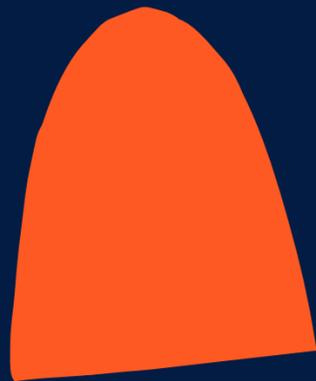




# Formation de formateur.rice.s : Intégrer le jeu dans sa formation

HÉLÈNE BOURGEOIS



Créer du lien  
avec ses pairs

# Nos objectifs



Comprendre les enjeux de la ludification et des méthodes actives en pédagogie : intérêts et limites



Choisir une méthode pédagogique ludique en fonction du contexte et de l'objectif visé



Créer une dynamique de groupe propice à l'apprentissage pour que les méthodes actives déploient tout leur potentiel

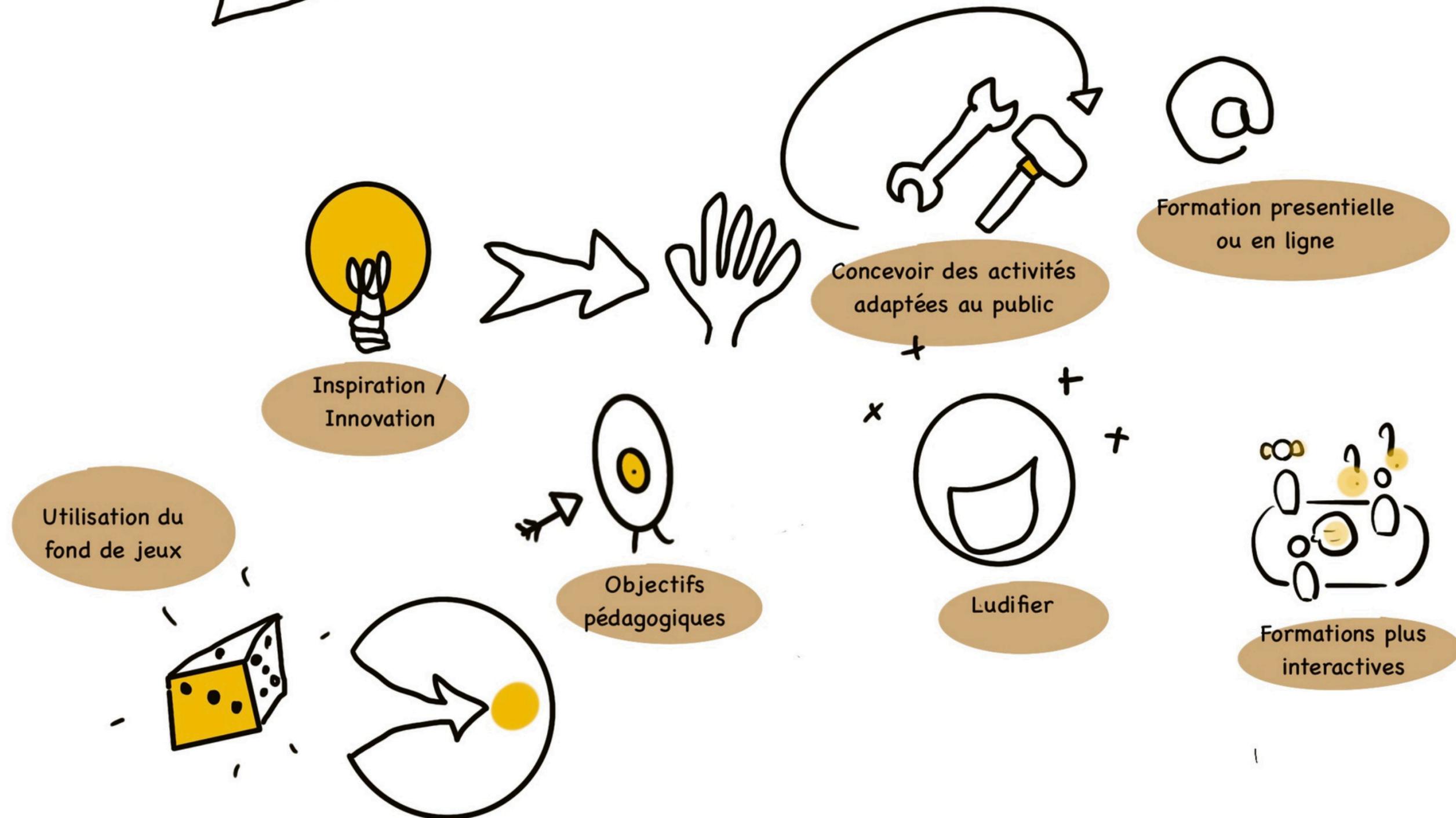


Maîtriser plusieurs jeux propices aux apprentissages pour être en mesure de les mobiliser en formation



Réinventer une séquence de formation en intégrant des méthodes actives et du jeu

# Synthèse de vos attentes



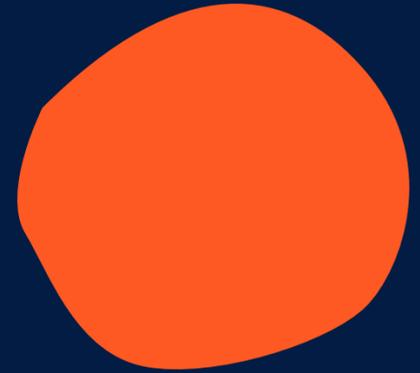
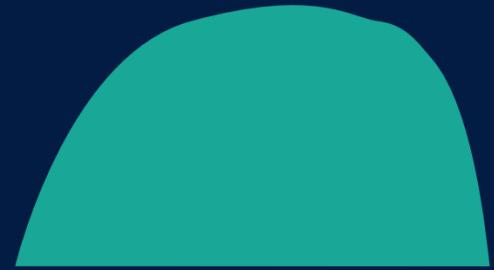




# Jeu de la balle (tour de table)

Prénom X 2 + ma ville de travail et ma bibliothèque + mon jeu préféré quand j'étais petit.e + mon principal défi pour instaurer du jeu dans mes formations

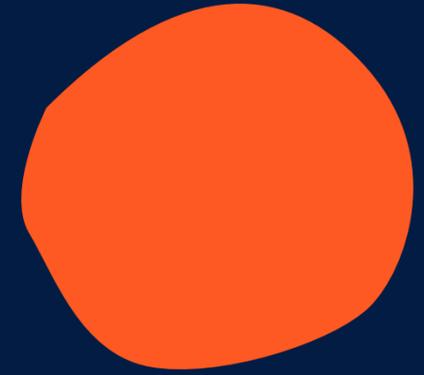
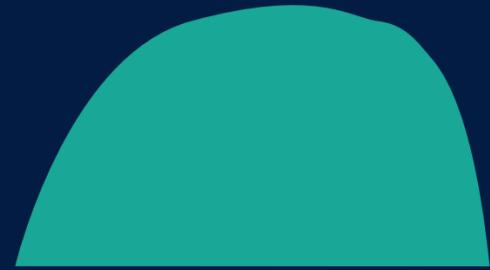




# Évaluation diagnostic sur les compétences de la formation

[Sondage sur Mentimeter](#)

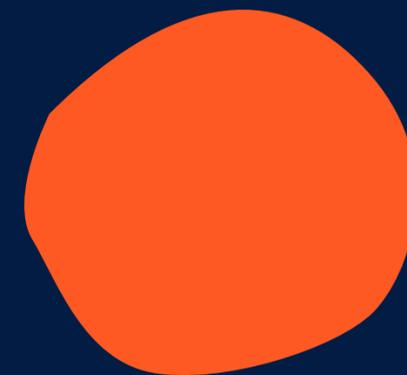




# Speed - meeting

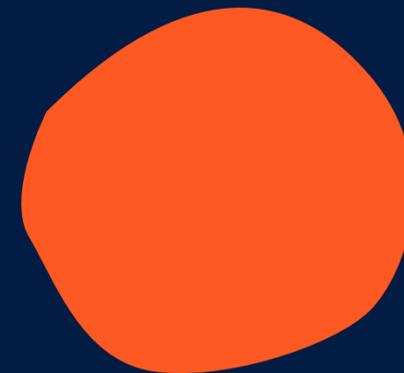
Création de la dynamique de groupe et entrée dans la  
thématique





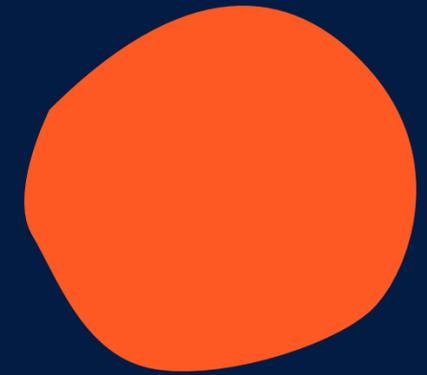
Vos autres vies professionnelles ou si vous n'étiez pas bibliothécaire, quel métier aimeriez-vous exercer ?





