



Ludification 1 - Explorateur

Description:

En ludification (*gamification*), l'élève entreprend une quête : il doit résoudre les problèmes et surmonter les défis qui ont été placés sur sa route. C'est l'enseignant qui scénarise les tâches (défis) à accomplir, à caractère ludique, ainsi que le déroulement et la progression du jeu. La stratégie pédagogique de la ludification recourt aux dynamiques des jeux pour aider les enseignants à planifier et à scénariser leurs activités d'apprentissage. La ludification donne du sens aux apprentissages et permet d'enrichir culturellement un cours. Le niveau **Explorateur** permet d'apprécier la place que les ludificateurs en éducation font aux comparaisons, aux métaphores et à l'imaginaire dans leurs activités de ludification. La scénarisation pédagogique, les types de thèmes et de défis, ainsi que les choix d'outils numériques sont présentés. Déjà, l'apprenant est invité à réfléchir sur les impacts de cette stratégie sur sa pratique.

Critères:

Développer une réflexion sur :

- ce qu'il retient du **sujet exploré**
- l'impact sur **l'engagement et la motivation de ses élèves**
- l'impact sur **son enseignement**

Badge attribué à: [root](#)

Ludification 1 - Explorateur

Quelle est votre première réflexion sur la ludification?

ras

Quel serait l'impact d'une séquence pédagogique ludifiée sur votre modèle de classe?

ras

Comment la ludification pourrait-elle transformer l'expérience d'apprentissage des élèves?

ras