cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

Ludicisation 2 - Architecte



Description:

Le niveau Architecte permet d'expérimenter et de développer ses habiletés à créer des dispositifs ludicisés pour l'apprentissage.

Vous avez déjà entamé cette aventure de développement professionnel avec nous au niveau Explorateur. À la manière d'un jeu de rôle, vous avez découvert et amassé des outils dans votre sac à dos pédagogique. Vous voilà donc prêt à vous attaquer à un premier défi : concevoir votre propre leçon ludicisée. Un trésor précieux se cache au bout de cette quête : un engagement rehaussé de vos apprenantes et apprenants et un amour encore plus fort pour votre profession. Oserez-vous à nouveau ?

Badge attribué à : jerenaud-cegepadistance-ca
https://www.cadre21.org/membres/28317300029641307cb331fc

Date d'obtention : 2025-12-08 17:42:55

cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

Ludicisation 2 - Architecte

1. Réflexion sur l'impact : En quoi les mécaniques de jeu de votre activité ont-elles eu un impact sur les personnes apprenantes ? Précisez brièvement de quelle manière vous avez intégré celles-ci à votre séquence.

Je suis conceptrice pédagogique de cours asynchrone autoportant à Cégep à distance. Mon mandat est de produire des cours en ligne qui permettent aux personnes apprenantes de suivre un parcours personnalisé et d'apprendre à leur rythme. L'objectif est la réussite et, éventuellement, l'obtention du diplôme d'études collégiales. Nous concevons des cours comportant des trames narratives intégrées qui assurent une ludicisation des apprentissages. Des personnages auxquels la personne apprenante peut s'identifier sont mis en scène et évoluent au fil des leçons.

Application de la ludicisation dans un cours intitulé : Enjeux économiques (Programme de Sciences humaines)
Mise en contexte de la trame narrative : deux équipes composées d'économistes s'affrontent. Elles ont pour mandat de produire des analyses de qualité portant des enjeux économiques. Ces analyses seront présentées oralement à un comité gouvernemental qui s'inspirera de leur contenu afin de faire des choix plus éclairées concernant leurs politiques économiques.

La personne apprenante doit aussi, en parallèle, produire des analyses d'enjeux économiques. Elle suit donc l'une des équipes et s'attache aux trois membres de l'équipe. Les membres de l'équipe conseillent la personne apprenante sur la méthode et les étapes qu'elle doit appliquer tout au long du cours. Ultimement, la personne apprenante devra effectuer une présentation orale en direct devant son ou sa tutrice.

Exemple de la séquence de la leçon 1 :
1 - Une réunion des trois membres de l'équipe permet de mettre en contexte la mission de la personne apprenante, soit de s'approprier le sens et comprendre les effets des notions économiques associées au profit et au pouvoir d'achat.
2- Brèves définitions des notions.
3- Afin de mettre en contexte les notions économiques, les personnages présentent des cas fictifs d'entreprises et d'organisations, basés sur des cas réels (Poste Canada, Hydro Québec, Amazon, etc.).
4- La personne apprenante doit discerner les notions qui y sont présentées et expliquer leurs interconnexions.
4a- Rétroaction et questions qui s'assurent la bonne compréhension de ce qui a été enseigné.
5- La personne apprenante doit ensuite choisir un cas qui la concerne dans lequel on trouve ces mêmes notions et en expliquer les interconnexions.
5a- Rétroaction et questions qui permette à la personne apprenant d'autoévaluer son cas.
6- Retour à l'équipe de personnages qui se disent satisfaits de cette mise en commun commune.
6a- Rétroaction et questions qui s'assurent la bonne compréhension de ce qui a été enseigné.

2. Retour sur l’activité : Si vous aviez à refaire cette activité différemment, comment vous y prendriez-vous ? Quelle(s) mécanique(s) du jeu aimeriez-vous ajouter dans votre prochaine activité ? Justifiez brièvement vos réponses.

Afin d'augmenter la motivation de la personne apprenante, elle pourrait recevoir des badges à des moments clés de son cheminement. Cela permettrait non seulement de souligner ses accomplissements mais aussi de marquer les étapes l'évolution de ses apprentissages.

3. Réflexion sur l’expérience : Selon votre expérimentation de la ludicisation, quelles sont les leçons que vous tirez au niveau de la relation entre la ludicisation, la créativité et l’expression de vos apprenantes et apprenants ?

La ludicisation permet d'augmenter la motivation et l'engagement de la personne apprenante. La présentation d'un univers fictif impliquant des personnages permet d'offrir un cadre de référence à la personne apprenante qui s'en inspire afin d'accomplir ses propres tâches. Autonome dans ses apprentissages (un tuteur ou une tutrice répond à ses questions, au besoin), la personne apprenante peut parfois se sentir seule. Aussi, les personnages l'accompagnent tout au long son cheminement. Ils l'encouragent, ont les mêmes doutes et font face aux mêmes défis, comme des camarade de classe.

Note : Je ne peux malheureusement pas déposer de traces visuelles de mon travail. Tous droits de ce dernier appartient à Cégep à distance. Je vous remercie à l'avance pour votre lecture et votre évaluation de mon activité.