

APPRENDRE EN JOUANT : MAÎTRISER LES CLÉS DE LA LUDOPÉDAGOGIE ET DU SERIOUS GAME

Durée & Format

Durée : 14 heures

Format disponible : Présentiel ou Distanciel

Tarifs

Tarif public intra : Consulter notre [site Internet](#)

Tarif public inter : Consulter notre [site Internet](#)

Public visé

- Ouvrier – Employé – Employé qualifié – Cadre – Cadre supérieur

Prérequis

- Maîtrise de l'environnement Windows et de la connexion en Visio Conférence
- Avoir 2 ou 3 ans d'expérience professionnelle et être en situation de face à face pédagogique

Objectifs pédagogiques

À l'issue de cette formation, l'apprenant sera capable de :

- Caractériser la Ludo pédagogie et le Serious Game
- Choisir une activité ludique ou un outil ludique selon ses « intentions pédagogiques »(présenter, évaluer – ancrer ; sonder – consulter, surprendre – éveiller)
- Concevoir une activité ludique pour ancrer les apprentissages Expérimenter l'animation d'une activité ludique dans son environnement professionnel

Programme et déroulement

Jour 1 – Matin

Bien débiter une séance de formation

- La Mission Klaxoon
- Présentation de la formation
- Test de positionnement
- Identification des attentes

Définir la ludopédagogie et la gamification par l'expérimentation

- Le MéMo Klaxoon «La Ludo pédagogie ? Khé Za ko, avantages et limites »
- 2 Bonus à gagner « Cartes Flash à l'aide de PowerPoint » et « 7 zones à trouver à l'aide de PowerPoint »

Jour 1 – Après midi

Créer des Ice Breakers pour accueillir les apprenants

- Accueil – présentation des objectifs – animation des 1ers Défis en équipes
- Expérimenter 3 Ice-breakers pour faire connaissance
- Caractériser les 4 composants d'une activité Ludo pédagogique –conception d'une carte mentale en équipe – debriefing



Réactiver l'apprentissage avec un jeu

- Défi de réactivation « Foire aux Quiz »

Comprendre et utiliser le concept de Jeu Cadre de Thiagi

- 3 Jeux cadres portant sur 3 thématiques
 - La Gamification
 - La posture du formateur facilitateur
 - Des jeux existants détournés (Jeu des petits chevaux, Jeu de l'oie, cartes Dixit, Jeu dessinez c'est gagné...)

Jour 2 – Matin

Ancrer les acquis

- Les 2 quiz Klaxoon pour ancrer les acquis
- Le Mémo Klaxoon sur le podcast – format pédagogique
- Le Jeu « les Aventuriers du Savoir »

Jour 2 – Après midi

Utiliser la ludopédagogie en classe virtuelle

- Accueil – présentation des objectifs – DéFi « Chasse aux QR Codes »
- Caractériser les 4 composants du Serious Games physique et digital –création d'un diaporama collaboratif en ligne avec Google Slides
- Jeu en ligne Genially Le Jumanji du E formateur « les caractéristiques du Serious Game »
- Soumettre au groupe quelques activités ludiques testées pendant la phase intersession – réactions avantages et améliorations
- Concevoir les contours d'une activité ludique à partir d'un prototype simplifié « jeu de l'oie » avec Genially – 2 groupes

Certification

Consulter le programme sur notre [site internet](#) pour identifier si cette formation est certifiante.

Modalités pédagogiques

- Explications théoriques suivies de pratiques guidées puis de mises en autonomie.
- Exercices autonomes et réguliers pour assurer l'assimilation

Moyens et supports pédagogiques

Votre formation se déroule à distance avec :

- 1 ordinateur
- 1 connexion Internet
- 1 adresse e-mail valide
- 1 équipement audio (micro et enceintes ou casque)
- 1 Webcam (facultatif – dans l'idéal)
- 1 deuxième écran (facultatif – dans l'idéal)

Evaluation et suivi

Les objectifs pédagogiques sont évalués et suivis grâce à différentes **méthodes adaptées aux acquisitions de compétences visées**. Nos formateurs réalisent ces évaluations **tout au long de la formation**, que ce soit pendant les séances synchrones ou asynchrones. Voici une liste non exhaustive des méthodes d'évaluation pouvant être utilisées en formation :

- **Questionnaire** de vérification de connaissances (Quiz)
- Réalisation de **Travaux Pratiques** : production ou amélioration d'un fichier

- **Mises en situation** et grilles d'analyse
- **Serious Game** : jeu de rôles et analyse
- **Activités interactives** à travers l'utilisation d'une plate-forme connectée
- ...

Toutes nos formations intègrent **une auto-évaluation** via notre Extranet Stagiaire au début et à la fin de chaque action de formation. Cet outil offre à chacun la possibilité de mesurer sa progression par rapport aux objectifs pédagogiques visés et leurs atteintes.

Profil formateur

Nos formateurs sont certifiés à l'issue d'un parcours organisé par nos soins. Ils bénéficient d'un suivi de maintien et d'évolution de leurs compétences aussi bien au niveau technique que pédagogique. Chacun de nos formateurs a bénéficié d'une formation spécifique à l'animation de classe virtuelle et à l'utilisation des solutions de formation à distance du Groupe ARKESYS.

Support stagiaire

À l'issue de la formation, les exercices et travaux pratiques réalisés, leurs corrigés ainsi qu'un support de cours dématérialisé sera fourni à chaque stagiaire via son extranet stagiaire.

Accessible à tous

Cette formation est accessible à toute personne en situation de handicap. Notre référent handicap prendra contact avec les stagiaires concernés pour adapter l'animation à leurs besoins et rendre l'apprentissage accessible à tous. Enfin, nos centres de formation sont accessibles aux personnes à mobilité réduite. [En savoir plus](#)