Y'A-T-IL UN PILOTE DANS MON COURS ? JEU DE RÔLE PÉDAGOGIQUE

// DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Cette formation expérientielle s'adresse à tous les enseignants souhaitant découvrir le jeu de rôle pédagogique. Durant l'activité, les participants vont incarner des personnages fictifs. Ils vont pouvoir vivre à travers eux une aventure mettant en scène les grands principes du jeu de rôle sur table à visée pédagogique (expression orale, collaboration, composition partagée dans un cadre narratif donné, acquisition contextuelle du savoir, etc.). L'activité sera suivie d'une réflexion partagée sur les apports d'une telle pratique et de la présentation de plusieurs expériences similaires dans le monde universitaire.

Les points suivants seront abordés :

- Transmettre du contenu pédagogique sur un mode ludique et narratif
- Définir les apports du jeu de rôle pédagogique
- Découvrir des pratiques existantes de jeu de rôle en milieu universitaire
- Voir les points d'intérêt et les limites du jeu de rôle pédagogique
- Envisager la mise en place de telles pratiques dans son enseignement
- Motiver ses étudiants par une pratique ludo-pédagogique

Compétences visées

- Favoriser les interactions et le travail collaboratif
- Adopter une attitude critique et distanciée sur ses pratiques
- Partager ses réflexions avec ses pairs

Pré-requis

Aucun

Durée

3h30

JOUER POUR APPRENDRE, APPRENDRE EN JOUANT

// DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Cette formation s'articule autour de temps de jeux et d'échanges réflexifs sur le vécu et les représentations des participants. Nous traiterons plus précisément de la définition du jeu, des objectifs du jeu en contexte d'apprentissage et enfin de l'engagement des étudiants grâce aux jeux. Pour ce faire, nous nous appuierons sur différents types de jeux, théories et la taxonomie de Bloom (1956).

Nous mènerons au cours de cette formation une réflexion sur la conception et l'utilisation de jeux répondant aux objectifs d'apprentissage des participants. Cette formation permettra enfin de prendre du recul sur notre pratique du jeu en contexte d'apprentissage.

Lors de cette formation nous verrons comment :

- Réunir les conditions adéquates pour jouer
- Maintenir l'alignement pédagogique en jouant
- Ancrer le jeu dans les apprentissages avec le débriefing

Compétences visées

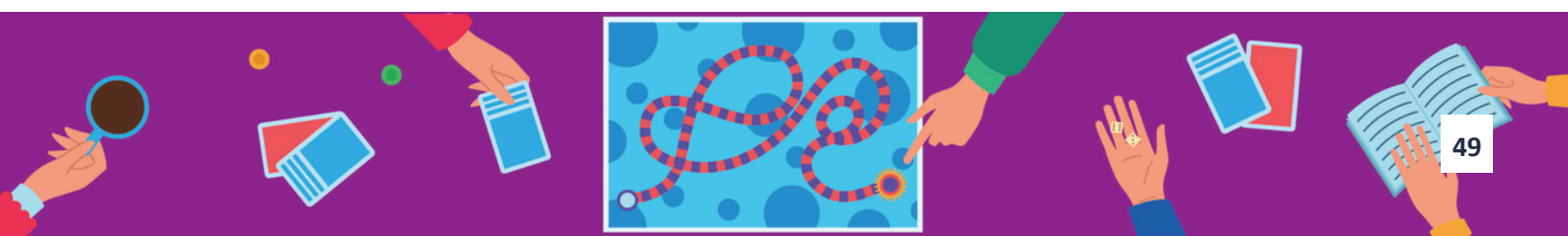
- Prendre en compte une pluralité d'approches et d'outils pédagogiques
- Prendre en compte la diversité des acquis et des besoins du public cible
- Motiver les apprenants au sein de groupe de taille variable

Pré-requis

Aucun

Durée

3h30



COMMENT CONSTRUIRE UN JEU DE CARTES MULTIMODULAIRE POUR LUDIFIER SES COURS : UP (JEU COMMUNICATIONNEL)

// DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Venez découvrir un atelier accéléré en jeux sérieux tangibles (théorie, pratique et brainstorming) pour concevoir votre propre jeu de cartes afin de ludifier vos cours. On vous propose le jeu de communication UP (Unlimited Production) à destination des enseignants de langue et sciences, disponible en 4 langues (anglais, espagnol, allemand et FLE). Il contient 168 défis ludiques pour donner confiance aux apprenants et travailler le team-building. Cet atelier vous permettra de bénéficier des designs et *gameplay* pour personnaliser le jeu pour vos propres publics et disciplines.

