

JAN. 2025
DEC. 2025

Intégrer une Dimension Ludique aux Enseignements

— Scénariser des jeux matériels et/ou virtuels dans la pratique par l'exploration de la culture ludique



WEBINAIRE

Présentation du certificat

14 novembre 2024



Plan de notre présentation

1

Cadre du certificat

2

Calendrier et lieux de formation

3

Présentation par **Amélie Tonneau**

4

Présentation par **Gaël Gilson**

5

Questions – FAQ – échanges

1

Cadre du certificat

Qui sommes-nous ?

- 2 institutions partenaires namuroises
- 1 soutien par un facilitateur de formation et synergie



Certificat d'enseignement supérieur universitaire (niveau 7)

10 crédits répartis de janvier 2025 à décembre 2025

Soirée (mardi et jeudi soir) ou le samedi en journée

Le certificat est composé des UE suivantes :

- **Principes de l'Intégration de la dimension Ludique**
- **Théories du jeu et approche pédagogique**
- Postures des Apprenants/Formateurs en situation de jeu
- Sélection et Adaptation d'outils numériques et IA pour l'Enseignement et la formation
- Intégration de l'IA dans la Conception de Jeux Pédagogiques
- Réflexion Critique sur l'Impact Pédagogique
- Communication Efficace des Concepts Ludiques
- Évaluation Continue des Pratiques Ludiques

Équipe enseignante : Fanny Barnabé (UNamur), Céline Colas (HEAJ), **Gaël Gilson (HEAJ)**, Michaël Lobet (UNamur), **Charlotte Prémat (HEAJ)**, **Amélie Tonneau (UNamur)** et Coralie Sampaoli (UNamur).

Evaluation finale adaptée (1 au choix) : création d'un jeu ou l'analyse de pratiques

Activités à mener : entretien avec un expert ludopédagogie ou la participation à un évènement autour de la thématique & un atelier de sensibilisation auprès de votre organisation.

2

Calendrier des formations

Janv 25 à déc 25

Journée du **samedi de 9h à 16h** – Soirée en semaine de **17h à 20h**

	janv-25	févr-25	mars-25	avr-25	mai-25	juin-25	sept-25	oct-25	nov-25	déc-25
UE 1 – Principes de l'Intégration de la Dimension Ludique	samedi 25/01		samedi 22/03							
UE 2 : Évaluation Continue des Pratiques Ludiques		samedi 15/02								
UE 3 : Postures des Apprenants/Formateurs en situation de jeu				samedi 12/04					samedi 22/11	
UE 4 : Sélection et Adaptation d'outils numériques et IA pour l'Enseignement et la formation					jeudi 22/05 mardi 27/05					
UE 5 : Réflexion Critique sur l'Impact Pédagogique						mardi 3/06 jeudi 12/06				
UE 6: Intégration de l'IA dans la Conception de Jeux Pédagogiques							samedi 20/09			
UE 7 : Théories du jeu et approche pédagogique								mardi 7/10 jeudi 16/10		
UE 8 : Communication Efficace des dimensions Ludiques										mardi 2/12 mardi 16/12