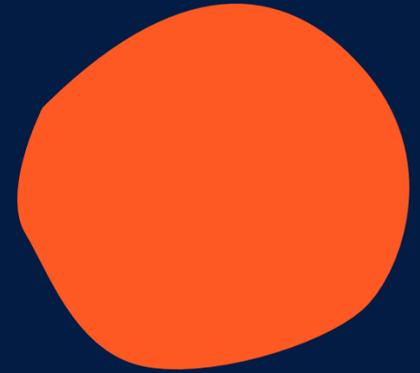
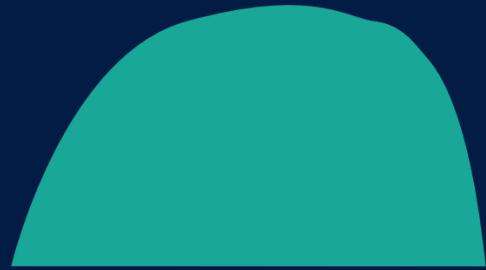
Un jeu que vous avez utilisé en tant que formateur.rice ou en tant que participant.e à une formation et que vous avez apprécié ? Pourquoi ?





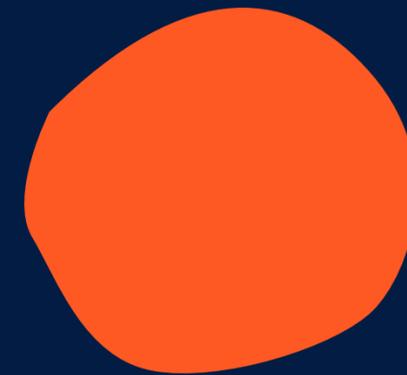
Un jeu que vous avez utilisé en tant que formateur.rice ou en tant que participant.e à une formation et que vous n'avez pas apprécié ?  
Pourquoi ?





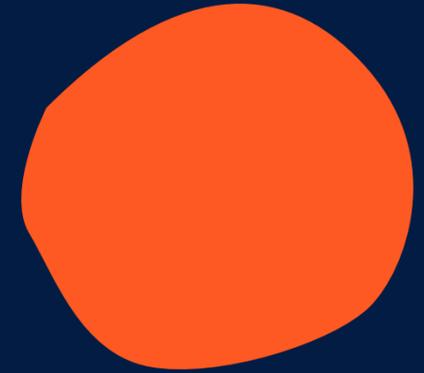
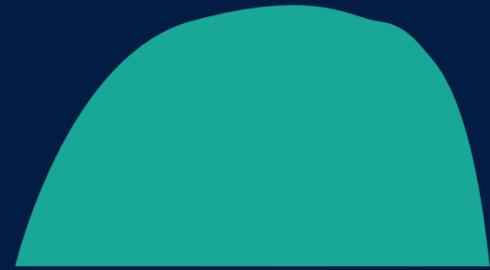
Quels sont les mécanismes du jeu qui vous semble  
intéressant à intégrer en formation ?





*Avez-vous déjà entendu parler ou vécu un jeu en formation que vous aimeriez tester ?*





# Vos questions sur la formation

Post-it



Créer du lien  
avec ses pairs

# Nos objectifs



Comprendre les enjeux de la ludification et des méthodes actives en pédagogie : intérêts et limites





## Vidéo : la ludification :

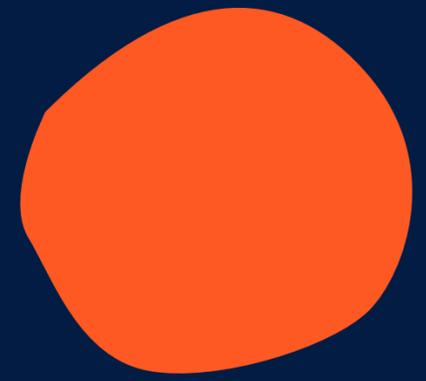
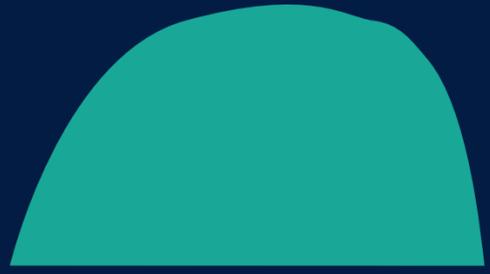
Les participants sont invités à formuler plusieurs questions dont la réponse a été donnée dans la vidéo ou découle de ses apprentissages et à les poser ensuite en grand groupe





**PAUSE**

15 minutes



Jeu des 4 tables pour  
s'appropriier les connaissances  
de la formation



# Table 1 : ludification et méthodes actives

Interrogez vous avec ce set de flash-cards sur les concepts de ludification et des méthodes actives.

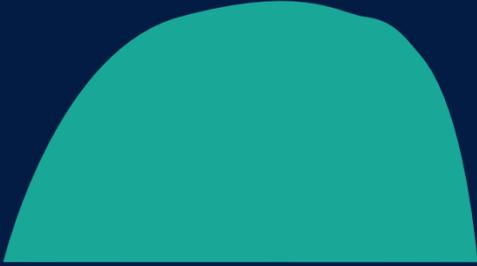




# Table 2 : pédagogie traditionnelle et pédagogie nouvelle

Classez les propositions entre pédagogie nouvelle / pédagogie  
traditionnelle





# Table 3 : des outils de jeu en formation



Découvrez ensemble ces flash-cards d'exemple de jeu en formation. Chaque membre du groupe en choisit une et explique aux autres comment il pourrait l'utiliser en formation. Si elle n'a pas d'idée, elle demande aux autres comment elle ferait. On continue à choisir jusqu'à ce que le temps se soit écoulé.





# Table 4 : synthèse sur l'intérêt d'intégrer le jeu en formation

Faire un schéma pour répondre à la question : "En quoi le fait de rendre une formation ludique peut favoriser l'apprentissage ?" et le glisser dans l'enveloppe.



# FAVORISER LES APPRENTISSAGES GRÂCE A LA LUDIFICATION

Diversifier les approches sensorielles...

Intégrer de la musique (blind test des musiques de film) / intégrer le corps (changements de configuration de format de travail (1, 2, 3 ou plus de personnes, débat mouvant...))

Valoriser l'effort / le chemin (différent du résultat ou de la note)

Soigner les transitions (tour d'inclusion ou de clôture) et célébrer le travail accompli (restitution du cas pratique)

Lutter contre le mauvais stress, la peur de l'erreur / Activer le plaisir grâce au jeu

Quiz. Faire deviner un concept avec le Time's up, le Tabou ou le Dessiné c'est gagné.

Favoriser l'engagement

Capter l'intérêt des participants en les surprenant, en racontant des anecdotes, en créant un univers, en variant les supports

Alterner les phases : essai / erreur / rectification / ancrage

Proposer des activités de compétition individuelle ou en équipes

... et les habilités utilisées

Valoriser la pluralité des expériences et des compétences des participants (questionnaire en amont de la formation + speed meeting avec les expériences de chacun.e + cas pratique)

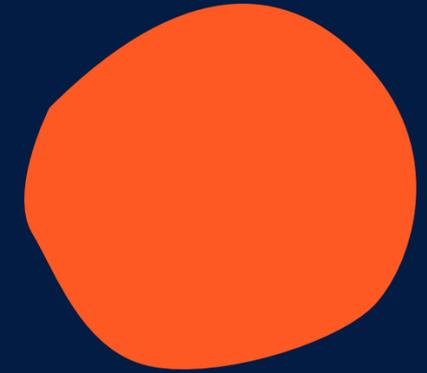
Feedbacks réguliers encourageant les progrès et favorisant l'auto-évaluation

Adopter une posture d'accompagnement (apprentissage autonome avec les flashcards, coaching des projets d'équipe, sondage Mentimeter sur les compétences de la formation)

Hélène Bourgeois  
[www.HBfacilitation.com](http://www.HBfacilitation.com)

