

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 : Vournias Annie

<https://www.cadre21.org/membres/dbac31ca5369a53447ec88a2>

Date d'obtention : 2024-02-06 15:25:11

Magazine École branchée Vol. 26, no 2

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

Pourquoi utiliser le jeu d'évasion pédagogique en classe?

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

J'aime l'idée de transformer un exercice ou un problème en énigmes comme moyen de renforcer la collaboration et la communication entre élèves .

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

Dans nos favoris : Quand l'IA invite au jeu!

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

L'intégration des outils numériques

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

Je connais déjà plusieurs de ces outils et j'apprends un nouvel - questionwell.

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

Quand te former te fait entrer dans la légende

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

La posture professionnelle

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

En tant que coordinatrice du numérique je dois souvent trouver de façons de motiver mes enseignants à intégrer le numérique dans leurs pratiques pédagogiques. La ludification de la formation peut aider.