

**Chargée de développement & d'ingénierie
en formation continue : Fabienne Voisin**

Le Mans Université
Boulevard Pythagore 72085 Le Mans Cedex 9
02 43 83 30 70
fabienne.voisin@univ-lemans.fr

Responsable pédagogique : Iza Marfisi
Enseignante-chercheuse

**Laboratoire d'Informatique de Le Mans Université
LIUM - IUT de Laval - Département Informatique**

<https://lium.univ-lemans.fr/ludifikaction>

Assistante de Formation : Florence Alix

Le Mans Université
Boulevard Pythagore 72085 Le Mans Cedex 9
02 43 83 30 70
florence.alix@univ-lemans.fr



Formation Qualifiante

Ludifik'Action

Accompagner les formateurs
dans la création de serious game
sur mesure

Mise à jour le 10.07.2023 • Crédit Photo : ©Shutterstock

I Contexte

L'univers de la formation ne cesse d'imaginer des formats et des solutions d'apprentissage innovants afin de rendre celle-ci plus pratique, plus flexible et plus ludique : l'usage du jeu comme outil pédagogique en fait partie.

Au-delà des applications ou outils emblématiques, souvent coûteux et complexes à réaliser, se développe une approche plus agile de ludification des activités d'apprentissage. Des éléments et mécanismes caractéristiques de jeux y sont incorporés. C'est cette approche de ludification, par la mise en place de «mini-jeux» au sein de séquences pédagogiques, que nous privilégions à travers cette formation-action.

I Objectifs

Concevoir un jeu sérieux répondant à ses propres objectifs pédagogiques.

À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- identifier les principales techniques pour ajouter des mécanismes ludiques dans une situation de formation,
- modifier un jeu de plateau ou de cartes pour qu'il réponde à des objectifs pédagogiques,
- utiliser le jeu conçu dans le cadre de sa formation,
- rédiger un guide d'utilisation à destination d'autres formateurs pour expliquer les règles du jeu et son intégration à la formation,
- rédiger un article destiné à sa direction et ses collègues pour relater son initiative pédagogique innovante ainsi que les effets du jeu sur leur enseignement.

I Public

La formation s'adresse à des professionnels de la formation, de l'enseignement, de l'accompagnement (ingénieur pédagogique, concepteur de formation) souhaitant se former à l'usage du jeu dans l'apprentissage.

I Contenus pédagogiques et méthodes

La formation-action sera ponctuée de temps de formation, de mises en pratique et d'appuis méthodologiques.

Elle permettra aux stagiaires de s'approprier et de construire un processus de ludification des enseignements et, à terme, de développer une méthode de sensibilisation et d'accompagnement.

Les stagiaires auront accès à un espace en ligne UMTICE sur lequel ils pourront consulter les ressources de la formation, répondre à des questionnaires et déposer leurs productions (maquette de jeu, guide d'utilisateur, article).

Une large sélection de jeux de plateaux sera également à leurs dispositions pour les inspirer.

I Outils pédagogiques et méthodes

Pour faciliter la définition et l'adoption d'une nouvelle pratique pédagogique, les participants à la formation devront s'inscrire en binôme avec un projet pédagogique commun. Le binôme peut être composé de deux enseignants, deux formateurs, mais encore d'un enseignant et un conseiller pédagogique de son établissement ou entreprise.

En savoir plus sur les outils et méthodes pédagogiques : <https://lium.univ-lemans.fr/ludifikaction/>

I Durée et déroulé de la formation : 15h

Cette formation est ouverte pour **12 personnes maximum soit 6 binômes**.

12h en présentiel
(1 journée Kick-off +
1 journée de restitution)

2h de rendez-vous
avec le formateur
sur votre lieu de travail
ou en visio

1h de tutorat à distance
avec le formateur
(sur 1 ou 2 rendez-vous)

Prévoir environ 6 jours de travail en autonomie
(création du prototype, test du jeu, amélioration)

I Lieu et dates

2 journées de 6h à l'IUT de Laval
Journée kick-off le 17 octobre 2023
Journée de restitution le 19 mars 2024

Le RDV de 2 heures avec la responsable pédagogique sera organisé sur le lieu de travail des participants ou en visio.

I Modalité de validation

La formation sera validée en fonction de la participation du stagiaire et de la qualité de ses productions (jeux sérieux, guide d'utilisation et article, réponse aux questionnaires en ligne...), mais également par rapport à l'intégration effective du jeu dans sa formation.

I Tarifs

Inter-Entreprise : 630 € par stagiaire avec accompagnement d'un ingénieur pédagogique de Le Mans Université.

Intra-Entreprises : 520€ par stagiaire si les participants sont accompagnés de leur ingénieur pédagogique.

I Candidatures et conditions d'admission

Prérequis :

Avoir formé ou former des stagiaires et/ou des élèves (en formation continue ou initiale), quel que soit le niveau ou le contenu de la formation. Cette formation-action ne peut donc fonctionner que si les stagiaires ont un besoin concret de formation et s'ils sont disposés à changer leurs pratiques pédagogiques.

Inscription & renseignements : Fabienne VOISIN - 02 43 83 30 70
fabienne.voisin@univ-lemans.fr