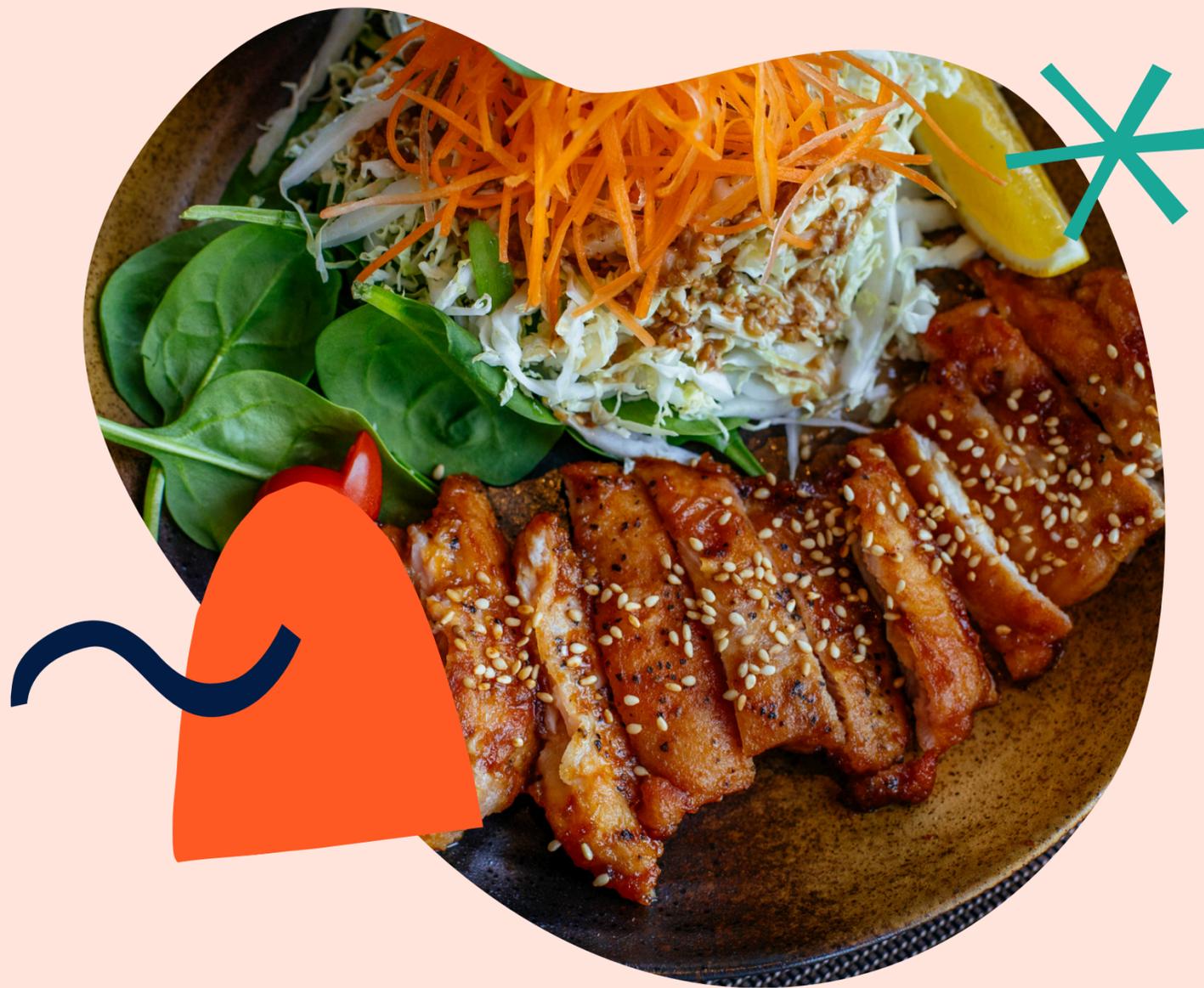


# Appropriation individuelle



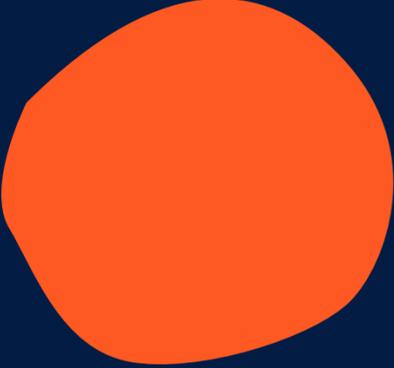
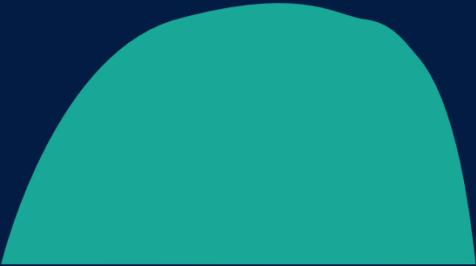
Chacun se situe sur la carte mentale et note un principe qu'il.elle aimerait d'avantage prendre en compte pendant ses formations et la ou les stratégies pédagogiques pour y arriver





**DÉJEUNER**

Bon appétit !



# Blind test des musiques de films

Un exercice pour se centrer



Créer du lien  
avec ses pairs

# Nos objectifs

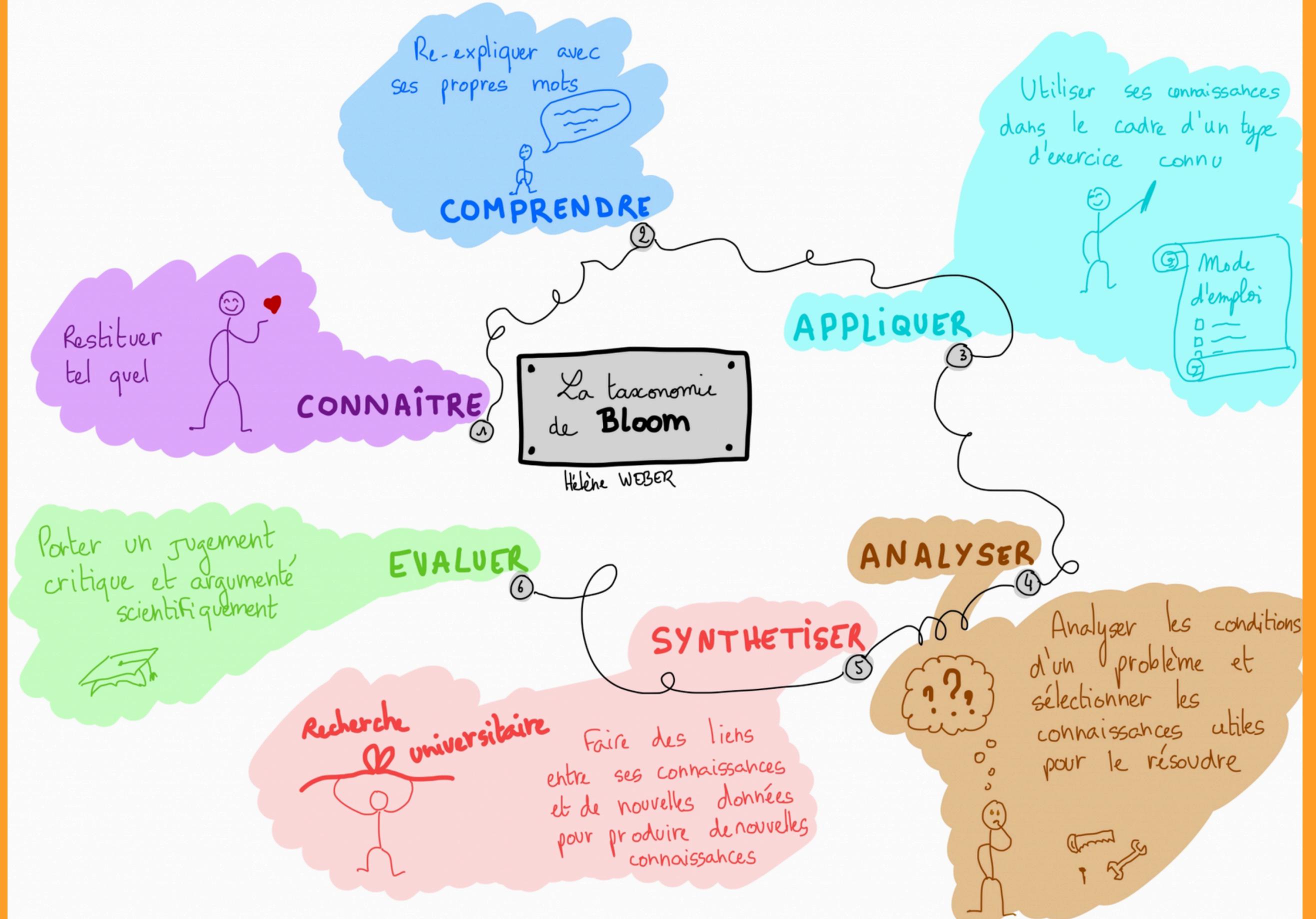


Comprendre les enjeux de la ludification et des méthodes actives en pédagogie : l'intérêt



Comprendre le concept d'objectif pédagogique et l'impact sur les stratégies choisies





La taxonomie de **Bloom**

Hélène WEBER

Re-expliquer avec ses propres mots

**COMPRENDRE**

Utiliser ses connaissances dans le cadre d'un type d'exercice connu

**APPLIQUER**

Mode d'emploi

Restituer tel quel

**CONNAÎTRE**

Porter un jugement critique et argumenté scientifiquement

**EVALUER**

ANALYSER

Analyser les conditions d'un problème et sélectionner les connaissances utiles pour le résoudre

Recherche universitaire

**SYNTHÉTISER**

Faire des liens entre ses connaissances et de nouvelles données pour produire de nouvelles connaissances

## COMPRENDRE

Je suis capable de présenter chaque outil : sa nature, son histoire, son utilité...

