

# Maximiser l'impact de sa ludopédagogie (IP059)

## SYLLABUS

Julian ALVAREZ

### ***Bienvenue dans la formation « Maximiser l'impact de sa ludopédagogie ».***

*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 .....  | 2 |
| RESPONSABLE PEDAGOGIQUE ..... | 2 |
| DESCRIPTION .....             | 3 |
| OBJECTIFS .....               | 3 |
| PROGRAMME .....               | 4 |
| ATTENTES GENERALES.....       | 6 |
| COURTE BIBLIOGRAPHIE .....    | 7 |

## INFORMATIONS GENERALES

**Intitulé de la micro-certification :** *Maximiser l'impact de sa ludopédagogie.*

**Prix :** 525 €

**Début de la formation :** 09/11/2026

**Fin de la formation :** 18/12/2026

**Volume horaire :** 15 heures (10h30 asynchrones et 4h30 synchrones)

**Prérequis :** Aimer utiliser le jeu comme médiation

**Équipement requis :** un PC ainsi qu'un smartphone

**Horaires des « directs » synchrones :**

- Le lundi 23/11/2026 de 18h à 19h30
- Le lundi 30/11/2026 de 18h à 19h30
- Le lundi 14/12/2026 de 18h à 19h30

## RESPONSABLE PEDAGOGIQUE



**Julian Alvarez** est professeur-chercheur associé aux laboratoires GERiiCO & CRISAL 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 "**Maximiser l'impact de sa ludopédagogie**" propose une immersion dans les enjeux qu'induisent la ludopédagogie et notamment les questions d'instrumentalisation et de soft power. En 15 heures de formation à distance, alternant sessions synchrones et asynchrones, vous explorerez des outils variés tels que des jeux, webographies, vidéos, podcasts, documents collaboratifs, Game Maps 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 (ingénieurs pédagogiques, ingénieurs de formation, enseignants et formateurs, chargés de formation de formateurs), les professionnels en charge du conseil et de l'accompagnement (consultants en éthique du jeu vidéo, chargés de projets éducatifs), les créateurs de contenu, les professionnels de l'animation (Game designer, Narrative Designer, médiateurs culturels) et les professionnels de la santé et de l'accompagnement social (Ergothérapeute).

L'intervenant, expert dans son domaine, vous accompagnera dans l'analyse des mécanismes d'instrumentation du jeu vidéo, le développement d'un esprit critique face à ses contenus et mécaniques, ainsi que dans l'évaluation des enjeux éthiques liés à l'usage du jeu en contexte ludopédagogique, afin d'ancrer votre pratique dans une démarche réflexive et éclairée.

Il est à noter que le travail personnel et d'évaluation n'est pas comptabilisé dans les 15 heures de formation. Inscrivez-vous pour enrichir vos pratiques et apporter un vent de fraîcheur à vos méthodes pédagogiques !

## OBJECTIFS

Cette formation est conçue pour vous initier aux techniques d'instrumentalisation du jeu et vous questionner sur de telles pratiques.

Vous apprendrez à analyser les mécanismes d'instrumentation du jeu vidéo, à développer un esprit critique face aux contenus et mécaniques des jeux vidéo et à évaluer les enjeux éthiques d'un dispositif ludopédagogique.

### **A l'issue de la formation, les participants devront être en mesure de**

- Mobiliser, instrumentaliser, déployer du jeu dans leurs projets respectifs (activités pédagogiques, formations, process d'innovation...)
- Développer une approche analytique dans la conception et l'évaluation d'un dispositif ludopédagogique en favorisant un environnement respectueux aux apprenants.
- Développer des compétences techniques, pratiques et stratégiques nécessaires afin d'optimiser l'impact ludopédagogique et les médiations associées.

## PROGRAMME

La formation se déroule sur une période de **6 semaines** avec **2 à 3 heures de travail hebdomadaire en moyenne**.

### SEMAINE 1 et 2 - LEVEL 1 : jeux et instrumentalisation

Cette partie permettra aux participants de :

- Comprendre les principes de détournement d'un jeu de sa finalité initiale en vue d'autres objectifs.
- Être capable d'analyser et d'évaluer un jeu en identifiant des critères pertinents en fonction des objectifs et en tenant compte de la manière dont le jeu est utilisé ou instrumentalisé.
- Être en mesure de mobiliser diverses stratégies d'instrumentalisation du jeu pour atteindre des objectifs spécifiques.
- Opérer une instrumentalisation des jeux en identifiant des contextes pertinents et en les illustrant par des exemples pratiques.

