



Parcours ludopédagogie : gamifier des situations d'apprentissage

Lieu : En présentiel à la Station Marne - campus Victoire
Places maxi. : 18

Objectifs :

[NOUVEAU] Cette formation s'adresse aux enseignants souhaitant découvrir les principes de la gamification pour leurs enseignements.

Que cache ce terme ? 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 (ex : l'application Duolingo pour s'entraîner dans une langue étrangère).

Comment choisir des éléments de gamification ? Dans cet atelier, vous expérimenterez l'intégration de la gamification dans différents contextes et pour différents objectifs pédagogiques.

Objectifs pédagogiques

- Distinguer la gamification du jeu sérieux et en comprendre les bénéfices
- Identifier les éléments de gamification
- Connaître les étapes de gamification d'un cours
- 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.

Public visé :

Propriété non définie

Programme :

- Apports théoriques sur la gamification (le terme, l'intérêt, les apports dans l'enseignement, exemples...)
- Mise en situation : l'intégration de la gamification dans des situations d'apprentissage

Méthodes pédagogiques :

Apports et mise en pratique

Date limite d'inscription 23/03/2026	Renseignements formation-mapi@u-bordeaux.fr
--	---