## CONNAÎTRE

J'ai mémorisé le nom de tous les outils

## CRÉER

Confronté à un problème inédit, je suis capable d'imaginer un nouvel outil

## EVALUER

Je suis capable d'estimer la valeur et l'utilité d'un outil que je ne connais pas en justifiant scientifiquement mes arguments

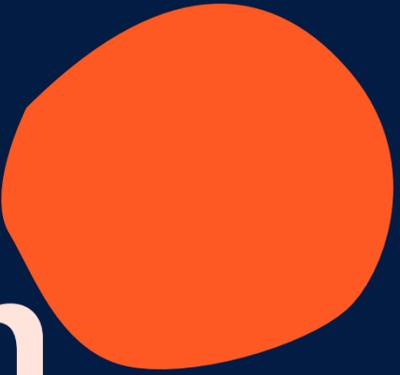
## APPLIQUER

Je suis capable d'utiliser chaque outil dans un contexte familier

## ANALYSER

Je suis capable de choisir l'outil pertinent dans le cadre de la résolution d'un problème

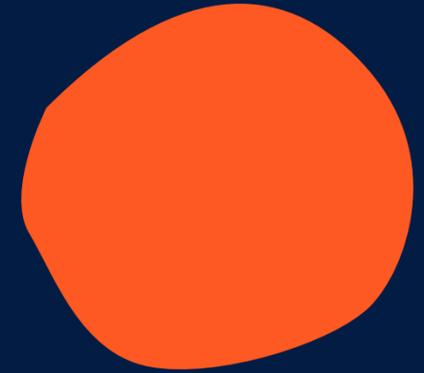
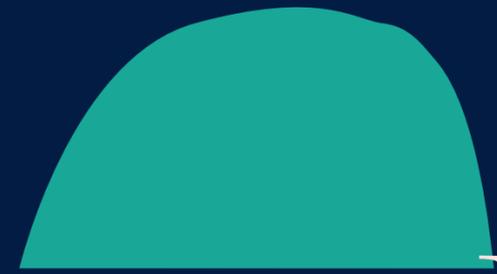




# Exercice d'application en binôme

Circuler dans la salle et écrivez des objectifs pédagogiques qui correspondent à la formulation de Bloom pour “Trouver de l'information en bibliothèque”





# Jeu des cartons de couleurs : synthèse

Selon chaque activité de la formation ; choisissez le niveau de la taxonomie de Bloom





