

## 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/9af9f3b405c5fa59a5845154>

Date d'obtention : 2026-02-26 20:32:39

# 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.

En tant qu'étudiante en enseignement, il ne m'est pas possible d'expérimenter l'activité présentée avec une vraie classe. Toutefois, je suis persuadée que le contexte ludique et humoristique du scénario présenté pourrait aider certains élèves pour qui la matière pourrait être plus laborieuse à mieux apprécier l'activité. En effet, le fait qu'ils aient un objectif final à atteindre, que celui-ci soit divisés en étapes et que ce soit ses propres actions qui peuvent mener à faire avancer le jeu, pourrait aider à développer l'engagement et la motivation chez ces élèves.

Pour l'enseignant, je crois qu'il doit se positionner dans une posture ludique pour cette activité. J'ai moi-même eu beaucoup de plaisir à la monter, tout en trouvant les illustrations et les noms des personnages. Je crois donc qu'un enseignant qui présente une posture ludique pourrait prendre plaisir à présenter l'activité, ce qui pourrait se transmettre aux élèves qui devront y participer.

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.

Pour rendre l'activité encore plus immersive, je crois qu'elle pourrait être jumelée à une activité de science. Cela permettrait donc d'avoir un personnage réel, soit la plante, qui pourrait réellement évoluer selon les actions mise en place par les joueurs. Ceci pourrait aussi intégrer l'élément de surprise, où l'élève ne saurait pas nécessairement à quel moment il pourrait voir le résultat de l'évolution de son personnage (sa plante). Le fait aussi que chaque élève possède sa propre plante pourrait intégrer l'élément de jeu de posséder un bien et de vouloir en prendre soin et de le bonifier. À la fin de l'activité, l'enseignante pourrait remplacer, par surprise, la plante de chaque élève par un cornichon, ce qui créerait un élément inattendu, mais humoristique. L'élève pourrait finalement déguster son cornichon et ainsi vivre lui-même la finalité du jeu.

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 ?

Tel que mentionné plus tôt, je peux difficilement analyser l'impact sur les apprenants. Toutefois, je crois que comme enseignante, le fait de ludiciser une activité permet de nous-même mettre en place une démarche créative qui est motivante et engageante pour nous-même. Ensuite, en présentant l'activité aux apprenants dans cet état d'esprit, il est, selon moi, sûr qu'au moins certains élèves absorberont ce plaisir qui leur est présenté lié à l'activité en question, permettant de mettre en place un climat ludique pour lancer l'activité. Puisque l'activité est plaisante pour l'enseignante, celle-ci a aussi plus de chance de vouloir la bonifier, surtout si celle-ci est apprécié de ses élèves.

Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)

Ludicisation-des-apprentissages-badge-architecte.docx