

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 : Murphy Marie

<https://www.cadre21.org/membres/6d7fc4d602b6ef7314b923e0>

Date d'obtention : 2024-01-10 19:37:20

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

Le processus de ludicisation me semble intéressant car il permet de rehausser l'engagement et la motivation chez les apprenants. De nos jours, beaucoup d'élèves semblent démotivés et la ludicisation peut être une solution à ce problème. En effet, grâce à celle-ci, la réalisation de tâches et de travaux devient plus amusante puisqu'elle est associée à un jeu ou à une quête. Une tâche ordinaire devient tout d'un coup plus attrayante.

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

À court terme, je pourrais accorder des privilèges ou des badges lorsque les élèves complètent leurs tâches et travaux. Cela renforcerait leur sentiment d'accomplissement. Je pourrais aussi créer un peu de mystère, par exemple, en rendant les périodes de récupération secrètes. À long terme, je devrais choisir une thématique qui me passionne et pousser le « jeu » au maximum en y intégrant des personnages, des batailles, des décorations, etc. Cela me permettrait de donner un sens aux apprentissages en les contextualisant autour du thème ou d'une quête. Un de mes collègues a déjà utilisé le site Classcraft. Je vais vérifier si cela peut m'être utile pour mettre en pratique la ludicisation.

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

On dit souvent que l'École s'adresse plus aux filles qu'aux garçons. En implantant la ludicisation, les élèves masculins, qui s'intéressent souvent aux jeux vidéos, seraient assurément interpellés. En effet, ils voudront progresser dans le jeu et atteindre le niveau final. L'implantation de la ludicisation devrait donc engendrer une augmentation des résultats et des performances scolaires. Si j'ai bien compris, la ludicisation stimule la motivation intrinsèque des apprenants par l'autonomie qu'elle permet et par les objectifs à atteindre.