contexte où l'enfant s'amuse, elle s'inscrit donc directement dans la réalisation de cette compétence. De plus, je crois que comme enseignante au primaire, il est primordial de trouver des approches qui viennent motiver les enfants à apprendre, mais aussi à contextualiser ces apprentissages dans une réalité qui les touche au moment présent, si l'on veut que ces apprentissages s'enregistrent dans leur cerveau. Donc, si je fais une activité contextualisée, par exemple, dans une banque, il y a peu de chance que celle-ci s'inscrive dans la réalité actuelle de l'enfant. Toutefois, si je situe ce même apprentissage dans un contexte ludique où, même si j'y intègre une banque, celle-ci fait partie d'une quête plus grande qui permet à l'enfant d'explorer quelque chose de nouveau ou non, je crois qu'il y a plus de chances que l'enfant accroche au contexte présenté et s'investisse ainsi dans l'activité.

Référence: Ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur. (2020). Référentiel de compétences professionnelles; profession enseignante. Gouvernement du Québec.
https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/adm/min/education/publications-adm/devenir-enseignant/referentiel_competences_professionnelles_profession_enseignante.pdf

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

Ce que j'aime de cette approche est qu'elle laisse quand même une certaine liberté dans la manière de l'appliquer. Je crois qu'il ne serait pas réaliste de croire que l'on peut transformer tout apprentissage en jeu grandiose où l'élève vit une grande quête héroïque, pour des questions de temps, de ressources ou de type de matière présentée. Toutefois, il est très possible de varier la quantité d'éléments ludicisés qui se retrouve dans nos activités. Une activité pourrait donc être cette grande quête, alors qu'une autre pourrait simplement y intégrer quelques éléments ainsi qu'un objectif. Il ne faut pas non plus oublier, comme enseignant, que chaque élève est différent et présente des besoins et des intérêts différents. Un élève pourrait donc retirer moins de plaisir et de motivation avec cette approche et on ne doit pas le laisser pour compte.

Je dirais qu'avec une bonne planification et des intentions pédagogiques claires et bien préparés, je crois que c'est une approche que je pourrais tout à fait inclure dans mon enseignement.

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

Tel que présenté dans la formation, je crois que cette approche aurait assurément un impact positif sur les élèves. Ceux-ci pourraient d'entrée de jeu voir des raisons d'apprendre la matière qu'ils apprennent, ne serait-ce que pour avancer dans le jeu. Les élèves pourraient aussi retirer du plaisir de leurs apprentissages et percevoir ceux-ci comme un jeu au lieu d'une tâche. Certaines matières plus difficiles ou ennuyeuses pour certains pourraient ainsi devenir plus digeste pour eux. De plus, plusieurs éléments extérieurs à la matière peuvent aussi être travaillés dans un contexte de jeu. Par exemple, si on y intègre des éléments de collaboration, les élèves pourraient développer leurs habiletés sociales.

Je crois non seulement que cette approche s'inscrit dans une pratique motivante pour les enfants, mais je crois aussi que, comme enseignante, je retirerais un plus grand plaisir d'enseigner dans un contexte ludicisé. En effet, cette approche est, selon moi, tout aussi motivante pour l'enseignante que pour les enfants, autant au niveau de la planification qu'au niveau de l'enseignement et du soutien aux élèves dans ce contexte.