**PAUSE**

15 minutes



## NEUTRALITÉ

Faits, chiffres, informations  
dénuées d'interprétations



## ÉMOTIONS

Intuitions, sentiments,  
impressions, pressentiments



## CRÉATIVITÉ

Fertilité des idées, aucune censure,  
idées farfelues, provocantes



## PESSIMISME

Prudence, dangers, risques,  
objections, inconvénients



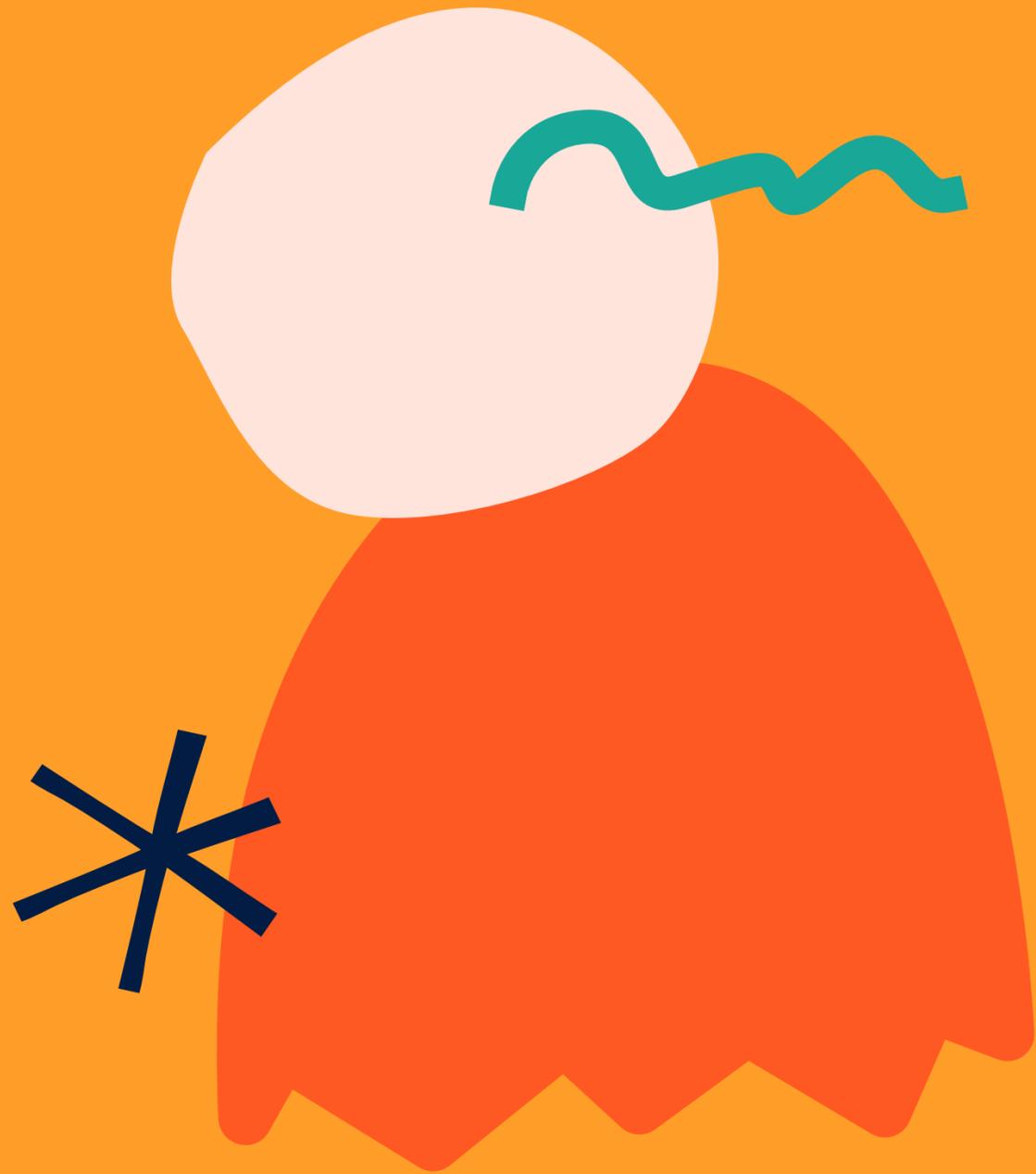
## OPTIMISME

Critique positive, rêves, espoir,  
commentaires constructifs

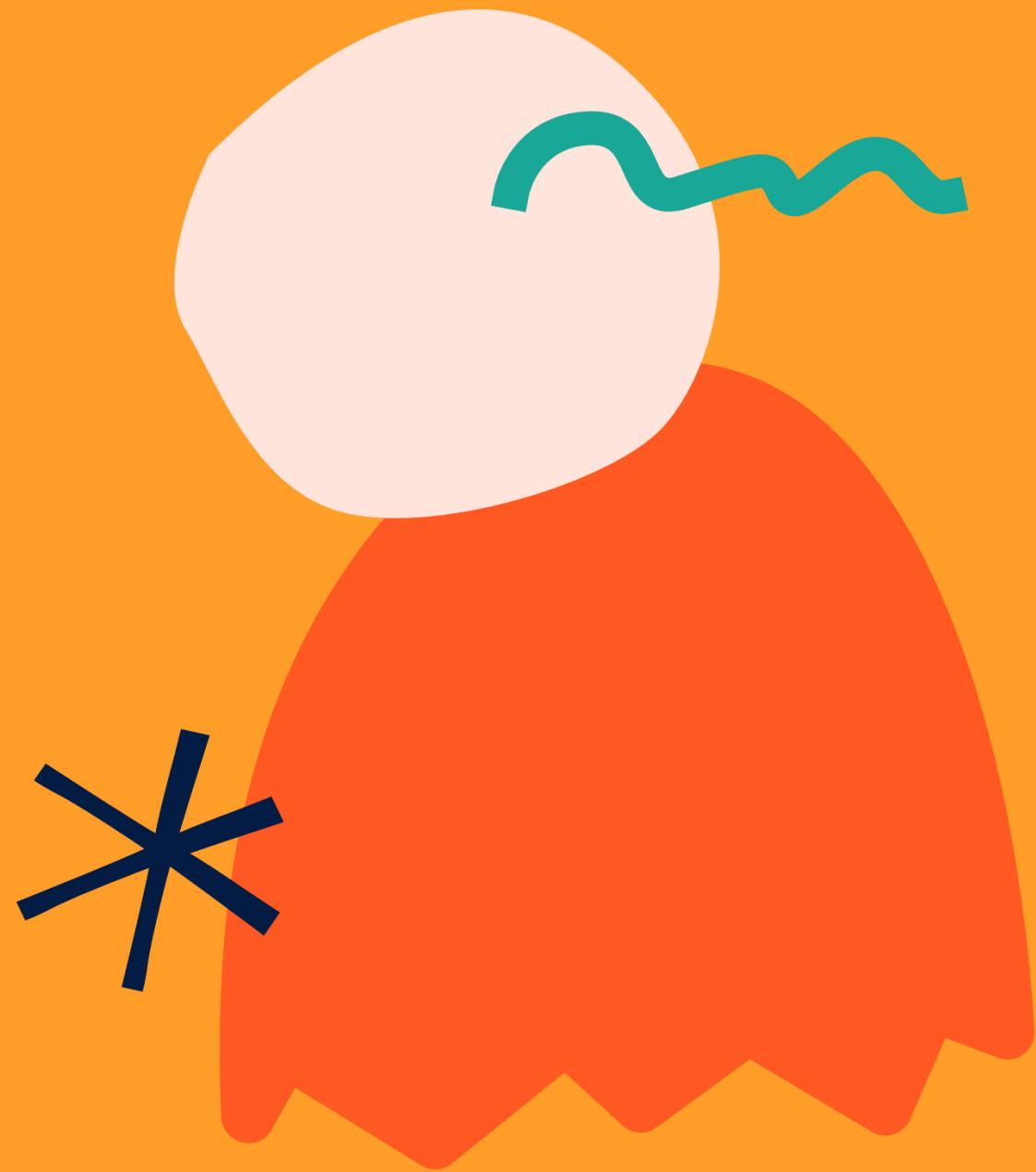


## ORGANISATION

Canalisation des idées, rigueur,  
discipline, solution à retenir



Chapeau rouge :  
“Comment je me  
sens par rapport à  
l'utilisation du jeu en  
formation, en grand  
groupe avec les  
cartes émotions”



Chapeau noir :  
“Brainstorming des  
différentes limites du  
jeu utilisé en  
pédagogie”



Chapeau vert et bleu :

- Toutes nos idées pour répondre à ce défi,
- Deux concepts clefs pour présenter aux autres et si temps, un support

Exposer la situation ou le contexte au cours d'un exposé. Faire un rappel de la situation.



**NEUTRALITÉ**  
Faits, chiffres, informations  
dénuées d'interprétations

Brainstorming sur tous les dangers/  
freins difficultés que nous pouvons  
rencontrer dans un projet ou une  
formation



**PESSIMISME**  
Prudence, dangers, risques,  
objections, inconvénients

Brainstorming sur toutes les forces  
/ avantages d'un projet ou d'une  
formation



**ÉMOTIONS**  
Intuitions, sentiments,  
impressions, pressentiments



**OPTIMISME**  
Critique positive, rêves, espoir,  
commentaires constructifs



**CRÉATIVITÉ**  
Fertilité des idées, aucune censure,  
idées farfelues, provocantes



**ORGANISATION**  
Canalisation des idées, rigueur,  
discipline, solution à retenir

Faire un tour d'émotions (possible  
d'utiliser des cartes émotions pour  
inspiration ou un photolangage)

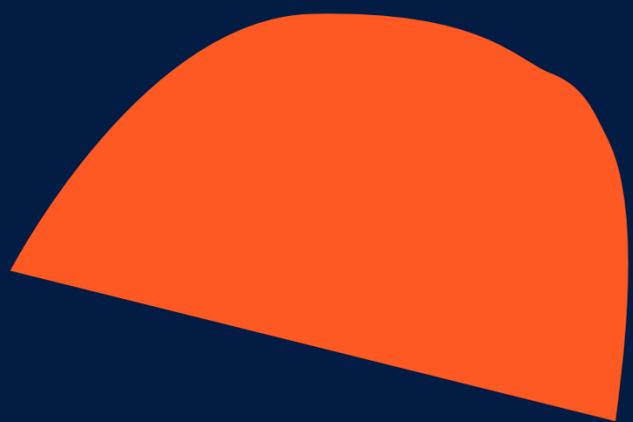
Proposer aux participant.e.s de  
partager toutes leurs idées sur un  
sujet, même les plus folles.

Se projeter dans les prochaines  
étapes, proposer un canevas pour  
permettre aux participant.e.s  
d'atterir sur une idée plus  
structurée.

Les 6 chapeaux d'Edward de Bono 🧢



# Tour de clôture





**JOUR 2**

Créer du lien  
avec ses pairs

# Nos objectifs



Comprendre les enjeux de la ludification et des méthodes actives en pédagogie : intérêts et limites

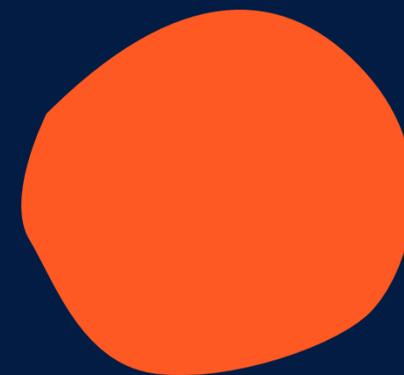


Choisir une méthode pédagogique ludique en fonction du contexte et de l'objectif visé



Créer une dynamique de groupe propice à l'apprentissage pour que les méthodes actives déploient tout leur potentiel





# Les missions impossibles

Une activité pour faire connaissance et créer un lien de confiance  
avec ses pairs



## Missions impossibles

Vous devez réaliser ces missions en moins de 20 minutes



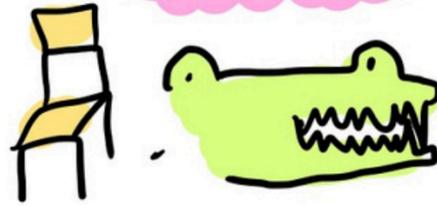
Calculez le nombre de mois d'expérience dans la formation que vous avez en tant qu'équipe

$$3 + 4 + 13 + 16 = \dots$$

Coordonnez-vous pour réaliser un enchaînement de mouvements, avec ou sans musique, pendant 30 s. (TOUS LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE)



Trouvez 15 mots en lien avec la formation qui commencent par « C »



TIC  
TAC

Trouvez, pour chaque membre du groupe, une particularité qu'il.elle ne partage avec personne d'autre de l'équipe



Ecrivez quelques phrases sur vos apprentissages de la journée passée

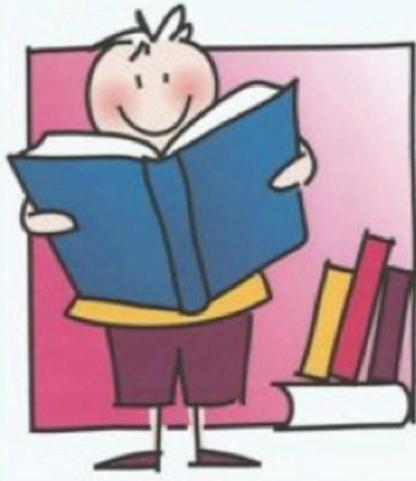


Trouvez au moins 8 points communs que vous partagez entre tous les membres de l'équipe

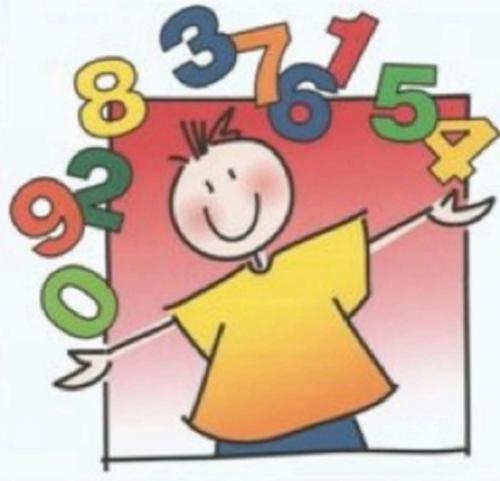


Chantez ensemble une chanson qui donne de l'énergie





*Verbale  
Linguistique*



*Logique  
Mathématique*



*Visuelle  
Spatiale*



*Corporelle  
Kinesthésique*



*Musicale*



*Naturaliste*



*Interpersonnelle*



*Intrapersonnelle*

Créer du lien  
avec ses pairs

# Nos objectifs



Comprendre les enjeux de la ludification et des méthodes actives en pédagogie : intérêts et limites



Choisir une méthode pédagogique ludique en fonction du contexte et de l'objectif visé



Créer une dynamique de groupe propice à l'apprentissage pour que les méthodes actives déploient tout leur potentiel



Maîtriser plusieurs jeux propices aux apprentissages pour être en mesure de les mobiliser en formation



C  
O  
N  
T  
E  
X  
T  
E

Type de formation

à distance - Synchrones  
Asynchrone  
en présentiel  
mixte - comodale

Temps à disposition 30' - 2h - 6h ... ?

Nature du groupe

Etudiants - Prépa  
Professionnels - 1° 2° 3° année Doct...  
Retraités - Enfants...

Nombre de participants

1 → 5  
15 → 30  
+ 80 ...

