

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 : Tidy Katie-Marie

<https://www.cadre21.org/membres/bde25e2a49683d8abe14d2ae>

Date d'obtention : 2026-06-01 14:37:39

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

Ma première réflexion sur la ludicisation est qu'elle permet de transformer l'apprentissage en une expérience plus engageante et motivante pour les élèves. En intégrant des éléments du jeu, il est possible de susciter davantage de participation, de persévérance et de plaisir tout en poursuivant des objectifs pédagogiques clairs. Je m'interroge toutefois sur l'équilibre à maintenir entre le jeu et les apprentissages afin que l'aspect ludique demeure au service du développement des compétences.

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

Cette approche pourrait s'insérer naturellement dans mon enseignement en intégrant des défis, des quêtes, des missions ou des systèmes de points liés aux compétences langagières à développer. Par exemple, les élèves pourraient accumuler des badges en démontrant leur maîtrise de certaines habiletés en communication orale, en compréhension ou en écriture. La ludicisation pourrait également favoriser l'engagement, la participation active et la prise de risques linguistiques dans un contexte motivant et sécurisant. Je vois cette approche comme un moyen d'enrichir mes pratiques pédagogiques tout en maintenant les apprentissages au cœur des activités proposées.

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

L'intégration de la ludicisation dans ma pratique pourrait avoir un impact positif sur la motivation, l'engagement et la réussite de mes élèves. En proposant des défis, des objectifs à atteindre et des rétroactions fréquentes, les élèves seraient davantage portés à participer activement à leur apprentissage. Cette approche pourrait également favoriser la persévérance, puisque les erreurs seraient perçues comme des étapes normales du processus plutôt que comme des échecs. Enfin, en rendant les activités plus stimulantes et significatives, la ludicisation pourrait contribuer à améliorer les apprentissages et le sentiment de compétence des élèves, ce qui favoriserait leur réussite scolaire.