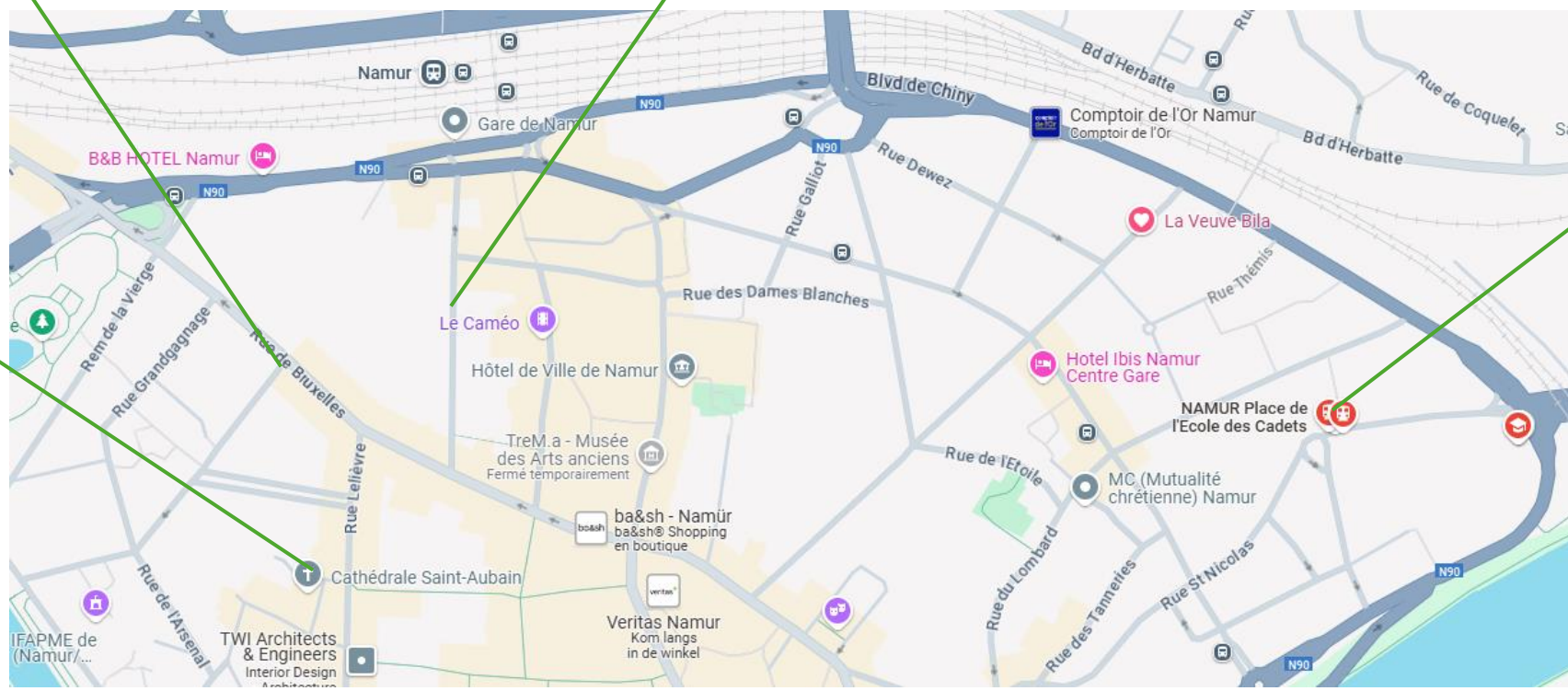
Lieux de formation

Rue de Bruxelles 61
Campus Fasef
UNamur

Rue Godefroid 32
Campus Présidence
HEAJ

Place St Aubain 14
Campus Fasef
UNamur

Place de l'Ecole
des Cadets 4
Campus Cadets
HEAJ



3

Présentation par Amélie Tonneau

UE 1 – Principes de l'Intégration de la Dimension Ludique

4

Présentation par Gaël Gilson

UE 7 : Théories du jeu et approche pédagogique

UE Théories du jeu et approche pédagogique

Qui je suis



Prof de français
de formation
initiale



Master en
sciences de
l'éducation (JV &
apprentissage)



Thèse en
infocomm sur la
littératie
vidéoludique
(UCL)

UE Théories du jeu et approche pédagogique

L'objectif de l'UE

Comprendre comment fonctionnent les théories de l'apprentissage en situation de jeu (vidéo) et les mobiliser dans un dispositif ludopédagogique.

L'approche

1. Exploration des théories de l'apprentissage en **game design** :

Comment on "apprend" à jouer à un jeu vidéo? Comment les apprentissages sont-ils distribués, rappelés, mobilisés et amplifiés dans une séquence de jeu? Comment l'UX est-elle pensée / (re)calibrée pour mobiliser les différents types de mémoire des joueurs et joueuses, leur attention et leur engageabilité?