#### *Le concept d'instrumentalisation du jeu*

Introduction générale, prise en main de la plateforme, travaux de réflexion entre pairs, appropriation des différents types d'artefacts de jeu, découverte des techniques d'instrumentalisation du jeu.

#### *Les intentions d'instrumentalisation du jeu*

Réflexion entre pairs, exploration d'une Game Map présentant quelques intentions de jeu, identification et compréhension des enjeux éthiques véhiculés par le jeu en analysant différents scénarios.

#### *Bilan de la première partie – Temps synchrone de 1h30*

### SEMAINE 3 et 4 - LEVEL 2 : jeu et productivité

A travers une série d'activités, les participants vont acquérir des capacités à :

- Être capable de comprendre à quoi se réfèrent des situations de jeu dans un environnement professionnel.
- Être capable de comprendre les processus par lesquels le jeu influence la productivité.

#### *Jouer au travail*

Partager entre pairs des expériences de jeu au travail, regarder et interagir avec des vidéos : le jeu au travail au niveau des subordonnés et des managers, le jeu et la régulation du stress au travail.

### ***Les transformations suscitées par le jeu***

Produire une vidéo, savoir préparer l'arrivée du jeu, apprendre à analyser et évaluer le jeu en fonction des critères et des objectifs fixés.

### ***Bilan de la seconde partie – Temps synchrone de 1h30***

## **SEMAINE 5 et 6 - LEVEL 3 : esprit critique et jeux vidéo**

Cette partie vise à aider les participants à :

- Développer une approche analytique de la culture vidéoludique sous différents angles.
- Décrire et critiquer les messages véhiculés par le jeu vidéo (stéréotypie de genre, classe, sociale, violence...).
- Identifier et comprendre les principaux enjeux éthiques (violence, addiction, stéréotypes...) véhiculés par les jeux vidéo, afin de maximiser l'impact ludopédagogique et les médiations associées.

### ***La culture vidéoludique***

Produire une vidéo présentant un genre vidéoludique ou une communauté vidéoludique ou un exemple de gamification de la société, découvrir l'évolution des Gameplay et les communautés vidéoludiques

### ***Jeux vidéo et question du genre***

Visiter une exposition virtuelle et donner son avis

### ***Conséquences à jouer ou à ne pas jouer***

Consulter et interagir avec une Game Map permettant une prise de recul quant à la pratique des jeux vidéo.

Remplir un document collaboratif en ligne pour partager votre expérience personnelle autour du jeu.

Créer un référentiel de pratique.

### ***Bilan de la troisième partie – Temps synchrone de 1h30***

### ***Fin de formation, évaluation finale de certification***

## **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 analyser et évaluer le jeu en fonction des critères et des objectifs fixés en tenant compte de la manière dont le jeu est utilisé ou instrumentalisé.

Ils devront appréhender les différents types d'artefacts de jeu, utiliser les techniques d'instrumentation du jeu. Ils recenseront une série d'intentions que l'on pourrait associer au fait de vouloir instrumentaliser du jeu.

Ils réfléchiront à la question du jeu au travail qui pourrait constituer un exutoire salutaire permettant aux employés de gérer leur stress.

Ils réfléchiront à la manière de préparer l'arrivée du jeu en prenant en compte l'accessibilité offerte pour les personnes en situation de handicap, mais aussi les usages, les aménagements permettant l'inclusion. Il leur faudra également prendre en considération les espaces et le climat général à instaurer.

Ils étudieront le modèle CEPAJe, qui permet de concevoir et aussi d'évaluer une séance de jeu, le modèle GAMER qui permet d'analyser et d'évaluer les situations de travail.

Enfin, ils seront amenés à acquérir une culture vidéoludique et seront capables d'identifier et de comprendre les enjeux éthiques véhiculés par les jeux vidéo.

## 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](mailto: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 technopédagogique.

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.

### COURTE BIBLIOGRAPHIE

- Alvarez, J., & Chaumette, P. (2017). Présentation d'un modèle dédié à l'évaluation d'activités ludopédagogiques et retours d'expériences. *Cahiers de l'Apliut*, 36(2). <https://doi.org/10.4000/apliut.5659>
- Alvarez, J. (2020, 11 février). *Jeux et travail : modèle GAMER*. Conférence présentée à l'Université de Lyon, Lyon, France.
- Alvarez, J. (2024, 19 septembre). *Les jeux vidéo, outils de soft power ou vecteurs d'idéologies ?* The Conversation. <https://theconversation.com/les-jeux-video-outils-de-soft-power-ou-vecteurs-dideologies-237990>
- Sautereau, K., & Alvarez, J. (2024). *Combiner jeu sérieux et design thinking en formation : une association prometteuse*. HAL. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-04851937>