UniCamp

GUIDE

Former à la ludopÉdagogie

SYLLABUS

JÉRÔME LEGRIX-PAGÈS

Pour votre réussite, ce document joue un rôle fondamental : il établit un cadre commun, facilite la communication entre vous et l'équipe pédagogique, et vous accompagne pas à pas dans votre progression. Véritable carte d'orientation, il vous permettra de comprendre les attendus de la formation, d'en saisir la logique interne et de naviguer avec clarté à travers ses différentes étapes.

Ici, vous êtes invité à revêtir la robe d'un Maître en devenir, récemment admis au sein de la Guilde des Maîtres d'Aeloria, un ordre ancestral dédié à la transmission du savoir par le jeu. Votre mission : former de futurs formateurs à la ludopédagogie, en incarnant à la fois rigueur, discernement et créativité. Tout au long de votre parcours, vous serez accompagné par trois apprentis aux profils contrastés — Ewen, Lyra et Alden — et serez confronté à leurs questions, doutes, maladresses ou élans. À travers leurs dilemmes et leurs épreuves, vous consoliderez vos savoirs, affinerez votre posture et apprendrez à transmettre la ludopédagogie comme une démarche exigeante, éthique et lucide.

Ce syllabus est bien plus qu'un simple guide logistique : il constitue le grimoire de votre mission. Il vous aide à anticiper les étapes clés, à comprendre les enjeux pédagogiques, à explorer les ressources essentielles, et à vivre cette aventure avec engagement et sérénité.

Bienvenue à Aeloria. Que la transmission commence.

INFORMATIONS GÉNÉRALES....2
RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE....2
OBJECTIFS DE LA FORMATION....2
PROGRAMME....3
VALIDATION DE LA FORMATION....5

ANCRAGE THÉORIQUE ET APPROCHE PÉDAGOGIQUE.....5
GAMIFICATION DE LA FORMATION.....6
COMMUNICATION ET TUTORAT.....7
BIBLIOGRAPHIE SOMMAIRE.....7

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Titre du cours : Former à la ludopédagogie

Début de la formation : 15/04/2027 Fin de la formation : 20/05/2027

Prérequis : Fondamentaux de l'enseignement et de la formation

Volume horaire : 20 heures (17 h asynchrones et 3 h synchrones).

Horaire des lives synchrones :

- Jeudi 15/04/2027 : 18h30-19h15
- Lundi 20/04/2027 : 18h15 – 18h45
- Lundi 03/05/2027 : 18h15 – 18h45
- Lundi 10/05/2027 : 18h15 – 18h45
- Jeudi 20/05/2027 : 18h30-19h15

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 90 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, 2022-24). Expert formation au HCÉRES. Passionné par les jeux de plateau et les jeux de rôle ainsi que par les sports et activités outdoor.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

La formation « Former à la ludopédagogie » s'adresse aux formateurs, enseignants, ingénieurs pédagogiques et conseillers souhaitant développer leur capacité à former d'autres professionnels à la ludopédagogie. Elle vise à leur permettre de transmettre cette approche exigeante de manière rigoureuse, structurée et réflexive, en assumant pleinement leur rôle de facilitateur, d'analyste et de passeur.

À la croisée des pédagogies actives et du design de formation, ce parcours articule savoirs théoriques, posture critique et accompagnement professionnel, à travers des situations incarnées, des cadres méthodologiques solides et une démarche immersive. Trois grands objectifs structurent le parcours :

Reconnaître et structurer la ludopédagogie comme pédagogie active et exigeante

> Former à la ludopédagogie suppose d'en maîtriser les fondements. Les participants apprendront à situer cette approche dans le paysage des pédagogies actives, à en comprendre les origines, les influences théoriques et les spécificités méthodologiques. Ils seront capables d'expliquer clairement ce qu'elle recouvre, en distinguant les concepts souvent confondus de

gamification, serious game, GBL ou GDBL. À partir de modèles structurants comme LM-GM ou LOOP, ils analyseront les dispositifs existants avec un regard critique, mettant en évidence les valeurs éducatives portées par le jeu : droit à l'erreur, engagement, coopération, feedback, réflexivité. Ils sauront également repérer les dérives fréquentes (gadgetisation, cosmétisation du ludique, mésusages) et adopteront une posture de vigilance professionnelle. Cette compétence constitue le socle indispensable pour transmettre une approche du jeu à la fois rigoureuse, crédible et ancrée dans les enjeux de formation contemporaine.

