

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 : victoria roberge

<https://www.cadre21.org/membres/robov0012-uqar-ca>

Date d'obtention : 2024-01-14 17:18:14

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

C'est un concept qui diffère de la simple ludification et qui possède de nombreux bienfaits. Il favorise la motivation intrinsèque, l'engagement, la motivation et la visualisation des progrès/apprentissages par l'apprenant.

La ludicisation permet de rendre n'importe quelle notion plus ludique, mais cela demande beaucoup de préparation. Tout comme lors d'une activité régulière, il faut réfléchir à l'intention pédagogique, différencier nos attentes et méthodes d'enseignement et réfléchir/construire l'évaluation. Néanmoins, il faut également créer du matériel (cartes, badges, avatars, etc.), prévoir des défis interactifs qui peuvent même impliquer d'autres membres du personnel et parfois même acheter/fabriquer des décorations en lien avec la thématique du jeu. C'est donc quelque chose qui doit être réfléchi et qui demande du temps.

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

Je crois que les sciences, l'univers social, les mathématiques et le français sont des matières dans lesquelles il serait intéressant de faire de la ludicisation.

Les défis pourraient remplacer les exercices des cahiers de routines que les élèves doivent effectuer lors des transitions et des temps d'attente.

Des liens pourraient également être faits avec les cours d'arts plastique, d'éducation physique ou de musique.

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

J'imagine que la ludicisation favoriserait la motivation, l'engagement et la réussite puisque j'enseigne déjà beaucoup à l'aide des jeux de société et que cela est très apprécié par les élèves.

Souvent, il ne se rendent même pas compte qu'ils sont en train de travailler puisqu'ils s'amusent en apprenant. Cela fait en sorte qu'ils sont moins anxieux par rapport à leurs résultats, car il ne se sentent pas évalués comme lors d'une évaluation papier. Il demandent parfois même de jouer aux jeux éducatifs lors des périodes libres.