

PROGRAMME 2025



Ludopéda' GO

Ton parcours de form'action en ludopédagogie et serious game design



LABO DU JE

Simon Keller



PROJEXION

Corentin Desplanques



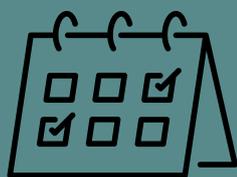
Ludopéga GO

Qu'est ce que c'est ?

Les apports du jeu dans la **formation et l'accompagnement** professionnels se répandent à grande vitesse. On retrouve des expériences ludiques dans les formations, les onboarding, les séminaires, les accompagnements. Mais il est peut être difficile de s'y retrouver dans cet **univers riche et proposer le dispositif adapté aux besoins** : **game design, gamification, serious gaming...**

Nous vous proposons un **parcours de form'action** complet sur la ludopédagogie dans lequel vous serez accompagné **de l'imagination à l'animation** de votre séquence ludopédagogie. Nous commencerons par les bases, **analyser les mécaniques de jeu**, les apports théoriques sur le sujet. Ensuite nous vous accompagnerons dans la **création de votre objet ludique** en fonction de vos objectifs venant de votre terrain. Et enfin nous vous conseillerons sur votre **posture d'animateur** alors que vous nous ferez vivre votre création.

Ludopéda'GO c'est :



6

Jours



2

Formateurs



15

Participants max



EN SAVOIR PLUS

Pourquoi vous allez adorer cette formation



EXPERTS

Cette formation est animée par un binôme de formateurs experts en ludopédagogie et serious game design (et sympa en plus !)



APPRENANT

Prendre vraiment le temps pour aller en profondeur tant sur la méthodologie que sur la mise en pratique



COMMUNAUTÉ

Vous intégrez une véritable communauté de partage avec la promo d'apprenants



INDIVIDUALISÉ

Vous avancez sur la création de vos propres serious games et séquences ludopédagogiques



TRANSVERSAL

Vous repartez avec une véritable boîte à outils applicables dans plusieurs contextes



Ton parcours complet



Session 1

Module 1 : 6-7 mars
Module 2 : 24-25 Avril
Module 3 : 26-27 Juin

Session 2

Module 1 : 28-29 août
Module 2 : 16-17 Octobre
Module 3 : 4-5 Décembre

Les

modalités



Cible

DRH, RRH, Responsables formations, Ingénieurs pédagogiques, Concepteurs pédagogiques, Formateurs, Coachs, Enseignants, Accompagnants

Lieu

Projexion, 6 rue du carrousel, Villeneuve d'Ascq (Lille)

Groupe

Min. 7 et Max. 15 participants par session

Animation par 2 formateurs par groupe pour un accompagnement davantage individualisé

Tarif par personne (inter-entreprises)

- 1 400€ HT / participant pour 1 module de 2 jours
- OU 3 600€ HT / Participant pour le parcours complet de 6 jours et les sessions visio de 2h intermédiaires

Session intra-entreprise : nous contacter pour un devis

Solutions de financement

PROJEXION Formation est organisme de formation enregistré sous le numéro de déclaration d'activité N°32 59.09243.59 auprès du Préfet de la Région Hauts de France. En 2021, Projexion a obtenu la certification QUALIOPFI au titre des catégories d'actions de formation. A ce titre, plusieurs solutions de financement peuvent être envisagées :

- Le plan de développement des compétences de votre entreprise : rapprochez-vous de votre service RH.
- Le dispositif FNE-Formation.
- L'OPCO (opérateurs de compétences) de votre entreprise.
- France Travail sous réserve de l'acceptation de votre dossier par votre conseiller France Travail.





Si l'apprentissage par le jeu est courant en école, il est revenu en force dans la formation pour adulte ces dernières années, avec des formats très variés...

... Selon les neurosciences, notre cerveau retient mieux les informations lorsque nous sommes dans un état émotionnel agréable. Le jeu, en créant une atmosphère stimulante et engageante, génère justement ces émotions, facilitant non seulement l'apprentissage, mais aussi la participation active et la créativité des apprenants.



Module 1 - 2 jours - 14h

Culture ludique, mécaniques de jeux et jeux sérieux

● Résumé de la Formation

On nous contacte régulièrement pour créer un jeu de l'oie, un quiz ou un escape game car ces jeux sont aujourd'hui très largement connus de tous. Et pourtant, ce sont rarement les mécaniques de jeux les plus appropriées pour atteindre les objectifs pédagogiques envisagés ! Ces 2 jours permettent donc de découvrir ce qu'est le jeu sous toutes ses formes et mécaniques, et comment le jeu peut être mis au service d'objectifs sérieux !

