

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 : Dubuc Josée

<https://www.cadre21.org/membres/2238e6a78f66915e598078c7>

Date d'obtention : 2023-11-24 19:14:06

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

Ce serait très stimulant pour moi de pouvoir aller chercher la motivation intrinsèque de chacun de mes élèves et d'établir un sentiment d'appartenance plus fort dans la classe. De sentir que nous sommes là les uns pour les autres malgré les défis de chacun. J'aime que chaque enfant puisse développer son autonomie, qu'il fasse des choix et qu'il se sente engagé dans ses apprentissages. Alors de rendre les apprentissages plus ludiques dans une forme d'aventure, je trouve que ça donne un sens vraiment intéressant.

Je n'ai pas trouvé la vidéo de l'enseignant en Alberta. Je suis très curieuse de voir à quoi tout ça peut ressembler.

Pouvez-vous m'envoyer le lien svp?

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

J'essaie le plus possible de rendre les apprentissages de mes élèves plus motivantes, attrayantes et ludiques. Pour les motivations fondamentales, dans ma classe, j'utilise principalement la "Propriété et possession". Lorsque mon élève termine un travail, il récupère une carte "Super" (pour faire référence à notre thème d'école de l'année, "Les superhéros"). Avec l'accumulation de ces cartes "Super", mon élève peut les échanger contre des privilèges de classe, exemple: apporter un toutou de la maison, boîte à surprises, boîte à bonbons, choisir une vidéo lorsqu'on mange notre collation, apporter une collation de la maison, prendre le toutou Lilou ou Kiwi pour la journée, etc. J'en ai une douzaine. C'est très motivant pour les élèves et chacun est libre de faire ses échanges à des moments précis dans la journée. Je développe l'autonomie et la responsabilisation.

Avec une aventure bien cousue, avec un bon scénario pédagogique, je sens que la motivation de mes élèves serait au top!

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

À la suite à cette première exploration, j'ai des idées qui me viennent mais j'ai besoin de les organiser et j'ai clairement besoin d'aide afin de structurer mon scénario pédagogique.

J'espère pouvoir développer et élaborer davantage ma pratique autour d'une aventure ou d'une quête. Je suis prête à me déguiser et à impliquer d'autres membres du personnel dans nos aventures. Je pense que ce sera motivant autant pour mes élèves que pour moi!