

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 : lydia-ouadallah-csspi-gouv-qc-ca
<https://www.cadre21.org/membres/lydia-ouadallah-csspi-gouv-qc-ca>

Date d'obtention : 2025-01-12 22:23:07

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

J'ai d'abord pensé que la ludicisation consistait uniquement à intégrer les jeux vidéos dans les apprentissages. Cependant, en y réfléchissant davantage et en suivant les étapes de la formation, j'ai compris qu'elle va bien au-delà de cet aspect. La ludicisation cherche à rendre l'expérience d'apprentissage elle-même plus engageante, immersive et plaisante, en s'appuyant sur une des 8 motivations fondamentales, comme autonomie créative et rétroaction, influence sociale et connexion, etc. Elle ne se limite pas aux outils numériques, mais inclut également des activités interactives et des contextes ludiques, où l'élève devient acteur de son apprentissage.

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

Cette approche pédagogique pourrait parfaitement s'intégrer dans mon enseignement en combinant à la fois le cadre pédagogique classique et le squelette ludique. Ainsi, les élèves seraient plongés dans un univers fictif immersif. La trame narrative, composée d'une situation initiale, d'un déclencheur, de péripéties, d'un climax et d'un dénouement, permettrait aux élèves de s'approprier le scénario et de vivre chaque étape de manière active et engageante. Par exemple, je pourrais concevoir des activités où les élèves incarnent des explorateurs, des détectives ou des héros, accomplissant des missions en lien avec les objectifs pédagogiques.

En intégrant des éléments ludiques tels que des défis, des quêtes ou des récits immersifs, je pourrais stimuler leur engagement et leur créativité. De plus, en favorisant des expériences collaboratives et interactives, cette approche contribuerait à développer des compétences transversales, telles que le travail en équipe, la résolution de problèmes et la pensée critique, tout en rendant les apprentissages plus significatifs et mémorables.

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

L'intégration de la ludicisation dans ma pratique pédagogique aurait plusieurs impacts positifs sur ma classe, car elle s'appuie sur des éléments clés de la motivation intrinsèque, tels que la relation, la maîtrise, l'autonomie et l'objectif. En premier lieu, elle stimulerait la motivation intrinsèque des élèves, en rendant les activités plus attrayantes et divertissantes. En effet, vivre une expérience collective, accomplir un défi, exprimer leur créativité et apprendre de nouvelles choses active directement ces moteurs de la motivation intrinsèque. De plus, en intégrant des éléments de jeu, comme des missions ou des objectifs à atteindre, je pourrais encourager un sentiment de réussite et de progression, renforçant ainsi leur confiance en leurs capacités (objectif).

L'engagement des élèves serait également renforcé, car la ludicisation offrirait une expérience plus immersive et dynamique. Ils seraient incités à collaborer, à réfléchir de manière créative et à relever des défis, ce qui améliorerait leur réussite. En créant des moments d'apprentissage plus interactifs et en transformant la classe en un environnement stimulant, cette approche permettrait aux élèves de prendre plaisir à apprendre tout en développant des compétences essentielles.