UniCamp

GUIDE

ACCOMPAGNER ET GÉRER
LES PROJETS LUDOPÉDAGOGIQUES

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 intégré à la Cellule Qualité 404, une unité spéciale chargée d'analyser, d'accompagner et d'auditer des projets pédagogiques intégrant des formes ludiques. Votre mission : intervenir sur des dispositifs existants ou en cours de création, poser un cadre méthodologique rigoureux, accompagner les porteurs de projet sans jamais faire à leur place, et formuler des recommandations fondées, réalistes et utiles. Au fil des semaines, vous serez confronté à des cas d'anomalie pédagogique : demandes floues, projets déséquilibrés, mécaniques inadaptées, ambitions irréalistes… Chaque situation vous invitera à mobiliser des outils d'analyse à ajuster votre posture, à affirmer vos repères professionnels. Vous serez guidé par des ressources internes, des échanges entre pairs et les retours laconiques mais toujours précis de l'Inspecteur R.E.D. Ce syllabus est bien plus qu'un simple guide logistique : c'est votre dossier de mission. Il vous aide à anticiper les jalons critiques, à comprendre les choix pédagogiques qui structurent votre parcours, à vous approprier les espaces d'action, et à vivre cette formation avec lucidité, engagement et professionnalisme.

Bienvenue dans la Cellule. L'anomalie est notre point de départ. L'accompagnement, notre méthode. La rigueur, notre signature.

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 : Accompagner et gérer les projets ludopédagogiques

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

Prérequis : Aucun

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

Horaire des lives synchrones :

- Jeudi 15/04/2027 : 19h30-20h15
- Lundi 26/04/2027 : 19h00 – 19h30
- Lundi 03/05/2027 : 19h00 – 19h30
- Lundi 10/05/2027 : 19h00 – 19h30
- Jeudi 20/05/2027 : 19h30-20h15

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 « Accompagner et gérer les projets ludopédagogiques » s'adresse aux ingénieurs pédagogiques, conseillers formation et formateurs référents appelés à intervenir dans des projets intégrant des formes ludiques en contexte de formation. Elle vise à leur permettre de structurer un accompagnement rigoureux, d'adopter une posture professionnelle fondée, et de piloter des projets complexes sans céder à la gadgetisation ou à l'improvisation.

À la croisée de la gestion de projet pédagogique et de la réflexion critique sur les usages du jeu, ce parcours mobilise des outils d'analyse puissants (ADDIE, LM-GM, LOOP, RACI, SWOT), des situations concrètes et une immersion dans une cellule d'accompagnement stratégique. Trois grands objectifs structurent la progression :

Accompagner un projet ludopédagogique de manière structurée

> Accompagner un projet ne consiste ni à produire à la place du porteur, ni à valider sans cadrer. Cette compétence repose d'abord sur une analyse fine de la demande : quels sont les véritables objectifs poursuivis ? Quels publics sont visés ? Quelles contraintes de temps, de budget, de ressources techniques doivent être prises en compte ? Les participants apprendront à poser un périmètre d'intervention cohérent, à identifier les risques de gadgetisation ou

de cosmétisation ludique, et à évaluer le niveau de complexité du projet (gamification ponctuelle, dispositif long, jeu sur mesure, détournement, etc.). Ils seront également formés à guider le choix du support ludique (jeu existant, jeu modifié, jeu conçu) en cohérence avec les objectifs pédagogiques, les moyens disponibles et les attentes institutionnelles. Cette compétence constitue le socle d'un accompagnement légitime et professionnel.

Mobiliser des cadres méthodologiques et éthiques pour piloter un projet ludopédagogique

Le pilotage d'un projet ludopédagogique exige méthode, clarté et éthique. Les participants apprendront à structurer leur accompagnement en s'appuyant sur les étapes du modèle ADDIE, tout en intégrant les spécificités des projets ludiques : flexibilité, itérations, prototypage. Ils mobiliseront des outils conceptuels éprouvés : LM-GM pour l'alignement entre mécanique ludique et apprentissage, LOOP pour le pilotage adaptatif, SWOT pour l'analyse stratégique, RACI pour la clarification des rôles. Une attention particulière sera portée à l'éthique professionnelle : capacité à dire non, à alerter sur des projets mal orientés, à poser des limites constructives. Les participants seront aussi préparés à anticiper les besoins en compétences externes (illustration, graphisme, développement, test), à planifier leur mobilisation, et à accompagner les porteurs de projet dans cette gestion élargie. Cette compétence permet d'endosser un rôle de garant méthodologique et éthique.

