cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

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 : Gérémie Gasse
https://www.cadre21.org/membres/d30057aeb2a10697dd5dc232

Date d'obtention : 2024-03-13 18:06:40

cadre21

Au coeur de votre stratégie #DevProf

cadre21.org

Preuve et attestation de développement professionnel

Ludicisation 1 - Explorateur

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

Je trouve le concept super intéressant. J'imagine très bien utiliser ce concept pour motiver et susciter l'engagement des étudiants (principalement des garçons qui sont souvent moins engagés dans leurs études).

D'un autre côté, la ludicisation permettra de me stimuler en intégrant des éléments scénarisés d'un thème que j'apprécie!

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

Faire des équipes de 4 aventuriers et chacun se crée un avatar et choisi une classe (guerrier, mage, prêtre, roublard). Gagner de l'expérience en accomplissant certaines actions. Avoir des exercices facultatifs scénarisés dans l'univers médiéval fantastique qui permettent de récolter des objets magiques qui ont un certain pouvoir dans le jeu. Les objets servent à équiper l'aventurier dans le but d'être prêt pour la bataille de boss!

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

Augmentation de la motivation à faire des exercices, donner un sens aux exercices répétitifs et par la force des choses augmenter la réussite à l'examen. Donner le gout aux étudiants de venir en classe. Créer une saine compétition entre les étudiants pour être le « meilleur » au classement, ce qui pourrait se transposer en motivation.