Conditions matérielles

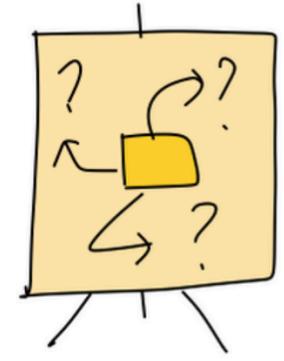
Salle petite, grande  
Amphi  
Tables, chaises amovibles?  
Ordinateurs, @ ...

Niveau d'hétérogénéité

Académique  
Langue parlée  
Motivation

Choisir sa méthode pédagogique en fonction du contexte et de l'objectif d'apprentissage visé

Hélène WEBER



N  
i  
v  
e  
a  
u  
v  
i  
s  
é

CONNAÎTRE

→ redire

COMPRENDRE

→ réexpliquer

APPLIQUER

→ refaire dans un contexte familier

ANALYSER

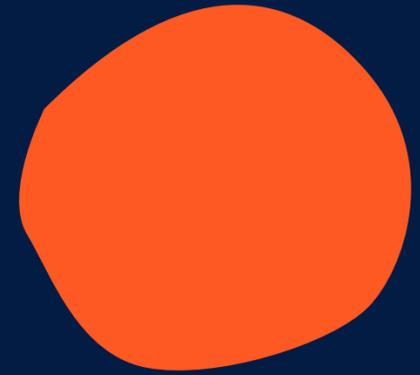
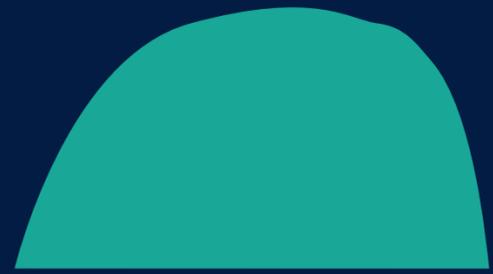
→ choisir le bon outil dans un contexte inédit

EVALUER

→ appréhender un outil inconnu

CRÉER

→ imaginer un nouvel outil



# Défi en équipe (en 15 minutes)

Concevoir une stratégie pédagogique pour répondre à l'objectif de "Comprendre les bénéfices de la méthodologie documentaire" pour un groupe d'une trentaine d'étudiant.e.s qui assiste à une formation de 2h.



Créer du lien  
avec ses pairs

# Nos objectifs



Comprendre les enjeux de la ludification et des méthodes actives en pédagogie : intérêts et limites



Choisir une méthode pédagogique ludique en fonction du contexte et de l'objectif visé



Créer une dynamique de groupe propice à l'apprentissage pour que les méthodes actives déploient tout leur potentiel



Maîtriser plusieurs jeux propices aux apprentissages pour être en mesure de les mobiliser en formation



Réinventer une séquence de formation en intégrant des méthodes actives et du jeu

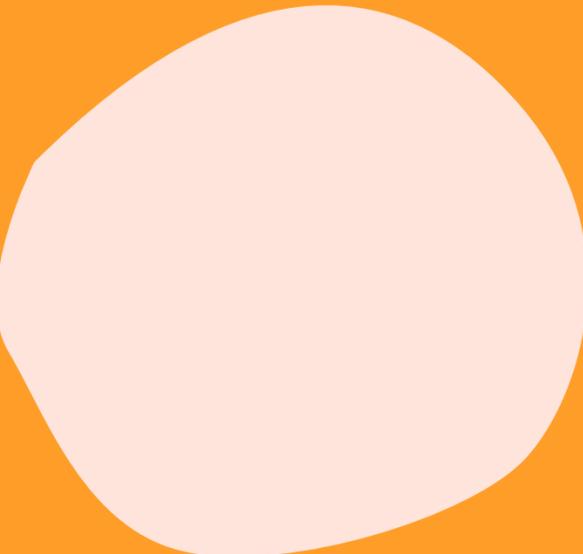


Annoncez la  
séquence  
pédagogique que  
vous voulez  
réinventer / ludifier  
grâce aux  
apprentissages de la  
formation



**PAUSE**

15 minutes

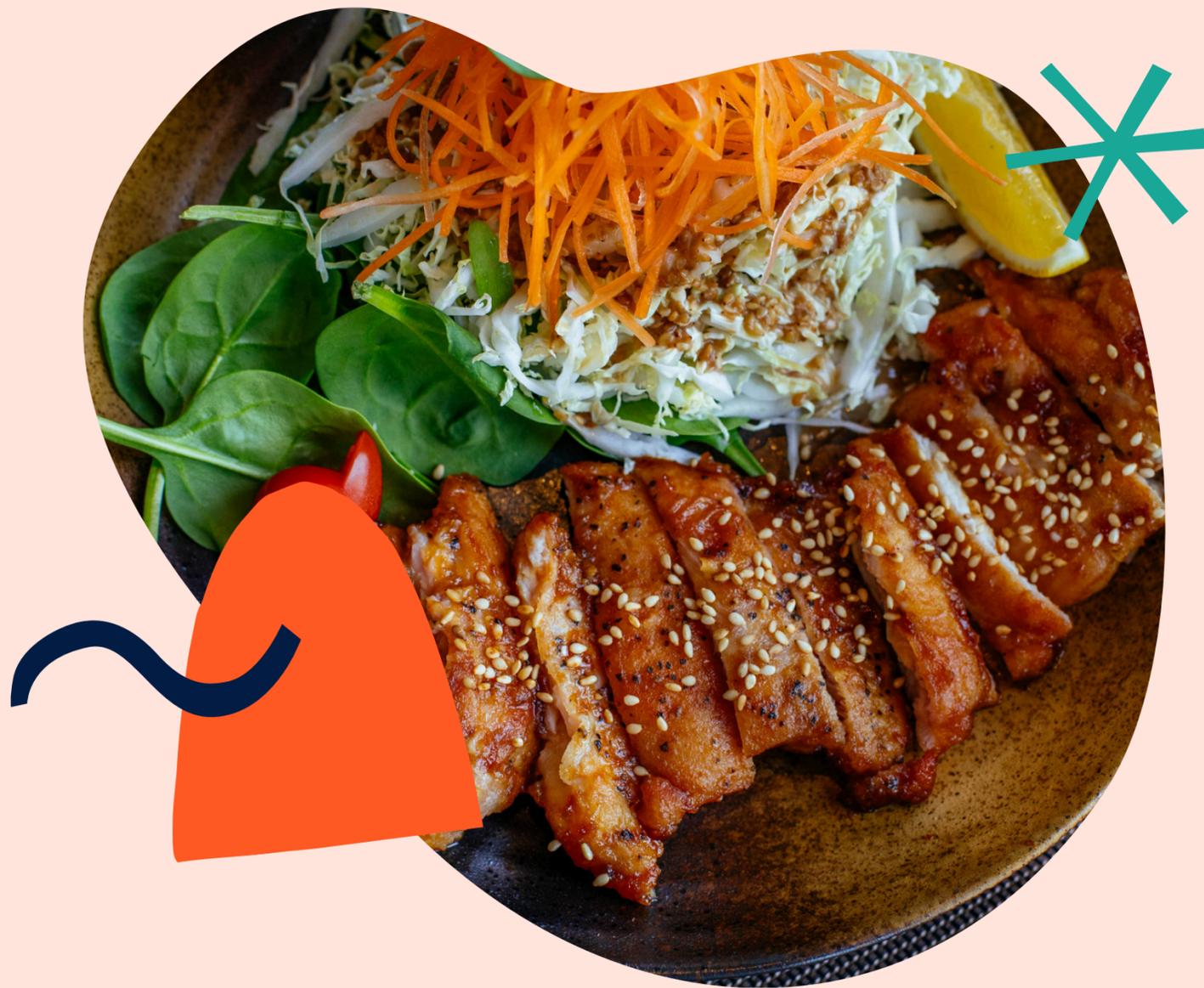


Contexte : durée de la formation, public, nombre de participants, conditions matérielles.

- Objectifs d'apprentissage (cf. taxonomie de Bloom) : quelles connaissances et compétences souhaitez-vous que vos participants acquièrent ? (2 ou 3)

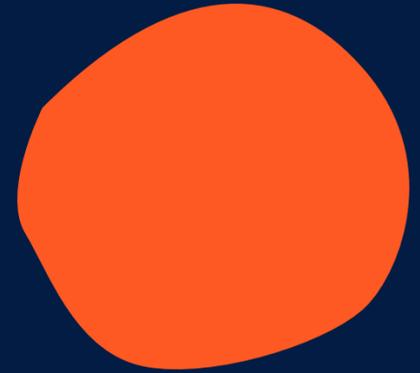
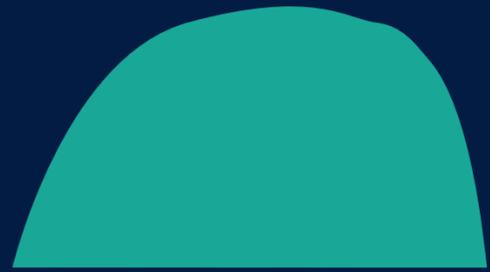


- Finalité : quelle principale prise de conscience souhaitez-vous générer ?



