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 : marie-helene-lescarbeau-uqtr-ca
https://www.cadre21.org/membres/df381541099c7b7af867e740

Date d'obtention : 2026-04-27 19:35:00

Preuve et attestation de développement professionnel

Ludicisation 1 - Explorateur

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

Je trouve que l'intégration du jeu dans l'enseignement est une méthode pédagogique très efficace, car elle met de l'avant la motivation intrinsèque des élèves. Elle s'oppose à l'utilisation purement instrumentale de récompenses ou de systèmes de points. Elle vise plutôt à donner un sens aux apprentissages en s'appuyant sur le plaisir, la curiosité et le sentiment d'accomplissement. Je constate que plusieurs de ses principes sont déjà présents, parfois implicitement, dans mes pratiques. Cependant, ils gagneraient à être structurés de manière plus intentionnelle. La ludification ne représente donc pas une révolution, mais plutôt un ajout de profondeur et de sens à ce que je fais déjà en y intégrant une dimension plus immersive.

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

Cette méthode pourrait être progressivement intégrée dans mon enseignement, en particulier par la mise en scène de certaines séquences d'apprentissage. Par exemple, je pourrais concevoir une activité sous forme de mission ou de quête, dans laquelle les élèves devront surmonter des défis liés aux concepts à acquérir. L'ajout d'une trame narrative, de personnages ou d'un univers donnera plus de cohérence et de signification aux tâches proposées. Je pourrais également proposer plus de choix aux élèves (différenciation), varier les niveaux de difficulté et intégrer des rétroactions fréquentes, ce qui correspond déjà à des méthodes pédagogiques efficaces. L'introduction de l'aspect ludique rendrait ces stratégies plus signifiantes et motivantes. De plus, l'ajout d'éléments comme la progression visible (parcours, niveaux) ou la collaboration entre élèves pourrait renforcer leur engagement.

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

L'introduction de l'aspect ludique dans ma pratique devrait avoir un effet bénéfique sur plusieurs aspects. Tout d'abord, en termes de motivation, proposer des activités plus immersives et significatives devrait susciter un intérêt accru et un plaisir plus grand chez les élèves, en particulier ceux qui sont moins engagés dans des approches traditionnelles. Ensuite, en ce qui concerne l'engagement, une approche basée sur des défis ou des quêtes, associée à une certaine autonomie, inciterait les élèves à participer activement à leur apprentissage. Ils seraient plus enclins à être les principaux acteurs de leur parcours, ce qui favoriserait leur persévérance. Enfin, en ce qui concerne la réussite, la ludicisation pourrait faciliter la compréhension des concepts grâce à l'apprentissage actif, à la rétroaction fréquente et à la différenciation. En rendant les apprentissages plus concrets et en mettant l'accent sur le progrès plutôt que sur la performance immédiate, elle contribuerait à renforcer le sentiment de compétence et, ultimement, à favoriser la réussite de tous les élèves.