

TraAM 2023/2024

ACADÉMIE de Strasbourg

BILAN

Thème : La ludification comme aide à l'apprentissage

Lien à consulter : <https://eduscol.education.fr/ecogest/reseaux/AAM-actions-mutualisees/traam20192020>

<p>Constats :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modification de la relation enseignants/élève - Modification du rapport au temps/à l'espace 	<p>Approche différente par le jeu, élèves surpris et intéressés par de nouvelles méthodes innovantes.</p> <p>Réalisation des jeux sur PC de préférence en groupe réduit</p>
<p>Éléments de réussite (adhésion et motivation des élèves, compétences développées et acquises par les élèves (numériques et autres), (satisfaction des enseignants...)).</p>	<p>Élèves plus intéressés et motivés par l'apprentissage par le jeu. Partage d'outils avec les collègues (notamment en ETLV) afin de pouvoir développer les méthodes ludiques dans différentes matières.</p>
<p>Difficultés rencontrées (matérielles, techniques, compétences et connaissances nécessaires pour l'enseignant...).</p>	<p>Utilisation de nouveaux outils, adaptation nécessaire</p> <p>Utilisation de PC par les élèves nécessitent la disponibilité d'une salle informatique</p>
<p>Perspectives et prolongements</p>	<p>Gamification à développer dans différentes matières</p> <p>A tester sur application de téléphone ce qui permettrait d'utiliser les outils même sans salle informatique</p>

JEUX PROPOSES :

- Jeu PAIRES Pauvreté Learning apps : <https://learningapps.org/display?v=phz10ixwn24>
- Jeu CHEVAUX Pouvoir d'achat <https://learningapps.org/watch?v=pscz8i8a324>
- TRIVIAL POURSUIT GENIALY

<https://view.genial.ly/663a7a832c54df001424a792/interactive-content-trivial-poursuit-stmg>