

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 : Leblanc Eric

<https://www.cadre21.org/membres/09a8fa8e838e8aabc0021cb0>

Date d'obtention : 2024-04-24 16:04:49

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

Ma première réflexion sur le thème de la ludicisation concerne l'opportunité que cela offre afin de transformer l'expérience d'apprentissage. La ludicisation offre un grand potentiel à rendre un sujet éducatif en un élément ludique. Aussi, je réalise qu'il existe de nouvelle façon d'aborder l'éducation. La ludicisation offre un bon moyen de personnaliser l'apprentissage en lien avec les intérêts des élèves tout en encourageant le travail collaboratif dans un contexte de jeu. Je considère que la ludicisation enrichie l'approche pédagogique dans l'éducation d'un élève de façon plus efficace.

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

En tant que formateur offrant des conférences sur les métiers du numérique et des ateliers de créations multimédia dans les écoles, j'exploiterais la ludicisation pour rendre mes présentations de façon interactives et engageantes. Ainsi, de transformer l'apprentissage en une expérience motivante.

Mes présentations ne seront pas seulement des supports visuels, mais des outils interactifs où les élèves participeront à des jeux éducatifs liés au contenu enseigné. Par exemple, lors des séances d'informations sur les métiers du numérique, les élèves pourraient vivre une simulation du métier et discuter des possibilités d'accomplissement en lien du poste de travail présenter. Ils pourraient aussi proposer des solutions dans des mises en situations qui les immergeraient dans la peau d'un travailleur ou d'une travailleuse du métier présenté. Donc, je motiverais les élèves à s'impliquer et à maîtriser les compétences essentielles du métier présenté. Ainsi, ils mettront en pratique leurs connaissances pour résoudre des problèmes et atteindre des objectifs. En encourageant la collaboration en équipe et en offrant des opportunités de personnalisation, je permet aux élèves d'expérimenter l'apprentissage d'une manière qui leur est propre.

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

L'impact que cela pourrait engendrer, serait d'augmenter le taux de participation des élèves en classe. Aussi, idéalement, suscité un intérêt pour motiver les élèves à en découvrir plus sur les possibilités professionnel de l'atelier abordé. De plus, les motivés à persévérer à l'école pour éviter qu'ils soient en situation de décrochage à l'école.