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 : Stéphanie Benoit-Martin
https://www.cadre21.org/membres/26672f7cc927d42e67ecb98c

Date d'obtention : 2023-10-04 02:39:47

Preuve et attestation de développement professionnel

Ludicisation 1 - Explorateur

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

Je trouve que c'est une approche pédagogique très intéressante à intégrer dans mon enseignement, car elle pourrait aller chercher l'intérêt et la motivation de certains élèves qui ont besoin de davantage de stimulation. Avec l'évolution de la technologie, l'accessibilité aux médias sociaux et des jeux vidéos ainsi que l'exposition prolongées aux écrans chez les jeunes, amenant une sursimulation chez ces derniers, je crois que le fait d'intégrer la ludicisation dans mes enseignements permettrait de créer une stimulation presque équivalente, mais sans l'utilisation des écrans. Je pourrai ainsi aller piquer l'intérêt et la curiosité d'une majorité des élèves de ma classe et créer également une ambiance plus motivante et amusante pour tous. Cependant, même si je trouve cette approche très intéressante, je ne pense pas que je serai en mesure de l'utiliser en début de carrière, car cette approche semble nécessiter énormément de temps de préparation et d'imagination pour lui rendre justice et vraiment bien l'intégrer dans une routine d'enseignement. En effet, en début de carrière nous changeons souvent de niveau et devons passer beaucoup de temps à planifier notre année, nos mois, nos semaines et nos journées sans savoir si nous pourrons utiliser le même matériel l'année suivante. Je pense que pour utiliser cette approche, je devrai donc attendre d'être dans le même niveau pendant un certain temps.

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

Bien qu'au début de ma carrière je ne pense pas être en mesure d'intégrer cette approche pédagogique dans mon enseignement, en raison de la tâche trop lourde que représente le fait de ne jamais savoir si je devrai ou changer son matériel pédag à chaque année, je pense que je pourrai le faire lorsque je serai à l'aise dans le même niveau depuis quelques années et que j'aurai une banque de projets et d'enseignements déjà planifiés. En effet, une fois que l'on a une stabilité dans un niveau et que l'on a plus de temps, c'est beaucoup plus facile de penser à la meilleure façon d'intégrer une approche aussi complexe et créative. Lorsque j'aurai beaucoup de matériel en banque, je pourrai ainsi demander aux élèves de me proposer des thématiques ainsi que des idées et modifier mes planifications selon le thème et les idées qui auront été choisis.

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

Je pense que j'ai un peu répondu à cette question lorsque j'ai répondu à la question 1. L'impact de l'intégration de cette approche pédagogique permettrait aux jeunes de se sentir plus impliqués et stimulés dans leur réussite, car ils auraient l'impression de vivre carrément l'aventure d'un personnages d'un de leurs jeux vidéos préférés, d'un film ou d'un livre. Avec les années, l'enseignement a beaucoup évolué. Malgré toutes ces belles progressions, je crois que l'ascension de la technologie, l'accessibilité aux réseaux sociaux et au jeux vidéos ainsi que les heures prolongées devant les écrans amènent les enseignants à devoir être de plus en plus créatifs pour motiver les élèves qui sont surstimulés au quotidien. Cette approche, selon moi, permettra aux enseignants d'aller rejoindre le besoin de stimulation dont les jeunes ont maintenant besoin, car ces derniers auront l'impression de vivre une aventure dans laquelle ils devront aiguiser leurs savoirs et leurs connaissances pour passer au niveau suivant, mais sans l'utilisation prolongée d'écran.