

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. Osez-vous à nouveau ?

:

Badge attribué à :

<https://www.cadre21.org/membres/b397a130338539a5e8abf331>

Date d'obtention : 2026-01-05 15:27:25

Ludicisation des apprentissages 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.

Dans le dernier cours auquel j'ai participé au développement (370-N01 Initiation aux sciences des religions), nous avons développé une trame narrative qui s'étend sur le cours au complet. Elle est centrée sur la légende autochtone du Wendigo. L'apprenant(e) doit prouver sa valeur pour mériter l'aide de la chamane, donc réaliser son cours (sa quête) en gardant des valeurs telles que la nuance, l'ouverture. Le cours était ponctué d'animations comme film que l'on suivrait à chaque début de module. L'identité graphique et les titres de rétroactions s'en inspiraient également (ex: "Oh non, le Wendigo vous guette!" ou "La chamane est fière de vous!")

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.

Je crois que l'intégration de ces mécaniques a bien été faite car pas trop lourde, je ne rajouterais rien de plus et ne pourrais pas, car le cours est diffusé en asynchrone autoportant et beaucoup de documents sont standardisés, donc non personnalisables. Par contre, on pourrait par exemple imaginer une petite animation personnalisée avec un mini wendigo qui se rapproche ou non de l'étudiant selon ses réponses aux tests de connaissances, pour "donner le ton" avant de pratiquer la compétence.

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 a des effets positifs indéniables sur la motivation des apprenantes et apprenants: en embarquant dans la trame narrative, ils peuvent s'exprimer sur une histoire connexe à leurs apprentissages. Ils progressent alors en ayant une sensation d'effort moindre. En conception pédagogique, cela stimule la créativité, c'est certain; toutefois, il faut toujours rester très attentifs à ne pas tomber dans le piège de se donner trop de contraintes et de perdre en valeur pédagogique. Parfois aussi, une idée qui paraît géniale selon les intérêts d'une personne peut paraître complètement loufoque pour une autre... Nos collègues sont de bons garde-fous!

Remarque: merci de ne pas diffuser et supprimer les images du cours dès que possible.

Site Web

<https://guidedechoixdecours.cegepadistance.ca/cours/370N08FD-60-1/>