

Concevoir des jeux pédagogiques et animer des formations par le jeu

Intégrer la ludo pédagogie dans sa pratique de formateur:trice



savoir & être

OBJECTIFS OPERATIONNELS ET INTENTIONS

L'utilisation des jeux en formation est reconnu comme un levier efficace d'apprentissage et d'implication des participants dans une formation. Cette formation vous permettra de tester des méthodes pédagogiques originales ainsi que des outils et ressorts ludiques favorisant la participation active en formation.



Compétences acquises à l'issue de la formation

À l'issue de la formation, chaque participant sera en mesure de :

- ◆ Trouver la juste place du jeu en formation
- ◆ Comprendre les mécanismes du jeu et leurs applications en formation
- ◆ Se constituer sa caisse à outils de jeux pédagogiques génériques
- ◆ Choisir un type de jeu en fonction des compétences à transmettre
- ◆ Intégrer des séquences de jeu adaptées à sa formation
- ◆ Savoir créer un jeu pédagogique ou en détourner un
- ◆ Animer un jeu pédagogique en groupe dans la posture adaptée
- ◆ Relier l'expérience ludique avec les apprentissages professionnels



Personnes concernées

Tous les formateurs, concepteurs de formations et ingénieurs pédagogiques qui veulent abandonner les formations où les apprenants sont passifs.

Tous ceux qui souhaitent former autrement et qui aiment jouer !



Pré-requis

- ◆ Avoir déjà conçu et animé des formations professionnelles
- ◆ Apporter un programme de formation et un déroulé pédagogique dans son domaine d'expertise



Durée

2 jours, soit 14 heures

Horaires : 8h30 - 16h30 (7h/jr)



Prochaines dates

7 et 21 mars 2024

Savoir&être - Apprendre à transmettre

Membre d'Elycoop - SCOP SA à capital variable - SIRET : 429 851 637 00034 - 429 851 637 RCS Lyon - APE : 7022Z

Pôle Pixel Bat. B 26 rue Émile Decorps 69100 Villeurbanne

Organisme de formation n° 82 69 0684469

Concevoir des jeux pédagogiques et animer des formations par le jeu

Intégrer la ludo pédagogie dans sa pratique de formateur.trice



savoir & être



Méthodes pédagogiques

Sujet obligé, la formation est ludique, participative et collaborative

Une Ludothèque de 20 à 30 jeux est mis à disposition dans la salle pour présenter la variété des possibles. Les jeux seront testés / présentés avec le groupe en fonction des thématique de formation des formateurs participants.

JOUR 1 matin : Alternance de concepts et présentation de jeux

Travaux en sous-groupe réparti par table de jeu pour expérimenter / identifier des mécaniques de jeux

JOUR 1 après-midi : Atelier de création ou détournement de jeu pour sa formation

Mise à disposition de jeux pour les découvrir, les tester ensemble et apprendre à les détourner.

Intersession : Exercice pratique préparatoire à réaliser pendant l'intersession

JOUR 2 matin : Atelier de création d'un prototype de jeu

Ateliers spécifiques sur les cas des participants pour intégrer la pédagogie ludique dans leur pratique

JOUR 2 après-midi : Animation d'une séquence de formation par le jeu et débriefing

Jeux de rôle et expérimentation de la posture de formateur.trice par le jeu

Les participants ont accès aux contenus et à de nombreuses ressources pédagogiques en se connectant à un espace personnel en ligne. Un identifiant et un mot de passe personnel sont communiqués une semaine avant le début de la formation.



Programme

MODULE 1 : Concevoir des séquences d'apprentissage ludiques (J1-J2matin)

1. Comprendre les mécanismes du jeu et leurs applications en formation (J1-MATIN)

- ◆ Les 4 étapes du transfert par le jeu (rendre capable de, la règle, l'expérience, le débrief ...)
- ◆ Répertorier les différents types de jeux
- ◆ Identifier les mécanismes d'un jeu (bluff, parcours, assemblage...)
- ◆ Imaginer des détournements de jeux pour des formations.

Travaux pratiques : Jeu des correspondances entre un jeu et les mécaniques de jeu. Choix des mécaniques de jeu pertinentes pour sa formation.