Lors de cette formation, vous verrez comment :

- Motiver les étudiants par une pratique ludo-pédagogique
- Découvrir des jeux sérieux pour faciliter la conception de votre propre jeu
- Se mettre à la place du joueur-apprenant pour mieux comprendre les enjeux et la posture ludique
- Envisager la mise en place de tels outils ludiques dans son enseignement

Compétences visées

- Favoriser les interactions et le travail collaboratif
- Développer vos « soft » skills (écoute de l'autre, créativité, gestion de stress et du temps, intelligence émotionnelle)

Pré-requis

Niveau B1 en anglais

Durée

2h30

JEUX POUR PRÉPARER AUX TESTS DE CERTIFICATION, TYPE TOEIC

// DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Venez découvrir une formation accélérée en jeux sérieux tangibles (théorie, pratique et brainstorming).

Nous vous proposerons deux jeux sérieux conçus afin d'aider vos apprenants à travailler les compétences clefs pour préparer des tests de certification type TOEIC (jeu de cartes et jeu de plateau).

Vous pourrez ainsi utiliser ces jeux, clefs en main ou les modifier selon vos besoins.

Lors de cette formation, vous verrez comment :

- Prendre en main deux outils ludiques pour évaluer et améliorer ses compétences
- Envisager la mise en place de tels outils ludiques dans son enseignement
- Rendre ludiques les activités jugées « pénibles » par des apprenants
- Cibler les compétences, connaissances et aptitudes clefs de ses modules pour les « gamifier » dans les supports adaptés
- Découvrir des plateaux de jeu avec compétences « observables » et grilles de performance associées

Compétences visées

- Favoriser les interactions et le travail collaboratif
- Prendre en compte une pluralité d'approches et d'outils pédagogiques
- Prendre en compte la diversité des acquis et des besoins du public cible
- Motiver les apprenants au sein de groupe de taille variable

Pour en savoir plus :

https://youtu.be/CtfIuDDToww?si=cjiy36art95RkrjL

Pré-requis

Niveau B1 en anglais

Durée

3 heures

INCLUDED : JEU SÉRIEUX POUR SENSIBILISER À LA QVT, AUX CONDITIONS DE TRAVAIL, AUX VIOLENCES SEXUELLES ET SEXISTES ET AU HANDICAP

// DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Venez découvrir un jeu sérieux conçu pour vous sensibiliser sur les thématiques de Qualité de vie, Conditions de travail, Violences Sexuelles et sexistes et le Handicap. Atelier de team-building et de sensibilisation à destination de tous nos personnels (enseignants, chercheurs et administratifs).

Disponible en français, ce jeu vous donnera la possibilité d'aborder des problématiques et de découvrir des solutions ensemble. Il contient 74 défis ludiques.

Lors de cette formation, vous verrez comment :

- Aborder la question du QV-CT-VSS-Handicap
- Se mettre à la place du joueur-apprenant pour mieux comprendre les enjeux via une posture ludique
- Envisager les solutions ensemble et partager nos vécus

Compétences visées

- Motiver les apprenants au sein de groupe de taille variable
- Favoriser les interactions et le travail collaboratif
- Prendre en compte une pluralité d'approches et d'outils pédagogiques
- Prendre en compte la diversité des acquis et des besoins du public cible

Pré-requis

Aucun

Durée

2h30

JEUX SÉRIEUX POUR ABORDER L'AGILITÉ, LA MOBILITÉ ET LA RESPONSABILITÉ : UPRO

// DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Venez découvrir une formation accélérée en jeux sérieux tangibles (théorie, pratique et brainstorming).

Nous vous proposons le jeu de communication UPRO (Unlimited Professional) à destination des futurs managers et ingénieurs, disponible en anglais visant le niveau B2.

Il contient 70 défis ludiques pour déclencher l'agilité et la créativité en passant par les thématiques de mobilité internationale, interculturalité, responsabilité et certification.

