

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 : Annie Boily

<https://www.cadre21.org/membres/f36d30efec1f023912281181>

Date d'obtention : 2026-07-12 15:19:35

Preuve et attestation de développement professionnel

Ludicisation 1 - Explorateur

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

J'ai bien hâte d'en apprendre d'avantage pour en faire profiter mes élèves!

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

J'utilise déjà les applications de base sur Alloprof et la préféré de mes élèves de 2e année est le Potager en péril. Ils aiment être libres d'aller où ils veulent et de gagner des sous comme dans Mario Bross et de mon côté, je sais qu'ils ont une rétroaction immédiate pour les classes de mots. J'ai déjà créé un petit carnet de verbes en lien avec Mario Bross. Pour pouvoir vaincre Bowser, les élèves devaient réussir toutes les étapes (les verbes du 1er cycle au présent) sans perdre les 3 vies à chaque niveau. L'intérêt était là! J'aimerais retrouver cet intérêt le plus souvent possible. J'aimerais repenser mon approche, ajuster ou créer (au besoin) pour que mes élèves apprennent avec le même intérêt que dans mon carnet de Mario Bross ou dans Potager en péril.

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

Comme mentionné plus tôt, malgré la "difficulté" (Certains élèves ont peur face à l'ampleur des tous les apprentissages à réaliser.), le fait que les jeux sont par palliers (On mange l'éléphant par petites bouchées.) et qu'ils peuvent gagner des niveaux, la motivation est là à 110%.