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 : pbrunet@cybercap.qc.ca
https://www.cadre21.org/membres/pbrunet-cybercap-qc-ca

Date d'obtention : 2024-05-09 20:16:22

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.
Les mécaniques de jeu utilisées dans cette activité ont eu un impact significatif sur les apprenants en les engageant de manière interactive et ludique dans le processus d'apprentissage. Voici comment ces mécaniques ont été intégrées à la séquence :

- Objectif clair : En présentant un objectif clair à atteindre - aider Jyn Young à repérer et photographier les huit animaux pour son magazine - les apprenants sont motivés à participer activement à l'activité.
- Récompenses : L'attribution d'un badge d'explorateur comme récompense pour avoir réussi la mission incite les apprenants à s'investir davantage dans la tâche, renforçant encore plus leur engagement et leur motivation.
- Défis progressifs : En imaginant et en créant chaque animal, les apprenants sont confrontés à des défis progressifs qui les poussent à développer leurs compétences de manière graduée, renforçant ainsi leur sentiment d'accomplissement à chaque étape franchie.
- Rétroaction immédiate : Lorsque les apprenants impriment et collent les images des animaux sur la carte, ils reçoivent une rétroaction immédiate sur leur progression, ce qui leur permet d'ajuster leur stratégie si nécessaire et de rester engagés dans la tâche.

En intégrant ces mécaniques de jeu à la séquence, les apprenants sont activement impliqués dans l'activité, ce qui favorise un apprentissage plus efficace et mémorable.
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 différemment, j'explorerais la possibilité d'ajouter quelques mécaniques de jeu supplémentaires pour enrichir l'expérience des apprenants. Voici quelques idées :

- Mécanique de collaboration : Plutôt que de travailler individuellement, les apprenants pourraient être regroupés en équipes et encouragés à collaborer pour imaginer et créer les animaux. Cela favoriserait le travail d'équipe, le partage des connaissances et des compétences, ainsi que la communication entre les membres de l'équipe.
- Mécanique de prise de décision : Intégrer des choix à prendre tout au long de l'activité, comme décider quel animal chercher en premier ou quel itinéraire emprunter dans la jungle. Ces décisions pourraient avoir des conséquences sur la progression de la mission, ce qui inciterait les apprenants à réfléchir stratégiquement.

En ajoutant ces mécaniques de jeu supplémentaires, cela contribuerait à rendre l'activité plus interactive, stimulante et immersive, tout en renforçant les compétences cognitives et sociales des apprenants.
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 ?
Dans mon expérience avec la ludicisation de cette activité, j'ai observé plusieurs leçons importantes concernant la relation entre la ludicisation, la créativité et l'expression des apprenants :

1. Stimuler la créativité : La ludicisation offre un cadre stimulant pour encourager la créativité des apprenants. En leur donnant la liberté d'explorer et de résoudre des défis de manière ludique, les apprenants sont incités à penser de manière innovante et à proposer des solutions originales aux problèmes rencontrés.

2. Encourager l'expression individuelle : La ludicisation permet aux apprenants d'exprimer leur personnalité et leur style individuel à travers les choix qu'ils font et les actions qu'ils entreprennent dans le cadre de l'activité. Cela favorise un environnement d'apprentissage inclusif où chaque apprenant se sent libre d'exprimer ses idées et ses compétences de manière unique.

3. Renforcer l'engagement : En intégrant des éléments ludiques tels que des récompenses, des défis progressifs et des mécaniques de jeu interactives, la ludicisation renforce l'engagement des apprenants dans l'activité. Cela les motive à s'investir pleinement dans la mission d'exploration et à tirer le meilleur parti de l'expérience d'apprentissage.

La ludicisation de cette activité a démontré son potentiel à stimuler la créativité, à encourager l'expression individuelle et à renforcer l'engagement. Ces leçons soulignent l'importance de l'intégration de la ludicisation dans la conception des activités d'apprentissage pour créer des expériences d'apprentissage plus enrichissantes et engageantes.
Déposez vos traces de l'activité scénarisée (maximum de 3)
Visuel.jpg

Mini-lecon.pdf
EXEMPLE-ACTIVITE-APPRENTISSAGES-LUDICISEE.pdf