

INTÉGRER LA LUDOPÉDAGOGIE DANS DES DISPOSITIFS DE FORMATION DE LA CONCEPTION À LA MISE EN ŒUVRE.

SYLLABUS

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS

Bienvenue dans la formation « Intégrer la ludopédagogie dans des dispositifs de formation de la conception à la mise en œuvre. ». Ce syllabus est conçu pour vous offrir une vue d'ensemble de cette formation, de ses objectifs, de son programme, et des méthodes. Le syllabus sert principalement d'outil de communication. Il a pour but de clarifier le contenu et les attentes du cours, de faciliter votre parcours d'apprentissage, et de créer un lien entre vous et l'enseignant. Dans un contexte d'apprentissage à distance, le syllabus joue un rôle essentiel pour contractualiser la relation pédagogique. Carte et boussole, il vous aidera à comprendre le pourquoi et le comment du cours, à visualiser sa structure, et à vous orienter efficacement tout au long de votre formation.

Informations générales.....	2
Responsable pédagogique.....	2
Objectifs de la formation.....	2
Programme.....	3
Validation de la formation.....	4
Ancrage théorique et approche pédagogique.....	4
Gamification de la formation.....	5
Communication et tutorat motivationnel.....	5
Bibliographie sommaire.....	6

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Titre du cours : Intégrer la ludopédagogie dans des dispositifs de formation de la conception à la mise en œuvre.

Début de la formation : 26/02/2026

Fin de la formation : 09/04/2026

Prérequis : aucun

Volume horaire : 30 heures (27 h asynchrones et 3 h synchrones).

Horaire des lives synchrones :

- Live de 30 minutes toutes les semaines le lundi de 18h à 18h30 (6 lives, 3h synchrones)

RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE



Jérôme Legrix-Pagès, enseignant en histoire des idées et chercheur en sciences du jeu, directeur du CEMU · Service d'appui à la pédagogie, vice-président en charge de l'innovation pédagogique, Université de Caen Normandie. Spécialiste reconnu de la ludopédagogie avec plus de 120 créations de dispositifs ludopédagogiques et environ 80 communications ou publications sur le sujet depuis 2004. Responsable du projet *ecsi · esports & social inclusion* (financement Erasmus+, 2018-21), du projet *LOOP · Portail de promotion de la ludopédagogie* (financement ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, 2022-2024). Passionné par les jeux de plateau et les jeux de rôle.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

La formation « **Intégrer la ludopédagogie dans des dispositifs de formation de la conception à la mise en œuvre.** » vise le développement professionnel des ingénieurs et conseils pédagogiques, mais aussi des formateurs et enseignants, afin qu'ils acquièrent de solides bases théoriques en sciences du jeu mais également, qu'ils puissent à travers des mises en situation authentiques, mettre en pratique la ludopédagogie. La formation repose autour de deux questionnements centraux : pourquoi utiliser le jeu dans un contexte de formation et d'enseignement ? Comment l'intégrer ? Concrètement, au terme de la formation, les participants devront être capables de :

Concevoir et animer différents dispositifs de formation mobilisant le jeu

Les participants devront évaluer les besoins pédagogiques en comprenant les objectifs d'apprentissage et les profils des apprenants pour adapter les jeux en conséquence. Ils devront développer des jeux et activités ludiques qui facilitent l'acquisition de compétences tout en maintenant l'engagement des participants. La maîtrise des techniques de facilitation sera essentielle pour animer efficacement des séances de formation utilisant des jeux, en gérant les dynamiques de groupe et en maintenant l'intérêt des apprenants. Les participants devront être capables de définir les concepts fondamentaux de la ludopédagogie, d'expliquer leur pertinence dans un contexte éducatif, et de citer des auteurs et des études ayant exploré et validé l'utilisation du jeu en formation.

Débriefier le jeu et conduire une évaluation des apprentissages

Les participants devront construire des débriefings efficaces en facilitant des discussions post-jeu pour aider les apprenants à réfléchir sur leurs expériences, tirer des leçons et transférer ces apprentissages dans d'autres contextes. Ils utiliseront des outils et des méthodes pour mesurer l'acquisition de connaissances et de compétences résultant des activités ludiques, ainsi que pour évaluer l'impact sur la motivation et l'engagement des apprenants. Fournir des feedbacks constructifs sera crucial pour aider les apprenants à comprendre leurs points forts et les domaines à améliorer.

