cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

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 : marn0042-uqar-ca
https://www.cadre21.org/membres/73d10a6233e6c22951fe6a2e

Date d'obtention : 2026-03-29 19:45:52

Preuve et attestation de développement professionnel

Ludicisation 1 - Explorateur

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

Ma première réflexion en lien avec ce thème a été de me demander comment intégrer une dimension ludique à mon enseignement afin de favoriser la motivation des élèves. J'ai rapidement compris que, pour rendre mes situations d'enseignement apprentissage (SEA) et mes ateliers plus ludiques, il n'était pas nécessaire de recourir directement aux jeux vidéo, mais qu'il était plutôt pertinent de s'en inspirer. (Défi, quête, avatar,...)

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

Dans un premier temps, je proposerais aux élèves de dessiner ou de construire un personnage en début d'année. Par la suite, je sélectionnerais un thème motivant pour le groupe, qui pourrait être ajusté en fonction des besoins et des intérêts des élèves. Puisque je fais preuve d'aisance face au ridicule et que je possède une grande imagination, je créerais des scénarios et des récits afin d'intégrer les élèves dans différents défis ou quêtes pédagogiques. Mon personnage pourrait, par exemple, prendre la forme d'un magicien capable de se transformer selon les situations.

De plus, grâce à ma débrouillardise sur le plan technologique, je serais en mesure de concevoir de courts jeux et des capsules vidéo afin de soutenir la motivation des élèves et de stimuler leur engagement dans les tâches.

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

L’impact le plus significatif que je perçois concerne la motivation des élèves. En effet, plusieurs d’entre eux, même en bas âge, manifestent un faible intérêt pour l’école et privilégient les activités liées aux écrans. Dans ce contexte, le recours à la ludicisation en classe constitue une avenue pertinente, puisqu’il permet de concilier les intérêts des élèves avec les objectifs pédagogiques, et ce, même en l’absence d’un usage constant des technologies.

Lorsque les élèves sont motivés dans leurs apprentissages, les retombées se manifestent dans plusieurs dimensions de la vie scolaire. Cela se traduit notamment par un sentiment d’appartenance accru envers l’école, une gestion de classe facilitée, un engagement plus soutenu dans les tâches ainsi qu’une amélioration de la réussite scolaire, entre autres.