

opéres pour sériens

→ compare JEU
v SIMULATION

→ suivre les modes (ex. escape game)

→ ne pas se jouer

→ ne pas évoluer

Concils

- travailler en équipe

- prendre du temps à TESTER
(prototypage & test)

- utiliser existant / ne pas recréer des jeux déjà créés par des pros
Plutôt s'utiliser / s'adapter
- évaluer

pièces gamification

→ faire de la déco (ex: illustration sans usage)
→ ne pas utiliser objets gamifiés en place

Préferer

- cohérence
- choisir objectifs
- lier les objets

Déjàver les CHAUSSES TRAPES
de la ludopédagogie

Règles ludicision

→ t'il wade
→ se sentir jouer
→ se lier à SH
culture ludique

Concils

- tester le do profil
- différencier les activités
- garantir la liberté des
prototypistes

! 3 ou 4 définitions

3 composantes

→ ludopédagogie en apprentissage

gamification = cadre de jeu des env non ludique

usage
ludicisation = phase initiale en situation de jeu (jeu) en NGT / KERSY = plus, besoins variés
jeu sérieux = act. substantielle par un jeu

cadre régulation cadre capacitant
règle / début / fin / obj

→ enjeux valenzants / motivants
! chacun a ses propres raisons (gain - a-beure)
→ frais formation des skills et les a non
→ jeux → up compétences

INNOVATION

Pratiques existantes de DM

! pratiques qui ont des LIMITES

→ ex. vulgarité / libre de droit
IL FAUT CONSTITUTIONNER la innovation → pour contourner pédagogie → pour contourner

TP / relecture / présentation

Digitalisation par numérique

! habillage qui n'interroge pas sur la pratique

Évaluation

→ innovative comme un OUTIL DE REGULATION ex. portfolios = outils pour étudiant & par pour l'évaluation / notation

Interêt des pédagogies ACTIVES

! ne pas négier contraintes structurelles (ex. amphis)

évolution ligne mais changement conception → les étudiants peuvent apprendre par eux mêmes

Activité ≠ notation

! notation essentielle ?

! résistance au changement (peut-être) légitime

! échec à l'origine pas que évolution pédagogie ne fonctionne pas

! évaluation inhérente ≠ engager personne

Activité = aussi carthésien

! éviter cette attitude négative vis-à-vis de notation

Pédagogie MUTUELLE ex. apprendre ensemble à la bibliothèque le cours est un dialogue

