

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 : Boudreau Meghan

<https://www.cadre21.org/membres/0b028d8d54ec455722e663c8>

Date d'obtention : 2023-09-12 14:35:55

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

Je trouve personnellement que, de nos jours, les élèves manquent de motivation, se lassent vite et ne comprennent pas toujours pourquoi ils doivent apprendre ce qu'ils apprennent en classe. C'est ce qui m'a poussé à débiter cette formation. Je trouve que de mettre en scène un grand jeu sur une année complète avec des niveaux, des boss, des défis et des surprises c'est génial pour les apprenants. Le jeu fait partie intégrante de la vie des enfants. Pourquoi pas mettre un jeu en branle dans la classe ? Le concept m'a tout de suite attiré. Je suis une personne créative qui aime sortir de l'ordinaire et j'adore voir mes élèves engagés et persévérants. Ce que j'ai remarqué dans mes petites années d'expérience, c'est que ce sont souvent les garçons qui sont démotivés en classe. Je crois donc que cette approche les motivera assurément à persévérer et donnera un sens à leurs apprentissages.

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

Puisque l'année est déjà entamée et que nous manquons toujours de temps en septembre, j'aimerais commencer à planifier de petites choses pour l'année prochaine dans mes temps libres et commencer mon année suivante avec un concept solide. C'est une approche que je veux absolument intégrer. Pour cette année, j'intégrerai la formule jeu à mon enseignement mais je ne ferai pas un grand concept d'année scolaire. Je suis dans un milieu de 6 élèves dans un village et comme ils sont tous à des niveaux scolaires différents, j'ai trouvé très intéressant le concept de niveaux pour accumuler des points et améliorer leur personnage. C'est ce que je ferai cette année dans leurs apprentissages. Si j'ai un concept de nom commun en grammaire à enseigner cette semaine, je ferai plusieurs travaux sous forme de niveaux 1, 2, 3, etc. Et les élèves devront accumuler leur point pour se rendre au niveau final (contrôle de leçons). Je crois que c'est une manière douce d'intégrer la ludicisation en classe. J'en ferai un peu plus à chaque année.

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

J'ai des élèves qui sont extrêmement intéressés par les jeux vidéos. Ils ont aussi beaucoup de difficultés à trouver des idées et à persévérer. Cette approche les accrochera donc immédiatement. Ils seront motivés à bien faire leur travail, à passer les niveaux et voudront se rendre au niveau final. Ils ne se rendront même pas compte qu'ils sont en train de travailler. D'avoir une ligne directrice tout au long de l'année permet aussi d'améliorer le climat de classe et de créer un lien fort à l'école. Je suis certaine que je pourrai voir des améliorations au niveau des résultats et des performances scolaires après avoir intégré cette pratique.