

MINISTÈRE DE LA COMMUNAUTÉ FRANÇAISE
ADMINISTRATION GÉNÉRALE DE L'ENSEIGNEMENT
ENSEIGNEMENT DE PROMOTION SOCIALE

DOSSIER PÉDAGOGIQUE
UNITÉ D'ENSEIGNEMENT

Initiation à la ludicisation par le numérique

ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR DE TYPE COURT

DOMAINE : SCIENCES PSYCHOLOGIQUES ET DE L'ÉDUCATION

CODE : 98 05 06 U36 D1
CODE DU DOMAINE DE FORMATION : 903
DOCUMENT DE RÉFÉRENCE INTER-RESEAUX

Approbation du Gouvernement de la Communauté française du/.../....,
sur avis conforme du Conseil général

Initiation à la ludicisation par le numérique

ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR DE TYPE COURT

1. FINALITES DE L'UNITE D'ENSEIGNEMENT

1.1. Finalités générales

Dans le respect de l'article 7 du décret de la Communauté française du 16 avril 1991 organisant l'enseignement de promotion sociale, cette unité de formation doit :

- ◆ concourir à l'épanouissement individuel en promouvant une meilleure insertion professionnelle, sociale, scolaire et culturelle ;
- ◆ répondre aux besoins et demandes en formation émanant des entreprises, des administrations, de l'enseignement et d'une manière générale des milieux socio-économiques et culturels.

1.2. Finalités particulières

Cette unité d'enseignement vise à permettre à l'étudiant d'intégrer des techniques de jeu numérique dans les apprentissages et de poser un regard critique sur celles-ci.

2. CAPACITES PREALABLES REQUISES

2.1. Capacités

- ◆ gérer un groupe-classe en tenant compte des caractéristiques du public cible, des aspects relationnels et communicationnels ;
- ◆ mettre en œuvre des activités d'enseignement et d'apprentissage variées en ayant recours à des méthodologies et à des ressources adaptées, en faisant référence à des contenus disciplinaires corrects et rigoureux et en plaçant l'apprenant dans des situations porteuses de sens, lui permettant de développer et d'intégrer des compétences ;
- ◆ évaluer des acquis d'apprentissage d'activités menées ;
- ◆ porter un regard réflexif sur sa pratique d'enseignant, de chargés de cours, de formateur et les points à améliorer au travers des axes didactique, socio psychopédagogique, communicationnel et relationnel.

2.2. Titre pouvant en tenir lieu

Être porteur :

- ◆ d'un titre de l'enseignement supérieur qui lui permet d'accéder à une fonction de recrutement dans l'enseignement ;

3. ACQUIS D'APPRENTISSAGE

Pour atteindre le seuil de réussite, l'étudiant sera capable :

à partir d'une situation professionnelle,

en s'appuyant sur une stratégie didactique adaptée au contenu,

dans le respect des cadres légaux, éthiques et déontologiques,

dans le respect des règles et usages de la langue française,

et de manière spécifique au public concerné,

- ◆ de proposer au moins une situation d'apprentissage exploitant un ou des mécanismes de ludicisation ;
- ◆ de poser une réflexion sur les mécanismes de ludicisation, les plus-values et les freins à leur utilisation, et sur les outils numériques qui facilitent leur mise en œuvre ;
- ◆ de justifier ses choix didactiques.

Pour la détermination du degré de maîtrise, il sera tenu compte des critères suivants :

- ◆ le niveau de précision : la capacité à communiquer clairement, de façon concise et rigoureuse au niveau de la terminologie, des concepts et des techniques/principes/modèles,
- ◆ le niveau d'intégration : la capacité à s'approprier des notions, concepts, techniques et démarches en les intégrant dans son analyse, son argumentation, sa pratique ou la recherche de solutions,
- ◆ le niveau d'autonomie et de sens critique : la capacité de faire preuve d'initiatives démontrant une réflexion personnelle basée sur une exploitation des ressources et des idées en interdépendance avec son environnement.

4. PROGRAMME

*Au travers d'une formation axée sur la pratique et la manipulation des outils,
En tenant compte des différents niveaux et des différentes formes d'enseignement / de formation,*

L'étudiant sera capable :

- ◆ d'expérimenter des situations d'apprentissage exploitant des mécanismes de ludicisation et faisant appel à des outils numériques ;
- ◆ d'analyser et de critiquer ces situations d'apprentissage afin de comprendre les plus-values didactiques ainsi que les points d'attention particuliers liés à l'utilisation des mécanismes de ludicisation ;
- ◆ de contextualiser, d'élaborer et de planifier une situation d'apprentissage exploitant un ou des mécanismes de ludicisation.

5. CHARGÉS DE COURS

Un enseignant ou un expert.

L'expert devra justifier de compétences particulières issues d'une expérience professionnelle actualisée en relation avec le programme du présent dossier pédagogique.

6. CONSTITUTION DES GROUPES OU REGROUPEMENT

Aucune recommandation particulière.

7. HORAIRE MINIMUM DE L'UNITÉ D'ENSEIGNEMENT :

3.1. Dénomination du cours	Classement	Code U	Nombre de périodes
Initiation à la ludicisation par le numérique	CT	B	10
3.2. Part d'autonomie		P	2
Total des périodes			12