2. Mobilisation dans le cadre de la **ludopédagogie** :

Qu'est-ce que le jeu vidéo nous apprend sur notre manière d'apprendre? Comment exploiter ces concepts dans votre projet de jeu et/ou dans l'analyse de vos pratiques?

UE Théories du jeu et approche pédagogique

Concepts abordés

Onboarding – UX – Pensée intuitive / analytique – Mémoire & encyclopédie – Perception et affordance – Puzzle – Signes et feedbacks – Engageabilité – Apprentissage – Boss – Narrative design

Méthode



Exposés théoriques illustrés par des exemples de jeux vidéo.



Analyse de séquences de level design.



Discussion sur la mobilisation des concepts étudiés dans le cadre d'un dispositif de ludopédagogie.



Création d'une "grille" pour réfléchir à / cadrer vos pratiques ludopédagogiques.

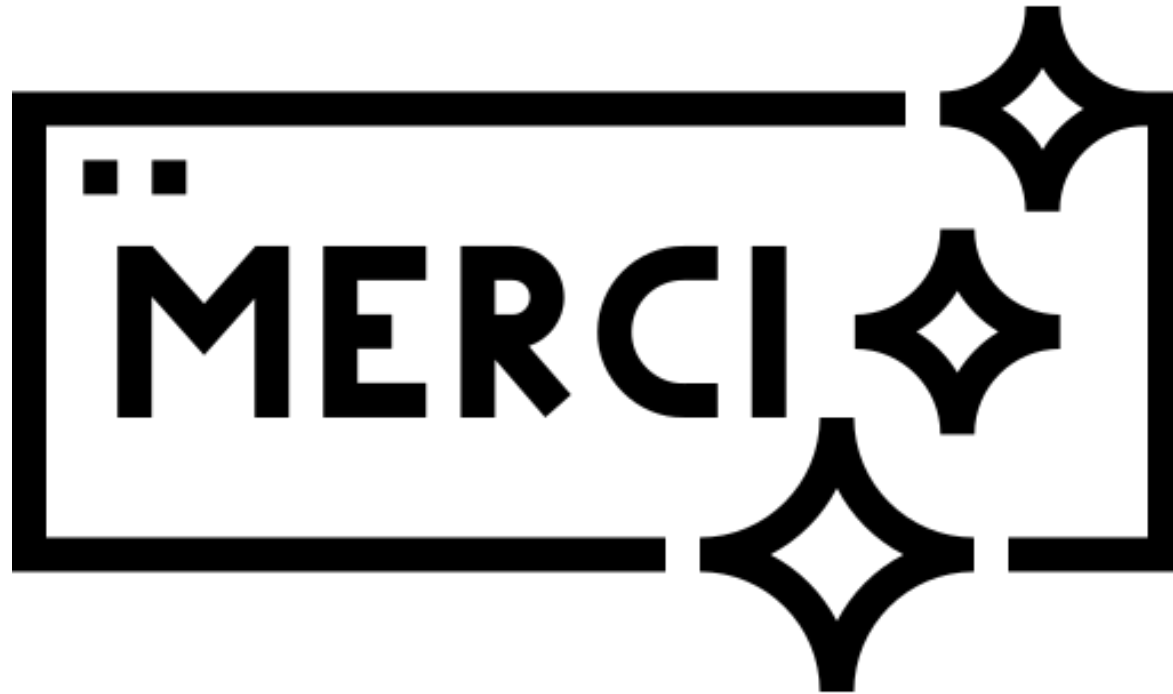


Q/R autour de vos projets (comment on applique ces concepts et méthodes à vos projets, pourquoi (ne pas) le faire? etc.) et de vos besoins.





Questions



Contact : cap@heaj.be