regional très per à université Parth réje ANDRACÉ

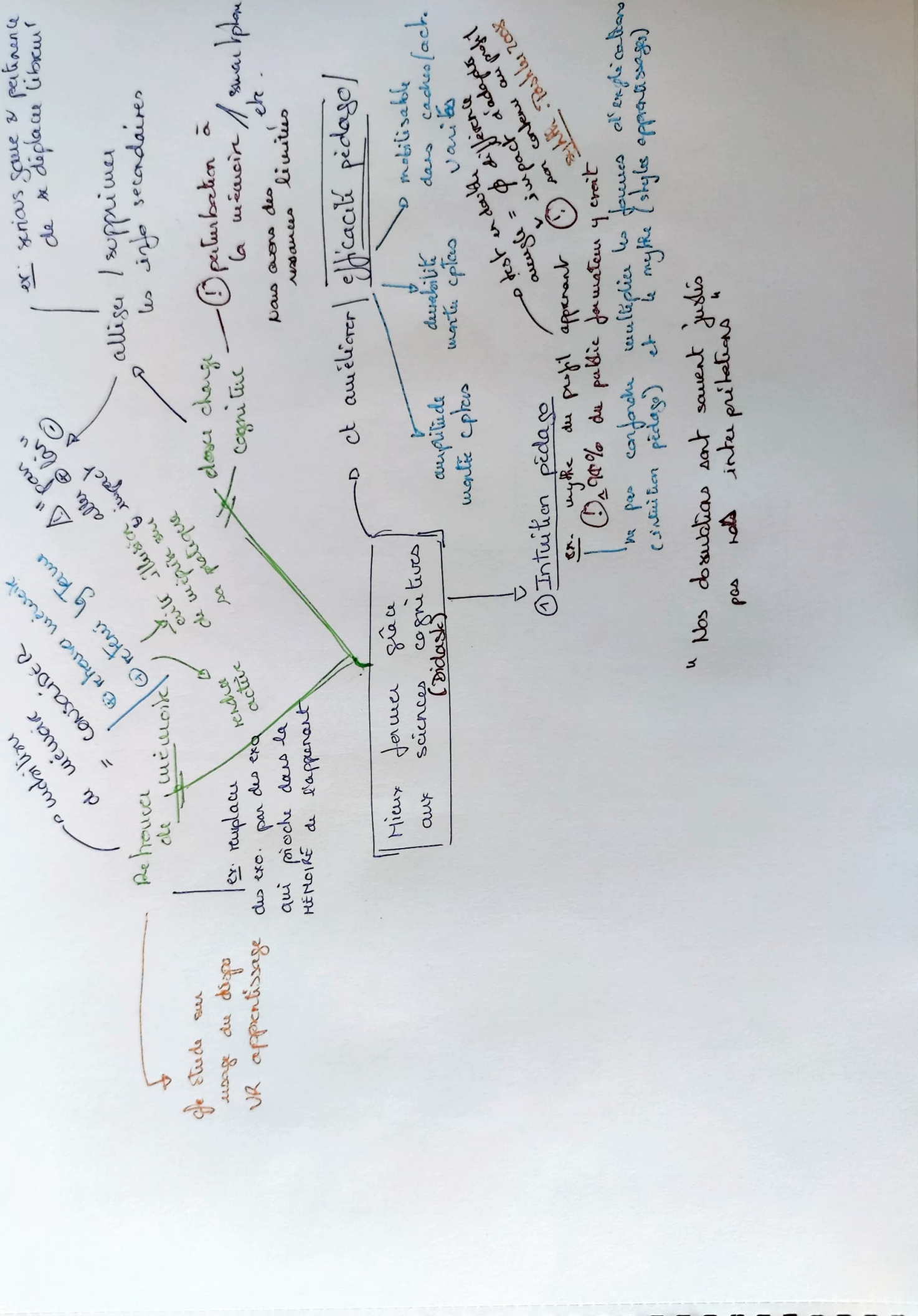
! "pensée magique du dispositif"

Approche efficace SSI adaptée & évaluée

! changeants, GRANDS

- ① appropriation
- ② test
- ③ évaluation

sentir d'une zone de confort & vivre en danger au par pédagogie.



de étude sur
usage de dispo
VR apprentissage

à vouloir
de mémoire
= consigne
③ reformuler
④ reformuler
de mémoire
de mémoire
de mémoire

alliser / supprimer
les info secondaires

dose charge
cognitive

pas avec des limites
ressources

efficacité pédagogique

durabilité
apprentissage

amplitude
apprentissage

Intuition pédagogique

mythe du profil apprenant

90% du public formateur y croit
ne pas confondre multiplier les formes et exploiter les formes (styles d'apprentissage)

Nos doctrines sont souvent jugées
pas très pertinentes

ex. xious source & pertinenca
de déplacement

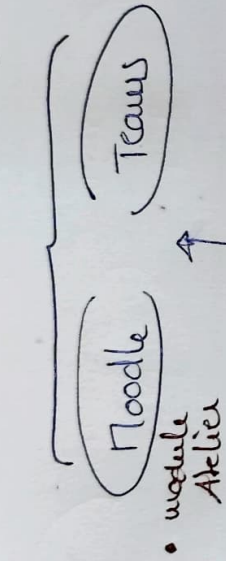
mobilisable
dans cadres fact.

