

Preuve et attestation de développement professionnel

Ludicisation 2 - Architecte



Description:

Le niveau Architecte permet d'expérimenter et de développer ses habiletés à créer des dispositifs ludicisés pour l'apprentissage. Vous avez déjà entamé cette aventure de développement professionnel avec nous au niveau Explorateur. À la manière d'un jeu de rôle, vous avez découvert et amassé des outils dans votre sac à dos pédagogique. Vous voilà donc prêt à vous attaquer à un premier défi : concevoir votre propre leçon ludicisée. Un trésor précieux se cache au bout de cette quête : un engagement rehaussé de vos apprenantes et apprenants et un amour encore plus fort pour votre profession. Osez-vous à nouveau ?

:

Badge attribué à : Langin Fanny

<https://www.cadre21.org/membres/e6a26d624e23115cf4ba2ca3>

Date d'obtention : 2023-10-13 13:21:32

Ludicisation des apprentissages 2 - Architecte

1. Réflexion sur l'impact : En quoi les mécaniques de jeu de votre activité ont-elles eu un impact sur les personnes apprenantes ? Précisez brièvement de quelle manière vous avez intégré celles-ci à votre séquence.

Le but d'apprentissage de mon activité était de réviser le passé composé et le futur simple en 4ème année du primaire. Pour ce faire, j'ai créé un quiz ludifiez sur le site Genial.ly à partir d'un canevas vierge. La machine à voyager dans le temps a eu un problème et nous sommes coincés dans le passé. Nous devons répondre à des questions de grammaire afin de pouvoir retrouver notre chemin. Les élèves semblaient plus motivés à compléter ses exercices de révisions, et plus attentifs en classe pour l'explication de l'activité. Ils ont vraiment apprécié ce concept.

2. Retour sur l'activité : Si vous aviez à refaire cette activité différemment, comment vous y prendriez-vous ? Quelle(s) mécanique(s) du jeu aimeriez-vous ajouter dans votre prochaine activité ? Justifiez brièvement vos réponses.

Si je devais refaire cette activité, je pourrais rajouter différents niveaux de jeu que les élèves peuvent sélectionner afin qu'ils puissent diriger leur apprentissage en fonction de leurs compétences.

Mécanisme de jeu: Niveau

3. Réflexion sur l'expérience : Selon votre expérimentation de la ludicisation, quelles sont les leçons que vous tirez au niveau de la relation entre la ludicisation, la créativité et l'expression de vos apprenantes et apprenants ?

La ludicisation augmente la créativité et l'expression des apprenants, mais il faut trouver une juste balance entre la motivation qui vient du jeu ou de l'apprentissage. J'ai apprécié utiliser des activités ludifier avec mes élèves, le temps de préparation est plus long qu'une leçon régulière, mais selon moi c'est payant pour offrir un enseignant différencié et engageant aux élèves.

Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)

Capture-decran-2023-10-13-091932.png

Capture-decran-2023-10-13-092026.png

Capture-decran-2023-10-13-092056.png

Site Web

<https://view.genial.ly/6029e13a5bcb3f0d1e3d9022/horizontal-infographic-maps-voyage-dans-le-temps>