Ludopédagogie, concevoir et animer des formations par le jeu

Cours Pratique de 2 jours - 14h
Réf : SGA - Prix 2024 : 1 340€ HT

Le prix pour les dates de sessions 2025 pourra être révisé

Le recours au jeu est reconnu comme un levier efficace de l'apprentissage et de l'implication des participants dans une formation. Ce stage vous permettra de découvrir des méthodes pédagogiques originales ainsi que des outils et ressorts ludiques favorisant la participation active en formation.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Comprendre les différents types de jeu de formation

Construire un déroulé pédagogique ludique

Définir les bonnes pratiques de réalisation d'une formation ludique

Concevoir ses propres outils et supports ludiques

Animer une formation ludique ou gamifiée

TRAVAUX PRATIQUES

Exercices : créer un scénario et une progression pédagogique. Construire des outils et supports ludiques. Mises en situation d'animation par le jeu.

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 06/2021

1) Comprendre les mécanismes du jeu et leurs applications en formation

- Distinguer ludification et gamification.
- Identifier les mécanismes d'un jeu.
- Répertorier les différents types de jeux.
- Distinguer les différentes modalités possibles pour un jeu et leurs spécificités.
- Imaginer des détournements de jeux pour des formations.

Travaux pratiques : Brainstorming et analyse des mécanismes de différents jeux.

2) Adapter le jeu en fonction de l'apprenant et du type de formation

- Connaître les différents modes d'apprentissage.
- Cerner les effets du jeu en formation.
- Définir le type de jeu en fonction de la formation.
- Identifier les différentes typologies de joueurs.
- Cerner le profil du groupe d'apprenants.

Exercice : Quiz digital et multimédia par équipe portant sur l'ensemble des points de la séquence.

3) Intégrer la ludification dans ses modules et séquences

- Définir les objectifs pédagogiques ou les compétences à évaluer avec la taxonomie de Bloom.
- Orchestrer son déroulé pédagogique en incluant des activités ludiques.
- Choisir le bon format : jeux de rôle, jeux de plateau, Serious Games, escape games, coopération, compétition...
- Clarifier l'effet recherché par une activité ludopédagogique et anticiper le debrief.
- Construire sa logique de jeu : les règles, le bon moment, la bonne durée...

PARTICIPANTS

Formateurs, animateurs, ingénieurs pédagogiques.

PRÉREQUIS

Expérience en animation de formation et connaissance des techniques de base de préparation et d'animation.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques…
Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

• Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
• À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
• Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- S'inspirer et adapter des solutions existantes (exemple : jeux-cadre de Thiagi).
- Intégrer le digital dans sa ludification/gamification : quiz digitaux, réalité augmentée, réalité virtuelle...
- Tester ses activités ludopédagogiques.

Travaux pratiques : Élaboration d'une grille de questionnement pour préparer et construire une séquence ludopédagogique. Conception en sous-groupe d'une architecture ludique selon un module de formation existant.

4) Animer une activité ludopédagogique

- Se préparer et travailler son rôle d'animateur.
- Présenter le jeu et donner des consignes claires.
- Maîtriser le temps et développer l'implication des participants.
- Débriefer, recueillir les feedbacks et transposer.

Jeu de rôle : Animer une séquence contenant une activité ludopédagogique.

LES DATES

CLASSE À DISTANCE
2024 : 07 nov.

2025 : 13 mars, 12 juin, 25 sept., 13 nov.

PARIS
2024 : 24 oct., 02 déc.

2025 : 06 mars, 05 juin, 18 sept., 06 nov.