

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/5fa9a36c702fea9380775801>

Date d'obtention : 2026-05-01 18:15:37

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

Je trouve que la ludification des apprentissages est une approche très intéressante. J'adore l'idée de créer un univers pour développer des stratégies et des compétences.

Je comprends qu'en recourant à cette approche, les apprenants mobilisent différentes stratégies et connaissances dans un contexte de résolution de problème qui crée un engagement réel.

Je me demande s'il y est nécessaire ou pas de faire un retour sur l'expérience pour rendre plus explicite les connaissances et les stratégies mobilisées ou les prises de conscience (un genre de débriefing)...Peut-être que ce n'est pas nécessaire.

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

Je m'intéresse à cette approche car, je souhaiterais l'utiliser dans le cadre de formation avec des adultes en milieu de travail.

Je crois que cette approche pourrait s'intégrer à de la formation en ligne ou en présence.

Reste à trouver un univers qui interpelle davantage les adultes (autant des gestionnaires que des employés, dans des secteurs d'activités variées)

Je me questionne aussi sur la façon d'ajuster le niveau de difficulté des défis, de trouver le juste équilibre en le jeu et le sérieux...

Tout en laissant libre cours à son imagination.

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

Dans un contexte où, justement, certaines personnes en milieu de travail ont des expériences scolaires antérieures plutôt négatives avec l'école, cette approche aurait un impact certain sur la motivation et l'engagement des participants.

Je me demande toutefois si l'approche peut aussi freiner la participation de certaines personnes qui n'aiment pas les interactions, ou le jeu de rôle... Cela met parfois inconfortable.

Comment "casser" la glace et créer un climat sécurisant pour que tous participent à la hauteur de leur niveau d'aisance tout en ayant la sensation de vivre des réussites.

Merci cette exploration était super!

Isabelle