Développer sa culture ludique et vidéoludique

Les participants devront explorer et expérimenter la diversité des jeux, en découvrant et en analysant plusieurs types de jeux et leurs mécaniques, ainsi que leur potentiel pédagogique. Ils devront se tenir informés des évolutions et tendances dans le monde du jeu et du jeu vidéo pour intégrer les innovations pertinentes dans leurs pratiques pédagogiques. Enfin, ils devront évaluer la pertinence des jeux en fonction de leurs objectifs pédagogiques et de leur efficacité pour atteindre ces objectifs.

PROGRAMME

La formation s'étire sur six semaines consécutives, avec un effort attendu de cinq heures par semaine en moyenne.

Semaines	Contenus de cours	Activités et rendus	Live
S1. Introduction	Introduction générale, prise en main de la plateforme, constitution des groupes, présentation du jeu Ludopolis	Atelier en pairagogie sur la ludopédagogie ; auto-positionnement	oui
S2. Définition de la ludopédagogie	Qu'est-ce que le jeu ? ; qu'est-ce la ludopédagogie ? ; ludopédagogie et pédagogies actives ; découvrir les jeux de plateaux ; détourner un jeu	Vote hebdomadaire ; partage d'expérience sur les jeux analogiques	
S3. Gamification et ludicisation	La gamification ; la ludicisation ; découvrir les jeux de rôle	Vote hebdomadaire ; test de son profil ; participer à un jeu de rôle sur forum	oui
S4. Conception d'un jeu pédagogique	Concevoir un jeu pédagogique ; découvrir les jeux vidéo	Vote hebdomadaire ; game jam et rendu d'un cahier des charges pitché ; partage d'expérience sur les jeux vidéo	
S5. Animation, débriefing et évaluation	Animer, débriefier et évaluer un jeu pédagogique ; découvrir l'esport	Vote hebdomadaire ; atelier en pairagogie sur l'accompagnement d'un projet de jeu	
S6. Conclusion	Rétrospective et synthèse finale	Vote hebdomadaire ; quiz final ; auto-positionnement ; évaluation de la formation	oui

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) ;
- le pitch de la game jam ;
- les ateliers en pairagogie ;
- le quiz final.

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.

ANCRAGE THÉORIQUE ET APPROCHE PÉDAGOGIQUE

La formation « **Intégrer la ludopédagogie dans des dispositifs de formation de la conception à la mise en œuvre.** » s'appuie sur un cadre théorique expérimenté en présentiel et en distanciel, intégrant plusieurs approches pédagogiques et théories de l'apprentissage pour offrir une expérience d'apprentissage riche et immersive.

Cette formation est enracinée dans l'approche **socio-constructiviste** de Vygotski (1978), qui souligne l'importance de l'interaction sociale dans le processus d'apprentissage. Nous mettons en avant que les connaissances sont construites à travers les interactions sociales et le langage, permettant ainsi aux apprenants de développer une compréhension plus profonde des concepts étudiés. Les participants seront ainsi fortement encouragés à interagir et leurs interactions construiront la qualité même du parcours de formation.

Le principe de **l'alignement constructif**, développé par Biggs (1999), est également central à notre approche. L'alignement constructif insiste sur la cohérence entre les objectifs d'apprentissage, les activités pédagogiques et les méthodes d'évaluation. Chaque activité ludique et méthode d'évaluation dans cette formation est conçue pour soutenir les objectifs d'apprentissage définis.

La formation et la méthodologie de débriefing se basent aussi sur le modèle **d'apprentissage expérientiel** de Kolb (1984), qui décrit un cycle d'apprentissage en quatre étapes : l'expérience concrète, l'observation réflexive, la conceptualisation abstraite et l'expérimentation active. Les participants seront encouragés à traverser ces étapes pour développer une compréhension approfondie de la ludopédagogie.

En parallèle, nous appliquons le principe de formation par **isomorphisme** (Médioni, 2022), où les participants apprennent en expérimentant les mêmes méthodes qu'ils utiliseront dans leur pratique professionnelle. Cela signifie que les participants apprendront par le jeu et dans un cadre gamifié, reflétant directement l'approche qu'ils seront amenés à adopter dans leur propre enseignement.

Nous adoptons également une démarche expérimentale et réflexive, ancrée dans le cadre du **Scholarship of Teaching and Learning (SoTL)** (Bélanger, 2010). Cette démarche encourage les participants à adopter une attitude réflexive sur leurs pratiques pédagogiques et à expérimenter de nouvelles approches basées sur des preuves scientifiques.

Enfin, pour renforcer le **sentiment de présence à distance** (Jézégou, 2021), nous favorisons l'enregistrement des vidéos en semi-direct, en instaurant un climat d'apprentissage décontracté et en soutenant de nombreuses interactions entre les participants. Cela permet de créer une connexion plus authentique, plus incarnée et plus immédiate avec le contenu, malgré la distance.

