cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

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 : Rosalie Jomphe
https://www.cadre21.org/membres/79310cac077ced752903c9af

Date d'obtention : 2023-09-15 14:35:55

cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

Ludicisation 1 - Explorateur

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

J'aimerais vraiment intégrer le tout à ma classe. Les élèves se lassent de faire des exercices à la chaîne dans leur cahier - et je les comprends! J'étais excitée de découvrir comment moi, une enseignante ordinaire, pouvait créer des situations pédagogiques qui sortent de l'ordinaire tout en leur faisant apprendre les contenus à acquérir.

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

J'imagine déjà créer une chasse au trésor à laquelle différents intervenants de mon école pourraient participer. Ainsi, les joueurs de football seraient excités de poser des questions en lien avec ma matière à leur entraîneur, les élèves à besoins particuliers, eux, seraient heureux d'en poser à l'orthopédagogue, et ainsi de suite. Tous les élèves parleraient à tous ces intervenants, qui leur poserait une question à choix de réponse. Chaque réponse serait associée à un lieu dans l'école, qui les guiderait, parfois par essai/erreur, à un lieu précis où une récompense surprise les attendrait.

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

Les élèves seraient bien plus engagés dans le processus d'apprentissage, sachant que leurs propres actions auront des impacts sur leur quête. Une bonne réponse les ferait avancer à un prochain <<niveau>>, ce qui les motiverait à gagner des points d'expérience afin d'atteindre le <<boss>> final, une question-défi au dernier endroit de ma chasse au trésor. J'aurai avec moi des élèves engagés, motivés à réussir... et heureux!