

# MOTIVER LES ÉLÈVES GRÂCE À LA LUDOPÉDAGOGIE ?

"C'est pas du jeu !" le recours au jeu favorise les processus d'apprentissage et facilite l'adhésion des élèves aux activités proposées. Venez apprendre à ludifier votre enseignement.

**Public cible :** enseignants de la classe de CM1 à la classe de seconde (Public volontaire)



PRÉSENTIEL

## MF1 : Motivation et apprentissage : la ludification

**Objectif :** Apports théorique sur la motivation. Découvrir et fabriquer des jeux.

Meyzieux le 02/04/26  
(Inconnu)

SYNCHRONÉ

## MP : « Le jeu, un atout pédagogique »

**Objectif :** Approfondir les notions clés

Du 02/04/26 au 28/05/26, durée asynchrone 2h

## MF3 : Présentation des tests, analyse et bilan

**Objectif :** Partage et analyse des tests

28/05/26 (Inconnu)

ASYNCHRONÉ

## MF2 : Le fonctionnement des mémoires

**Objectif :** Apports théoriques sur la mémoire

Du 02/04/26 au 28/05/26, durée asynchrone 2h

## MT : Module de transférabilité

**Objectif :** Produire des activités ludiques pour les tester en classe.

Du 02/04/26 au 28/05/26, durée asynchrone 2h

# MOTIVER LES ÉLÈVES GRÂCE À LA LUDOPÉDAGOGIE ?

"C'est pas du jeu !" le recours au jeu favorise les processus d'apprentissage et facilite l'adhésion des élèves aux activités proposées. Venez apprendre à ludifier votre enseignement.

**Type de candidature :** Public volontaire

**Public cible :** enseignants de la classe de CM1 à la classe de seconde

**Durée :** 6h en présentiel, 5.5h en distanciel synchrone, 3h en distanciel asynchrone

**Objectifs de la formation :** A la fin du parcours, les stagiaires seront en capacité de - comprendre les différents leviers de motivation des adolescents - produire des activités ludiques type escape game, jeux de quizz, memory... - produire des activités numériques, utiliser des outils, des applications numériques pour ludifier son enseignement

## MF1- MOTIVATION ET APPRENTISSAGE / LUDIFICATION

**Durée :** 6h en présentiel

**Objectifs :**

connaître les théories et leviers de la motivation des adolescents

découvrir des jeux

fabriquer des jeux

**Contenu :**

découverte ludique des différentes théories et leviers de la motivation

découverte de jeux dans différentes disciplines

fabrication de jeux

## MF2-FONCTIONNEMENT DES MEMOIRES

**Durée :** 1h en distanciel asynchrone

**Objectifs :**

connaître les systèmes de mémoire  
découvrir des outils ludiques pour automatiser la mémorisation

**Contenu :**

apports théoriques sur les systèmes de mémoire  
découverte d'outils ludiques pour mettre en place les automatismes

**MF3-RETOUR D'EXPERIMENTATION ET BILAN**

**Durée :** 2h en distanciel synchrone

**Objectifs :**

partager et analyser les activités testées

**Contenu :**

présentation des activités testées  
analyse et bilan

**MT-MODULE DE TRANSFERABILITE**

**Durée :** 2h en distanciel synchrone

**Contenu :**

jeux : produire des activités ludiques puis les tester en classe

**MP-MODULE DE PERSONNALISATION**

**Durée :** 1.5h en distanciel synchrone

**Objectifs :**

approfondir les notions abordées

**Contenu :**

parcours M@gistère :  
"Le jeu, un atout pédagogique"