

LA LUDOPEDAGOGIE

Mettre la Ludopédagogie au service de la réussite des apprenants

Durée : 3 jours

Public : Formateurs en institut de formation paramédicale

Prérequis : Aucun

Méthodes pédagogiques : Stratégie pédagogique variée incluant des apports conceptuels, des cas pratiques, des analyses des pratiques.

Modalités d'évaluation : Quizz de connaissances permettant d'évaluer l'atteinte des objectifs opérationnels, mises en situation avec grille de compétences.

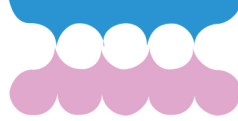
CONTEXTE

La formation à la ludopédagogie permet d'intégrer des méthodes d'apprentissage ludiques et interactives, renforçant l'engagement des étudiants dans leur parcours de formation. En utilisant le jeu comme outil pédagogique, les formateurs peuvent diversifier leurs approches et favoriser une meilleure acquisition des compétences, tout en rendant les séquences d'apprentissage plus dynamiques et motivantes. Cette approche facilite également l'adaptation aux besoins individuels des apprenants, en créant un environnement d'apprentissage stimulant et inclusif. Enfin, la ludopédagogie contribue à une meilleure cohérence entre les enseignements théoriques et les pratiques sur le terrain, en offrant des situations d'apprentissage concrètes et contextualisées.

OBJECTIFS OPERATIONNELS

- Comprendre l'intérêt de la ludopédagogie
- Concevoir un jeu efficace pour la formation
- Savoir Animer un jeu
- Intégrer une séquence ludique dans un scénario pédagogique
- Comprendre le principe de gamification





CONTENU

La Ludopédagogie

- Le concept du jeu et ses attributs
- La Ludopédagogie
- L'intérêt formateur du jeu
- La typologie des jeux selon R.Caillois
- La classification des joueurs selon R.Bartle
- L'émergence des jeux sérieux en sciences de l'éducation
- Les limites de l'usage du jeu
- Le jeu : une méthode pédagogique comme une autre ?

L'animation d'un jeu en formation

- Les règles d'animation d'un jeu
- La gestion des émotions
- Les jeux avec ou sans débriefing
- L'évaluation de l'atteinte des objectifs

La scénarisation Ludopédagogique

- Le jeu au centre du processus d'apprentissage
- L'importance de la chronologie
- La régulation du niveau de complexité
- Les suites de la séquence ludique
- Le jeu et l'apprentissage par l'erreur
- Le jeu comme un moyen et non comme une finalité

La gamification

- Le processus de gamification selon A.Duarte
- Du jeu mais pas que
- Une discipline récente
- A l'intersection entre sciences comportementales et neurosciences
- Centré sur les facteurs d'engagement
- Exemple de dispositif pédagogique gamifié

Prix : 1190 euros/jour/groupe hors frais de déplacementl.

Nos prestations sont exonérées de TVA en application de l'article 261-4-4 du CGI.

contact@alteforma.fr
06 60 79 98 43