

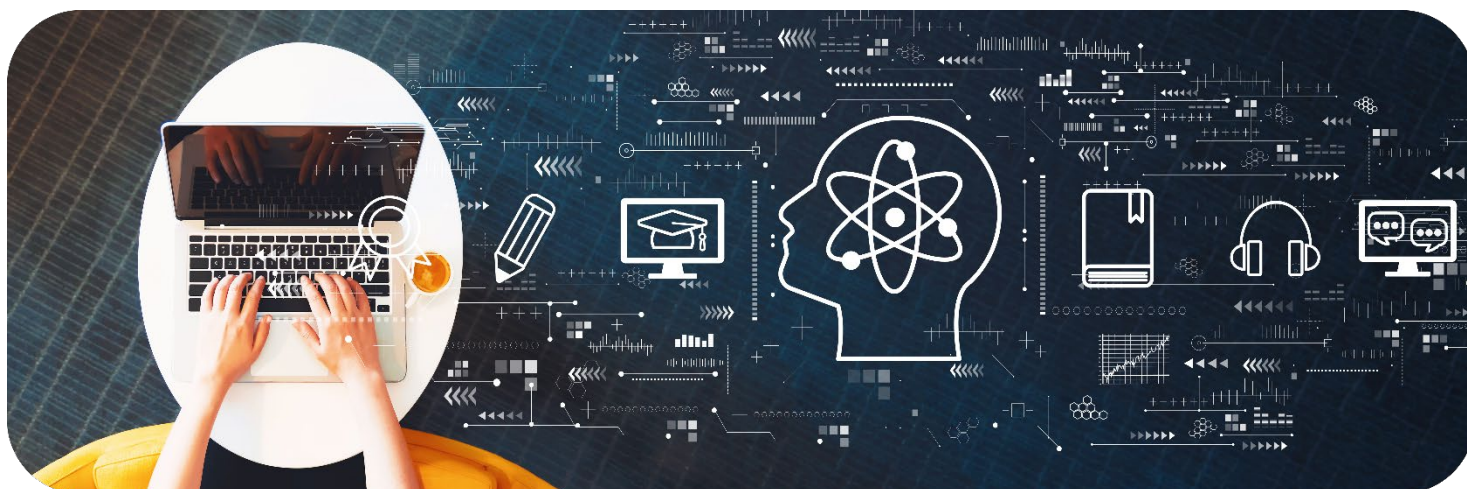


AXE 1 : Construire des pratiques pédagogiques innovantes

Se former à la ludopédagogie



03/11/25 matin
04/11/25 matin
07/11/25 matin



A distance

Lorsque la formation est réalisée à distance, elle se déroule en **visioconférence** avec partage de documents en amont de la réalisation de l'action. Les stagiaires doivent avoir un PC avec une webcam et une connexion internet suffisante afin de pouvoir suivre la formation.



En présentiel

Lorsque la formation est réalisée en présentiel, elle se déroule au **Carif-Oref - 22 Rue Sainte Barbe 3ème étage - 13002 Marseille**.



Intervenant(e) : Bernadette CLAUSTRES

Consultante-formatrice, gérante de la SARL ICSF.
Formatrice de formateurs spécialiste des démarches inductive et ludiques en formation.



Public :

Formateurs expérimentés,
responsables de formation ou
pédagogiques.



1 jour ½ soit 10h30 (3 demi-journées)
Horaires 9h-12h30 matin



Tarifs :
525 €/participant

Le Carif-Oref n'est pas assujéti à la TVA



Délais d'inscription

Inscription possible 48h avant le début de la formation



Prérequis

Aucun



CONTEXTE

Objectifs généraux :

- Comprendre les principes de la ludopédagogie - les différents types de jeux
- Acquérir des compétences pratiques pour intégrer les jeux dans l'enseignement
- Construire des jeux pédagogiques sur divers supports (EX : Klaxoon, génialy...)
- Favoriser l'innovation pédagogique
- Renforcer les capacités de facilitation d'activités ludiques

Objectifs opérationnels :

- **Explorer les différents usages de la ludopédagogie pour enrichir les parcours de formation**
 - Identifier l'intérêt de proposer des jeux en formation professionnelle
 - Repérer les différents types de jeux en formation et leur adaptation au contexte pédagogique
 - Repérer, dans les objectifs pédagogiques, les messages essentiels et la structure des apprentissages à réaliser, afin de choisir le type de jeux en formation adapté à l'acquisition des compétences à développer
- **Concevoir des jeux pédagogiques qui activent l'appropriation des contenus de formation et en renforce la mémorisation**
 - Identifier les différents objectifs pédagogiques poursuivis et repérer la structure des apprentissages à réaliser
 - Structurer un jeu pédagogique à partir d'une palette de « jeux cadres »
 - Construire les différents éléments du jeu (cartes, fiches de consigne, divers objets, applications numériques...) pour les rendre facilitateurs d'apprentissage
 - Créer des évaluations formatives à l'aide d'outils digitaux
- **Intégrer dans ses scénarios pédagogiques les méthodes et techniques pédagogiques innovantes pour susciter l'envie d'apprendre et rendre acteurs les participants**
 - Créer des exercices innovants et ludiques permettant une appropriation facile, rapide et pérenne des apprentissages, notamment par l'usage d'applications spécialisées
 - Intégrer l'apprentissage expérientiel dans des situations formatives ludiques et professionnelles
 - Utiliser les outils multimédia comme complément à l'apprentissage en face à face
 - Identifier les différentes méthodes et techniques pédagogiques qui déclenchent la motivation et facilitent l'apprentissage
 - Élaborer des scénarios créatifs intégrant l'évaluation des apprentissages



CONTENU

- Les enjeux et les effets de la ludopédagogie sur l'apprentissage et la mémorisation des savoirs et des compétences
- Les techniques et outils de la ludopédagogie : jeux de rôle, jeux cadres, « serious games », gamification, simulations immersives, jeux de société, jeux collaboratifs
- L'utilisation d'applications numériques, bases d'exercices ludiques, créatifs, motivants et participatifs (klaxoon, genially, wooclap, padlet, etc)
- La mise en lien entre objectifs pédagogiques et mécaniques de jeu
- La prise en compte du public ciblé et des contraintes organisationnelles
- La création du parcours ludopédagogique dans l'élaboration des scénarios pédagogiques
- L'évaluation formative et sommative dans un environnement ludique
- Les stratégies pour surmonter les résistances à l'adoption de la ludopédagogie

MÉTHODE ET ORGANISATION PÉDAGOGIQUE

La démarche pédagogique choisie intègre l'utilisation de différentes techniques de créativité réutilisables par les formateurs dans leurs futures animations, ainsi que différents jeux-cadres. Elle facilitera le transfert des méthodologies dans leur champ d'intervention.

EVALUATION

L'évaluation sera réalisée à partir d'exercices et de QCM

Critères d'évaluation :

Pertinence du choix des activités ludiques et des objectifs pédagogiques à atteindre

Adéquation entre les activités ludiques choisies et le temps de formation

Créativité dans le choix des situations d'apprentissage