ACADÉMIE DE LYON
Liberté
Égalité
Fraternité

École académique de la formation continue

Ludification en EDD

Vous souhaitez vous lancer dans la mise en œuvre de jeux et de techniques d'animation • Au sein de la classe avec ses élèves en lien avec les programmes scolaires ou les projets interdisciplinaires • Lors de l'accompagnement des écodélégués Vous souhaitez également tirer le meilleur parti de ce type d'activités en réfléchissant aux apports mais aussi aux contraintes qui y sont associées. La ludification des activités d'apprentissage est un élément que certains enseignants utilisent pour aborder certaines notions dans le cadre de leurs cours (...)

Public cible : Tout personnel du second degré souhaitant : • Mêler EDD et activités liées au jeu et/ou à des techniques d'animation de groupes innovantes. • S'investir dans une pédagogie de eau ses connaissances sur la thématique, • Participer à la formation des être concernés l'ensemble des professeurs toutes disciplines confondues els de vie scolaire et de santé. (Public volontaire)

PRÉSENTIEL

SYNCHRONE

ASYNCHRONE

MF1 : LUDIFIER POUR APPRENDRE AUTREMENT

Objectif : Découvrir des jeux et techniques d'animation pour la classe. Approfondir les connaissances sur la ludification afin d'en tirer le meilleur parti.

LYON le 23/11/26 (09:00 - 13:00)

MF2 : PASSER A L'ACTION GRACE AUX JEUX

Objectif : Tester des jeux facilitant le passage à l'action. Les intégrer en classe. Réfléchir à la place de l'espace

LYON le 16/12/26 (09:00 - 13:00)

MF3 : RETOUR D'EXPÉRIENCES ET BILAN

Objectif : Analyser les livrables : bilan et perspectives

02/03/27 (13:00 - 14:00)

MT : MODULE DE TRANSFERABILITE

Objectif : Proposition d'une séance intégrant un jeu pour aborder les compétences différemment. Forme libre ou grille d'évaluation construite pour l'occasion

Du 17/12/26 au 01/03/27, durée asynchrone 3h

MP : MODULE DE PERSONNALISATION

Objectif : Parcours M@gistère - Mener un débat mouvant en classe

Du 17/12/26 au 01/03/27, durée asynchrone 01:30:00h

Ludification en EDD

Vous souhaitez vous lancer dans la mise en œuvre de jeux et de techniques d'animation • Au sein de la classe avec ses élèves en lien avec les programmes scolaires ou les projets interdisciplinaires • Lors de l'accompagnement des écodélégués Vous souhaitez également tirer le meilleur parti de ce type d'activités en réfléchissant aux apports mais aussi aux contraintes qui y sont associées. La ludification des activités d'apprentissage est un élément que certains enseignants utilisent pour aborder certaines notions dans le cadre de leurs cours ou de projets. De nombreux jeux et techniques d'animation peuvent être utilisés quand il s'agit d'aborder une thématique EDD au service du développement des compétences des élèves. Venez découvrir certains d'entre eux en les pratiquant puis en réfléchissant à leur intégration concrète en classe, aux avantages et limites de leur utilisation.

Type de candidature : Public volontaire

Public cible : Tout personnel du second degré souhaitant : • Mêler EDD et activités liées au jeu et/ou à des techniques d'animation de groupes innovantes, • S'investir dans une pédagogie de projet et mettre à niveau ses connaissances sur la thématique, • Participer à la formation des écodélégués Peuvent être concernés l'ensemble des professeurs toutes disciplines confondues mais aussi les personnels de vie scolaire et de santé.

Durée : 8h en présentiel, 1h en distanciel synchrone, 4.5h en distanciel asynchrone

Objectifs de la formation : A la fin du parcours, les participants auront approfondi leurs connaissances en matière de techniques d'animation et d'usage du jeu en classe. Ils auront testé différents supports de ludification et s'en seront saisis afin de pouvoir inclure ces pratiques dans leurs séquences de cours, dans la mise en œuvre de projets EDD ou encore dans la formation des écodélégués. Cela constituera un puissant levier pour mener les élèves à l'action et lutter contre l'écoanxiété. Ils auront engagé une réflexion autour de la mise en œuvre des compétences du référentiel EDD et des compétences disciplinaires transversales. La gestion de l'espace de travail aura également abordé puisqu'elle est fondamentale à la réussite de ce type d'activités.

MF1- LUDIFIER POUR APPRENDRE AUTREMENT

Durée : 4h en présentiel

Objectifs :
Découvrir des jeux et techniques d'animation pour la classe
Approfondir les connaissances sur la ludification afin d'en tirer le meilleur parti.

Contenu :
Apports théoriques
Découverte de jeux et techniques d'animation innovantes.
Intégration en cours et/ou en démarche de projet pour développer les compétences des élèves autrement

MF2- PASSER A L'ACTION GRACE AUX JEUX

Durée : 4h en présentiel

Objectifs :
Tester des jeux facilitant le passage à l'action
Les intégrer en classe
Réfléchir à la place de l'espace

Contenu :
Découverte de jeux de rôles, de cartes... pour lutter contre l'écoanxiété en facilitant le passage à l'action des élèves
L'espace classe comme élément cadre du jeu
Intégration en cours et/ou en démarche de projet pour développer les compétences des élèves autrement

MF3- RETOUR D'EXPÉRIENCES ET BILAN

Durée : 1h en distanciel synchrone

Objectifs :
Analyser les livrables : bilan et perspectives

Contenu :
Retour sur les livrables
Bilan sur les apports du parcours

MT-MODULE DE TRANSFERABILITE

Durée : 3h en distanciel asynchrone

Contenu :
Proposition d'une séance intégrant un jeu pour aborder les compétences différemment
Forme libre ou grille d'évaluation construite pour l'occasion

MP-MODULE DE PERSONNALISATION

Durée : 1.5h en distanciel asynchrone

Objectifs :
Parcours M@gistère - Mener un débat mouvant en classe

Contenu :
Apprendre autrement grâce au jeu de la rivière