

Libellé	Comment motiver les élèves grâce à la ludo-pédagogie ?		
Objectif(s)	A la fin du parcours, les stagiaires seront en capacité de : <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre les différents leviers de motivation des adolescents ; - Produire des activités ludiques type escape game, jeux de quizz, memory, jeux à manipuler... ; 		
Public cible	Enseignants du second degré, collège, Lycée professionnel et seconde GT, toutes disciplines		
Accroche	Favoriser l'engagement des élèves en ludifiant sa pratique simplement et efficacement		
Type de candidature (individuelle / collective / public désigné)	Nbre places maximum	Durée (en h)	Durée (en mois)
Candidature individuelle	30	11h	2

Légende :

Formation (MF1)

Formation (MF2)

Formation (MF3)

Transférabilité (MT)

Personnalisation (MP)

MF1- Motivation et piliers de l'apprentissage

Session 1 :

Contenu : à partir des 4 piliers de l'apprentissage, découverte ludique les différentes théories et leviers de la motivation des adolescents.

Objectif : A la fin du module, le stagiaire sera capable de comprendre les différents leviers de motivation des adolescents

Durée : 3h

Modalité : Présentiel

Date : Mardi 22 avril 2025 – de 9h à 12h

Lieu : Lycée LPO Camus Sermenaz, Rilleux-la-Pape

MF1- Motivation et Ludification

Session 2 :

Contenu : Découverte de jeux dans plusieurs disciplines.
Fabrication de jeux pour ludifier son propre enseignement. Regards croisés.

Objectif : A la fin du module, le stagiaire sera capable de produire des activités ludiques type escape game, jeux de quizz, memory...

Durée : 3h

Modalité : Présentiel

Date : Mardi 22 avril 2025 – de 13h à 16h

Lieu : Lycée LPO Camus Sermenaz, Rilleux-la-Pape

MF2- Fonctionnement des mémoires

Session 1 :

Contenu : Apports théoriques sur les systèmes de mémoire.
Découverte d'outils ludiques pour mettre en place les automatismes.

Objectif : A la fin du module, le stagiaire sera capable de comprendre le fonctionnement des systèmes de mémoire

Durée : 2 x 30 minutes

Modalité : Distanciel asynchrone

Date : du 22 avril au 12 juin 2025

MT-TRANSFERABILITE

Session 1 :

Contenu : Produire des activités ludiques puis tester avec ses classes.

Objectif : A la fin du module, le stagiaire sera capable de produire des activités ludiques favorisant une meilleure mémorisation.

Durée : 2h

Modalité : Distanciel asynchrone

Date : du 23 avril au 11 juin 2025



MT- TRANSFERABILITE

Session 2 : Retour d'expérimentation - Bilan

Contenu : Partager et analyser les activités testées.

Objectif : A la fin du module, le stagiaire sera capable d'avoir un regard réflexif sur les activités produites et expérimentées.

Durée : 2h

Modalité : Distanciel synchrone

Date : Jeudi 12 juin de 16h à 18h



MP- Parcours m@gistère

Session 1 :

Contenu : Le jeu, un atout pédagogique

Durée : 1h30

Modalité : Distanciel asynchrone

Date :