GUIDE

Animer une séance ludopédagogique : de la conception à l'évaluation (IP050)

Session 4

SYLLABUS

Julian ALVAREZ

Bienvenue dans la formation « Animer une séance ludopédagogique : de la conception à l'évaluation ».

Ce syllabus vous offre une vision claire et structurée du parcours de formation, en détaillant les objectifs, le programme et les méthodes pédagogiques. Conçu comme un véritable guide pratique, il vous accompagnera tout au long de votre apprentissage en mettant à votre disposition les ressources essentielles et en vous aidant à anticiper chaque étape du parcours.

Consultez-le régulièrement afin d'optimiser votre expérience et de tirer le meilleur parti de cette formation.

INFORMATIONS GENERALES 3
RESPONSABLE PEDAGOGIQUE 3
DESCRIPTION 4
OBJECTIFS 4
PROGRAMME 4
ASSIDUITE ET VALIDATION DE LA FORMATION 6
ATTENTES GENERALES 6
BIBLIOGRAPHIE SOMMAIRE 7

INFORMATIONS GENERALES

Intitulé de la micro-certification : ***Animer une séance ludopédagogique : de la conception à l'évaluation.***

Prix : **875 €**

Début de la formation : **11/01/2027**

Fin de la formation : **05/03/2027**

Volume horaire : 25 heures (20h30 asynchrones et 4h30 synchrones)

Prérequis : Capter et diffuser une vidéo

Équipement requis : un PC ainsi qu'un smartphone

Horaires des « directs » synchrones :

- **Le jeudi 28/01/2027 de 18h à 19h30**
- **Le mardi 09/02/2027 de 18h à 19h30**
- **Le jeudi 25/02/2027 de 18h à 19h30**

RESPONSABLE PEDAGOGIQUE



Julian Alvarez est professeur-chercheur associé aux laboratoires GERiiCO & CRIStAL de l'Université de Lille. Il enseigne à l'INSPE Lille Nord-de-France dans le cadre du DU Apprendre Par Le Jeu dont il est le responsable pédagogique. En parallèle, il est responsable de la R&D en ludopédagogie au sein de la société Immersion Factory (Paris) et président de l'association Ludoscience.

Julian Alvarez conduit ses travaux de recherche en Sciences de l'Information et de la Communication. Il est spécialisé dans le Serious Game et la Gamification dédiée à l'éducation, la santé et la communication. Actuellement ses travaux portent sur l'évaluation d'activités ludopédagogiques et le détournement de jeux vidéo à des fins de médiation.
Depuis 1996, Julian Alvarez a été impliqué dans plus de 150 réalisations de Serious Games ou casual games pour le compte d'acteurs privés (TF1, Dupuis, Milan, Bayard…) ou publics (CNRS, Universités de Toulouse, Cité de l'Espace…).

DESCRIPTION

La formation " **Animer une séance ludopédagogique : de la conception à l'évaluation** " propose une immersion dans l'art de combiner jeu et apprentissage. En 25 heures de formation à distance, alternant sessions synchrones et asynchrones, vous explorerez des outils variés tels que des jeux, webographies, vidéos, podcasts et activités pratiques, afin de rendre vos séances à la fois engageantes et pédagogiquement efficaces. Cette formation est spécialement conçue pour les professionnels de l'éducation et de la formation, tels que les enseignants, ingénieurs pédagogiques, formateurs, ainsi que pour les consultants, porteurs de projets, et créateurs de contenu dans des secteurs variés comme l'animation, les ressources humaines ou la communication. Vous apprendrez à dynamiser vos interventions en intégrant des approches ludiques et à concevoir des séquences qui captivent et motivent les apprenants. L'intervenant, expert dans son domaine, vous guidera dans l'application de méthodes de plus en plus alignées avec les pédagogies modernes, faisant de la ludopédagogie un atout essentiel dans votre pratique professionnelle.

Inscrivez-vous pour enrichir vos pratiques et apporter un vent de fraîcheur à vos méthodes pédagogiques !

OBJECTIFS

Cette formation est conçue pour vous initier à l'art d'utiliser, d'instrumentaliser et de médier les jeux de manière stratégique.

L'objectif étant notamment de former, d'animer, d'évaluer, d'éprouver des hypothèses, de s'entraîner, de développer des savoir-être et savoir-faire et de susciter et maintenir l'engagement.

À l'issue de la formation, les participants devront être en mesure de mobiliser, d'instrumentaliser, de déployer du jeu dans leurs projets respectifs (activités pédagogiques, formations, process d'innovation…)

PROGRAMME

La formation se déroule sur une période de 8 semaines avec **2 à 3 heures de travail hebdomadaire en moyenne.**

SEMAINE 1 et 2 – LEVEL 1

Cette séquence vise principalement à :

- Distinguer un jeu d'un jeu sérieux (ou serious game)
- Appréhender le vocabulaire en lien avec le jeu sérieux
- Comprendre leurs finalités respectives et les champs d'application

Que représente le jeu ?

Introduction générale, prise en main de la plateforme, présentation du jeu et ses caractéristiques théoriques.