durabilité
apprentissage
amplitude
apprentissage

mythe du profil apprenant

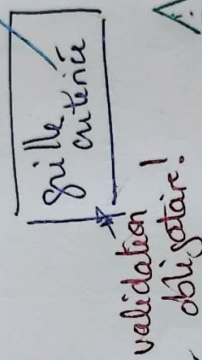
Nos doctrines sont souvent jugées
pas très pertinentes

Exercice rendu collectif



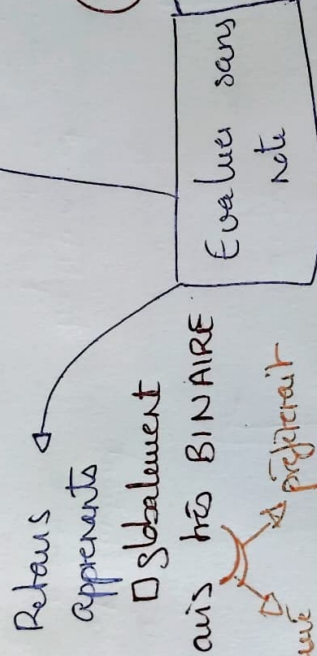
- 1) Authentification
- 2) Validation / pairs
- 3) Evaluation / reject

Peer Review
 • anonyme
 • pratique
 • quatre pfs



validation obligatoire!

! surveillance & autoévaluation continue



Retours Apprenants globalement

amis très BINAIRE
 -> préférerait
 -> anonyme

Portfolio comme outils
 réflexif sur l'individu et son parcours

diagramme radar
 Dauto evaluation / 10
 Année 1 ; année 2

! exp dans portfolio
 ≠ analyse

Travailler avec le stagiaire sur l'analyse
 Différence cv / portfolio

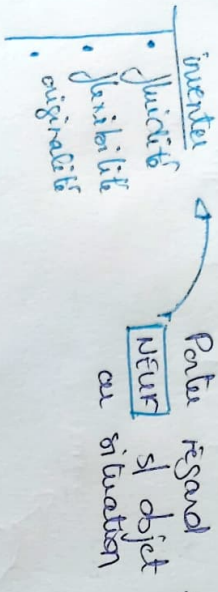
Grille critères et le plus low-cost des outils et parlent celui qui a le plus de potentiel

⊖ plateforme en vient à la note

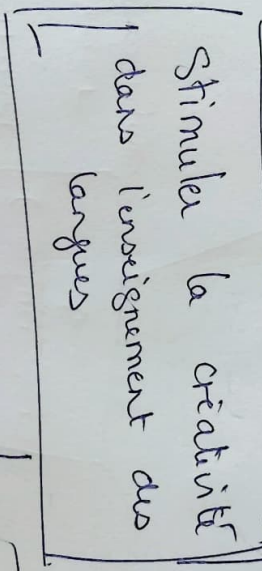
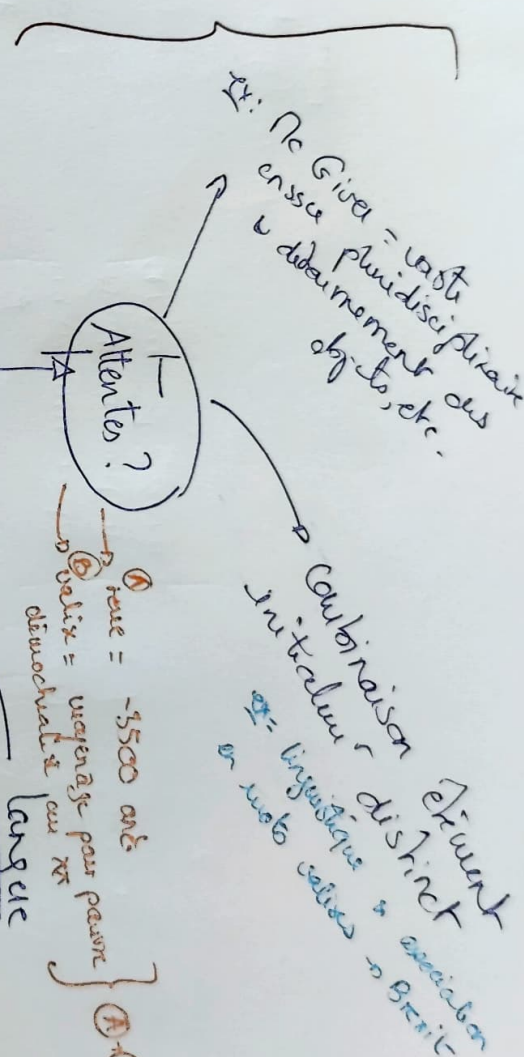
⊕ plus de conscience des apprenants sur la difficulté d'évaluer
 reprise de conscience