2. Se créer une boîte à outils ludiques passe partout pour chaque temps d'une formation (J1 MATIN)

- ◆ Briser la glace et faire connaissance dans un groupe
- ◆ Lever des freins et lancer le débat
- ◆ Créer des sous-groupes de façon aléatoire et ludique
- ◆ Acquérir et mémoriser des connaissances
- ◆ Remettre en énergie après la pause
- ◆ Mettre en situation et faire réfléchir
- ◆ Dynamiser le groupe (quiz, sondages interactifs)

Savoir&être – Apprendre à transmettre

Membre d'Elycoop - SCOP SA à capital variable - SIRET : 429 851 637 00034 - 429 851 637 RCS Lyon - APE : 7022Z

Pôle Pixel Bat. B 26 rue Émile Decorps 69100 Villeurbanne

Organisme de formation n° 82 69 0684469

Concevoir des jeux pédagogiques et animer des formations par le jeu

Intégrer la ludo-pédagogie dans sa pratique de formateur.trice

3. Concevoir ou détourner un jeu pédagogique adapté à sa formation (J1 APRES-MIDI - J2 MATIN)

- ◆ Clarifier les contraintes (timing, public...) et les objectifs pédagogiques de la séquence de jeu
- ◆ Adapter son déroulé pédagogique en incluant des activités ludiques ciblées
- ◆ Définir la durée à accorder et choisir le bon moment dans une journée
- ◆ Choisir le bon format : jeux de rôle, jeux de plateau, serious game, escape game, coopération, compétition...
- ◆ Détourner un ou des jeux existants

Exercices : Élaboration d'une grille de questionnement pour préparer et construire une séquence ludopédagogique. Jeu d'association en sous-groupe pour trouver les jeux qui pourraient permettre de développer les compétences pour certaines séquences du déroulé pédagogique.

- ◆ Comment construire le prototype évolutif (matériel, logique de jeu, règles...)
- ◆ Créer l'univers du jeu (thème, ambiance, graphisme, story telling...)

Travaux pratiques : Définir les premiers éléments du prototype de jeu pédagogique pour sa formation.

MODULE 2 : Animer des séquences d'apprentissage ludiques (J2 APRES-MIDI)

4. Animer une séquence de formation par le jeu

- ◆ Se préparer et préparer la séquence de jeu
- ◆ Alternier les 3 postures (formateur, animateur, coach)
- ◆ Présenter le jeu et donner des consignes claires
- ◆ Raconter une histoire immersive (storytelling)
- ◆ Guider dans le jeu en lien avec les objectifs pédagogiques

Jeu de rôle : Tester l'animation d'une séquence de formation par le jeu.

5. Débriefing le jeu et recentrer sur les compétences

- ◆ Donner du feedback en lien avec les observations de la séquence de jeu
- ◆ Les 7 intentions du questionnement en formation
- ◆ Poser des questions en lien avec l'objectif pédagogique
- ◆ Transposer l'apprentissage du jeu à la situation professionnelle

Jeu de rôle : Préparation d'une grille de questions en lien avec sa formation.



Modalités d'évaluation

Auto-évaluation des acquis avant et après la formation.

L'évaluation des acquis par le formateur se fait tout au long de la session à travers les multiples exercices, études de cas et mises en situation.

Une attestation individuelle de formation précisant les compétences développées est envoyée par mail à l'issue de la formation.



Lieu

Au choix :

- ◆ Relais Jacques Monod
85 Rue Docteur Frappaz - 69100 Villeurbanne

Concevoir des jeux pédagogiques et animer des formations par le jeu

Intégrer la ludo-pédagogie dans sa pratique de formateur.trice

La salle de formation de **86m²** est adaptée pour une pédagogie active dans le respect des règles de distanciation.

- ◆ Sur site dans vos locaux

Nombre de participants

Minimum 6 et maximum 16

Cette taille de groupe permet de personnaliser la formation en fonction des projets de chacun, de favoriser les échanges, et de prioriser les temps de mise en pratique.

Tarifs pour les 2 jours

Prix par participant en inter : 720€ net de taxe

Prix catalogue en intra : 3500€* net de taxe

Dans le cadre de la **Formation Professionnelle** cette formation est exonérée de TVA.

* Hors frais de déplacement

Le duo de formateurs en co-animation



Gaëtan ROMUALD

Formateur pour adulte certifié - Formateur en management de projets. Expertise dans la formation et l'animation par le jeu.

Concepteur de jeux pédagogiques: jeux de rôle, serious game avec des LEGO®,...

Mon mantra en formation : Apprendre en s'amusant.

Nous sommes tous les deux formateur consultant indépendant en coopérative d'activité.



Franck BLANQUET

Formateur pour adulte certifié – Coach individuel et de groupe certifié et praticien MBTI. Je suis expert de la professionnalisation des acteurs de la formation.

Je crée des référentiels de compétences, conçois des parcours certifiants et accompagne les formateurs dans le développement de posture.

Mon mantra en formation : Apprendre en faisant sans oublier que l'outil est au service de l'objectif.

Renseignements et inscriptions

- ◆ Tél. : 06.70.94.88.68
- ◆ Mail : fblanquet@savoiretetre.fr
- ◆ Site : www.savoiretetre.fr

Savoir&être – Apprendre à transmettre

Membre d'Elycoop - SCOP SA à capital variable - SIRET : 429 851 637 00034 - 429 851 637 RCS Lyon - APE : 7022Z

Pôle Pixel Bat. B 26 rue Émile Decorps 69100 Villeurbanne

Organisme de formation n° 82 69 0684469