

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 : jean.belanger@csssphares.gouv.qc.ca

<https://www.cadre21.org/membres/ae68fcabb0c3875537916883>

Date d'obtention : 2024-02-06 20:00:51

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

La ludicisation gagne à être connue et exploitée en éducation puisqu'elle peut supporter la motivation et l'engagement. Selon moi, la ludicisation implique de supporter une intention et un scénario pédagogiques par des éléments ludiques, ce qui ajoute à l'apprentissage de plusieurs façons: offre des défis à la hauteur de l'apprenant, propose des mécanismes (cadre octalyse) qui augmentent la motivation et soutiennent le plaisir d'apprendre. En exploitant sciemment ces mécanismes de manière à bonifier un scénario pédagogique, on enrichit l'expérience d'apprentissage.

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

Dans mon travail de conseiller pédagogique, j'aime modéliser et inspirer. Lorsque j'élabore une formation, un plan de formation ou un plan d'accompagnement, je porte une attention particulière au scénario d'apprentissage et je crois que je pourrai maintenant consciemment mobiliser les principes de la ludicisation afin d'enrichir mes pratiques. J'ai beaucoup aimé la ressource qui établit les parallèles entre une trame narrative et un scénario pédagogique ludicisé.

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

Je crois que le fait d'offrir des choix, de proposer des éléments de surprise, de créer du mystère, d'inscrire le scénario dans une trame narrative inspirante, de définir de petits objectifs qui permettent de progresser ainsi que des objectifs intermédiaires de type "mini-boss" et de recourir à un système de récompenses (réfléchi pour être en soutien à la motivation intrinsèque) représentent autant d'éléments susceptibles de bonifier mes formations et d'inspirer les enseignants qui les suivent.