Formation
Parcours ludopédagogie : gamifier des situations d'apprentissage

Durée de la formation : 3 heures

Date de la session : du 04/03/2027 au 04/03/2027

Horaires de la session : 9h30-12h30

Lieu : Univ. Bordeaux - Station Marne - salle à venir

Nombre de places maximum : 15

Formateur(s) : Blandine MASSELIN, Erika HIERHOLZER

Prérequis sur cette formation :

Public ciblé :

Public prioritaire :

Date limite d'inscription : 03/03/2027

Objectifs :
Vous souhaitez engager, motiver, récompenser vos étudiants différemment ou encore créer une ambiance de classe stimulante ? La gamification peut répondre à ces objectifs.

La gamification consiste à intégrer certains éléments du jeu (ex : défis, progression, storytelling, récompenses, choix) dans une situation d'apprentissage non ludique, sans transformer le cours en jeu à part entière (un exemple connu est l'application Duolingo pour s'entraîner dans une langue étrangère).

Durant cette formation, vous expérimenterez l'intégration de la gamification dans différents contextes, modalités, et pour différents objectifs pédagogiques.

- Distinguer la gamification du jeu sérieux et en comprendre les bénéfices
- Identifier des éléments de gamification pertinents pour son contexte d'enseignement
- Comprendre les étapes de gamification d'un cours en présentiel ou distanciel
- Gamifier des situations d'enseignement et d'apprentissage (ex : TD, TP, CM, révisions)

Attention : Cet atelier se focalise sur la gamification et non sur le jeu sérieux !

Programme :
- Apports théoriques : définition, intérêt, apports dans l'enseignement, exemples...
- Mise en situation : intégration de la gamification dans des situations d'apprentissage

Pour tout renseignement complémentaire :
formation-mapi@u-bordeaux.fr
Mission d'Appui à la Pédagogie et à l'Innovation

Retrouvez le détail des sessions proposées et inscrivez-vous sur **FormAction**
et toutes les infos sur **l'intranet**