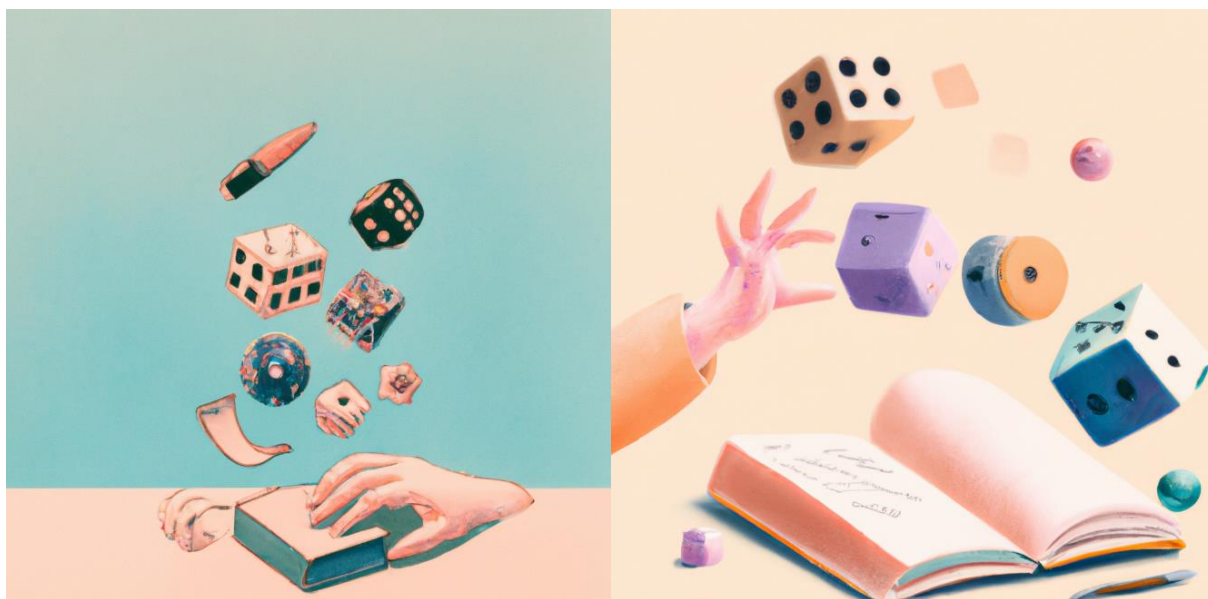


Certificat Inter Université et Haute École en Ludopédagogie



ENSEIGNER AVEC ET PAR LE JEU

Gamification, *serious game*, jeu éducatif : le jeu – qu’il soit vidéo ou analogique – est aujourd’hui omniprésent dans le domaine de l’enseignement, et son articulation avec l’apprentissage suscite autant d’espoirs que de débats. Dans ce contexte, **les compétences en ludopédagogie sont toujours plus demandées** et mobilisées dans de nombreux secteurs liés à l’enseignement (scolaire ou non), la formation et l’éducation des jeunes et des adultes. Pour répondre à ces besoins, la Haute École de la Ville de Liège organise, en partenariat avec le Liège Game Lab de l’Université de Liège et le Digital Lab, **la première formation courte en ludopédagogie**.

Ce certificat inter Université et Haute École s’adresse autant aux enseignants souhaitant intégrer des moments de jeu dans leurs classes qu’aux éducateurs confrontés à l’usage de *serious games*, ou encore aux formateurs désireux de concevoir eux-mêmes un dispositif de jeu éducatif. La formation articulera plusieurs formats d’interventions afin de permettre aux participant-e-s non seulement de **découvrir** les pratiques et dispositifs ludopédagogiques qui

existent actuellement en FW-B, mais aussi d'acquérir les compétences nécessaires pour **évaluer ceux-ci de façon critique et réflexive** et pour mettre en place **leur propre projet** ludopédagogique.

PROGRAMME DE LA FORMATION

Les séances s'articulent en trois unités d'apprentissage :

- **UE 1 – « Éléments de ludologie »** : Cette unité initiera les participant·e·s aux sciences du jeu afin de les doter d'une compréhension à la fois analytique et pratique du fonctionnement des jeux vidéo et des jeux « analogiques » (jeux de plateau, jeux de rôle sur table, etc.). Les séances aborderont le jeu depuis le point de vue de ses pratiques (qu'est-ce que jouer ?), de ses objets (comment les dispositifs ludiques fonctionnent-ils ? qu'est-ce qui différencie un jeu de société d'un jeu vidéo ?), des formes de littératie que ceux-ci permettent de développer (que faut-il apprendre pour jouer à un jeu ?), du fonctionnement des industries ludiques (qui sont les créateurs de jeux en Belgique ?) et, enfin, de sa création (comment concevoir un jeu ?).
- **UE 2 – « La pédagogie au prisme du jeu »** : Les liens entre jeu et apprentissage seront au cœur des séances formant cette unité. Les interventions aborderont les multiples modalités de cette articulation à l'aide d'exemples et d'ateliers pratiques : mise en place d'activités ludiques en contexte d'apprentissage hybride, création de jeux sérieux, utilisation de dispositifs ludiques dans des contextes d'éducation formelle ou informelle, gamification, etc. Ces différents formats seront analysés avec un recul critique permettant d'en mesurer à la fois les apports et les limites. De plus, les obstacles concrets de la mise en place d'activités ludopédagogiques (gestion de groupe, création de jeu en contexte institutionnel...) seront aussi traités.
- **UE 3 – « Projet et réflexivité »** : Pour s'ancrer dans les pratiques de terrain, ce certificat s'articule autour de la création, par les participant·e·s, d'un projet ludopédagogique qui sera directement lié à leur contexte professionnel. Plusieurs séances seront dédiées à l'élaboration guidée de ce projet, à l'expérimentation par les participant·e·s de situations ludopédagogiques, et à l'évaluation réflexive de la formation elle-même.

