Date d'édition du programme : 16 novembre 2026

Programme de Formation

FORMER PAR LE JEU - FORMATION CERTIFIANTE RS7419

Organisation

Durée : 41 heures

Mode d'organisation : Mixte

Contenu pédagogique

Public visé

Formateur·trice, ingénieur·e pédagogique, concepteur·trice pédagogique, responsable pédagogique, responsable de formation ou enseignant·e

Objectifs pédagogiques

- Analyser un besoin de ludification en identifiant les enjeux, contraintes, publics cibles et en amorçant la rédaction du SGDD (Le Scénario Pédagogique Détaillé de l'Activité ou du Parcours Ludifié) à l'aide de l'IA.
- Concevoir un dispositif ludifié cohérent, incluant des objectifs pédagogiques SMART, un univers narratif engageant, des mécaniques de jeu adaptées et une structuration des règles.
- Utiliser les outils numériques de la ludification pour créer, intégrer et positionner des activités ludiques dans le parcours de formation, en lien avec les intentions pédagogiques.
- Prototyper, adapter et animer un dispositif ludifié accessible, éco-conçu et engageant, en adoptant une posture de formateur-maître du jeu.
- Tester, améliorer et documenter son dispositif, en utilisant une méthode d'analyse de l'expérience utilisateur, et en intégrant une réflexion critique sur l'usage de l'IA dans la conception.

Description

	Vous voulez mettre en place votre jeu pédagogique ? En 41 heures de formation vous repartez avec un prototype ! *Et si chaque formation devenait une aventure ? Découvrez comment transformer vos contenus pédagogiques en expériences de jeu immersives grâce à notre formation certifiante.* *Apprenez à concevoir un dispositif gamifié sur-mesure en mobilisant l'intelligence artificielle, le storytelling et les mécaniques de jeu adaptées à votre public. Une approche concrète, créative et éco-conçue.* *À vous de jouer pour faire apprendre*

PROGRAMME :

ACCUEIL (1h30 – distanciel synchrone)
Objectif pédagogique : Identifier les attendus, ressources, acteurs et modalités de la formation.

PROJET (1h30 – e-learning)
Objectif pédagogique : Formuler une intention de projet de dispositif ludifié.

MODULE 1 – Contexte et Public (3h – distanciel synchrone)
Objectif : Analyser la demande de ludification et caractériser le public cible.
Séq. 1 (1h30) : Identifier enjeux, contraintes et objectifs pour formaliser le contexte.
Séq. 2 (1h30) : Construire un persona à partir de données et profils de joueurs.

MODULE 2 – Mécanismes du jeu & storytelling (5h – e-learning)
Objectif : Concevoir une structure ludique et narrative cohérente.
Séq. 1 (1h) : Rédiger des objectifs SMART.
Séq. 2 (2h) : Structurer un univers ludique (intention, contraintes, narration).
Séq. 3 (2h) : Articuler au moins 3 mécaniques ludiques cohérentes.

TUTORAT 1 (1h – distanciel synchrone)
Objectif : Valider la cohérence entre contexte, public et intentions pédagogiques.

MODULE 3 – Outils de la gamification (5h – e-learning)
Objectif : Sélectionner et utiliser des outils adaptés.
Séq. 1 (2h) : Intégrer un outil numérique (H5P, LaDigitale, IA…).
Séq. 2 (2h) : Positionner les outils dans le dispositif.
Séq. 3 (1h) : Intégrer des ressources matérielles.

TUTORAT 2 (3h – distanciel synchrone)
Objectif : Finaliser le SGDD (mécaniques, narration, outils).

MODULE 4 – Accessibilité, éco-conception & animation (3h – e-learning)
Objectif : Adapter le dispositif aux enjeux d'accessibilité et de responsabilité.
Séq. 1 (1h30) : Identifier les besoins spécifiques et proposer des adaptations.
Séq. 2 (1h30) : Intégrer éco-conception et posture d'animation.

MODULE 5 – Prototyper et expérimenter (12h – présentiel)
Objectif : Concevoir un prototype fonctionnel.
Séq. 1 (4h) : Construire une première version.
Séq. 2 (4h) : Tester en situation et recueillir des retours.
Séq. 3 (4h) : Améliorer le prototype.

MODULE 6 – Test utilisateurs (3h – e-learning)
Objectif : Structurer l'évaluation et l'amélioration continue.
Séq. 1 (1h30) : Définir critères et fiche de test.
Séq. 2 (1h30) : Analyser les retours et proposer des améliorations.

TUTORAT 3 (2h – distanciel synchrone)
Objectif : Préparer une soutenance argumentée.

JURY (1h)
Présentation du projet et échanges avec le jury.

Prérequis

Savoirs :
Être acculturé à l'univers du jeu et à quelques-uns de ses codes de base.
Savoirs-faire :
- Justifier d'au moins un an d'expérience professionnelle sur un poste de formateur·trice, ingénieur·e pédagogique, concepteur·trice pédagogique, responsable pédagogique, responsable de formation ou enseignant·e.
- Avoir déjà conçu ou animé au moins une formation ou une activité pédagogique à titre professionnel.

Prérequis techniques :
Disposer d'une connexion internet haut débit stable pour participer aux sessions en direct et accéder aux ressources en ligne.
Avoir un ordinateur équipé d'un microphone, hauts parleurs et d'une webcam pour participer aux sessions interactives.

Environnement : disposer d'un espace de travail calme

Modalités pédagogiques

Formation mixte et multimodale : e-learning, classes virtuelles, tutorats, atelier présentiel, apprentissage par projet, mises en situation, prototypage, tests et accompagnement individualisé.

Moyens et supports pédagogiques

Extranet participant avec supports de formation téléchargeables

Plateforme e-learning
Zoom (visioconférence) – Aucun compte nécessaire ou compte gratuit

Modalités d'évaluation et de suivi

Les acquis sont reconnus à travers une évaluation finale certificative reposant sur l'analyse de ces productions et sur un entretien oral devant un jury. La soutenance permet au candidat ou à la candidate de présenter son projet, d'expliciter ses choix pédagogiques, ludiques, techniques et méthodologiques, ainsi que sa démarche de prototypage, de test et d'amélioration continue. Elle permet également, le cas échéant, d'expliquer la manière dont certains outils, y compris des outils d'IA générative, ont été mobilisés comme leviers de conception, dans une posture critique et maîtrisée.

Sous réserve de validation par le jury, la prestation donne lieu à la délivrance de la certification "Former par le jeu". En cas de non-validation de la certification, une attestation de fin de formation peut être remise, précisant la participation au parcours et les travaux réalisés.

Informations sur l'admission

Admission sur dossier (CV et justificatifs d'expérience) puis le cas échéant entretien individuel.
Vérification des prérequis : 1 an d'expérience en formation/pédagogie et création ou animation d'au moins une action pédagogique

Vous pouvez vous inscrire jusqu'à 15 jours avant le début de la session.

Informations sur l'accessibilité

Pour toute demande spécifique, nous contacter

Profil du / des formateurs(s)

Ingénieur Pédagogique Numérique, Hugues Dargagnon allie exigence et plaisir d'apprendre pour concevoir des expériences de formation engageantes et efficaces. Expert en ingénierie pédagogique et en gestion de projets de formation, il pilote des dispositifs digitaux, conçoit des ressources et des serious

games, et porte une attention constante à la qualité des parcours. Il forme des formateurs, accompagne les équipes dans le changement numérique et favorise une intégration réfléchie de l'IA dans l'écosyteme pédagogique.