Évaluer, valoriser et essaimer un projet de ludopédagogie

Un bon accompagnement ne s'arrête pas à la livraison du jeu ou à son animation initiale. Il engage une dynamique d'évaluation, d'amélioration et de diffusion. Les participants apprendront à mettre en place des critères d'analyse qualitatifs et quantitatifs, à différentes étapes du projet (ex ante, pendant, ex post). Ils seront en mesure de collecter et d'interpréter les retours d'usage, d'identifier les points forts et les zones de friction, et de proposer des ajustements pertinents. Ils travailleront à la structuration d'un livret pédagogique solide, permettant à d'autres de s'approprier, rejouer ou adapter le jeu. Enfin, ils apprendront à penser la diffusion et l'essaimage d'un dispositif : dans quelles conditions un jeu peut-il être partagé, maintenu, enrichi ou transféré à d'autres équipes ? Cette compétence prolonge l'accompagnement dans une logique d'impact institutionnel, de capitalisation et de pérennité.

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. Code 103 – Jeu suspecté de gadgetisation Analyser une demande, poser un cadre	1.1. Décrypter une commande ludopédagogique 1.2. Identifier les signaux faibles et effets gadgets 1.3. Définir une posture d'accompagnement éthique	- Lecture du syllabus- Quiz 1 : reconnaissance des effets gadget - Forum : analyse d'un cas introductif - Audit #1	Oui (45 min)
S2. Code 215 – Dérive de design et absence de pilote Structurer, planifier, outiller	2.1. Appliquer la méthode ADDIE aux projets ludiques 2.2. Structurer la gouvernance d'un projet ludopédagogique (RACI) 2.3. Élaborer une feuille de route crédible	- Quiz 2 : méthodes de pilotage - Forum : analyse collaborative d'un cas sans pilote - Audit #2	Oui (30 min)
S3. Code 366 – Prototype instable en test sauvage Lire, ajuster, réguler	3.1. Lire les écarts entre intention et effet 3.2. Diagnostiquer les dysfonctionnements pédagogiques et ludiques 3.3. Itérer sans dériver	- Quiz 3 : outils de diagnostic - Forum : partage de retours de test ou d'échec - Audit #3	Oui (30 min)
S4. Code 498 – Essaimage non maîtrisé Documenter, transmettre, valoriser	4.1. Évaluer un projet ludique (ex ante, pendant, ex post) 4.2. Concevoir livret pédagogique d'accompagnement 4.3. Identifier les leviers d'essaimage	- Quiz 4 : évaluation et diffusion - Forum : retour d'expérience sur documentation ou diffusion - Audit #4	Oui (30 min)
S5. Conseil de régulation pédagogique Clore	Synthèse des apprentissages, recommandations et bilan final	- Évaluation qualitative de la formation - Forum : engagements futurs et postures professionnelles	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 audits
- 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 « Accompagner et gérer les projets ludopédagogiques » repose sur une architecture gamifiée originale, articulée autour d'une enquête immersive, non coopérative mais non compétitive, dans un univers administratif exagéré, à mi-chemin entre le vraisemblable et l'absurde institutionnel. Elle mobilise les ressorts du récit, du rôle et du rituel pour plonger les participants dans une fiction professionnelle teintée d'ironie, où le grotesque affleure sans jamais verser dans la parodie.

Cellule Qualité 404 – Une fiction d'audit aux frontières du vraisemblable

Chaque participant incarne un Auditeur Junior, intégré à la très confidentielle Cellule Qualité 404, antenne stratégique du Bureau Central de Régulation des Innovations Pédagogiques (BCRIP). Cette unité officieuse est chargée d'identifier, d'analyser et de corriger les projets ludopédagogiques défaillants, bancals, mal encadrés ou source de dérives symboliques.

Chaque semaine, une affaire classée est transmise par le Département des Anomalies : dossiers incomplets, commandes floues, livrables instables ou essaimage impossible. Ces cas sont fictifs mais extrêmement crédibles, construits à partir de situations observées sur le terrain. La mission de l'auditeur ? Démêler les intentions réelles, poser un cadre clair, recommander ou refuser, toujours avec méthode et éthique.

Un univers inspiré du post-bureaucratique fictionnel

L'ambiance visuelle et narrative s'inspire de plusieurs œuvres de fiction où l'absurde bureaucratique devient un miroir critique du réel. On y retrouve la banalité désabusée et la passivité grinçante de *The Office*, le cloisonnement mental et le ton faussement neutre de *Severance*, l'overdose de paperasse, de règlements absurdes et de mécanismes kafkaïens propres à *Brazil*, mais aussi l'esthétique étrange et anxiogène de l'administration surnaturelle dans le jeu vidéo *Control*. À cela s'ajoute l'influence de jeux comme *Papers, Please* ou *Pentiment*, où la lecture du système repose sur une capacité à analyser des indices dispersés pour recomposer des cadres invisibles. Ces références ne sont pas invoquées pour faire style, mais pour créer un univers cohérent, à la fois familier et déroutant, qui engage une posture d'audit lucide, critique et outillée.