② Pensez comme Savants
 pour faire élargir des
 solutions - recherche
 plus logique

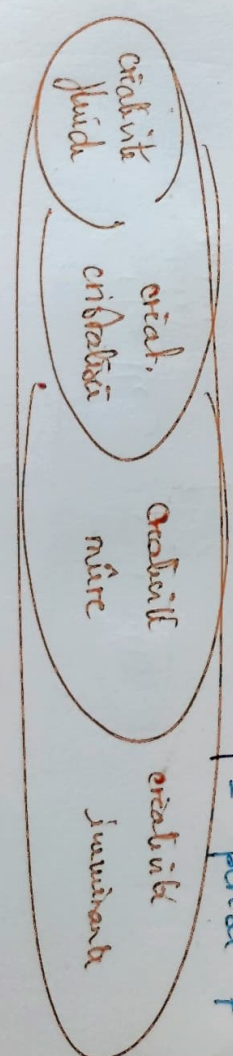
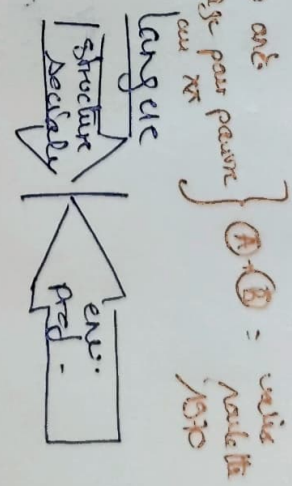
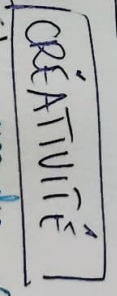
③ Pensez diversifiée
 étude + solution pour pb
 en étant créatif



④ Ex: peinture en classe de langue
 repasser connaissance enseignant / étudiant
 = introduction à la conception innovante



tradition → création
 distension = action de tirer



→ E. Necla (2005)

Créativité
 ↳ qd p v sa
 capacité
 à créer des
 objets créatifs

L'hypnose au service de l'apprentissage

- Hypnose = apprentissage sans hypnose

! hypnose = relaxation + travail dans un cadre TRÉVA CONSCIENT + conscientisation

Effet hypnotique = l'attention sur l'objet à 1 instant donné = complètement inhibé

suppression / inhibition de la pensée liante

↓ gain de confiance / attention

dimension identitaire s'p liante = rupture culturelle relation inf pour apprentissage / éléments inconscient (étude ?) → obj de l'ave en jeins

rupture moduli conscient / inconscient

Construction grâce à la modification au sein des représentations / vécu = réviser le schéma = cadre de référence

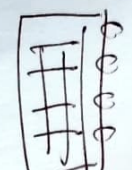
- Modification réelle subjective par suppression stimuli liant

Evolution des pratiques pédagogiques = suivre l'intégration

Projets Hérités



Evaluation -
 Ch Fcté
 A - B - C - D
 1 att / lettre = unité
 lettre = seeing en pte