Former d'autres praticiens à la ludopédagogie avec expertise et discernement

Le cœur du métier de formateur en ludopédagogie, c'est la transmission. Les participants seront outillés pour accompagner d'autres professionnels dans leur découverte du jeu comme levier pédagogique, en leur faisant vivre des expériences significatives et en les aidant à en tirer des enseignements solides. Ils apprendront à construire un argumentaire fondé sur la recherche, l'analyse de pratiques et leur propre expertise, afin de sensibiliser et convaincre dans des environnements parfois réticents. Une attention particulière sera portée à la capacité à diagnostiquer une demande pédagogique, à en cerner les intentions explicites et implicites, et à poser un cadre éthique et méthodologique clair. Cela inclut aussi la possibilité d'un refus argumenté lorsque le jeu n'est pas pertinent. La formation les prépare à endosser une posture d'accompagnateur exigeant, à la fois enthousiaste et critique, capable de faire vivre un dialogue professionnel autour des usages du jeu en formation.

Développer une posture d'accompagnement, d'analyse et d'évaluation en ludopédagogie

Concevoir un bon dispositif ne suffit pas : encore faut-il savoir l'accompagner, le faire évoluer, et en évaluer les effets. Cette compétence prépare les participants à adopter une posture de facilitateur du jeu, attentif à la régulation des dynamiques de groupe, à l'ajustement des règles et à la lisibilité des objectifs pédagogiques. Ils apprendront à co-construire des dispositifs de formation complets, équilibrés, adaptés à leurs contextes, et à ancrer leurs choix dans des indicateurs d'analyse clairs. L'évaluation sera pensée comme un levier de progression, mobilisant des outils avant, pendant et après le jeu pour mesurer les effets, comprendre les écarts, et proposer des améliorations. Les participants seront également amenés à structurer un fonds de jeux pédagogiques pertinent, à assurer une veille sur les innovations du champ, et à documenter leurs propres expérimentations. Cette compétence vise à renforcer leur capacité d'accompagnement stratégique, dans une logique de développement continu de la qualité pédagogique.

PROGRAMME

La formation s'étire sur 5 semaines consécutives, avec un effort attendu de 4-5 heures par semaine en moyenne.

Semaine	Contenus de cours	Activités & rendus	Live
S1. La Source oubliée *Situer, comprendre, poser les bases*	1.1. Les origines de la pédagogie par le jeu 1.2. Les valeurs éducatives du jeu 1.3. La double scénarisation	- Lecture du syllabus - Quiz 1 : repères historiques et valeurs - Début du journal de mission - Forum : discussion introductive	Oui (45 min)
S2. Le Miroir des Demandes *Diagnostiquer, différencier, argumenter*	2.1. Gamification, GBL, GDBL, serious game… 2.2. Les pièges du ludique en formation 2.3. Lire une demande pédagogique	- Quiz 2 : typologies et pièges - Poursuite du journal de mission - Forum : dilemme de Lyra et diagnostic d'une demande	Oui (30 min)
S3. Les Fractures du Jeu *Lire, comprendre, réparer un dispositif*	3.1. Les modèles d'analyse 3.2. Le modèle LOOP 3.3. Réparer un dispositif de formation	- Quiz 3 : modèles d'analyse - Poursuite du journal de mission - Forum : retour sur un échec ludopédagogique vécu ou observé	Oui (30 min)
S4. L'Atelier du Partage *Concevoir, structurer, transmettre*	4.1. Concevoir une formation à la ludopédagogie 4.2. Évaluer un dispositif ludopédagogique 4.3. Légitimer la ludopédagogie	- Quiz 4 : évaluation et transmission - Finalisation et dépôt du journal de mission - Forum : partage de maquettes ou intentions de formation	Oui (30 min)
S5. Le Conseil des Maîtres *Soutenir, légitimer, clore*	Synthèse des apprentissages et bilan final	- Évaluation qualitative de la formation - Forum : bilan personnel et engagements futurs	Oui (45 min)

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 4 premiers lives synchrones (ou leur rediffusion)
- La rédaction des 4 rapports d'audit
- Les ateliers en pairagogie (a minima 4 contributions sur le forum)
- Les 4 quiz (avec une note supérieure à 10/20 à la moyenne des quiz)

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 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 « Former à la ludopédagogie » repose sur une gamification narrative originale, centrée sur la progression incarnée, la posture critique et l'accompagnement réflexif. Elle s'inscrit dans une diégèse immersive où chaque participant incarne un Maître de la Guilde d'Aeloria, chargé de transmettre les fondements de la pédagogie par le jeu à trois jeunes personnages. Ce cadre fictionnel ne constitue pas un jeu autonome, mais une architecture gamifiée conçue pour donner du sens, de la continuité et de la tension narrative à l'ensemble du parcours.