Cet écosystème volontairement non coopératif (chacun avance dans ses propres dossiers) mais non compétitif (aucune comparaison ou classement) favorise une posture professionnelle autonome : l'enjeu n'est pas de gagner, mais d'apprendre à mieux accompagner… même ce qui dysfonctionne.

Un gameplay d'analyse, de rigueur et de lucidité

La gamification repose sur une progression par enquête. Chaque mission se structure autour d'une anomalie à explorer, d'un cadre à reconstituer et d'une réponse à produire. Il ne s'agit ni de jouer pour jouer, ni d'incarner un personnage fictif de façon immersive : il s'agit d'analyser en posture, avec le recul et la précision attendus d'un accompagnateur expérimenté. Le gameplay repose sur :

- la lecture critique de matériaux hétérogènes (briefs, courriels, maquettes, comptes rendus),
- la mobilisation raisonnée de cadres d'analyse (ADDIE, LM-GM, LOOP, SWOT, RACI),
- la formulation de recommandations concrètes, parfois d'un refus argumenté,
- la capacité à documenter, réguler et structurer un projet au nom de sa pertinence pédagogique.

Les productions sont déposées dans le Box de l'open space, discutées dans la Cafétéria, étayées par les ressources du Hangar 127, et défendues en live dans la Salle d'interrogatoire 12. Chaque espace joue un rôle dans le récit sans jamais forcer la théâtralité : ici, la fiction est un cadre, pas une obligation de jeu de rôle.

Les rendus hebdomadaires prennent la forme de rapports, argumentaires, pistes d'action. Ils font l'objet d'échanges critiques lors de sessions synchrones conçues comme rituels de régulation collective. Aucun score, aucun leader, aucun avatar : la progression repose sur la pertinence du raisonnement et la posture professionnelle construite.

Plugin Moodle Level'Up

Un module complémentaire est activé via Level'Up! sur Moodle. Il attribue des points d'expérience à chaque mission complétée, des badges symboliques aux compétences mobilisées, et permet de visualiser sa progression linéaire. Ce feedback chiffré est délibérément en dehors de la fiction mais soutient une logique d'auto-régulation : "Ai-je bien avancé ? Où en suis-je ?"

Le système s'inspire des montées de compétence des jeux de stratégie, sans compétition ni scoring global. Chaque progression est personnelle, silencieuse, mais rendue visible pour encourager la continuité.

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.

Alvarez, J., & Djaouti, D. (2012). *Introduction aux serious games*. Questions Théoriques.

Bourassa, B. (2003). *Planifier et gérer une action de formation*. Presses de l'Université du Québec.

Caudron, F., & Maizeray, L. (2025). Jouer pour gagner ensemble: une innovation ludique au service du développement des compétences managériales. *Marché et organisations*.

Claris-Sauvage, L., Di Somma, A., & Pélissié, M. (2024). Un « escape game » ludopédagogique sur les politiques sociales et le droit pour les travailleurs sociaux. *Écrire le social, la revue de l'AIFRIS*.

Jacquemin, A., & Hermans, J. (2020). Jouer l'empathie entrepreneuriale à travers les jeux vidéo. *Entreprendre & Innover*, 47, 97-103.

Kübler, B., & Carmouze, L. (2023). Recourir aux serious games pour développer la réflexivité des managers publics de demain? Les apports d'une recherche pluridisciplinaire en méthodes mixtes. *Communication & Management*, *20*(3), 67-90.

Lebrun, M. (2007). *La pédagogie universitaire à l'heure du numérique: Réflexions et pratiques*. De Boeck Supérieur. https://www.cairn.info/la-pedagogie-universitaire-a-l-heure-du-numerique--9782804153947.htm

Lépinard, P. (2023). L'apprentissage expérientiel par le jeu pour l'acquisition des connaissances théoriques managériales. *Recherches en Sciences de Gestion, 158*, 489-507.

Lépinard, P. (2024). Chapitre 2. Minetest: un jeu vidéo aux multiples visages pédagogiques. *Pratiques pédagogiques innovantes*.

Pernin, J.-P., & Lejeune, A. (2004). Scénariser l'apprentissage. *Revue STICEF, 11*.

Pineau, C. (2016). *Gérer un projet pédagogique*. Éditions Retz.