DECOUVRIR ET ADOPTER LA LUDOPEDAGOGIE

Notre approche pédagogique

Les ressorts du jeu, lorsqu'ils sont appliqués au monde professionnel, permettent de **sortir du cadre de référence habituel** et par la même de s'affranchir de la pression qui peut y être liée. La **gamification** favorise la mise en mouvement en venant aiguiser la **curiosité**, en surprenant, en amusant, et **en posant un challenge au groupe**.

L'individu en situation d'apprentissage, que ce soit dans le cadre d'une formation ou non, s'autorise alors à explorer, ressentir, questionner, faire, se tromper, recommencer… La mise en action ludique **favorise l'adhésion et l'implication** de chacun, menant ainsi à une véritable appropriation des contenus et une meilleure mémorisation.

Dans ce module, nous vous accompagnerons à **concevoir et animer des jeux** pour faciliter les apprentissages, tout en adoptant **une posture adaptée**.

Un **livret pédagogique** vous accompagnera tout au long de cette formation et vous permettra d'ancrer vos apprentissages dans la durée.

A l'issue de la formation, vous recevrez une **attestation de participation**.

Objectifs



- **Découvrir et s'approprier** les mécanismes et le champ d'application de la ludopédagogie,
- **Être capable** de concevoir des activités ludopédagogiques adaptées (objectifs, public, modalités),
- **Développer** une posture adaptée à l'animation d'une séance ludopédagogique,
- **Expérimenter** et s'approprier une large palette de jeux pédagogiques et d'outils, y compris numériques.

Prérequis



- Ce module de niveau 1 ne requiert aucun prérequis.

Délais d'organisation et calendrier

- **Intra-entreprise :** Nous nous adaptons à votre calendrier, dans un délai d'un mois minimum.
- **Inter-entreprise :** contactez-nous pour connaître les dates de nos prochaines sessions !



Module en présentiel
Distanciel sur demande



De 4 à 8 participants



14h de formation
2 jours consécutifs en présentiel
ou 4 demi-journées en distanciel



Accès pratique et accessible PMR

Tarifs*

Inter-entreprise	Particulier **600 € TTC**	Indépendant **750 € TTC**	Entreprise **900 € TTC**
Intra-entreprise	De 4 à 8 participants **3500 € TTC****		**Option "distanciel" :** devis à établir en fonction des besoins spécifiques.

*Nos actions de formation sont exonérées de TVA en vertu de l'article 261-4-4° du CGI
**hors frais de déplacement calculés en fonction du lieu de formation prévu par le commanditaire, ou d'envoi de matériel pour le distanciel.

EXPLORE - Intelligences en mouvement · SARL au capital de 2000 € · 530 Avenue du Loiret - 45160 OLIVET · **contact@explore-iem.fr**
SIRET : 918.031.154.000.19 · Code NAF : 8559B · **Déclaration d'activité "Organisme de formation" n°24450407145** · TVA Intra-communautaire : FR22918031154

►Avant la formation

Un **entretien** est convenu avec les responsables de formation pour **expliciter les objectifs** et **mieux identifier les besoins** du participant (inter-entreprise) / de l'équipe de participants (intra-entreprise).

►Durant la formation

Je reçois un kit de matériel spécifique adapté.
Je développe des **compétences** qui me permettent d'intégrer la ludopédagogie **à ma pratique** professionnelle :

1·Les mécanismes de la ludopédagogie

- Définir la ludopédagogie et situer son champ d'application.
- Identifier les effets du jeu ainsi que ses bénéfices, individuels et collectifs : représentation, visualisation, manipulation, compréhension, mémorisation…
- Découvrir et s'approprier les différentes catégories de jeux (typologie) et leurs usages.

2· Expérimenter et s'approprier une palette de jeux pédagogiques et d'outils

- Se constituer un répertoire de techniques et d'outils ludopédagogiques physiques et numériques.
- Elaborer une séance de ludopédagogie sous forme de plan d'action ou fiche de séance.
- Elaborer un prototype de jeu pédagogique.

3·Concevoir une activité ludopédagogique

- Être capable de qualifier le besoin d'apprentissage (compétence à développer ; notion à intégrer...).
- Être capable de formaliser des objectifs SMART pour chaque activité, et penser l'évaluation des acquis.
- Être capable d'identifier les besoins de son public pour proposer une activité adaptée.
- Connaître et sélectionner les mécanismes de jeu appropriés, en tenant compte des objectifs pédagogiques, modalités et spécificités du public.
- Développer sa créativité pour concevoir des activités originales et pertinentes au regard des besoins.

4·Adopter une posture adaptée

- Identifier ses forces, ses faiblesses et ses besoins en tant qu'animateur de séance et/ou meneur de jeu.
- Être capable de transmettre efficacement une consigne, de répondre à une question, de faire preuve d'écoute et d'agilité dans la menée de l'activité.
- Connaître et gérer la dynamique de groupe, identifier les leviers pour prévenir les ruptures et maintenir l'engagement des participants, dans une démarche inclusive.
- Anticiper et animer un débriefing pour ancrer les apprentissages.

►Après la formation

Je maîtrise les **fondamentaux de la ludopédagogie et de la gamification** et je suis capable de **concevoir et d'animer des jeux pédagogiques** simples pour enrichir une situation d'apprentissage. J'ai découvert **différentes pratiques** et **outils** mobilisables dans mon champ professionnel.

Qualiopi processus certifié
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

Explore-IEM est un **organisme certifié QUALIOPI**
La certification a été délivrée au titre des actions de formation

EXPLORE - Intelligences en mouvement · SARL au capital de 2000 € · 530 Avenue du Loiret - 45160 OLIVET · **contact@explore-iem.fr**
SIRET : 918.031.154.000.19 · Code NAF : 8559B · **Déclaration d'activité "Organisme de formation" n°24450407145** · TVA Intra-communautaire : FR22918031154