GAMIFICATION DE LA FORMATION

La formation « **Intégrer la ludopédagogie dans des dispositifs de formation de la conception à la mise en œuvre.** » se distingue par son approche innovante de gamification, intégrant deux modalités clés : le jeu Ludopolis et l'utilisation du plugin Moodle Level'Up.

Jeu Ludopolis

Ludopolis est un jeu spécialement conçu pour cette formation, qui plonge les participants dans un univers ludique où ils apprendront en jouant. Ce jeu sert de fil conducteur tout au long de la formation, offrant une expérience immersive qui reflète directement les principes de la ludopédagogie. Les participants incarnent les représentants de factions différentes dans une ville futuriste où les jeux sont érigés en religion. Face à des dilemmes politiques et éthiques, les joueurs doivent prendre des décisions cruciales pour l'avenir de Ludopolis. Ils s'efforcent de trouver un équilibre entre prospérité, innovation, bien-être, cohésion et savoir, tout en naviguant dans un univers où la technologie et la spiritualité se mêlent. Les missions et défis proposés non seulement renforcent les compétences pédagogiques des participants mais stimulent également leur créativité et leur réflexion critique.



Plugin Moodle Level'Up

Pour compléter cette approche ludique, la formation utilise le plugin Moodle Level'Up, qui gamifie le parcours de formation en attribuant des points, des badges et des niveaux aux participants en fonction de leur progression et de leur participation. Ce plugin encourage une participation active et continue, tout en rendant le processus d'apprentissage plus engageant et motivant. Les participants peuvent suivre leur progression, débloquer des récompenses et voir leur statut évoluer, ce qui renforce leur sentiment d'accomplissement et d'engagement. Le système comprend cinq niveaux, et les participants sont censés atteindre un nouveau niveau chaque semaine s'ils suivent régulièrement le cours. Cela permet aux participants de voir, par exemple, s'ils sont encore au niveau 2 en semaine 4, qu'ils n'ont peut-être pas eu l'activité nécessaire. Cette fonctionnalité crée une dynamique individuelle par rapport à Ludopolis, qui se joue collectivement.



COMMUNICATION ET TUTORAT

Pour communiquer avec le responsable pédagogique, un espace de forum est dédié pour des questions en général sur la ludopédagogie, des questions sur les thématiques de la semaine en cours ou encore des questions en prévision du live synchrone. La consultation est quotidienne avec des réponses sous trois jours maximum.

Pour des questions techniques relatives à la plateforme, un espace est également ouvert et permet aux participants de signaler des problèmes et d'entrer en contact avec l'assistance techno-pédagogique.

Un soutien individuel est proposé aux participants afin d'éviter démotivation ou décrochage au cours de la formation. Chaque participant bénéficie ainsi d'un droit de tirage de 1h30 sur les six semaines pour échanger individuellement avec un tuteur motivationnel formé. La prise de contact et de rendez-vous s'effectue dans **l'espace de tutorat motivationnel** sur la plateforme.

Naturellement, tous les échanges, avec l'enseignant, l'ingénieur pédagogique, les tuteurs motivationnels ou entre les participants doivent être respectueux et professionnels.

L'ensemble des contenus ont été développés avec un cahier des charges conforme au RGAA Référentiel général d'amélioration de l'accessibilité, v 4.1.2, en particulier avec un sous-titrage et une transcription téléchargeable des vidéos. Les participants peuvent à tout moment contacter le responsable pédagogique ou un tuteur pour signaler un problème d'accessibilité.

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>
- Brougère, G., Savignac, E. (2024). *Dictionnaire des sciences du jeu*. Erès.
- Caïra, O. (2018). Les dimensions multiples de l'engagement ludique. *Sciences du jeu*, 10(10). <https://doi.org/10.4000/sdj.1149>
- Lavigne, M. (2022). La ludopédagogie, acteurs et idéologie. *Educations*, 6(1). <https://doi.org/10.21494/ISTE.OP.2022.0821>
- Lépinard, P. (2023). L'apprentissage expérientiel par le jeu pour l'acquisition des connaissances théoriques managériales. *Recherches en Sciences de Gestion*, 158, 489-516. <https://doi.org/10.3917/resg.158.0489>
- Sanchez É. (2023). *Enseigner et former avec le jeu : Développer l'autonomie la confiance et la créativité avec des pratiques pédagogiques innovantes*. ESF Sciences humaines.