

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 :

<https://www.cadre21.org/membres/8a6511c629a814bdda3bc581>

Date d'obtention : 2025-03-07 14:23:50

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

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

La ludicisation est un excellent levier pour renforcer l'engagement et l'apprentissage. En rendant les expériences plus interactives et motivantes, elle pourrait transformer les tâches rébarbatives en activités attractives, tout en facilitant l'intégration des informations et des connaissances.

J'utilisais déjà beaucoup le jeu (jeux éducatifs), et des diaporamas interactifs notamment à Noël pour revoir/réviser des éléments déjà vu avant les vacances et réinvesti de manière ludique grâce au père Noël et un système de récompense de chansons préférées de celui-ci.

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

La ludicisation pourrait enrichir mon enseignement en rendant les apprentissages plus interactifs et engageants. En intégrant des jeux plus numérique ou long, avec des quêtes, des défis ou des récompenses, ça favoriserait encore plus la motivation et la participation de mes élèves. Cela permettrait aussi d'ancrer les connaissances de manière plus durable et ludique.

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

Intégrer la ludicisation favoriserait la motivation et l'engagement de toutes mes élèves (école pour filles) en rendant l'apprentissage plus attractif. Elles seraient plus actives et investies, ce qui améliorerait leur compréhension et leur mémorisation. À terme, cela pourrait aussi renforcer leurs réussites en rendant les savoirs plus accessibles et plaisants à acquérir. Mes élèves en difficulté comprennent davantage lorsque c'est illustré par une vidéo par exemple (le réseau Canopé (France) est une mine d'or de vidéos ludiques pour tous les niveaux et tous les éléments d'apprentissage), associé à des jeux éducatifs pour consolider et illustrer davantage.