Intégrer du ludique dans ses formations

Gestion des ressources humaines - 2025

CCI FORMATION
CCI GRENOBLE

En résumé

Cette formation en ludopédagogie permet aux formateurs d'enrichir leurs méthodes en intégrant des activités ludiques efficaces. Ils apprendront à différencier ludification et gamification, à utiliser des jeux cadres et à adapter ces outils à leurs formations. Cela leur permettra de dynamiser leurs sessions, d'engager davantage leurs apprenants et de créer des expériences d'apprentissage plus interactives, tout en renforçant la motivation et la participation.

Objectifs :

Distinguer ludification et gamification.
Recenser les avantages et inconvénients de la ludopédagogie.
Découvrir les jeux cadres de Thiagi.
S'approprier des jeux différents selon les 3 « intentions » pédagogiques : faire collaborer – ancrer, évaluer et sonder.
Déterminer les caractéristiques de la motivation dans l'apprentissage.
Découvrir de nouveaux outils ludopédagogiques.
Identifier des activités ludiques transférables en formation.

Prérequis :

Aucun prérequis n'est exigé pour cette formation.

Participants :

Personne amenée à concevoir et animer des formations.

Effectifs :

L'effectif maximum est de 8 personnes.

Intervenants :

Cette formation est animée par un formateur consultant, spécialisé dans la ludopédagogie pour transmettre des savoirs et savoir faire. Tous nos formateurs répondent aux exigences de notre système qualité.

770 €

Net de taxe par personne

P4 LUDIQUEFORMA 24-A24

- 7h de formation présentielle / 7h de formation distancielle / 1h30 d'activités asynchrones
- Formation partiellement à distance
- E-learning
- Jeu pédagogique
- Classe virtuelle

Dates et villes

Grenoble - 04 76 28 29 28

- ven 03 oct 2025, ven 07 nov 2025

Le contenu

1. Préparation à la formation via une activité asynchrone à distance sur l'outil Mission Klaxoon – Durée : 30 minutes

Activité digitale à réaliser en autonomie via l'outil Mission Klaxoon afin de découvrir les usages possibles de celui-ci.

Contenu de l'activité :
Appropriation du programme de la formation,
Evaluation des pré-acquis,
Définition de ses attentes.

2. Formation présentielle - Durée : 7 heures

Introduction de la formation :

Présentation du groupe
Présentation des objectifs de formation
Relevé des attentes des participants – Ice Breaker : « Qui suis-je ? »

Intérêt de la ludification :

Apports théoriques sur l'intérêt d'intégrer le ludique en formation.
Compréhension de l'intérêt du ludique via deux jeux cadres : « 5 petits tours » et « 35 points » avec résumés actifs.

Différence entre ludification et gamification :

Définition de ludification et gamification.
Caractéristiques différenciant ludification et gamification.
Compréhension de la différence via « Quiz en équipes » avec débriefing de l'activité.

L'intégration d'outils ludopédagogiques en formation :

Les différents styles d'apprentissages.
Les intelligences multiples de Gardner avec le jeu cadre « Apprendre ensemble ».
Le concept des Jeux Cadres de Thiagi et leur intégration en formation.

L'adaptation de ses formations avec les outils ludiques :

Identification individuelle ou en groupe des séquences de formation pouvant intégrer du ludique.
Préparation à l'expérimentation du ludique dans son animation.

3. Intersession avec activités asynchrone et mise en application des compétences

Réalisation en autonomie de trois activités proposées par l'intervenant afin d'approfondir les compétences et les outils à mettre en oeuvre en situation professionnelle.

Les ressources proposées seront les suivantes :

1 aide-mémoire (au format multimédiavidéo) portant sur la courbe de l'oubli d'Ebbinghaus.
1 aide-mémoire recensant des photos de la première journée de formation rappelant 3 informations élémentaires sur l'intérêt du jeu et de son organisation.
1 quiz de remémorisation portant sur les outils et les intentions du formateur.

Lors de l'intersession, les participants sont également invités à mettre en œuvre, si possible, les compétences abordées lors de la première journée de formation. Cela permettra de s'approprier les concepts abordés et de préparer le retour d'expérience des participants sur la mise en œuvre des compétences.

