CADRE21

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 : ahandaed-ualberta-ca
https://www.cadre21.org/membres/ahandaed-ualberta-ca

Date d'obtention : 2025-04-05 03:26:32

Ludicisation des apprentissages 1 - Explorateur

1. Quelle est votre première réflexion sur le thème de la ludicisation ?
La ludicisation des apprentissages m'apparaît comme une approche innovante visant à rendre l'expérience d'apprentissage plus engageante et motivante. Elle met l'accent sur la motivation intrinsèque des apprenants, favorisant ainsi le plaisir d'apprendre en intégrant des dynamiques inspirées du jeu, mais adaptées aux besoins et aux intérêts des élèves. Cette approche me semble particulièrement pertinente en milieu éducatif, car elle permet de créer un environnement d'apprentissage stimulant où les élèves sont encouragés à explorer, expérimenter et collaborer.
2. Comment cette approche pédagogique pourrait-elle s'insérer dans votre enseignement ?
La ludicisation peut enrichir mon enseignement du français et des études sociales en rendant l'apprentissage plus immersif et motivant. En français par exemple, les élèves pourraient créer des récits interactifs où ils avancent dans une histoire en utilisant leurs compétences linguistiques. En études sociales, des jeux de rôles historiques pourraient leur permettre de débattre et de comprendre des événements clés en incarnant des personnages. Enfin, utiliser des défis collaboratifs ou des cartes mentales pourrait encourager la réflexion et le travail en groupe. Ces approches renforceront la motivation intrinsèque et l'engagement des élèves en les plaçant au cœur de l'apprentissage.
3. Quel serait l'impact (motivation, engagement, réussite) sur votre classe d'intégrer la ludicisation à votre pratique ?
En intégrant la ludicisation à mon enseignement, je pourrais transformer la motivation et l'engagement de mes élèves. Par cette méthode, j'encouragerais leur curiosité et leur envie d'apprendre, ce qui réduirait la passivité en classe. La participation active, qu'elle passe par des jeux de rôles historiques ou des défis narratifs en français, permettrait une meilleure compréhension et une implication plus profonde. De plus, cette approche renforcerait leur autonomie et leur confiance, favorisant ainsi leur réussite scolaire.