

« Le jeu qui fait la différence : la ludification dans l'éducation à l'environnement et l'entrepreneuriat »

Le lien : <https://www.edutopia.org/blog/project-based-learning-gamification-go-great-together-heather-wolpert-gawron>

edUTOPIA

DESCRIPTION

Cet article explique comment combiner l'apprentissage par projet (PBL) et la gamification pour stimuler l'engagement et la motivation des élèves. Il fournit des conseils utiles sur la manière d'ajouter des éléments ludiques tels que des badges, des niveaux et des récits à des projets pratiques axés sur la recherche.



SUGGESTIONS

Cet article est un guide utile pour les enseignants qui souhaitent rendre leurs cours plus attrayants et centrés sur les élèves. Il est particulièrement utile lors de la formation des enseignants, du développement professionnel ou lors de la planification de nouveaux cours impliquant des méthodes d'enseignement innovantes.

L'article propose des suggestions pratiques pour combiner l'apprentissage par projet (PBL) et la gamification, deux approches qui, utilisées conjointement, renforcent la motivation des élèves, leur créativité et leurs compétences en matière de résolution de problèmes concrets.

MOTS CLÉS

- Gamification
- Éducation
- Défis environnementaux

LANGUES

Anglais.

PRIX

Cet article est en libre accès.