● Objectifs pédagogiques

A l'issue de la formation, les participants seront capables de :

- Argumenter l'usage du jeu dans sa pratique professionnelle
- Citer les différentes typologies de jeux
- Analyser un jeu et en expliquer les mécaniques
- Présenter les règles d'un jeu de façon efficiente
- Définir et distinguer serious game, ludo-pédagogie, gamification, ludification, serious gaming
- Utiliser des jeux existants en formation

● Déroulé

Jour 1 : Découvertes de jeux et de leurs matériels / mécaniques / interactions

- Découverte des différents types et familles de jeux
- Analyse des différents profils de joueurs
- Expérimentation de jeux de société et identification de leurs mécaniques avec différents outils de décryptage et d'analyse de l'anatomie d'un jeu
- Identification des habilités et compétences mobilisés dans un jeu

Jour 2 Matin : Jeux sérieux, définition et enjeux - 0,5 jour

- Expérimentation d'une séquence ludo-pédagogique animée par les formateurs
- Les enjeux du jeu dans nos pratiques professionnelles : Pourquoi le jeu est efficace ? Qu'est ce qu'un jeu sérieux, et quelle distinction avec un jeu classique ? Maîtriser le vocabulaire des jeux sérieux : serious game design, serious gaming, gamification...

Jour 2 Après-midi : Mises en situation et Serious gaming - 0,5 jour :

- Détourner des jeux existants pour des usages pédagogiques
- S'entraîner à présenter un jeu, à l'animer, et expérimenter un débriefing pédagogique

● Rappel des dates 2025

Session 1 : 6-7 mars

Session 2 : 28-29 août

● Visio intersession

Pour les personnes qui suivent le parcours complet, une visio 2h sera planifiée entre les modules 1 et 2 afin d'échanger sur d'autres jeux recommandés que vous aurez pu tester, et Réflexion sur son projet individuel de serious game



Module 2 - 2 jours - 14h

Serious game design

● Résumé de la Formation

Utiliser des jeux existants en formation, c'est bien ! Mais ça manque parfois de pertinence pour répondre pleinement à nos enjeux, dans d'autres cas ce les jeux existants ne sont pas adaptés à notre public, nos contraintes... il faut alors être en capacité de créer son propre serious game ! Mais par où commencer ? Comment s'y prendre pour créer un jeu qui soit à la fois fun et apprenant ? Ce 2eme module abordera les méthodes de serious game design.

● Objectifs pédagogiques

A l'issue de la formation, les participants seront capables de :

- Définir l'enjeu de la séquence ludo-pédagogique et les contraintes
- Définir les objectifs utilitaires et pédagogiques d'un serious game
- Pitcher votre projet de serious game
- Lister les étapes de création d'un serious game
- Choisir un type de jeu, des mécaniques et modes d'interaction en adéquation avec ses objectifs utilitaires et ses contraintes
- Créer un prototype de jeu

● Déroulé

Jour 1 : Rédaction du Serious Game Design Document

Matin

- Présentation d'un modèle de Serious Game Design Document
- Définir l'enjeu de la séquence ludo-pédagogique et les contraintes
- Définir les objectifs utilitaires et pédagogiques d'un serious game
- Répartition sur les projets (individuels ou collectifs) et apport flash sur les implications de créer seul ou à plusieurs et la question des droits d'auteur
- Clarifier votre pitch de serious game (cible, enjeux, type de jeu et d'interactions, univers narratif et sensoriel, contraintes)

Jour 1 : Rédaction du Serious Game Design Document

Après-midi

- Apports du matériel dans l'expérience de jeu
- Sémiotique du gameplay et approche MDA
- Choix d'un type de jeu et de mécaniques en alignement avec ses objectifs utilitaires et ses contraintes
- Au delà des mécaniques, designer l'expérience de jeu et définir la séquence ludo-pédagogique
- Rédaction des règles du jeu et du serious game design document

Jour 2 : Conception du prototype de serious game

Matin

- Bonnes pratiques de prototypage et pièges à éviter
- Réalisation de son prototype de serious game
- Préparation et animation de Playtests
- Evaluation d'un playtest, ajustements et équilibrages

Après-midi

- Développer l'univers narratif et sensoriel du jeu
- Réalisation d'une version print & play
- Du prototype à l'édition : étapes à suivre et bonnes pratiques liées à l'accessibilité, l'éco-responsabilité et la limitation des coûts de production

● Rappel des dates 2025

Session 1 : 24-25 Avril

Session 2 : 16-17 Octobre

● Visio intersession

Pour les personnes qui suivent le parcours complet, une visio 2h sera planifiée entre les modules 2 et 3 afin d'échanger sur les problématiques de playtests et l'identification de solutions, et passer de la conception du jeu à la conception de la séquence ludo-pédagogique



Module 3 - 2 jours - 14h

La posture de ludo-pédagogue

Résumé de la Formation

Chaque partie de jeu est unique, et il en va de même pour chaque session ludopédagogique. Les dynamiques varient en fonction des décisions prises, des interactions entre les participants, mais aussi du rôle de l'animateur. En effet, même avec le même serious game, l'expérience immersive, le plaisir du jeu et l'efficacité du débriefing pédagogique dépendent grandement de celui ou celle qui anime. Alors, comment adopter la posture idéale pour garantir le succès d'une séquence ludopédagogique ?

