

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 : Bourque-Proulx Raphaëlle

<https://www.cadre21.org/membres/08fa4ba37ff3ea0967ec21fb>

Date d'obtention : 2024-07-09 18:21:48

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

La ludicisation permet de créer un monde où les enfants ont l'impression que leurs apprentissages servent réellement à quelque chose ce qui est relativement rare. La plupart du temps les proposition d'apprentissages ou d'évaluations sont déconnectée et n'ont pas de buts clairs pour les élèves, surtout pour les plus jeunes qui ne comprennent pas toujours le but derrière leurs apprentissages. La ludicisation permet donc de les impliquer et de les motiver à apprendre pour sauver un monde imaginaire par exemple.

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

Comme j'enseigne en première année, donc auprès des petits, j'ai pensé créer un univers où ils sont des dresseurs d'animaux mythiques faisant partie d'un village et ils devront élever leurs animaux mais un méchant a volé la moitié des animaux du village (pas ceux des élèves). Pour secourir les animaux ils devront parcourir le monde (je pourrais même faire une carte qui correspond à chaque thème exploré pendant l'année et à la fin de chaque thème, il y aura un défi à accomplir pour passer au thème suivant, le défi sera vaguement présenté par un personnage au début du thème et tous les apprentissages fait pendant le thème servira d'entraînement pour le défi final.

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

La motivation de mes élèves serait grandement améliorée. Surtout que comme je l'ai dit plus tôt, les élèves de première année ne comprennent pas l'importance d'apprendre les classes de mots parce que cette notion est très loin des problématiques actuelles qu'ils vivent. De plus, comme je désire intégrer un système basé sur le soin des animaux, les enfants risquent d'être très engagés étant donné que la plupart d'entre eux adorent les animaux et veulent en prendre soin. Comme expliqué avec la théorie des motivations fondamentales, je désire intégrer dans ma classe un système qui fera appel évidemment au sens épique et à l'appel du défi, mais également au développement et à l'accomplissement qui permettra à mes élèves de voir leurs réussites en accumulant des petits badges qu'ils colleront sur une feuille de badge. De cette manière ils vivront leurs réussites de façon concrète.