CADRE21

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. Oserez-vous à nouveau ?

:
Badge attribué à : sophie1972
https://www.cadre21.org/membres/sophie-marier-cegeplevis-ca

Date d'obtention : 2023-11-20 20:11:28

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.
Lien publication privée vers Mission 1 du jeu d'évasion : https://view.genial.ly/6504a478af58960012554128
Mot de passe : supermax

Tel que vous pouvez le constater en accomplissant la première mission de mon jeu d'évasion, l'activité est motivante, engageante et immersive. Les diverses mécaniques de jeu utilisées ont sûrement grandement contribué à l'atteinte de ces impacts positifs; les mécaniques utilisées sont:
1. L’obtention de chiffres pour découvrir le code qui mène à la prochaine mission;
2. L’obtention d’un badge à la fin de chaque mission;
3. L’aspect immersif créé par les images et le son.

De plus, la complétion de la Mission 1 par mes étudiant.es au laboratoire de langues a eu un impact très positif sur leur apprentissage (c-à-d., littératie numérique), tel que démontré par l'augmentation significative de leurs notes du pré-test au post-test sur la littératie numérique.

En terminant, j'ai aussi entre autres observé:
- qu’ils/elles prenaient des notes pour visionner des œuvres en dehors des heures de cours;
- qu’ils/elles devaient s’adapter au rythme plutôt lent amené par le jeu pour lire des définitions, lire des rétroactions et faire des réflexions éthiques. Au début, certain.es trouvaient que certaines transitions étaient trop lentes, mais une fois le rythme du jeu bien intégré, ils/elles poursuivaient avec attention et intérêt.
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.
Pour le moment, l'accumulation de points (milles) n'a pas pu être intégrée à mon jeu. Donc, si je refaisais l'activité, j'essaierais d'ajouter cette mécanique d'accumulation de points.
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 ?
Ma leçon principale est que ça prend beaucoup de temps, de recherche de contenus 'libres d'accès', de réflexion mais que c'est HYPER motivant comme enseignant.e d'embarquer dans une telle aventure!

Merci »:)

Note: Madame Chandonnet a déjà évalué la suffisance des traces (par ex., planification complète (PDF), objectifs pédagogiques clairs)
Site Web
https://view.genial.ly/6504a478af58960012554128