

5^{ème} forum de la pédagogie AGO #forumdelapedagogie

AU STADE ERNEST WALLON A TOULOUSE

Mardi 24 novembre de 13h00 à 18h30
et
mercredi 25 novembre de 8h30 À 12h45

5^{ème} FORUM DE LA PÉDAGOGIE

FORMER PAR LE JEU

Jouer nous fera toujours apprendre !

24-25 NOVEMBRE 2026

AGO EN COLLABORATION AVEC
LE CENTRE DE FORMATION
DU STADE TOULOUSAIN
STADE ERNEST WALLON
TOULOUSE

Conférences
Ateliers participatifs
Speed gaming



CENTRE DE FORMATION



AGO

FORMATION INNOVANTE

FORMER PAR LE JEU « JOUER NOUS FERA TOUJOURS APPRENDRE »

UNE FORUM POUR QUI ?

Un forum qui fait se croiser les acteurs des différents champs de la formation : organismes de formation, universités d'entreprise, et acteurs de l'éducation thérapeutique. Nous sommes tous heureux de ces métissages, des étonnements que cela crée et de l'émerveillements de se rendre compte que l'autre a les mêmes questions que moi : comment faire qu'apprendre soit une fête ?

SUR QUOI ?

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.

COMMENT ?

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 !

Frédérique BERTELET, spécialiste des Podcast, fera l'enregistrement sonore des conférences en plénière et proposera un coin micro trottoir.

POURQUOI ? / OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- 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

OÙ : UN ENVIRONNEMENT INSPIRANT

Ce forum est organisé en collaboration avec le centre de formation du Stade Toulousain dont le slogan est « Jouer nous fera toujours grandir ».

5^{ème} forum de la pédagogie AGO #forumdelapedagogie

Il se tiendra au cœur même du stade Ernest Wallon, dans ce lieu exceptionnel où les futurs joueurs et les joueurs du Stade Toulousain Rugby apprennent, s'entraînent et jouent la plupart de leurs matchs à domicile.

TARIF

Early bird : 170€ TTC par personne
Tarif plein : 200€ TTC par personne

Ce tarif inclut aussi le kit du participant gamer et l'accès après le forum aux ressources de l'événement.

PRISE EN CHARGE

Possibilité de convention de formation pour faire une demande de prise en charge par votre OPCO/FIFPL.

Nous vous accompagnons dans votre demande de prise en charge.

Une attestation de formation vous sera envoyée à l'issue du forum.

S'INSCRIRE

Formulaire d'inscription avec paiement direct par carte bancaire (inscription validée immédiatement).

Pour les participant-es ne pouvant pas faire de paiement direct, une réservation pourra être réalisée sur ce même formulaire, avec paiement ultérieur par virement, envoi d'un bon de commande/devis signé ou accord de prise en charge (inscription validée au moment du paiement ou de réception du bon de commande/devis signé/accord de prise en charge).

Le choix des ateliers sera proposé à toutes les personnes inscrites dans un second temps à quelques semaines du forum.

PROGRAMME

(Susceptible encore de modifications)

JOUR 1 /24 novembre 2026 : 1^{ère} mi-temps de 13h à 18h30

13h00 - Accueil des participant-es - 30 min

Vérification des inscriptions, remise des badges et du kit participant gamer
Accueil café, thé...

13h30 - INTRODUCTION - Paroles d'avant match - 30 min

Marie-Christine LLORCA, Dr en Sciences de l'Éducation, dirigeante d'AGO et Valérie VISCHI SERRAZ, directrice du Centre de formation du Stade Toulousain

Pourquoi cette collaboration - comment nous avons pensé le maillage des interventions- quelle est notre conception du jeu ...

14h00 -ATELIERS - VAGUE 1 - 1h

Au choix :

- **Atelier 1 : Hugues DARGAGNON**, Ingénieur pédagogique numérique et ludopédagogue, AGO

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

Comment passe-t-on d'une intention pédagogique à un serious game concret, diffusé en ligne, en intégrant l'IA comme copilote de conception ?

Venez analyser avec nous les décisions, tensions, arbitrages humains-IA et ajustements d'un projet réel, sans filtre.

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

- **Atelier 2 : Valentina ROMANO**, consultante formatrice, GÉNÉRATION APPRENANTE

Atelier « Coopération : les règles du jeu »

« Coopérer : les règles du jeu » est un jeu expérientiel et réflexif, avec un support de cartes. On y joue pour explorer, déplacer, transformer les dynamiques de coopération.

Ce n'est pas un jeu de compétition : on ne gagne pas contre, on gagne avec.

Il repose sur trois principes : La coopération s'apprend en la vivant ; Les contraintes et les décalages ouvrent des chemins inattendus ; Le groupe détient déjà les ressources pour transformer la situation.

Les participant·es incarnent une situation, font vivre des règles de coopération, utilisent des ressources, traversent des contraintes, et peuvent hacker le système grâce aux jokers.

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

- **Atelier 3 : Caroline ROBINEAU** – Artiste intervenante

Atelier « Être clown : embarquer sans forcer »

À travers des jeux et des mises en situation, les participant·es expérimenteront la qualité de présence du clown – ce “plus petit masque du monde” qui révèle plutôt qu'il ne cache.