Objectifs pédagogiques

A l'issue de la formation, les participants seront capables de :

- Lister les étapes d'une séquence ludo-pédagogique
- Animer une séquence ludopédagogique : introduction, activité, débriefing
- Adapter leur séquence ludopédagogique en fonction des participants et des modalités
- Adopter la bonne posture selon les aléas d'une session de serious play
- Analyser et évaluer une séquence ludo-pédagogique

Déroulé

Jour 1 : Déroulé d'une séquence ludo-pédagogique et rôle de l'animateur

Matin

- Séquence ludo-pédagogique animée par les formateurs
- Déroulé d'une séquence ludo-pédagogique avec les modèles CEPAJe et PSIALACRE
- Focus sur le rôle et les compétences du ludo-pédagogue
- L'importance du debrief
- Analyser l'efficacité de ta séquence ludo-pédagogique

Après-midi

- S'exercer à l'animation de séquence ludo-pédagogique : chaque participant anime son serious game.
- Débriefing des simulations et analyse de la posture d'animateur



Jour 2 : La posture de ludo-pédagogue en pratique

Matin

- S'exercer à l'animation de séquence ludopédagogique 1h30 par participant
- Debriefing des simulations et analyse de la posture d'animateur

Après-midi

- Théâtre forum : gérer les situations complexes
 - Un participant ne veut pas jouer, comment faire ?
 - On me demande d'animer mon serious game à distance !
 - Un participant se prend trop au jeu et s'emporte, comment réagir ?
 - ... (On sait que vous aurez plein d'idées à nous proposer)
- Techniques d'animation de serious game
- Revue des compétences clés
- FAQ (fastcodev)

● Rappel des dates 2025

Session 1 : 26-27 Juin

Session 2 : 4-5 Décembre

● Visio intersession

Pour les personnes qui suivent le parcours complet, une visio 2h sera panifiée 3 à 4 mois après le module 3 afin d'échanger sur les sessions que vous aurez animées auprès de votre public cible, les succès et difficultés rencontrés.



Les

Form'acteurs

Keller Simon

Coach / Facilitateur / Joueur

J'accompagne les organisations sur des sujets de relation interpersonnelle, de connaissance de soi, de travail d'équipe, de management. Et pour cela, j'utilise des outils ludiques pour créer des expériences apprenantes.

Quand je ne trouve pas les outils dont j'ai besoin pour aborder un sujet, je les crée. De nombreuses créations proviennent de mon esprit créatif et quelle joie de voir à quel point elles permettent aux apprenants de prendre conscience de leurs comportements. J'accompagne aussi les organisations dans la création de leur serious game, ou la formation en Ludopédagogie.

Corentin Desplanques

Serious Game Designer et Responsable Formation

Consultant en transformation des organisations chez Projexion depuis 2015, j'ai pris la responsabilité de notre Organisme de Formation en 2017. Ce rôle d'intrapreneur et les diverses missions de conseil et de formation que je mène chez nos clients me permettent de développer ma palette de compétences, et avec différentes casquettes.

Passionné de jeux, je me suis spécialisé dans la ludopédagogie. J'ai créé une douzaine de serious games sur des thèmes variés. Je suis aussi formateur pour le DU Apprendre par le jeu depuis 2020, et coordinateur de LudiNord Pro, le salon du jeu au travail, depuis 2023. Enfin je suis membre du Syndicat Professionnel des serious game designers.

Moyens pédagogiques et techniques d'encadrement des formations

● Moyens pédagogiques :

- Apport théorique et méthodologique regroupés sur différentes séquences pédagogiques.
- Mise en application sur un projet de création de serious game
- Contenus des programmes adaptés en fonction des besoins identifiés pendant la formation.
- Retours d'expériences, partage des expériences professionnelles du ou des formateurs aux participants.
- Questionnaire, exercices et analyse de cas pratiques, nombreux temps de participation collectifs : Brainstorming, synthèse collaborative, mise en situation.
- Quiz de validation des acquis en fin de journée.
- Corrections appropriées et contrôles des connaissances à chaque étape, fonction du rythme de l'apprenant mais également des exigences requises au titre de la formation souscrite.

● Éléments matériels :

- Mise à disposition de tous les logiciels informatiques et le matériel pédagogique nécessaire.
- Support de cours au format numérique projeté sur écran et transmis au participant par email à la fin de la formation.

● Modalités d'évaluation d'atteinte des objectifs de la formation :

- Évaluation des acquis à chaque étape de la formation (via questionnaires, exercices, travaux pratiques avec feedbacks, entretiens avec le formateur).
- Questionnaire d'évaluation de la satisfaction et tour de table collectif en fin de chaque module de formation.

● Moyens permettant le suivi et l'appréciation des résultats :

- Feuilles de présences signées des participants et du formateur par demi-journée
- Attestation de fin de formation mentionnant les objectifs, la nature et la durée de l'action et les résultats de l'évaluation des acquis de la formation.

Inscription :
répondez au questionnaire en cliquant ici

[Formulaire d'inscription](#)



Ludopéda'GO



Gagnes un niveau

Renseignements



LABO DU JE

Simon Keller

contact@simonkeller.fr

06.27.06.47.39



PROJEXION

Corentin Desplanques

cdesplanques@projexion.fr

06.17.79.46.02

