

## 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/4fbe011502dc8fea1d1b1dc0>

Date d'obtention : 2026-03-04 01:33:27

# Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

Ma première réflexion sur le thème de la ludicisation est qu'il s'agit d'un phénomène profondément révélateur de notre époque : nous cherchons de plus en plus à transformer des activités sérieuses, parfois contraignantes, en expériences engageantes et motivantes inspirées du jeu.

C'est un bon moyen pour aller chercher l'attention des élèves, d'ajouter une touche de plaisir et d'éviter le décrochage/l'anxiété/la peur

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

En début d'année, je pourrais demander aux élèves de créer un personnage en lien avec un thème choisi. Par la suite, j'intégrerais les personnages de mes élèves dans mes enseignements et dans les exercices. J'essayerais de toujours créer un petit scénario.

Lorsque l'évaluation formative ou sommative arrivera, ce sera un défi pour que leur personnage puisse continuer dans l'histoire. C'est pourquoi les personnages seront amenés à changer d'apparence selon la matière et le thème abordé.

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

Intégrer la ludicisation à ma pratique aurait, selon moi, un impact significatif sur la motivation, l'engagement et la réussite, particulièrement au primaire où le besoin de concret et d'interaction est très présent.

La motivation intrinsèque. Les élèves ressentent davantage de plaisir à apprendre. Les défis et missions donnent un but clair aux activités. La progression visible (niveaux, badges) renforce le sentiment d'accomplissement.

Le sentiment de compétence. En découpant les apprentissages en étapes atteignables, les élèves vivent plus de réussites. Cela diminue l'anxiété face à l'échec et favorise la persévérance.

Une participation active plutôt que passive. Une plus grande implication dans les tâches complexes. Un engagement cognitif plus profond (résoudre, analyser, décider). Les élèves deviennent acteurs de leurs apprentissages plutôt que simples exécutants.