**DÉJEUNER**

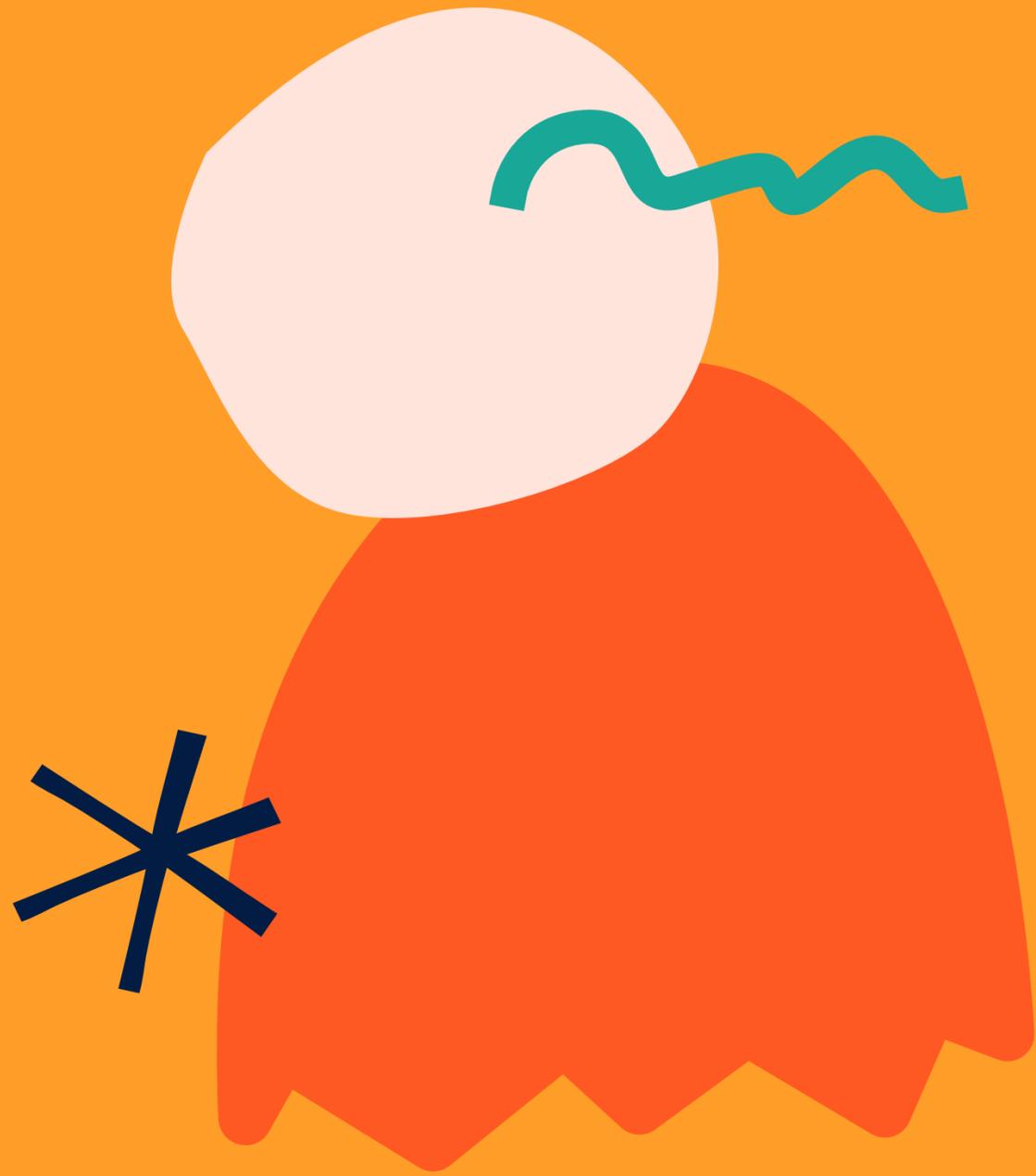
Bon appétit !



# Travail sur le cas pratique

1. Choisissez les stratégies pédagogiques que vous aimeriez mettre en place pour atteindre vos objectifs
2. Scénarisez votre formation



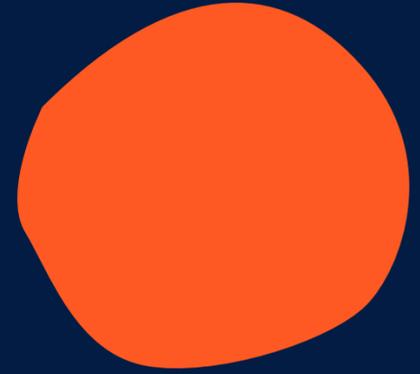
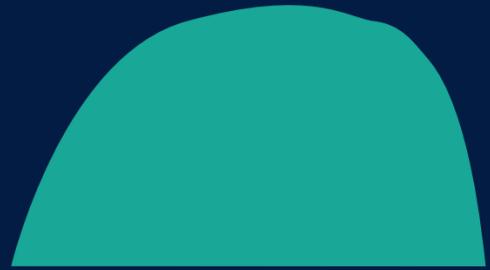


# Restitution et feedbacks



**PAUSE**

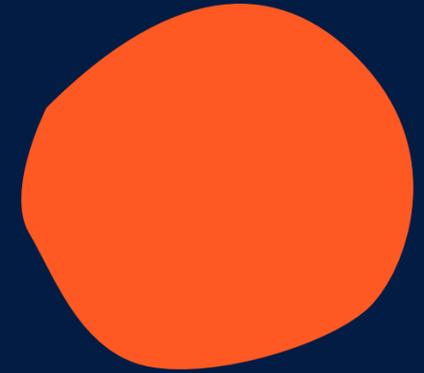
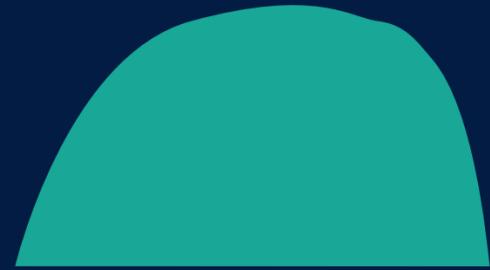
15 minutes



Time's up des concepts de la  
formation

-

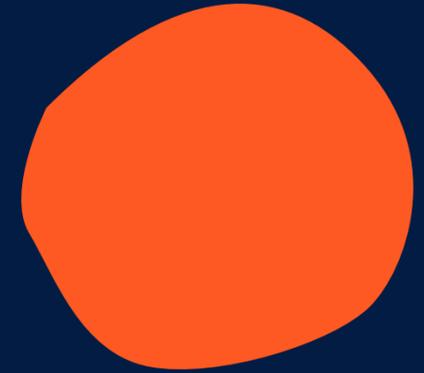




# Retour sur les questions de la formation

[Sondage sur Mentimeter](#)