Cette formation vous permettra de bénéficier des designs et *gameplay* pour personnaliser le jeu pour vos propres publics et disciplines.

Lors de cette formation, vous verrez comment :

- Découvrir des jeux sérieux pour faciliter la cohésion de groupe et les compétences communicationnelles
- Se mettre à la place du joueur-apprenant pour mieux comprendre les enjeux et la posture ludique
- Envisager la mise en place de tels outils ludiques dans son enseignement
- Rechercher des éléments graphiques (icônes et images) pour ses challenges
- Cibler les compétences, connaissances et aptitudes clefs de ses modules pour les « gamifier » dans les supports adaptés

Compétences visées

- Favoriser les interactions et le travail collaboratif
- Prendre en compte une pluralité d'approches et d'outils pédagogiques
- Prendre en compte la diversité des acquis et des besoins du public cible
- Motiver les apprenants au sein de groupe de taille variable

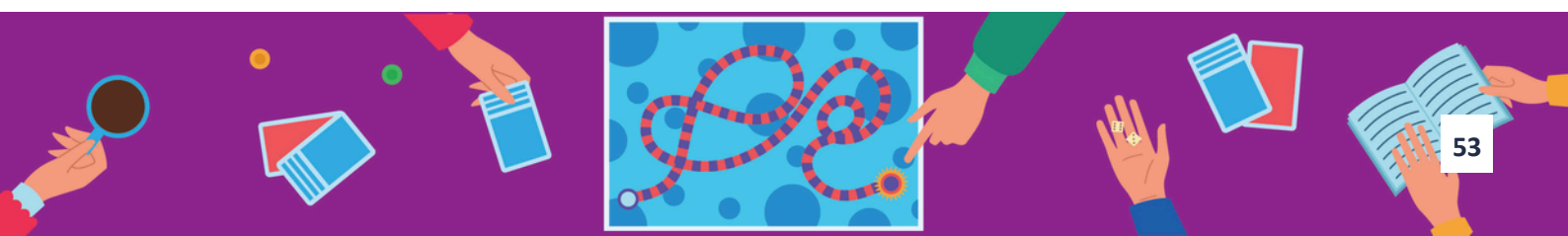
Pour en savoir plus : https://videos.univ-grenoble-alpes.fr/video/5109-instant-projet-smartgames/

Pré-requis

Niveau B1 en anglais recommandé

Durée

3 heures



JEUX POUR PRÉPARER LES APPRENANTS AUX ENTRETIENS D'EMBAUCHE : HOTSEAT

// DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Venez découvrir une formation accélérée en jeux sérieux tangibles (théorie, pratique et brainstorming).

Nous vous proposerons deux jeux de plateau personnalisables sur la thématique de la recherche d'emploi et des entretiens d'embauche. Vous pourrez réutiliser les mécaniques des jeux présentés pour les adapter à vos propres disciplines.

Les jeux sont en français et en anglais.

Lors de cette formation, vous verrez comment :

- Motiver les étudiants par une pratique ludo-pédagogique
- Découvrir des jeux sérieux pour faciliter l'insertion professionnelle
- Se mettre à la place du joueur-apprenant pour mieux comprendre les enjeux et la posture ludique
- Envisager la mise en place de tels outils ludiques dans son enseignement

Compétences visées

- Favoriser les interactions et le travail collaboratif
- Prendre en compte une pluralité d'approches et d'outils pédagogiques
- Prendre en compte la diversité des acquis et des besoins du public cible
- Motiver les apprenants au sein de groupe de taille variable

Pour en savoir plus : https://videos.univ-grenoble-alpes.fr/video/5109-instant-projet-smartgames/

Pré-requis

Niveau B1 en anglais recommandé

Durée

3 heures

COMMENT CONSTRUIRE DES JEUX DE PLATEAUX CONNECTÉS POUR MES COURS ? SURVIVAL – NIVEAU 1

// DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Grenoble INP - UGA a fait développer un générateur de jeux sérieux en ligne SMARTGAMESBUILDER afin de faciliter la conception de jeux sérieux : nous vous proposons une formation théorie-test-brainstorming.

Découvrez la méta-scénarisation, testez des jeux de plateau « crossmédia » et connectés au web ainsi que plusieurs mondes graphiques pour customiser vos propres jeux.