Nous explorerons comment : être en lien sans chercher à convaincre,

transformer les résistances en points d'appui, s'ajuster à l'instant plutôt que contrôler.

Un temps d'analyse collective permettra de faire des ponts avec les situations pédagogiques et d'identifier des outils concrets pour embarquer un public sans rapport de force.

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

15h – Pause café, thé et discussions ... 30 min

15h30 à 16h30 – CONFERENCE - PLENIERE - 1h

Fabienne DELFOUR, Dr/HDR en éthologie cognitive

« Du jeu à la compétence : le jeu chez les animaux? »

Cette conférence explore le jeu chez les animaux non humains comme un véritable laboratoire d'apprentissage, en définissant d'abord ses critères éthologiques avant d'illustrer la diversité des formes sociales et locomotrices. À travers l'étude des interactions ludiques, elle analyse comment ces comportements favorisent l'acquisition de compétences cognitives et motrices essentielles aux individus. Enfin, l'intervention met en lumière les fonctions adaptatives du jeu, démontrant que cette activité est un moteur fondamental du développement des animaux qui les pratiquent.

16h30 à 18h00 – ATELIER GEANT « SPEED GAMING » – 2h

Hugues DARGAGNON, en coanimation avec Marie-Christine LLORCA, Julian ALVAREZ, et l'équipe d'intervenants

Atelier SPEED GAMING : Bottes d'aventurier lacées, esprit affûté et créativité en éveil... Après avoir exploré les savoirs et écouté de sages paroles, une nouvelle quête s'ouvre à vous.

5^{ème} forum de la pédagogie AGO #forumdelapedagogie

Le défi est lancé : forgez un jeu pédagogique en 1h30 en équipe, et prouvez qu'inventer « sous contrainte » c'est possible !

18h - RESTITUTION DU « SPEED GAMING » et CLOTURE de la journée 30 min

Marie-Christine LLORCA, Dr en Sciences de l'Éducation, AGO - Julian ALVAREZ, enseignant chercheur et Hugues DARGAGNON

18h30 - fin de la 1^{ère} mi- temps

Soirée libre

JOUR 2 / 25 novembre 2026 : 2^{ème} mi-temps de 8h30 à 12h45 :

8h30 - Accueil des participant-es - café, thé ... 30 min

9h - INTRODUCTION en PLENIERE - Rugby - Le jeu à la Toulousaine 1h

Valérie VISCHI SERRAZ, directrice du Centre de formation du Stade Toulousain et un membre du staff du stade toulousain

10h -ATELIERS - VAGUE 2 - 1h

Au choix :

- **Atelier 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 »
À partir de quatre projets concrets, nous analyserons comment les objectifs pédagogiques, le public cible et le contexte de formation orientent le choix d'une technologie immersive.
Serious game, réalité augmentée, réalité virtuelle et réalité mixte seront comparés sous l'angle des besoins pédagogiques, des mécaniques ludiques et de l'expérience apprenant.
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
- **Atelier 5 : Ingrid SEM LE TESSIER**, formatrice-facilitatrice - JOUE ET FORME
Atelier « Débrief pour apprendre : le boss final du jeu pédagogique »
Sans débrief, pas (ou peu) de transfert ! Venez découvrir la puissance du débrief pour faire émerger les apprentissages autour d'un jeu.
Objectif : Identifier une méthode de débrief en 4 étapes pour rendre l'expérience apprenante
- **Atelier 6 : Fabien REVAUX**, ingénieur de formation et artiste auteur compositeur
Atelier « Animer comme Taylor Swift : comment transformer tes formations en shows inoubliables ! »
Comment engager son public quand on joue de la musique ? Et que pouvons-nous apprendre des grands performers dans un stade comble, ou bien d'un artiste indépendant chantant dans un petit café concert ? C'est ce que nous tenterons d'explorer ensemble dans cet atelier.
Objectif : Explorer comment les techniques d'engagement d'un public en concert peuvent inspirer l'animation de formations.

11h - Pause café, thé et discussions ... 30 min

11h30 - CONFERENCES/APPORTS EXPERTS - 1h

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...

Le jeu est une affaire de construction sociale. Partant de ce constat, la Ludopédagogie nécessite dans un premier temps une adhésion à l'activité de jeu proposé en construisant le cadre adapté. Une fois ce socle construit, on pourra dans un second temps associer la visée d'objectif utilitaire. Pour expliquer ce processus, une simple éponge servira de fil conducteur.

Objectif : Faire comprendre que le jeu est une affaire de construction sociale. Faire acquérir les vocables associés à la ludopédagogie et les concepts clés associés.

12h30 - Clôture du forum en PLENIERE – 15 min

Marie-Christine LLORCA, Dr en Sciences de l'Éducation, AGO et Valérie VISCHI SERRAZ, directrice du Centre de formation du Stade Toulousain

12h45 - fin de la 2ème mi- temps

JOUR 2 / 25 novembre 2026 - 3ème mi-temps à 12h45 :

Pour ceux qui le souhaitent : visite exclusive des « coulisses » du Stade Ernest Wallon ! 🏆