A l'école des Maîtres – Un parcours initiatique tutoré

Le cœur de la gamification repose sur une narration filée en quatre arcs, chacun centré sur un dilemme vécu par un ou plusieurs des apprentis : Ewen, Lyra et Alden. Chaque semaine, les participants sont confrontés à une situation contextualisée, engageant leur capacité à mobiliser des savoirs, à adopter une posture professionnelle, et à accompagner une progression pédagogique crédible.

Cette mise en situation semi-immersive s'appuie sur des mécaniques issues du jeu de rôle narratif (*Dungeon World*, *Fate*, *The Witcher TTRPG*) et du serious game scénarisé : personnages non-joueurs à trajectoire évolutive, structure en missions successives, boucles de feedback, tension progressive, apprentissage par les conséquences.

Chaque participant est invité à :

- Activer les ressources théoriques dans la Salle des Pierres,
- Documenter ses avancées réflexives dans l'Alcôve du Mentor,
- Participer aux débats collectifs dans le Cercle des Apprentis,
- Accompagner les apprentis comme s'il s'agissait de stagiaires réels à faire progresser dans la complexité des dispositifs ludopédagogiques.

Le Journal de mission, alimenté tout au long de la formation, fait office de trace réflexive et de feuille de personnage implicite : il permet d'observer sa propre évolution, de justifier ses choix pédagogiques et de structurer une posture critique.

Un dispositif de progression incarnée

Chaque semaine correspond à une quête scénarisée autour d'un enjeu clé de la ludopédagogie : fondations critiques, posture face à une commande, remédiation d'un dispositif, structuration d'une formation, légitimation auprès d'un Conseil. Ces quêtes suivent une boucle dramatique (exposition, tension, résolution) inspirée des jeux narratifs (*Firewatch*, *Pentiment*) et des récits initiatiques (*Fullmetal Alchemist Brotherhood*, *Arcane*, *Le Nom du Vent*). L'univers d'Aeloria, nourri de fantasy douce, s'inspire d'*Avatar: The Last Airbender*, où l'équilibre entre tradition, transmission et puissance symbolique est au cœur du parcours.

Le gameplay pédagogique repose sur la prise de décision, l'analyse de dilemmes professionnels, la structuration d'un discours fondé et l'ajustement de dispositifs complexes. Il s'agit d'un apprentissage par implication, où chaque participant est amené à incarner un rôle de formateur-formateur : ses choix influencent la trajectoire des personnages fictifs… et en miroir, sa propre progression réflexive.

Le Grand Conseil des Maîtres, chaque semaine, joue le rôle de rituel d'élévation : chacun y défend ses positions, confronte ses analyses, partage des pistes d'intervention ou des outils conçus. Ces sessions ne visent pas à trancher ou à noter, mais à consolider une posture critique, à renforcer la rigueur professionnelle et à affiner la transmission. L'atmosphère

s'inspire du Kishōtenketsu, un principe narratif japonais sans confrontation directe, dans l'esprit de *Mon Voisin Totoro* : apprentissage par résonance, contrepoints et complémentarité.

Plugin Moodle Level'Up

En parallèle du parcours narratif, le plugin *Level'Up!* est activé sur la plateforme Moodle. Il permet aux participants de visualiser leur progression à travers un système de points d'expérience, de niveaux, et de badges symboliques. Chaque niveau correspond à une semaine de formation validée, chaque badge à une compétence clé identifiée.

Ce dispositif reste en marge de la diégèse principale, mais propose un feedback chiffré utile à l'auto-régulation, dans une logique de gamefeel mesuré. Il fonctionne selon un modèle de progression linéaire, inspiré des systèmes de montée en compétence des jeux de stratégie narrative (*Slay the Spire*), sans introduire de compétition, mais en soulignant les jalons franchis.

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 espace 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.