

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 : Bérubé-fréchette Andréanne

<https://www.cadre21.org/membres/b92d06998dd99f554fcc5fe2>

Date d'obtention : 2023-12-20 15:22:01

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

un thème à exploiter. Au départ, j'aurais pensé que cela serait plus compliqué et complexes. À ma grande surprise, cela est relativement simple., cela demande un temps de préparation plus important qu'un simple planification, mais elle est tout fois beaucoup plus enrichissante. Elle permet au apprennent d'apprendre tout en s'amusant. Les apprentissages sont ludiques et éducatifs. De plus, cela favorise la motivation extrinsèque. Plusieurs élèves ne voient pas l'intérêt et l'utilité d'apprendre une notion, mais mettant des gains intéressants, cela suscite leur intérêt et leur implication est plus importante.

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

En collaboration avec l'enseignante de ma classe, nous pourrions intégré cette approche à travers les différents thème abordés en classe. Cela pourrait être bénéfique pour les élèves qui manquent de motivation du à leur difficulté d'apprentissage. Cela permet d'explorer plusieurs façon d'apprendre (en bougeant, manipulant, favoriser leur créativité). Cela peut être stimulant pour les élèves qui sont doués académiquement pour les motiver à approfondir leur apprentissage en mettant des éléments supplémentaire (travaux,) qui leur permettront d'acquérir un gain quelconque. il est possible d'intégrer cette pédagogie dans un enseignement, il suffit de bien mettre la table (planification, suscité leur curiosité, mettre l'ambiance). et avoir une bonne maitrise de la matière.

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

Les apprenants seront motivés à apprendre. Le but de la ludicisation est de s'amuser tout en apprenant. Cela favorise un engagement des élèves puisqu'ils veulent connaitre la suite de l'histoire et ils veulent réussir leur défi. Je crois que les impacts seront importants et positifs. Apprendre par le jeu est stimulant pour tout le monde. Par expérience personnelle, je me soutiens davantage des notions qui ont été vu lors d'un contexte de jeu que lors d'un contexte d'apprentissage traditionnel, donc je crois que les apprentissages vu avec la méthode ludification permet une meilleure intégration et assimilation des notions vu en classe. De plus, il serait possible de diminuer le stress au niveau des évaluations, parce que il arrive que les élèves soient en situation de stress et d'anxiété lors de ces situations, mais en faisant comme si cela était un boss, cela ressemble plus à un jeux et les apprenants ne se rendre pas compte qu'ils font une évaluation et nous avons accès au véritable potentiel des élèves.