❖ LES MODES D'ENSEIGNEMENT

- **Présentiel** : 18 séances de cours, séminaires, tables rondes, ateliers, débats ou jeu commenté en classe seront organisées entre janvier et juin. Parmi celles-ci, plusieurs séances seront réservées au développement du projet personnel et à l'évaluation à 360° de la formation et des outils (numériques et ludifiés) utilisés au fil du certificat.
- **En ligne** : un serveur Discord sera mis à disposition des apprenant·e·s pour échanger tout au long de la formation et pour archiver les ressources documentaires (supports de cours, articles, vidéos) fournies par les formateurs·trices. Les participant·e·s devront également compléter un carnet de bord afin de consigner de façon réflexive les évolutions de leur rapport au jeu et à l'enseignement ainsi que les étapes de leur projet personnel.
- **Apprentissage par projet** (séances dédiées en cours et à domicile) : les participant·e·s concevront, au fil du certificat, un projet ludopédagogique mobilisant les acquis de formation, qui visera à s'intégrer dans le cadre de leur activité professionnelle (actuelle ou souhaitée).
- **Activités facultatives** : les événements dont le Liège Game Lab est organisateur ou partenaire seront ouverts aux apprenant·e·s.

COMPÉTENCES VISEES

- Au terme de la formation, les participant·e·s seront en mesure de :
- comprendre les enjeux liés aux sciences du jeu dans le développement, l'application et la mise en pratique de dispositifs ludopédagogiques ;
 - comprendre les enjeux liés à la pédagogie dans l'utilisation du jeu dans la formation, l'enseignement et l'éducation ;
 - formuler un discours critique sur leur pratique ludopédagogique et celle d'autrui ;
 - proposer une analyse d'un dispositif ludopédagogique ;
 - développer leurs propres dispositifs ludopédagogiques ;
 - expliciter le panorama de la création de jeux pédagogiques en Communauté Française.

ÉVALUATION & RECONNAISSANCE

Le certificat est délivré par l'ARES et est co-organisé par le Service de soutien à la recherche et aux innovations (SSRI) de la **Haute École de la Ville de Liège** et le **Liège Game Lab**, centre de recherche en jeu vidéo de l'Université de Liège reconnu internationalement. Il répond directement à une demande d'acteurs et d'employeurs du secteur de l'enseignement. Via le travail de fin de certificat, les participant-e-s disposeront d'une plus-value transposable immédiatement dans leur contexte professionnel ou d'un portfolio valorisable dans leur curriculum.

À QUI S'ADRESSE LA FORMATION ? CONDITIONS D'ADMISSION

Le certificat s'adresse aux (futur-e-s) professionnels·les actifs·ves dans les secteurs de l'enseignement, de la formation et de l'éducation.

Pour s'inscrire à la formation, il faut disposer au minimum d'un **bachelier** ou d'un diplôme reconnu comme équivalent. Les étudiant-e-s en cours de dernière année de bachelier peuvent être accepté-e-s sur dossier, et une admission par VAE est possible (informations sur les conditions : Fanny.BARNABE@hel.be).

❖ COUT DE LA FORMATION

200 euros

Gratuit pour les membres de la HEL

❖ LIEU DE LA FORMATION

À la **Haute École de la Ville de Liège** (rue Hazinelle, 2), à l'Université de Liège (place du 20-Août) et au Digital Lab (rue des Croisiers, 17).

INFORMATIONS PRATIQUES ET INSCRIPTION

❖ ORGANISATION DE LA FORMATION

Les séances en présentiel auront lieu de janvier à juin 2023, soit le **jeudi de 15h30 à 18h30**, soit le **vendredi de 13h à 17h**.

La participation à distance pourra être envisagée pour certaines séances, en concertation avec les inscrit-e-s.

❖ INSCRIPTIONS

Date limite d'inscription : **5 décembre 2022**

Vous souhaitez suivre ce certificat ? Contactez Fanny Barnabé (Fanny.BARNABE@hel.be) pour recevoir le **formulaire d'inscription**. Une fois votre inscription validée, vous serez redirigé-e vers la cellule administrative.

Contacts

Formatrice

Fanny Barnabé, Fanny.BARNABE@hel.be

Service de Soutien à la Recherche et aux Innovations – HEL

Coordination

Anne-Catherine Vieujean,
AnneCatherine.M.VIEUJEAN@hel.be

Service de Soutien à la Recherche et aux Innovations - Service d'Aide à la Réussite - Cellule d'Appui Pédagogique (Accompagnement CAPAES) – HEL

Partenaires

