

LUDIFICATION EN EDD

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. Vous souhaitez vous lancer dans la mise en œuvre(...)



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

niveau ses connaissances sur la thématique, • Participer à la formation des être concernés l'ensemble des professeurs toutes disciplines confondues tels de vie scolaire et de santé. (Public volontaire)

PRÉSENTIEL

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 16/03/26
(09:00 - 13:00)

MF2 : Passer à l'action grâce 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 22/04/26
(09:00 - 13:00)

MF3 : Retour d'expérience et bilan

Objectif : Analyser les livrables : bilan et perspectives

02/06/26 (14:00 - 15:00)

SYNCHROME

ASYNCHROME

MT : Module de transférabilité

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

Du 23/04/26 au 01/06/26, durée asynchrone inconnue

MP : Module de personnalisation

Objectif : Parcours Magistère – Mener un débat mouvant en classe.

Du 23/04/26 au 03/07/26, durée asynchrone inconnue

LUDIFICATION EN EDD

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. 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.

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, 2h 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 été abordée puisqu'elle est fondamentale à la réussite de ce type d'activités. En suivant ce parcours, les collègues développeront les compétences du référentiel métier suivante : Coopérer au sein d'une équipe / Contribuer à l'action de la communauté éducative / Coopérer avec les partenaires de l'école / Agir en éducateur responsable et selon des principes éthiques.

MF1- LUDIFIER POUR APPRENDRE AUTREMENT

Durée : 4h en présentiel, 1h en distanciel synchrone, 0h en distanciel asynchrone

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