

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 : B. L'Anglais Alexandre

<https://www.cadre21.org/membres/b50a903ada04b1e16d6f3192>

Date d'obtention : 2023-09-06 18:18:29

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

J'ADORE !!! En tant qu'enseignant d'éducation physique et à la santé, le plaisir est évidemment une partie centrale de mes séances de cours. Évidemment, les élèves doivent travailler et faire des efforts pour apprendre et développer les compétences visées, mais la simple manière de présenter les activités peut fortement influencer la motivation des élèves à s'appliquer à la tâche. J'utilise beaucoup le terme "ludique" auprès de mes élèves, mais je n'avais encore jamais entendu parler du terme "ludicisation". Je suis donc content d'avoir découvert cette approche pédagogique.

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

J'aime beaucoup l'idée d'exploiter cette approche lors des premières séances de mes SAÉ. En d'autres mots, je crois que la ludicisation pourrait me permettre d'introduire les activités d'une manière stimulante, innovante, et originale. Aussi, lorsque les élèves sentent qu'ils sont entrain de "jouer" et de s'amuser, ils sont davantage "ouverts" aux apprentissages. D'ailleurs, lorsque j'utilise des moyens d'action et de gestion de classe davantage ludiques, je constate clairement une augmentation de la motivation à apprendre chez les élèves. Je suis donc curieux de voir l'impact chez les apprenants que l'application exhaustive de cette approche pourrait avoir; je vais définitivement tenter l'expérience !

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

Comme mentionné ci-haut, je suis convaincu que les élèves seront davantage motivés à s'appliquer à la tâche. Aussi, je crois que cette approche pourrait offrir un cadre de travail plus "flexible" aux élèves, ou du moins, moins "rigide", ce qui pourrait certainement être bénéfique pour certains élèves. Je pense notamment aux élèves ayant un trouble de l'opposition, ou bien simplement les élèves qui sont habituellement plus réticents à participer. Finalement, je crois que cette pratique pourrait aussi m'être bénéfique en me permettant de diversifier mes planifications et mon style d'enseignement. Bref, j'ai bien hâte de tenter l'expérience !!