Lors de cette formation, vous verrez comment :

- Identifier les enjeux pédagogiques, les outils et les méthodes de conception d'un jeu méta-scénarisé
- Cibler les objectifs d'apprentissage à « gamifier » dans un méta-jeu
- Découvrir et comprendre la structuration d'un jeu cross-média et méta-scénarisé et expérimenter une situation de pédagogie active
- Prendre en main l'application SURVIVAL de SMARTGAMESBUILDER
- Découvrir les clefs de l'approche « serious gaming »
- Décortiquer les éléments d'un jeu sérieux

Compétences visées

- Favoriser les interactions et le travail collaboratif
- Prendre en compte une pluralité d'approches et d'outils pédagogiques
- Prendre en compte la diversité des acquis et des besoins du public cible
- Motiver les apprenants au sein de groupe de taille variable

Pour en savoir plus :
https://youtu.be/l1dOI6NOQVs?si=Ov1nlLWSA0cULTrf

Pré-requis

Niveau B1 en anglais

Durée

3 heures

JEUX DE PLATEAUX CONNECTÉS POUR MES COURS : ATELIER SURVIVAL – NIVEAU 2

// DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Après avoir suivi la formation niveau 1 SURVIVAL venez prendre en main la plateforme SMARTGAMESBUILDER et construire votre méta-scénario pour votre discipline.

Vous pourrez ainsi produire des défis, varier les interactions, adapter des scénarios et personnaliser des méta-plateaux connectés pour vos publics.

Lors de cette formation, vous verrez comment :

- Prendre en main la plateforme de génération de jeu sérieux SURVIVAL SMARTGAMESBUILDER
- Créer des contenus pour votre futur jeu connecté
- Découvrir des outils associés pour diversifier les interactions entre apprenants
- Structurer les étapes de votre jeu
- Élaborer des règles et systèmes de points adaptés pour stimuler les joueurs-apprenants
- Rédiger un scénario immersif pour votre jeu et trouver des éléments graphiques pour embellir le support tangible et digital
- Dresser une liste d'indicateurs clés de performance pour évaluer la pertinence de votre activité ludique

Compétences visées

- Favoriser les interactions et le travail collaboratif
- Prendre en compte une pluralité d'approches et d'outils pédagogiques
- Prendre en compte la diversité des acquis et des besoins du public cible
- Motiver les apprenants au sein de groupe de taille variable

Pré-requis

Avoir suivi « Comment construire des jeux de plateaux connectés pour mes cours ? Survival N1 »

Durée

3 heures

Pour en savoir plus :
https://youtu.be/l1dOI6NOQVs?si=Ov1nlLWSA0cULTrf

JEUX POUR STIMULER LE DÉBAT, LA CRÉATIVITÉ ET LA PRODUCTION ORALE

// DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Venez découvrir une formation accélérée en jeux sérieux tangibles (théorie, pratique et brainstorming).

Nous vous proposerons des jeux sérieux conçus afin de déclencher le débat, la production orale en classe et notamment l'improvisation et structuration d'idées et/ou d'opinion.

Vous pourrez ainsi utiliser ces jeux clefs en main ou les modifier selon vos besoins, disciplines et publics.

Lors de cette formation, vous verrez comment :

- Prendre en main des jeux dédiés à l'improvisation, la créativité et le débat
- Envisager la mise en place de telles pratiques de son enseignement
- Se mettre à la place de l'apprenant-joueur pour mieux comprendre les enjeux et postures associés
- Concevoir ses propres contenus avec les gabarits proposés

Compétences visées

- Favoriser les interactions et le travail collaboratif
- Prendre en compte une pluralité d'approches et d'outils pédagogiques
- Prendre en compte la diversité des acquis et des besoins du public cible
- Motiver les apprenants au sein de groupe de taille variable

