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 : Mathieu Thibault
https://www.cadre21.org/membres/mathieu-thibault-uqo-ca

Date d'obtention : 2024-03-08 16:23:44

Magazine École branchée Vol. 26, no 2

1 - Quel est le premier article que vous avez lu ?
Les jeux en éducation Quoi? Pourquoi? Comment?
Quel impact la lecture du premier article a eu (ou aura) dans votre pratique ?
La façon d'aborder un sujet, un enjeu ou une problématique
Partagez ici votre brève réflexion et/ou témoignage à ce sujet
Cet article m'a permis de distinguer la ludification de la ludicisation (incluant jeux sérieux), puis de faire ressortir des avantages et inconvénients du jeu dans l'apprentissage. Le texte est bien écrit et fournit des exemples clairs, appuyés sur des références pertinentes.
2 - Quel est le deuxième article que vous avez lu ?
Jouer, c'est du sérieux! Ou l'art de faire semblant pour de vrai
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
J'ai adoré cet article, qui m'a fait découvrir des ressources très pertinentes. D'abord, BDvasion a fortement attiré mon attention et je me suis moi-même prêté au jeu en complétant quelques énigmes. J'ai même écrit à l'auteur, qui m'a envoyé des précisions et des ressources complémentaires très pertinentes.
J'ai aussi apprécié l'application des huit leviers/principes agissant comme moteurs de motivation intrinsèque.
Je prends aussi en note le document de questions d'accompagnement d'un jeu pédagogique (https://docs.google.com/document/d/1cjWITU-tv6D5PEYbsYSB6XX8DoKvOdsSunmNibx06HA/edit) produit par le RÉCIT.
Finalement, la ludothèque scolaire (tinyurl.com/ludothequecssfl) m'a fortement incité à me procurer certains jeux de société qui semblent très bien faits pour faire apprendre les enfants tout en s'amusant.
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
Quelle bonne idée de ludifier aussi le développement professionnel des personnes enseignantes! Bravo au courage managérial de la direction impliquée!
Il faut toutefois que ça demeure une voie de motivation et non pas une pression supplémentaire à faire travailler encore davantage les personnes enseignantes.