

Animer des formations engageantes avec la ludopédagogie

NOUVEAUTÉ

PRÉSENTIEL

SUR-MESURE

INTER ENTREPRISE

Objectif de formation

Concevoir et animer des séquences de formation intégrant des jeux et mécanismes ludiques adaptés aux intentions et objectifs pédagogiques afin de favoriser l'engagement, la participation et l'ancrage des apprentissages.

Programme

S'approprier l'univers de la ludopédagogie

Identifier l'intérêt du jeu en formation pour un public jeunes et adultes tout en distinguant les différences entre ludopédagogie, gamification, serious games...

Discerner les avantages et les limites d'une activité ludique en formation

S'approprier la structure d'une activité ludique, les principales mécaniques de jeu, leur sens et applications.

Créer sa boîte à outils en ludopédagogie

Explorer les différentes familles de jeux pédagogiques (jeux de coopération, de réflexion, de révision, escape game pédagogique...)

Tester des jeux et outils pouvant être transposés à une activité ludique

Décrypter les mécaniques de jeu et les intentions pédagogiques, à l'aide d'une grille.

=> A la fin de la première journée, un travail d'inter-session est demandé en vue de la deuxième journée de formation.

Concevoir une séquence ludopédagogique

Intégrer une activité ludique dans son déroulé pédagogique

Préparer les consignes, les modalités d'animation ainsi que le rôle du formateur

Identifier le temps de préparation et matériel nécessaire (cartes, objets...).

Expérimenter et débriefer sur une activité ludique

Animer une activité ludique


Structurer et animer un débriefing permettant aux apprenants d'analyser leur expérience de jeu et de transférer leurs apprentissages dans leur contexte d'études ou professionnel.

Infos pratiques


 **Type de formation**

 **Public cible**


Formateur occasionnel/régulier, dans l'enseignement et en milieu professionnel.

 **Durée**

2 Jours dont 14 Heures en centre

 **Tarif(s) net de taxe**

800 € par stagiaire

 **Adresse**

Saint Brieuc - CCI Formation
16 rue de Guernesey,
22000 Saint-Brieuc

<https://www.cci-formation-bretagne.fr/cotes-armor>

Les points forts de la formation

- Expérimentez des méthodes ludiques pour dynamiser vos formations.
- Repartez avec des outils et activités transférables pour de futures formations.
-
- Groupe et individuel : solutions personnalisées sur demande

Les conditions d'admission

Prérequis

Avoir une première expérience en animation de formation. Maîtriser les concepts clés en pédagogie : alignement pédagogique, déroulé pédagogique. Avoir suivi une formation de formateur. Avoir un intérêt pour les jeux.

→ **Niveau d'entrée** : Sans niveau spécifique

↔ **Niveau de sortie** : Sans niveau spécifique

Le parcours de formation

Objectifs pédagogiques

Identifier et distinguer les notions de ludopédagogie, gamification, serious games et leurs effets sur l'engagement et l'apprentissage des apprenants Adapter des jeux et outils existants afin de réaliser une activité ludique Identifier les activités de son déroulé pédagogique pouvant être transposées en activité ludique Expérimenter et débriefer sur une activité ludique afin d'analyser l'expérience de jeu

▶ PRÉSENTIEL

Modalités d'évaluations

Évaluation diagnostique en amont, évaluations formatives (exercices, mises en situation), feedback individualisé par le formateur et auto-évaluation.

Modalités pédagogiques

Apports théoriques Mises en pratique et expérimentation de jeux et outils ludiques

Les sessions



Saint-Brieuc

- Le 2 et 23 novembre 2026

Date et mise à jour des informations : 09/07/2026

Extrait de la description de la formation. Consultez l'intégralité des informations relatives à cette formation sur notre site internet www.cci-formation-bretagne.fr

Contacts



MALVY REBECCA

formation@cotesdarmor.cci.fr

CCI Formation Côtes d'Armor - N° SIRET 182 200 055 000 16 - N° d'activité 5322P001722
16 rue de Guernesey, - 22000 Saint-Brieuc

Tél. : 02 96 78 70 34 - formation@cotesdarmor.cci.fr - <https://www.cci-formation-bretagne.fr/cotes-armor>

