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 : Jonathan Chevrier
https://www.cadre21.org/membres/2aa7ce495ada80a88884e007

Date d'obtention : 2026-05-22 20:42:39

Preuve et attestation de développement professionnel

Ludicisation 1 - Explorateur

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

D'abord, j'ai compris que je faisais déjà de la ludicisation d'une certaine manière. Ludiciser, c'est de rendre agréable et amusant les apprentissages en adoptant une attitude ludique. Par les défis que je propose déjà en classe, les mises en situation et les études de cas, les étudiants sont déjà dans un climat de classe orienté vers le plaisir d'apprendre et il y a de la place pour faire des erreurs et se tromper.

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

J'aimerais prendre le temps d'intégrer quelques principes de ludicisation, mais aussi de ludification dans un cours comme celui de physiologie de l'effort à l'Université. Il s'agit d'un cours ou l'acquisition de connaissances déclaratives occupe une place importante. Il serait plus intéressant d'acquérir ces connaissances à l'aide d'un jeux questionnaire comme Trivia ou un jeu de table plutôt qu'en prenant des notes et en tentant de retenir l'information par coeur. Je crois que je pourrais transférer les questions des quiz, des examens et les mises en situation dans un jeu qui permettrait aux étudiantes de s'impliquer d'une autre façon. Connaissez-vous des applications efficaces qui permettraient de répondre à ce besoin. Si oui, voici mon adresse courriel: jonathan.r.chevrier@fse.ulaval.ca.

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

Je crois que la mémorisation serait plus facile et que la réussite aux examens serait plus élevée. Aussi, je crois que les étudiants s'engageraient davantage dans le cours et prendrait plaisir à tenter de réussir des épreuves comme dans les jeux trivia ou duolingo. Je vais certainement réfléchir à des moyens d'intégration pour cet automne 2026.