

## Preuve et attestation de développement professionnel

### Magazine École branchée Vol. 26, no 2



#### Description:

Volume 26, no 2 - Hiver 2024 : Jouer pour apprendre - Les secrets de la ludification Au fur et à mesure que les enfants grandissent, l'aspect ludique de l'apprentissage est de moins en moins présent. Comme si le fait de s'amuser ne pouvait s'arrimer au contexte scolaire. Un courant est néanmoins en voie de regagner les salles de classe. Qu'on le nomme ludicisation, ludification ou gamification en anglais, celui-ci tire parti des mécanismes de jeu à des fins pédagogiques, et ce, avec des élèves de tout âge! Dans ce numéro, découvrez une diversité de témoignages afin de vous inspirer et de vous guider pour des pratiques plus ludiques!

:

Badge attribué à : Proulx Johanne

<https://www.cadre21.org/membres/bb6a1de5276cead398782c69>

Date d'obtention : 2023-11-29 11:18:24

# Magazine École branchée Vol. 26, no 2

1 - Quel est le premier article que vous avez lu ?

8 principes pour augmenter la motivation et l'engagement des élèves

Quel impact la lecture du premier article a eu (ou aura) dans votre pratique ?

Les stratégies pédagogiques

Partagez ici votre brève réflexion et/ou témoignage à ce sujet

Le jeu permet de développer des compétences qui ne sont pas souvent vécus en classe de science.

2 - Quel est le deuxième article que vous avez lu ?

Les jeux en éducation Quoi? Pourquoi? Comment?

Quel impact la lecture du deuxième article a eu (ou aura) dans votre pratique ?

Les stratégies pédagogiques

Partagez ici votre brève réflexion et/ou témoignage à ce sujet

Les jeux peuvent avoir plusieurs objectifs pédagogiques, mais surtout, ils permettent aux élèves d'expérimenter sans perdre des points. Ils encouragent l'erreur car, c'est une façon d'apprendre ;)

3 - Quel est le troisième article que vous avez lu ?

Pourquoi utiliser le jeu d'évasion pédagogique en classe?

Quel impact la lecture du troisième article a eu (ou aura) dans votre pratique ?

L'intégration des outils numériques

Partagez ici votre brève réflexion et/ou témoignage à ce sujet

Le fait d'utiliser des jeux numériques limite l'achat de matériel. Ils sont disponibles plus rapidement. Ils permettent la différenciation et la collaboration entre les pairs.