

Education numérique: comment gérer sa classe en ludifiant les apprentissages?

3 ECTS

Formations concernées

Bachelor of arts pour l'enseignement dans le degré primaire

Horaire

Vendredi 14:15 - 17:30

Organisation du module

BP63ID-u Education numérique: comment gérer sa classe en ludifiant les apprentissages?

Responsable du module

Bonvin Guillaume, UER MI
guillaume.bonvin@hepl.ch

L'implémentation du nouveau plan d'études d'éducation numérique, la mise à disposition d'outils et de ressources numériques au service des apprentissages offre un très grand potentiel pour développer la créativité, la pédagogie de projet, au moyen de scénarios d'apprentissage plus collaboratifs, différenciés, inclusifs et ludiques. Le numérique peut aussi ébranler notre manière de gérer la classe.

L'objectif de ce séminaire pratique est de vous permettre de développer des scénarios de mise en œuvre du plan d'études d'éducation numérique tout en développant vos compétences de gestion de classe. Nous y explorerons comment les principes de gamification ou de ludicisation des apprentissages (par le biais de jeux de rôle, d'enquêtes ou encore des escapes games pédagogiques) peuvent renforcer la motivation des élèves et leur engagement dans les tâches d'apprentissage.

Compétences travaillées

1
8

Prérequis

Connaissances de base des modules numériques BP33-43NUM et BP53NUM

Thèmes et activités-clés

Activités numériques
Gestion de classe
Gamification / Ludification

Modalités de travail

Il se déroulera au sein du Future Classroom Lab (FCL) de la HEP Vaud et vous permettra de tester une panoplie d'outils numériques à mobiliser. Tous les scénarios développés seront mis en œuvre en équipe auprès de classes d'élèves venant spécialement à la HEP dans le cadre des activités scolaires du FCL.

Niveaux de maîtrise évalués

- Établir des relations entre la culture prescrite dans le plan d'études et celle des élèves (1)
- Intégrer les technologies de l'information et de la communication aux fins de préparation et de pilotage d'activités d'enseignement et d'apprentissage, de gestion de l'enseignement et de développement professionnel (8)
- Faire preuve d'un esprit critique et nuancé par rapport aux avantages et aux limites des technologies comme soutien à l'enseignement et à l'apprentissage, ainsi qu'aux enjeux pour la société (8)
- Évaluer le potentiel didactique des technologies en relation avec le développement des compétences visées dans le plan d'études. Concevoir et animer des situations d'enseignement et d'apprentissage en fonction des élèves et du plan d'études (8)

Évaluation formative

-

Évaluation certificative

Évaluation en continu

Dossier individuel

- Co.conception d'un scénario pédagogique intégrant les principes de ludification.
- Mise en œuvre en condition réelle dans le cadre des activités scolaires du Future Classroom Lab.
- Corédaction, sous forme d'un article de blog, d'un bilan synthétique sur l'expérimentation menée.

Ouvrages de base

Les ressources sont remises à jour régulièrement et seront disponibles lors du séminaire.