

Former par le jeu

RS7419 · RS · Publiée

L'essentiel

Code(s) NSF	333
Formacode(s)	44582, 44517, 44584
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	27/11/2025
Date d'échéance	27/11/2028

Certificateur(s)

AGO INGENIERIE-FORMATION · SIRET : 51868509400022

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

La certification s'adresse à un public de professionnels ayant une expérience professionnelle significative dans la conception et l'animation de formations : formateur, ingénieur pédagogique, concepteur pédagogique, responsable formation, responsable pédagogique, enseignant. Ces professionnels peuvent exercer ces fonctions à titre occasionnel ou permanent.

La ludification désigne les processus et méthodes consistant à intégrer des mécanismes issus du jeu dans une formation ou une activité pédagogique dans le but de renforcer l'engagement, la motivation, la participation et l'apprentissage. Le support de ludification désigne l'ensemble des supports au sein d'un dispositif ludifié : jeux de plateau, jeux de stratégie, jeux de rôles, escape game, serious games, outil pédagogique ludique, jeu numérique, outil pédagogique pour l'éducation thérapeutique, séance de formation modifiée intégrant le jeu, conception de badges... Le dispositif ludifié désigne l'ensemble des outils, ressources et modalités faisant l'objet de la ludification : il s'agit d'une formation ou d'une activité pédagogique. Le scénario pédagogique détaillé de l'activité ou du parcours ludifié désigne le document support de formalisation du dispositif ludifié.

La certification atteste de compétences visant à ludifier une formation ou une activité pédagogique en vue de favoriser l'engagement des apprenants, de faciliter l'implication et la participation active des apprenants et d'organiser la progression des apprentissages vers des objectifs pédagogiques précis. Dans ce cadre, le professionnel élabore un dispositif ludifié de son choix dans toutes ses étapes : jeux de plateau, jeux de stratégie, jeux de rôles, escape game, serious games, outil pédagogique ludique, jeu numérique, outil pédagogique pour l'éducation thérapeutique, séance de formation modifiée intégrant le jeu, conception de badges...

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Déterminer le périmètre du projet du dispositif ludifié en effectuant une analyse de la demande/besoin de ludification comprenant les enjeux, les contraintes et les objectifs généraux de la formation ou de l'activité pédagogique afin de contextualiser le projet de dispositif ludifié.

Caractériser les profils des apprenants du dispositif ludifié en utilisant des enquêtes utilisateurs et la technique des personae, pour adapter de manière pertinente le dispositif ludifié au public visé et prendre en compte les publics apprenants spécifiques (apprenant en situation de handicap, en difficultés d'apprentissage...).

Rédiger les objectifs pédagogiques et les compétences visées du dispositif ludifié avec la méthode SMART, en partant des données récoltées lors de l'analyse de la demande/besoin du projet du dispositif ludifié et du profil des apprenants, pour déterminer les résultats précis à atteindre par les apprenants à la fin du dispositif ludifié.

Créer un univers ludique et immersif pour le dispositif ludifié, en se référant à l'analyse de la demande/besoin du dispositif ludifié, aux profils des apprenants et aux objectifs pédagogiques, en vue de favoriser l'engagement des apprenants dans le dispositif ludifié.

Concevoir le dispositif ludifié en déterminant le type et le format de dispositif ludifié, en intégrant des règles du jeu,

des mécaniques ludiques (défis, quêtes, niveaux, récompenses, badges...), des rétroactions et un système de scoring, afin de faciliter l'implication et la participation active des apprenants et d'organiser la progression des apprentissages vers les objectifs pédagogiques.

Produire avec l'intelligence artificielle l'analyse de la demande, la création de l'univers ludique et immersif et l'établissement des règles du dispositif ludifié en alimentant de données propres l'intelligence artificielle et en supervisant le contenu généré pour diversifier les possibilités du projet de dispositif ludifié.

Prototyper un dispositif ludifié, en choisissant des leviers motivationnels, en explicitant son déroulé dans un manuel, en intégrant une démarche éco-responsable et en favorisant l'accessibilité de l'apprenant en situation de handicap ou en difficultés d'apprentissage, pour s'assurer de sa faisabilité technique et de sa cohérence au regard du Scénario Pédagogique Détaillé de l'Activité ou du Parcours Ludifié et en vue de le réajuster de manière itérative.

Intégrer dans le prototype du dispositif ludifié des outils variés et adaptés au Scénario Pédagogique Détaillé de l'Activité ou du Parcours Ludifié (outils numériques, outils de l'intelligence artificielle, accessoires de jeux de société, outils intégrés dans un Learning Management System...), en partant des données du Scénario Pédagogique Détaillé de l'Activité ou du Parcours Ludifié et en prenant en compte le moment d'apprentissage, les temps et rythmes d'usage des outils afin de concevoir un dispositif ludifié multimodal.

Mettre en place un processus de test utilisateur du dispositif ludifié prototypé, en utilisant une méthodologie d'analyse de l'expérience utilisateur itérative et en définissant des critères, en vue de l'amélioration continue du prototype du dispositif ludifié.

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Peuvent s'inscrire les candidats justifiant cumulativement :

- d'une année d'expérience professionnelle sur un poste de concepteur pédagogique, d'ingénieur pédagogique, de formateur, de responsable pédagogique, de responsable formation ou d'enseignant,
- de l'existence de la création d'au moins une formation ou activité pédagogique ou de l'animation d'une formation ou activité pédagogique à titre professionnel

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE, CANDIDATURE INDIVIDUELLE

Représentant du certificateur

2 professionnels experts en pédagogie et en ludification, n'étant pas intervenu dans la formation

Base légale

Date de décision	27/11/2025
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	27/11/2028
Date de dernière délivrance possible	26/05/2029

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

Former par le jeu - Formation certifiante 7,5 jours - AGO

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/7419/>

Où se former

Formations référencées	1
Organismes	1
Régions couvertes	1

Prix indicatif	1 985 €
-----------------------	---------

Durée	12 h
--------------	------

Offre de formation — MonCompteFormation (Caisse des Dépôts), licence ouverte.