
Programme de Formation

FORUM DE LA PEDAGOGIE : FORMER PAR LE JEU

Organisation

Durée : 8 heures et 45 minutes

Mode d'organisation : Présentiel

Contenu pédagogique



Public visé

Acteurs des différents champs de la formation : organismes de formation, universités d'entreprise et acteurs de l'éducation thérapeutique du patient



Objectifs pédagogiques

- Comprendre les concepts et les leviers du jeu en formation
- Intégrer les pratiques du jeu (gamification, jeux d'apprentissage) dans ses formations
- Intégrer des pratiques d'autres champs que la pédagogie dans ses pratiques formatives



Description

Le jeu en formation est intégré aujourd'hui aux conceptions et aux pratiques, mais nous voulons aller plus loin et construire ensemble une vision plurielle et métissée du jeu. Nous voulons que se rencontrent des points de vue d'horizons différents : le jeu tel que le développe le Stade Toulousain rugby ; C'est quoi bien jouer ? Comment on entraîne aussi bien dans la mise en scène que sur le stade ? À quoi sert le jeu chez les animaux ? Comment ça se passe dans le jeu de clown, et dans la musique ? C'est quoi le jeu dans la recherche en pédagogie ? Comment faire pour qu'un jeu ait un effet d'apprentissage ? Comment on fait un jeu sérieux ? Et le numérique là-dedans ? Comment co-crée avec l'IA ?

Nous nous sommes posé toutes ces questions comme autant d'angles complémentaires qui construisent les dimensions du jeu et avons construit ce forum pour y répondre.

Nous réunissons des chercheurs, des praticiens, des concepteurs, des pédagogues pour favoriser cet essaimage d'idées neuves.

Le forum c'est un aussi espace d'expérimentation collective. On ne parle pas seulement du jeu : on le vit, on le décortique, on le questionne. On transforme la joie de jouer en méthode pour mieux faire apprendre.

Le forum est rythmé de temps d'apports en conférences et d'ateliers le mardi après-midi et le mercredi matin. Le mardi fin d'après-midi nous vous feront vivre un Speed gaming géant dans l'extraordinaire salle vitrée du stade toulousain avec vue sur les pelouses du stade !

24/11 - 13h30 à 18h30

13h30 - introduction par Marie-Christine LLORCA, Dr en Sciences de l'Éducation, dirigeante d'AGO et Valérie

VISCHI SERRAZ, directrice du Centre de formation du Stade Toulousain

14h - Ateliers

15h30 - Conférence Fabienne Delfour Dr/HDR en éthologie cognitive « Du jeu à la compétence : le jeu

chez les animaux? »

16h30 - Atelier géant Speed gaming : création d'un jeu pédagogique en équipe

18h - Restitution et clôture de la journée

25/11 - 9h à 16h30

9h - Introduction Valérie VISCHI SERRAZ, directrice du Centre de formation du Stade Toulousain et un membre du staff du stade Toulousain rugby

10h - Atelier

11h30 - conférence Julian Alvarez, Professeur-chercheur, spécialiste du serious game et de la gamification appliquée aux apprentissages

Ce que jouer veut dire en pédagogie ; Un peu de tri dans le vocabulaire : gamification, ludification ? Ce que la recherche cherche et trouve...

12h30 - clôture

12h45 fin

ATELIERS

1 1- Hugues DARGAGNON, Ingénieur pédagogique numérique et ludopédagogue, AGO

Retour d'expérience « Ludobot 3000 : CoConcevoir un serious game avec l'IA »

Objectif : Mettre en place une collaboration avec l'IA dans un projet de serious game numérique

2- Valentina ROMANO, consultante formatrice, GÉNÉRATION APPRENANTE

Atelier « Coopération : les règles du jeu »

Objectif : Explorer et transformer un défi de coopération en mobilisant des règles, des ressources, des contraintes et des décalages.

3- Caroline ROBINEAU – Artiste intervenante

Atelier « Être clown : embarquer sans forcer »

Objectifs : Explorer les postures de jeu, de présence et de relation propres au clown ; Prendre conscience de l'impact de notre manière d'être sur la confiance, l'engagement et l'adhésion d'un groupe ; Expérimenter le "faire avec" : accueillir ce qui est là (résistances, inconforts, imprévus) et s'en servir comme levier relationnel

4 - Cyrielle GUIMBAL, directrice de production NUMIX et Amélie RAFFENAUD, dirigeante et DA NUMIX

Atelier « Quelle technologie immersive pour quel objectif pédagogique ? Retours d'expérience entre serious game, réalité augmentée, réalité virtuelle et réalité mixte »

Objectif : Identifier les critères de choix d'une technologie pédagogique selon le public et les objectifs de formation ; Comprendre les forces et limites de quatre approches : serious game, réalité augmentée, réalité virtuelle et réalité mixte

5- Ingrid SEM LE TESSIER, formatrice-facilitatrice - JOUE ET FORME

Atelier « Débrief pour apprendre : le boss final du jeu pédagogique »

Objectif : Identifier une méthode de débrief en 4 étapes pour rendre l'expérience apprenante

6 - Fabien REVAUX, ingénieur de formation et artiste auteur compositeur

Atelier « Animer comme Taylor Swift : comment transformer tes formations en shows inoubliables ! »

Objectif : Explorer comment les techniques d'engagement d'un public en concert peuvent inspirer l'animation de formations.

2026



Modalités pédagogiques

8h45 sur 2 demies-journées en présentiel



Moyens et supports pédagogiques

Extranet participant

Supports fournis à chaque participant·e après la formation



Modalités d'évaluation et de suivi

Auto-positionnement avant/après la formation

Questionnaire de satisfaction

Attestation de formation



Informations sur l'admission

Pour les formations avec dates programmées, vous pouvez vous inscrire jusqu'à 7 jours avant le début de la session.



Informations sur l'accessibilité

Pour toute demande spécifique, nous contacter

=



Profil du / des formateurs(s)

Intervenants :

Marie-Christine LLORCA, Dr en Sciences de l'Éducation, dirigeante d'AGO

Valérie VISCHI SERRAZ, directrice du Centre de formation du Stade Toulousain

Julian ALVAREZ, Professeur des Universités en Sciences de l'Information et de la Communication -
Spécialisé en Ludopédagogie, Serious Game & Gamification

Karine BRESSAND, Dr. en Neurosciences, coach, formatrice et conférencière

Marcos MALAVIA auteur, acteur et metteur en scène

Fabienne DELFOUR, Dr/HDR en éthologie cognitive

Hugues DARGAGNON, Ingénieur pédagogique numérique et ludopédagogue

Valérie GABILLARD, experte en innovation pédagogique

Suzon BEAUSSANT, Serious game designer

Valentina ROMANO, consultante formatrice

Fabien REVAUX, ingénieur de formation et artiste auteur

Cyrielle GUIMBAL, directrice de production, NUMIX

Ingrid SEM LE TESSIER, formatrice-facilitatrice