

[Demande d'inscription](#)

**Formation de formateurs : *Utiliser des jeux numériques pour enseigner et apprendre ; est-ce bien sérieux ?***

---

**05 et 06 novembre 2013**

La nécessité de renouveler les démarches pédagogiques pour les adapter à la culture numérique des jeunes est de plus en plus souvent affirmée. Les tendances qui se dessinent d'un point de vue de l'innovation pédagogique portent sur le développement d'une pédagogie centrée sur l'étudiant, sur le développement du travail collaboratif et sur la prise en compte des aspects informels de l'apprentissage. Les jeux épistémiques numériques (appelés également jeux sérieux) semblent satisfaire à ces trois dimensions et sont souvent évoqués comme une alternative pédagogique plausible. Pourtant, l'adoption d'une telle approche pédagogique pose un certain nombre de questions : Quelles sont les caractéristiques d'une situation ludique ? Quelles méthodes de conception employer ? Comment intégrer un jeu sérieux dans un dispositif de formation ? Quel rôle donner à l'enseignant ou au formateur ? Comment évaluer les apprentissages ? Pour tenter de répondre à ces questions, la formation alternera des temps de présentation et des ateliers conduits par des praticiens et des chercheurs du domaine.

---

**Mardi 05 novembre**

**09h00 - 09h30** : Accueil - café

**09h30 - 10h00** : Ouverture et présentation de la formation

**10h00 - 12h00** : Jeu de présentation « *Qui est-ce ?* »

- Atelier Conception de jeu
- Qu'est-ce qu'un jeu ?
- Comment concevoir un jeu ?
- Le modèle 3E

**12h00 - 13h30** : *Pause déjeuner*

**13h30 - 17h30** : Atelier « *Analyse des traces d'interactions dans un jeu* » :

- Jeu *TamagoCours* sur l'exception pédagogique au droit d'auteur
- Travail sur les traces produites lors de l'utilisation du jeu *TamagoCours*
- Comment apprend-on en jouant ?

Présentation du jeu géolocalisé « *Voyage en Résistances* »

## **Mercredi 06 novembre**

**08h30 - 09h00** : Accueil - café

**09h00 - 12h00** : Atelier « *Projet pédagogique sur l'usage des jeux numériques dans l'enseignement et la formation* »

- Travaux de groupes sur une thématique choisie par les participants sur la conception d'un jeu ou l'intégration d'un jeu existant

**12h00 - 13h30** : *Pause déjeuner*

**13h30 - 16h00** : Atelier « *Projet pédagogique sur les jeux numériques* »

- Projet pédagogique d'usage de jeu dans l'enseignement et la formation
- Présentation et évaluation des projets sur le blog
- Présentation des projets et des évaluations en plénière

**16h00 - 16h30** : Synthèse des journées puis évaluation de la formation

- Poursuite du travail à distance : « *jury* » du prix du meilleur projet fin Janvier