

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 : Adriana Del Grande
<https://www.cadre21.org/membres/adriana-del-grande-umontreal-ca>

Date d'obtention : 2024-01-18 15:04:16

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

Personnellement, ma première réflexion est de me sentir dépassée par le concept! Hahaha!

Je comprends l'idée de structurer un scénario pédagogique incluant des éléments de ludicisation pour motiver les apprenants et les amener à s'investir concrètement dans leurs apprentissages.

Ça me paraît être une tâche colossale, mais si les recherches démontrent la réussite d'une telle approche quant aux ancrages profonds des apprentissages réalisés, la ludicisation des apprentissages vaut la peine d'être essayée.

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

Je suis encore aux études; on aborde surtout les SAÉ (situations d'apprentissage et d'évaluation). J'entrevois le lien possible à établir entre concevoir une SAÉ et la scénariser autour d'une thématique ludifiée. Je retiens notamment dans la formation l'exemple où l'apprentissage de l'addition de fractions est transposé dans un univers où il faut nourrir correctement un dragon pour accéder à l'étape suivante.

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

Je crois que la ludicisation aurait un impact positif sur la motivation et l'engagement.

Les différents défis ou niveaux à compléter morcellent l'apprentissage d'une façon où chaque apprenant peut progresser à son rythme, et comme il y a une progression dans le parcours, tels les péripéties d'un schéma narratif, je suppose que l'élève serait plus prompt à demander du soutien auprès de son enseignante ou de ses pairs afin de surmonter le défi s'il ne parvient pas à le faire seul. L'apprenant chercherait donc à comprendre et à maîtriser la notion abordée dans le défi afin de passer au suivant.

L'entraide apportée par un pair contribuerait également à l'augmentation du sentiment d'appartenance (les apprenants sont complices dans la quête) et de compétence (de l'élève aidant).

De plus, comme la répétition solidifie les apprentissages, s'il y a répétition de la notion dans le parcours (ou la quête...), il y aurait également un impact positif sur la réussite des élèves.