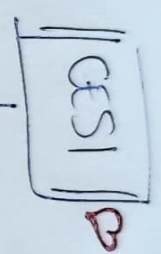


évaluation indivi
 naturel
 univ
 connaissance
 = participation Fcté
 compétence = projet



contratualisation sur possible

Audiation continue
 de l'évaluation pédagogique + un p. tutelle

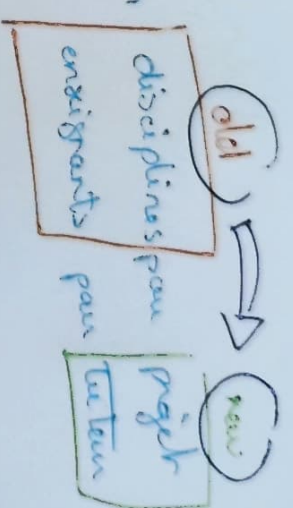


Approche par projets

A2P2
 APP. Projé
 = cycle itératifs

PBL
 diago / hypothèses
 essai
 apprentissage

suppression

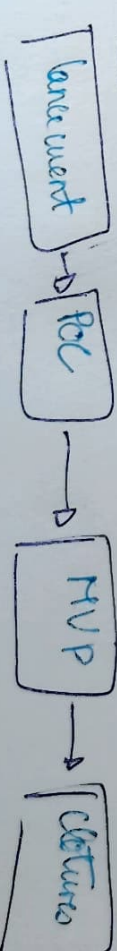
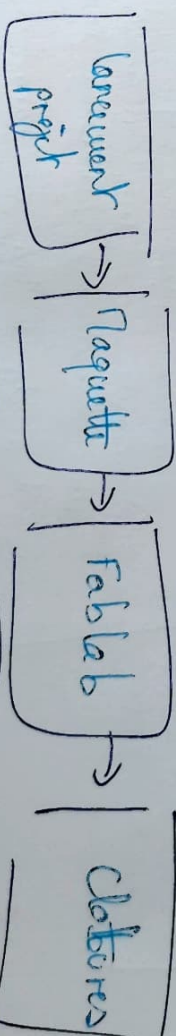


situat
 pré
 env
 apprentissage

collaborat
 app. par
 pair
 env. q
 pblab
 labo

2-5 semaines
 boucles itératives à la volée

logique pseudo-science



évaluation pédagogique + un p. tutelle

évaluation pédagogique + un p. tutelle

Evaluation / ACN? (Xavier Rogier ZOH)

ACN : connaissance / apte cognitives
 (S) ACN intelligent

Prédictions belacq
 solutions goals implicites
 degrés de complexité

guide méthodes
 avec liège
 ———— terrain

! faisabilité
 habilité
 Beaucoup !
 TETIPS !

! peu hauteur mesure efficace de l'outil / compétences

Importance d'avoir
 une posture nostalgique
 régulation
 cause plausibilité

Evaluation par
 les gds groupes

Instruments

Contenu
 congruence
 représentativité

Critère
 valeur
 prédictive

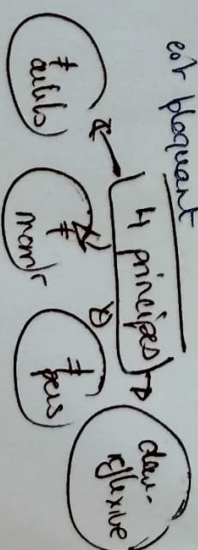
Constructif
 rigoureux
 évaluation

! validation compétence (acquies)
 ou aspects compétence (diversité compétence)

! et construite ?

concept régulation

witkowski des gens qui par mesure
 une distance quand 1 obstacle
 est bloquant

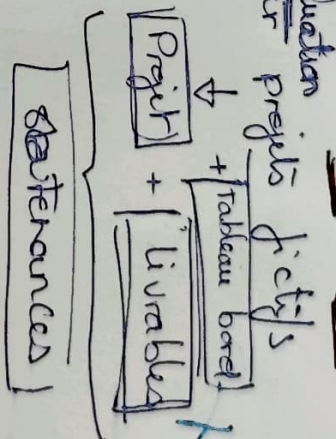


Evaluation totale =
évaluation HARD / soft skills
dans la même épreuve

! groupes restreints 15-20.

évaluation continue durant année

évaluation par projets fictifs



encadrement par coach

Application
Acquaire
livrée
individuelle