

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 : Bergeron Mégane

<https://www.cadre21.org/membres/e9097f648add56c4864ee332>

Date d'obtention : 2023-09-19 00:54:22

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

Je trouve le thème de la ludicisation fascinant. C'est, selon moi, une superbe approche pour engager davantage les élèves dans leurs apprentissages. De plus, je crois que cela apporte une ambiance de classe agréable et que cela permet d'éliminer quelques problèmes de comportement puisque les jeunes seront plus engagés dans les tâches à réaliser. Je trouve aussi qu'il est bien plus amusant d'enseigner une notion à travers le jeu que par un enseignement magistral ou simplement dans un cahier pédagogique. Ainsi, pour moi, la ludicisation est un thème très intéressant qui mérite d'être davantage exploité dans les écoles primaires et secondaires du Québec.

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

Cette approche pourrait s'insérer dans mon enseignement au moyen de quêtes, telles que présenter dans la formation. Il pourrait s'agir, par exemple, de mobiliser des notions de mathématiques (fractions, nombres décimaux, etc.) dans un monde fantastique de montres qui ont volé un trésor ou un bien personnel de la classe.

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

La ludicisation permettrait aux élèves de s'engager dans des tâches qui peuvent souvent être moins intéressantes, comme par exemple, l'apprentissage des fractions. Au moyen de la ludicisation, les élèves peuvent s'engager dans l'histoire/le jeu par la personnalisation de leur avatar ainsi que les quêtes à accomplir. Ils auront donc le sentiment d'avoir un choix et du pouvoir quant aux tâches à réaliser. Ainsi, sans vraiment s'en rendre compte, ils réaliseront des apprentissages tout en s'amusant.