

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 : Ariane Savard

<https://www.cadre21.org/membres/savarda30-cssdn-gouv-qc-ca>

Date d'obtention : 2024-05-29 19:55:07

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

Je suis d'avis que la ludicisation des apprentissages est le nouvel élément incontournable en enseignement. En effet, les nouvelles générations d'enfants sont de manière générale très stimulées. Les enfants s'occupent souvent avec les technologies. De plus, ils sont de plus en plus conditionnés à recevoir une récompense au retour d'un bon comportement. Le résultat de ces situations a pour effet de diminuer l'attention, la motivation et l'engagement intrinsèque des élèves aux enseignements explicites qui se déroulent en classe. La façon de remédier la situation est, selon moi, d'utiliser la ludicisation des apprentissages pour venir répondre à ces besoins chez les élèves et ainsi augmenter leur attention, leur motivation et leur engagement intrinsèque.

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

Je suis nouvellement diplômée en éducation préscolaire et en enseignement primaire. Je suis présentement complétement de tâche, mais je ne sais pas ce qui m'attend pour les prochaines années et les nombreux changements auxquels j'aurai à faire face. Ce qui m'a attirée de cette formation, c'est qu'il est possible d'appliquer la ludicisation des apprentissages à l'ensemble des matières enseignées. En effet, il est possible de ludiciser le contenu de n'importe quel cours avec un minimum de préparation. Je suis donc d'avis que je pourrai déjà appliquer ce que j'ai appris dès cette fin d'année et pour les années à venir malgré le fait que je n'enseignerai pas les mêmes matières et ni aux mêmes niveaux scolaires. Considérant que j'enseigne présentement l'univers social et l'éthique et culture religieuse, les lignes directrices de la formation m'ont donné des idées de travaux et d'adaptations que je pourrais faire pour ludiciser le contenu de mes cours. Cela dit, je serais intéressée de voir dans les prochains niveaux de la formation des exemples d'activités concrètes et préparées pour les différentes matières. Je connais déjà les idées de réalisation Minecraft en univers social ou encore les défis évasions pour les notions de français et de mathématiques, mais je serais curieuse d'en découvrir davantage.

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

Comme mentionné précédemment, la ludicisation des apprentissage permet, selon moi, de renouveler l'intérêt des élèves à s'engager activement et intrinsèquement dans les apprentissages réalisés à l'école. Ainsi, en appliquant les différentes pédagogies du jeu et en les accompagnant de thématiques significatives pour les élèves, ces derniers se sentent plus motivés à faire les tâches demandées sans avoir l'impression de réellement travailler. Ils se voient toutefois davantage impliqués dans la tâche et cela a pour effet de favoriser la réussite des élèves. Cela peut d'ailleurs aider à la rétention des informations apprises, puisqu'elles se trouvent associées à une situation "signifiante" pour les élèves.