

Le jeu : un outil pour développer des compétences psychosociales et un véritable levier d'apprentissage

Module de formation 1 : Le jeu, un outil pédagogique

Objectif :	Comprendre les enjeux et la structuration d'un jeu sérieux. Tester différents jeux et avoir un regard critique dessus : • L'apprentissage par le jeu et ses objectifs. • La place du jeu au sein des apprentissages • Introduire, animer puis retours réflexifs sur un jeu (entrer et sortir du jeu) • Les types de joueurs • La ludification (ELEA, projet ludimoodle)
Modalités Lieu /dates	4h à Villié-Morgon le 20/01/2026 de 9h à 13h

Module de formation 2 : Découvertes des outils et conception de jeu pour enseigner et évaluer

Objectif :	Comprendre la conception de séquences autour du jeu au travers d'exemple d'escape game ou de simulation globale.
Modalités Lieu /dates	4h à Villié-Morgon le 5/03/2026 de 9h à 13h

Module de personnalisation : Découvrir la ludification dans d'autres disciplines

Objectif :	Comprendre ce qu'est la ludification (gamification), son intérêt pédagogique dans différentes disciplines. Explorer comment les mécanismes du jeu peuvent renforcer la motivation, l'engagement et l'apprentissage.
Modalités Lieu /dates	2h en distanciel asynchrone entre le 06/03/2026 et le 11/05/2026

Module de transférabilité : Production d'une séquence intégrant un contenu ludifié.

Objectif :	Création de séquence pouvant intégrer un volet numérique déposée sur un espace de partage
Modalités Lieu /dates	4h en distanciel asynchrone entre le 06/03/2026 et le 11/05/2026

Module de formation 3 : Analyse des apprentissages par le jeu et stratégies utilisées par les élèves

Objectif :	Partages des productions, évaluation des apprentissages par le jeu, analyse de l'impact sur la motivation et l'engagement des élèves.
Modalités Lieu /dates	4h à Villié-Morgon le 12/05/2026 de 9h à 13h