

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 : brunomercille

<https://www.cadre21.org/membres/bruno-mercille-cssp-gouv-qc-ca>

Date d'obtention : 2023-09-14 13:32:11

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

J'ai appris à différencier la ludification et la ludicisation. Ludiciser des apprentissages est plus complexe que je le pensais.

Toutefois, cette présentation est claire, concise et explique très bien les fondements et motivations pour développer ce genre de contenus.

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

L'arrivée de notre nouveau programme m'obligera à refaire la planification globale de plusieurs compétences en soutien

informatique (DEP). J'ai déjà commencé à réfléchir sur une thématique et un scénario pour intégrer la ludicisation des contenus à travers mes cours. Par exemple :

- Les savoirs essentiels = quête obligatoire, très payante et débloquent des bonus

- Les savoirs importants = quête facultative, mais payante en XP

- Les savoirs intéressants = quête facultative, mais moins payante, sans conséquences si elle n'est pas réalisée

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

Je suis convaincu que l'impact sera hautement positif. Mes élèves sont adolescents (15-18 ans) et leur motivation est davantage centrée sur les jeux vidéos que leurs apprentissages. Je remarque que chaque fois que je fais une activité ludique sporadique, leur motivation augmente. Répéter ce concept sur un cours entier serait assurément une formule gagnante.