

Libellé	Ludification d'activités pédagogiques		
Objectif(s)	Ludifier des activités pédagogiques avec ou sans le numérique		
Public cible	Enseignants		
Accroche	Comment engager les élèves dans la réalisation des activités pédagogiques proposées ? qu'est-ce qui les motive ? Découvrez les leviers de la ludification !		
Type de candidature (individuelle / collective / public désigné)	Nbre places maximum	Durée (en h)	Durée (en mois)
individuelle	15	13	4

Légende : Formation (MF1) Formation (MF2) Formation (MF3) Transférabilité (MT) Personnalisation (MP)

Session	MF1	MF2	MF3	MT	MP
Titre	Découverte des principes de la ludification	Construction d'un scénario pédagogique ludifié		Conception d'une activité pédagogique ludifiée	Bilan de l'expérience Ludification dans Eléa avec le plugin LudiMoodle
Durée	1	4	3	3,5	1,5
Dates	CV 26.11.2024 11h-12h – D 26.11 au 17.12		17.12.2024 – 9h-12h	17.12.2024 au 14 février 2025	14 Février 11h00 - 1H30 CV
Modalité	Classe virtuelle	Distanciel en autonomie	Présentiel	Distanciel en autonomie	Classe virtuelle
Objectif pédagogique à la fin de ce bloc, les participants seront capables de....	Démarrer la formation	Identifier les principes de la ludification et des conditions de sa réussite, les principes des théories de l'autodétermination et les liens entre profils de joueurs et mécaniques ludiques	Concevoir un scénario Mettre en œuvre une méthodologie de scénarisation pédagogique adaptée à la ludification.	Construire un parcours d'apprentissage ludifié Mettre en œuvre le parcours en classe Analyser les impacts sur l'engagement des élèves et sur les apprentissages des élèves.	Evaluer collectivement les résultats obtenus Tirer des règles des expériences Concevoir et mettre en œuvre un parcours d'apprentissage ludifié dans Eléa avec le plugin Ludimoodle
Contenu	Présentation du parcours et de la transférabilité	Apports d'experts pour comprendre les principes théoriques de la ludification.	Nécessité de scénariser pour une mise en œuvre efficace de la ludification au service des apprentissages et de l'engagement des élèves. Outil de scénarisation pédagogique pour la ludification s'appuyant sur les principes théoriques de la ludification.	Utilisation de l'outil de scénarisation pour construire un parcours d'apprentissage ludifié pour changer un comportement et adapter les mécaniques ludiques aux profils des élèves	
Critère de réussite (but à atteindre)	Les participants identifient les contenus du parcours et sont motivés pour s'investir dans leur formation. 100% se connectent dans selon le calendrier proposé	100% des activités sont effectuées	Construction du scénario de parcours d'apprentissage ludifié avec la méthodologie Ludi-ABC.	Le parcours est expérimenté avec les élèves Un feed-back personnel	Une mise en commun permet d'élaborer collectivement une synthèse
Compétence(s) travaillées	Compétences de l'enseignant mobilisée : Construire, mettre en œuvre et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage prenant en compte la diversité des élèves			CRCN Edu 3.1. Concevoir Construire des situations d'éducation - enseignement - apprentissage avec des ressources et services numériques : – Veiller à l'accessibilité et à la sécurité dès la conception – Planifier, scénariser des apprentissages selon différentes durées et modalités – Adapter les moyens numériques aux publics et objectifs visés – Expérimenter avec une classe ou un groupe de travail de nouveaux formats et pratiques pédagogiques	
Livrable attendu	Présence à la classe virtuelle	Réalisation des différents quiz permettant de valider la compréhension et l'acquisition des connaissances.	Un scénario d'un parcours d'apprentissage ludifié	Feed-back dans Magistère sur la scénarisation, les outils numériques mobilisés et l'impact sur les élèves	Recueil collectif de bonnes pratiques

13

Modalité d'évaluation d'atteinte de l'objectif et indicateur		obtention des badges.	Evaluation réalisée dans le module de transférabilité.	Niveau visé : Initié : Je suis capable de m'appuyer sur le numérique dans mes préparations de cours pour diversifier des situations d'apprentissage et d'évaluation (ajout d'interactivité, etc.)	
--	--	-----------------------	--	---	--

Modules de personnalisation proposés : ensemble de l'offre PIX+

EDU

	1	2	3	4	5	6	7	8
Session	Auto-positionnement PIX	Gestion et partage de ressources	Documents	Communication et collaboration	Supports pédagogiques	Culture numérique	Réaliser une veille	Numérique et sécurité
Durée	2h	1h30	1h	1h30	1h20	1h30	1h	1h30
Dates								
Modalité	Distance	Distance	Distance	Distance	Distance	Distance	Distance	Distance
Objectif pédagogique à la fin de ce bloc, les participants seront capables de....		Gérer des fichiers, des données, partager et publier	Adapter les documents à leur finalité	Communiquer et collaborer	Concevoir une capsule vidéo et utiliser des outils d'animation en classe	Construire son environnement numérique et évaluer avec le numérique	Mener une recherche et une veille, sélectionner des ressources, évaluer l'information	Sécuriser l'environnement, préserver la santé physique et psychique, protéger l'environnement
Contenu		Gestion de ressources	Licences, inclusion et accessibilité, différenciation	Outils de collaboration, apps, enjeux de la présence en ligne	Capsules vidéo, RA/RV, diaporama, édition et traitement de texte, manipulation de vidéo, de son et d'image	Traitement de données, programmation, environnement numérique	Banques de ressources	Cyberharcèlement, RGPD, cybersécurité
Modalité d'évaluation d'atteinte de l'objectif pédagogique	Finalisation du module	Finalisation du module	Finalisation du module	Finalisation du module	Finalisation du module	Finalisation du module	Finalisation du module	Finalisation du module