

<b>Libellé</b>	<b>Ludification d'activités pédagogiques avec le numérique</b>		
<b>Objectif(s)</b>	Ludifier des activités pédagogiques avec le numérique		
<b>Public cible</b>	Enseignants, formateurs, ingénieurs pédagogiques, chefs de département, DANE/DRANE adjoint.e		
<b>Accroche</b>	Comment engager les élèves/les adultes dans la réalisation des activités pédagogiques/de formation proposées ? qu'est-ce qui les motive ? Découvrez les leviers de la ludification !		
<b>Type de candidature (individuelle / collective / public désigné)</b>	<b>Nbre places maximum</b>	<b>Durée (en h)</b>	<b>Durée (en mois)</b>
Désigné	10	31	7

Session	MF1	MF2	MT				MP
Titre	Démarrage	Apports scientifiques et enjeux de la ludification	Conception d'une activité ludifiée	Relations avec le partenaire	Expérimentation	Bilan de l'expérience et rédaction du portfolio	Guidage pour compléter le dossier
Durée	2	4	2x1h	2h	3 jours (18h)	3h	2h
Dates	6/01 et 13/01, 17h-18h	Janvier-février	14/02 et 18/03, 17h-18h	avril	Allemagne : 23, 24, 25/04 Grèce : 28, 29, 30/04	Juin	
Modalité	Classe virtuelle	Distanciel en autonomie	Classes virtuelles	Asynchrone	Présentiel	Comodalité avec les partenaires	Distanciel
Objectif pédagogique à la fin de ce bloc, les participants seront capables de....	Identifier ses engagements dans le cadre du projet Compléter son dossier	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 Préparer son projet de conception d'activité pédagogique ludifiée	Mettre en œuvre une méthodologie de construction de scénario ludifié.	Interagir à distance pour co-concevoir l'activité ludifiée	Tester une activité avec son binôme à l'étranger Observer et analyser les comportements des apprenants à l'étranger Identifier des pratiques pédagogiques inspirantes	Partager des expériences de ludification d'activités pédagogiques avec *les binômes à l'étranger *le collectif d'enseignants /formateurs	Formulation de la demande Guide pas à pas
Contenu	Prise en main des outils et sources d'informations Tutoriel de saisie des demandes Accompagnement à la formulation de la demande (fiche d'intention ?) Présentation de la charte qualité et des attentes de l'agence Erasmus + Présentation du projet pédagogique Importance des standards qualité	Apports d'experts pour comprendre les principes théoriques de la ludification.	Méthode ABC learning design enrichie				
Critère de réussite (but à atteindre)	Les dossiers sont complétés	100% des activités sont effectuées	Des activités sont co-construites et testées avec des élèves				
Compétence(s) travaillées			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			Livrable : portfolio collectif d'expériences avec les conditions de réussite et d'efficacité des apprentissages des activités pédagogiques ludifiées				
Modalité d'évaluation d'atteinte de l'objectif et indicateur			Niveau visé : 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.)				