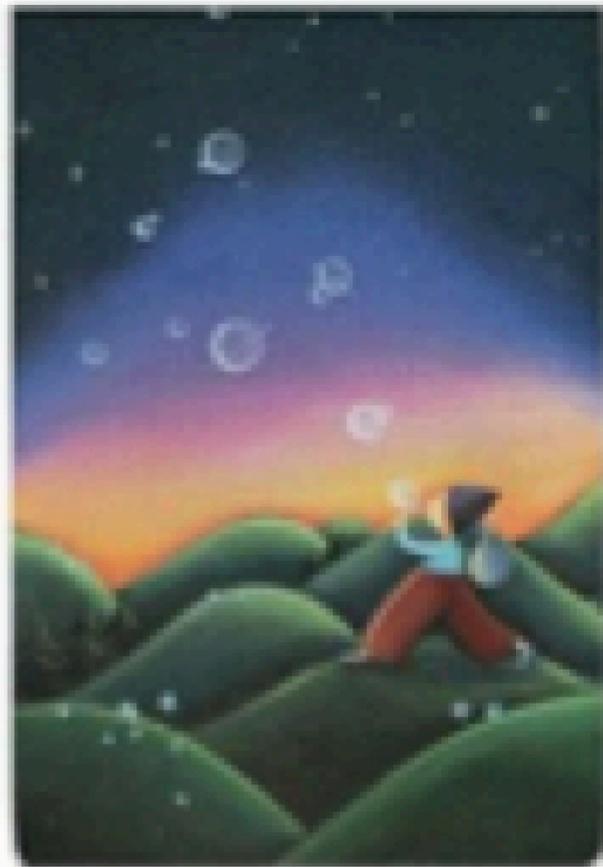
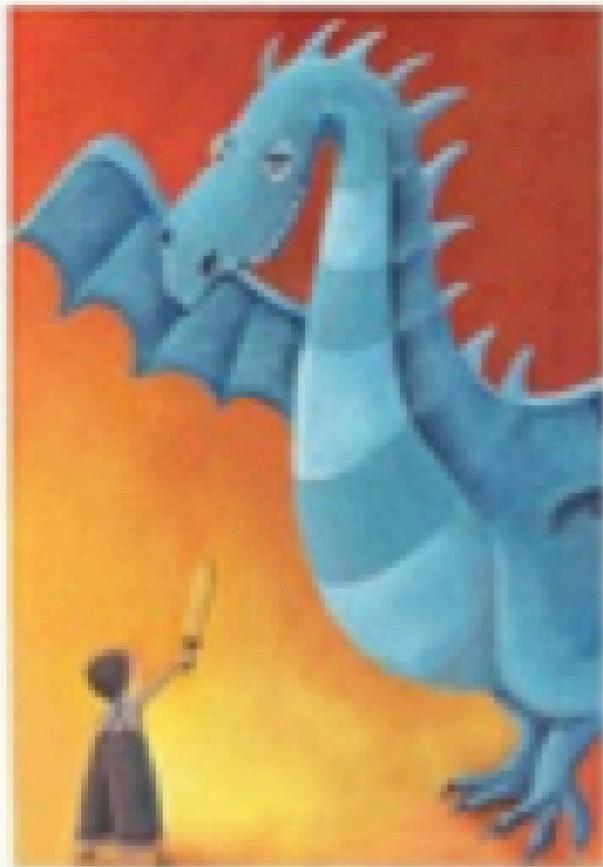
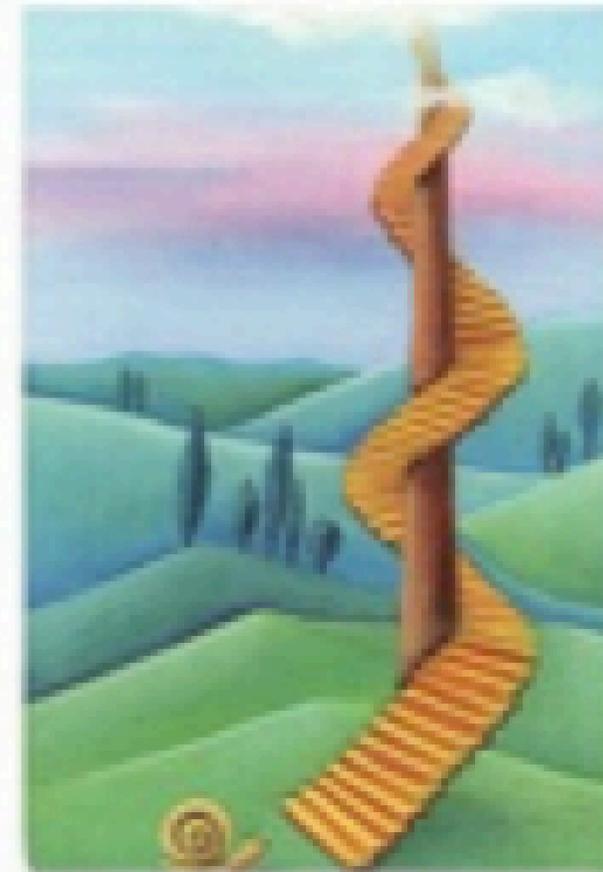
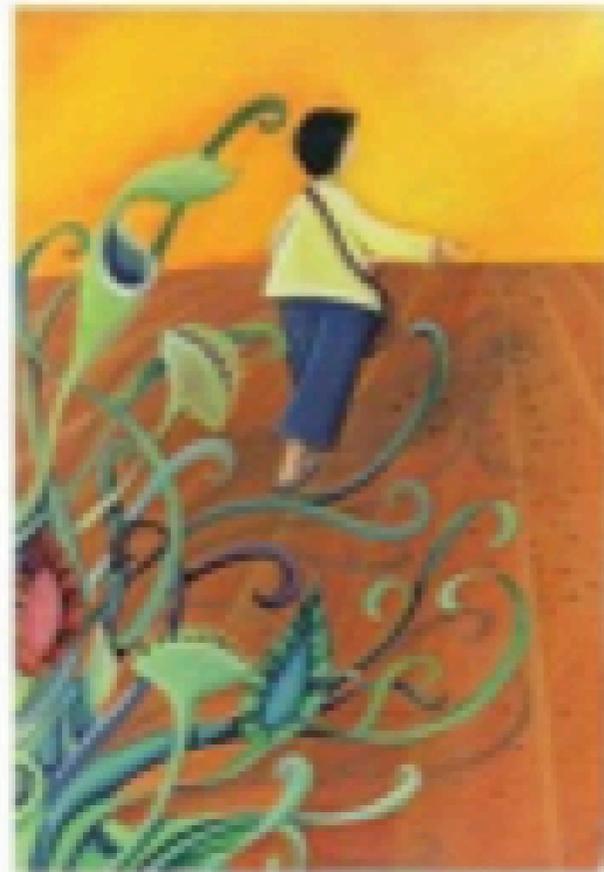
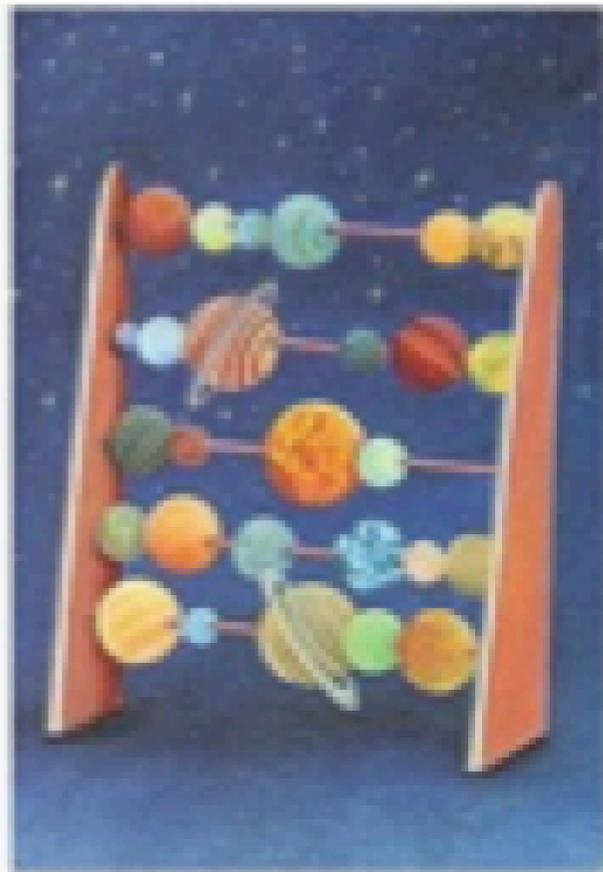
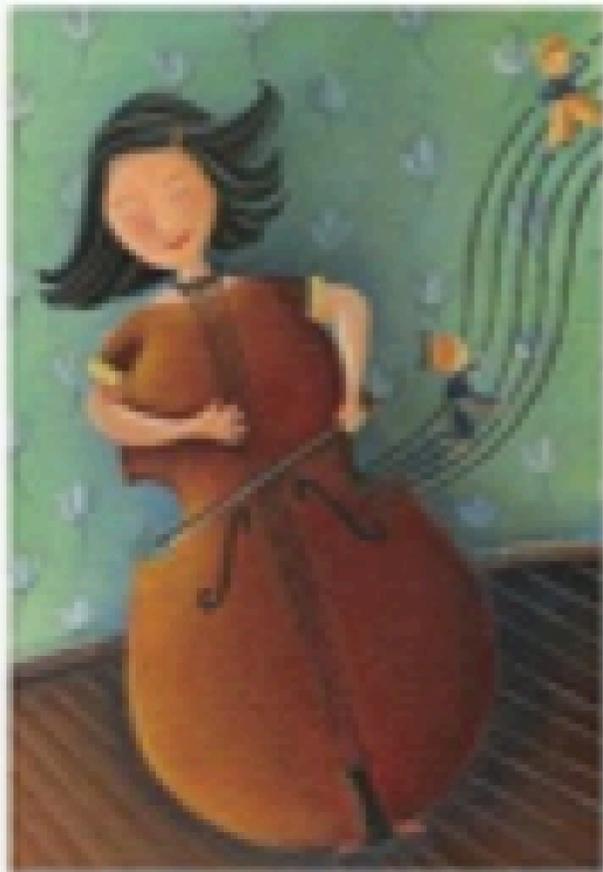




# Évaluation sur les compétences de la formation

[Sondage sur Mentimeter](#)





# Hélène Bourgeois

## E-mail

HBfacilitation@gmail.com

## Site Web

Hélène Bourgeois : [HBfacilitation.com](http://HBfacilitation.com)

Hélène Weber : [donnezdusens.fr](http://donnezdusens.fr)

Site en commun pour l'accompagnement  
des collectifs et avec toutes les ressources  
des formations de formateur.rice.s :

[www.pourcocreer.com](http://www.pourcocreer.com)

Page Web du module :

<https://pourcocreer.com/%pagename%/>