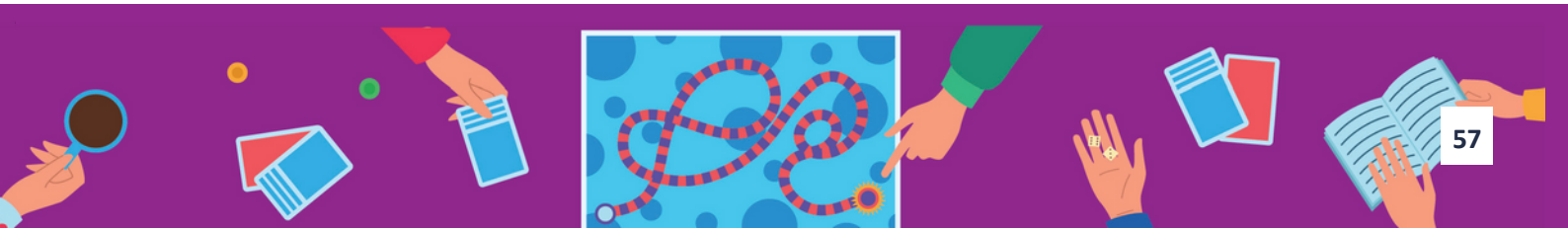
Pour en savoir plus : https://videos.univ-grenoble-alpes.fr/video/5109-instant-projet-smartgames/

Pré-requis

Niveau B1 en anglais

Durée

3 heures



COMMENT CONSTRUIRE UN JEU D'ÉVASION HYBRIDE ? ESCAPE – NIVEAU 1

// DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Envie de créer un jeu d'évasion pour votre discipline ?
Notre application dédiée vous permettra de concevoir rapidement un escape game n'importe où avec vos propres énigmes et contenus. Vous pourrez ainsi créer un parcours connecté et ludique (labo, salle de cours, bâtiment, etc.).

Venez découvrir et prendre en main le back office smartgamesbuilder.fr en mode ESCAPE. Cette formation vous donnera toutes les clefs théoriques et pratiques des jeux d'évasion dits « sérieux ».

Lors de cette formation, vous verrez comment :

- Motiver vos étudiants par une pratique ludo-pédagogique
- Identifier les enjeux pédagogiques des défis évasion, les outils et les méthodes de conception
- Évaluer l'intérêt d'un jeu en fonction de ses objectifs d'apprentissage
- Définir l'adéquation entre modalité de formation et situation d'apprentissage (mise en œuvre et animation)
- Découvrir et comprendre la structuration d'un escape-game pédagogique et expérimenter une situation de pédagogie active
- Prendre en main l'application smartphone ESCAPE SMARTGAMESBUILDER

Compétences visées

- Favoriser les interactions et le travail collaboratif
- Prendre en compte une pluralité d'approches et d'outils pédagogiques
- Prendre en compte la diversité des acquis et des besoins du public cible
- Motiver les apprenants au sein de groupe de taille variable

Pré-requis

Aucun

Durée

3 heures

Pour en savoir plus : **smartgamesbuilder.fr**

COMMENT ACCOMPAGNER MES ÉTUDIANTS DANS UN PROJET DE RÉALISATION DE JEU SÉRIEUX ?

// DESCRIPTIF DE LA FORMATION

Venez découvrir la conception de jeu sérieux comme approche pédagogique pour stimuler vos apprenants. Découvrez comment accompagner les étudiants grâce à des projets de conception de ressources ludiques.

Profitez d'un retour d'expérience de 17 ans de co-conception des jeux sérieux avec des étudiants sur les thématiques divers et variées tels que la RSE, les transitions, etc.

Vous pourrez ainsi découvrir des jeux construits par des étudiants pour des étudiants et vous en inspirer pour vos propres projets selon vos disciplines.

Lors de cette formation, vous verrez comment :

- Découvrir l'approche disruptive de jeux sérieux comme posture d'apprentissage par projet
- Envisager la mise en place de tels outils ludiques de son enseignement et profiter des astuces et clefs de la gestion des projets de groupe
- Découvrir des jeux conçus par des étudiants de Grenoble INP - UGA dans le cadre d'apprentissage
- Prendre en main des jeux sérieux « Green » pour faciliter la cohésion de groupe et les compétences communicationnelles à travers les sujets environnementaux et RSE par projet

Compétences visées

- Favoriser les interactions et le travail collaboratif
- Prendre en compte une pluralité d'approches et d'outils pédagogiques
- Prendre en compte la diversité des acquis et des besoins du public cible
- Motiver les apprenants au sein de groupe de taille variable

Pré-requis

Niveau B1 en anglais

Durée

3 heures