

Le pouvoir de la gamification dans l'éducation

Le lien : <https://www.youtube.com/watch?v=mOssYTimQwM>



DESCRIPTION

Dans cette conférence, Scott Hebert examine la crise de l'engagement des élèves dans l'éducation et propose la gamification comme solution dynamique. En 2015, il a lancé un modèle de classe entièrement gamifié afin de rendre l'apprentissage plus interactif et plus significatif.



SUGGESTIONS

Cette vidéo est idéale pour les programmes de formation des enseignants, les cours sur l'éducation ou les ateliers sur la conception et les stratégies pédagogiques. Elle constitue un bon point de départ pour aborder les facteurs qui motivent les élèves et expliquer comment les éléments ludiques tels que les points, les badges ou les récits répondent aux besoins psychologiques liés à l'apprentissage. Elle est particulièrement utile pour les enseignants qui souhaitent actualiser leurs méthodes pédagogiques afin de se concentrer davantage sur leurs élèves. Vous pouvez également l'utiliser pour présenter les bases de la gamification dans l'enseignement supérieur ou lors de sessions de formation du personnel.

MOTS CLÉS

- Gamification
- Éducation
- Impact social

LANGUES

Anglais (sous-titres en français disponibles).

PRIX

Toutes les vidéos TEDx sont gratuites.