

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 : Merzouki Samia

<https://www.cadre21.org/membres/c5fd49a8500bbfeefbb25233>

Date d'obtention : 2023-10-24 15:43:53

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

La ludicisation est le fait d'intégrer les apprentissages en recourant aux jeux. Je trouve cette approche très pertinente, car l'élève apprend en prenant du plaisir, ceci va renforcer leur volonté d'apprendre et d'approfondir leurs connaissances. Les apprentissages vont être significatifs pour les élèves qui retiendront mieux la matière enseignée. De plus, elle permet aux élèves de travailler en équipe et donc d'interagir ensemble et de renforcer le sentiment d'appartenance au groupe-classe. De telles interactions ne peuvent qu'assurer un climat de classe calme et donc favorable aux apprentissages. En prenant du plaisir à apprendre, les élèves seront plus heureux et impliqués. Aussi, l'esprit de collaboration sera tellement renforcé que les erreurs et les échecs seront mieux gérés par les élèves qui auront compris que cela fait partie « du jeu ».

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

En français, nous avons souvent besoin de ce genre d'approche pour garder l'attention des élèves et stimuler leur imagination. Ainsi, en cours de français, j'aime recourir aux jeux pour la lecture et l'écriture. Par exemple, quand nous travaillons le roman policier, je demande aux élèves de se mettre en équipe. Certains imaginent ou rapportent un crime, les autres doivent désigner les coupables à l'aide d'indices et de preuves qu'ils doivent trouver ensemble. Cela fait travailler leur capacité de déduction et de conclusion.

En écriture, j'aime bien proposer aux élèves de piger des thèmes d'écriture dans des boîtes de différentes couleurs dont ils devinent le contenu à partir d'indices. Les élèves s'amuse beaucoup et s'assument aussi.

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

La ludicisation des apprentissages permet de relier jeux et apprentissages, une des plus belles manières de stimuler l'imagination des élèves, de renforcer leur engagement et de les rendre acteur de leurs apprentissages, ce qui ne peut qu'augmenter leurs motivations. De plus, les élèves étant actifs pendant leurs apprentissages, cela ne peut que consolider leurs connaissances. Cette approche ne peut que rendre heureux les élèves en classe, dont l'engagement sera plus grand et la réussite assurée.