4. Formation distancielle - Durée : 7 heures

Introduction de la seconde partie de formation :

Activités ludiques de réactivation des connaissances via « La chasse aux QR Codes ».

Retour d'expériences avec l'outil Klaxoon :

Ce qui a évolué,
Ce qui a pu être mis en place,
Ce qui n'a pas fonctionné.

La motivation intrinsèque dans les apprentissages :

La théorie de Deci et Ryan avec « Les cartes Motivation Intrinsèque ».
L'autonomie de l'apprenant avec « Les ateliers dynamiques ».

Découverte d'activités ludiques à utiliser en formation

Activité « Jeux de cartes Booster ».
Activité « Le bruit des glaçons ».
Activités ludiques et énergisantes « surprises ».

L'adaptation de ses formations avec les outils ludiques

Identification individuelle ou en groupe des séquences de formation pouvant intégrer du ludique.
Préparation à l'expérimentation du ludique dans son animation.
Définition de plans d'action à mettre en œuvre pour améliorer ses formations.

Clôture de formation

Evaluation des acquis via la mission Klaxoon « Le retour ».
Evaluation de la satisfaction des participants.

Méthodes, moyens et suivi

Méthodes pédagogiques et moyens techniques

CCI Formation met à disposition de ses clients l'ensemble des moyens pédagogiques nécessaires à l'exécution de cette formation conformément aux éléments présentés.

Le formateur sélectionné privilégiera une approche pédagogique participative, accordant une importance primordiale aux échanges et au partage d'expériences parmi les participants.

L'animation de la formation reposera sur diverses méthodes pédagogiques visant à promouvoir l'acquisition de connaissances et de compétences en ludopédagogie.
Les modalités pédagogiques principales engloberont des exposés théoriques et des mises en applications d'outils ludiques, Les participants pourront s'approprier les outils grâce à plusieurs ateliers pratiques.

En amont de la formation, les participants auront accès, en autonomie, à une activité digitale à distance sur l'outil Mission Klaxoon.
Les objectifs de cette activité sont de :
S'approprier le programme de la formation,
Evaluer ses pré acquis,
Définir ses attentes en lien avec le programme de formation,
Les participants recevront environ 15 jours avant la formation, un courriel composé des informations nécessaires à la bonne réalisation de la formation, l'accès à l'activité digitale à réaliser en amont de la formation et un panel de fiches ressources reprenant des éléments essentiels sur la pédagogie.

Lors de l'intersession entre les deux journées de formation, les participants sont invités à réaliser s'approprier trois ressources mises à disposition par l'intervenant.
Les participants sont également invités à mettre en œuvre les compétences abordés lors de la première journée de formation.

Cette formation est organisée en classe virtuelle, à distance via la plateforme TEAMS.
Un mode opératoire pour votre première connexion ainsi que les accès et les coordonnées du support technique vous seront communiqués par e-mail en amont de la formation.

Configuration requise

Disposer d'un ordinateur avec une connexion à Internet, d'un téléphone, d'une adresse mail et d'une webcam.

Moyens d'appréciation de l'action

Le stagiaire est soumis à des mises en situation, des exercices pratiques, des analyses de ses pratiques dans une pédagogie active et participative permettant un contrôle continu de sa progression et du développement de connaissances et de compétences acquises conformément aux objectifs visés.
Une évaluation des acquis sera réalisée par le formateur.
Elle permettra d'attester de l'acquisition des compétences par le stagiaire à l'issue de la formation.

Suivi de l'action

Lors de l'exécution de la formation, une feuille de présence par séance devra être

signée par le stagiaire.

Accessibilité

L'inscription à cette formation est possible jusqu'à 48 heures avant le début de la session.

Nos locaux sont accessibles aux personnes à mobilité réduite.
Dans le cadre de la charte H+, CCI Formation est un relais auprès des acteurs du handicap pour répondre le mieux possible à votre demande de formation. N'hésitez pas à prendre contact avec notre référent pour que nous étudions votre demande.