

---

# Programme de Formation

---

## FORUM DE LA PEDAGOGIE : FORMER PAR LE JEU

### Organisation

---

**Durée :** 10 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 dans le sport, notamment le rugby ? À quoi sert le jeu chez les animaux ? Comment ça se passe dans le jeu d'acteur 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-créer 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 est rythmé de temps d'apports en conférences, de partage d'expériences et d'ateliers le lundi après-midi et le mardi matin. Le mardi après-midi nous vous ferons vivre un Speed gaming géant avec la création d'un jeu pédagogique en équipe.

#### **01/06 - 14h à 18h15**

14h - 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

14h30 - Apport expert et atelier

16h - Conférence Julian Alvarez, Enseignant-chercheur, spécialiste du serious game et de la gamification appliquée aux apprentissages

17h15 - Apport expert et atelier

18h15 fin

#### **02/06 - 9h à 16h30**

9h - Introduction Valérie VISCHI SERRAZ, directrice du Centre de formation du Stade Toulousain

9h40 - Apport expert et atelier

11h30 - Apport expert et atelier

12h40 - Retour et clôture de la matinée - Marie-Christine LLORCA, Dr en Sciences de l'Éducation, AGO – Julian ALVAREZ, enseignant chercheur - Aya BERTEAUD, formatrice graphique

Pause

14h - Atelier géant Speed gaming : création d'un jeu pédagogique en équipe

16h - Restitution et clôture

16h30 - fin



### **Modalités pédagogiques**

1,5 jours 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