Appréhender le jeu sérieux

Précision sur le vocable du jeu sérieux, mise en pratique entre pairs

SEMAINE 3

Les différents types de jeux sérieux

Analyse des différentes typologies

Bilan de la première partie – Temps synchrone de 1h30

SEMAINE 4 et 5 – LEVEL 2

À travers une série d'activités, vous allez :

- Mobiliser les stratégies à mettre en place pour réduire les écarts interprétatifs
- Optimiser l'utilisation du jeu dans un contexte utilitaire

Quelles stratégies autour du jeu sérieux ?

Introduction de la notion de subjectivité, de typologies de joueurs et d'écarts interprétatifs

Structure d'une activité de jeu sérieux

Expérimentation de la mise en œuvre d'une séance ludopédagogique

SEMAINE 6

Bilan de la seconde partie – Temps synchrone de 1h30

SEMAINE 7 et 8 - LEVEL 3

Cette séquence vous permettra d'acquérir les capacités à :

- Concevoir un jeu sérieux adapté à des objectifs pédagogiques,
- Répondre à des besoins spécifiques et engager les participants dans une séquence ludopédagogique,
- Évaluer l'adéquation entre le jeu sérieux proposé et les objectifs utilitaires visés (connaissances acquises, compétences développées, gains de productivité…)

Conception d'une séance ludopédagogique

Comprendre et identifier les différentes méthodes et outils de conception

Animer et évaluer une séance ludopédagogique

Bilan de la troisième partie – Temps synchrone de 1h30

ASSIDUITE ET VALIDATION DE LA FORMATION

La validation de la formation est conditionnée par l'achèvement d'activités qui jalonnent le parcours et attesteront de son suivi.

Ces activités sont :

- Les lives synchrones (ou leur rediffusion)
- Les travaux individuels et entre pairs d'expérimentation proposés au long de la formation
- Les questionnaires de fin de chapitres

De manière générale, l'esprit des évaluations est formatif et vise à accompagner le développement des participants, quels que soient leurs connaissances et expériences antérieures.

ATTENTES GENERALES

Lors de cette formation, les apprenants seront amenés à réaliser une analyse précise des besoins afin de concevoir un projet de médiation par le jeu ou un dispositif gamifié adapté aux attentes de leur public. Ils devront définir le type de jeu ou de dispositif à développer, en choisissant les technologies les plus appropriées. Un autre aspect essentiel sera l'intégration de principes d'inclusion et de diversité, en évitant les stéréotypes et en valorisant la diversité, lorsque cela est pertinent. Les apprenants s'initieront également à la rédaction d'un scénario cohérent pour leurs jeux ou dispositifs gamifiés, en alignant les différentes phases de jeu avec les objectifs pédagogiques. Enfin, l'évaluation et les itérations seront au cœur de leur démarche, en choisissant des méthodes adaptées pour analyser l'efficacité du dispositif et identifier des pistes d'amélioration (CEPAJe).

ACCESSIBILITÉ

Cette formation a été conçue pour être accessible au plus grand nombre. Les équipes de conception ont veillé à respecter autant que possible les recommandations du Référentiel Général d'Amélioration de l'Accessibilité (RGAA), publié par la Direction Interministérielle du Numérique. En particulier, toutes les vidéos incluent un sous-titrage et une transcription téléchargeable. Les participants pourront également signaler à tout moment un problème d'accessibilité au responsable pédagogique ou à leur tuteur motivationnel afin que des solutions adaptées soient rapidement mises en place.

COMMUNICATION

En amont de la formation

Pour toute question sur le fonctionnement de la plateforme ou de votre compte FUN vous pouvez nous contacter via l'espace suivant : https://www.fun-mooc.help/hc/fr

Pour tout renseignement sur le contenu de la formation ou toute question d'ordre pédagogique, vous pouvez écrire à l'adresse :

dfp-dfcu@univ-lille.fr

Pendant la formation

Pour communiquer avec le responsable pédagogique, un forum dédié est à votre disposition. Vous pouvez y poser des questions générales sur la formation, des questions spécifiques sur le contenu des ressources proposées, ou préparer vos interventions pour les trois sessions synchrones. Les messages sont consultés quotidiennement, avec un délai de réponse maximal de trois jours.

Un espace dédié est prévu pour les questions techniques liées à la plateforme. Cet espace vous permet de signaler des problèmes et de contacter directement l'assistance techno-pédagogique.

Un échange individuel est prévu avec un tuteur motivationnel, dont le but est d'aider l'apprenant à surmonter les obstacles et favoriser la progression de son apprentissage.

Nous vous encourageons à maintenir un climat respectueux et collaboratif dans tous vos échanges – qu'ils soient avec l'enseignant, l'ingénieur pédagogique, les tuteurs motivationnels ou vos pairs.

BIBLIOGRAPHIE SOMMAIRE

Une bibliographie complète est disponible dans les espaces de cours.

- Alvarez, J. (2019). Design des dispositifs et expériences de jeu sérieux [Thesis, Université Polytechnique des Hauts-de-France]. https://hal.science/tel-02415027
- Sartre, J-P. (1976), L'Être et le Néant, éd. Gallimard, p. 95-96
- Alvarez, J. (2023). Des jeux d'animaux aux jeux vidéo : une matrice des jeux inter-espèces. CIGE 2023, Paris, France. ffhal-04683998f
- Piaget, J. (1978/1945). « La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu et rêve, image et représentation », Delachaux et Niestlé, NEUCHATEL, (SUISSE), http://www.fondationjeanpiaget.ch/fjp/site/textes/VE/JP45_FdS_chap5.pdf