

Intégrer la ludopédagogie dans des dispositifs de formation de la conception à la mise en œuvre

RS7474 · RS · Publiée

L'essentiel

Code(s) NSF	333
Formacode(s)	44542, 44517
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	18/12/2025
Date d'échéance	18/12/2028

Certificateur(s)

UNIVERSITE DE CAEN NORMANDIE · SIRET : 19141408500016

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Dans un contexte de transformation des pratiques pédagogiques et d'essor des approches actives, la ludopédagogie s'impose comme un levier d'engagement et de développement des compétences dans les champs de la formation, de l'éducation, de la culture et de la médiation.

La certification « Intégrer la ludopédagogie dans des dispositifs de formation, de la conception à la mise en œuvre » répond à ce besoin en structurant une compétence encore émergente et en donnant aux professionnels les moyens de concevoir des dispositifs interactifs, inclusifs et efficaces.

Elle permet aux titulaires de comprendre et analyser les modèles et mécaniques du jeu, de concevoir et mettre en œuvre des séquences pédagogiques intégrant des dynamiques ludiques, de choisir les supports adaptés, de structurer des temps de débriefing, et d'évaluer les effets des apprentissages sur l'engagement et la progression des apprenants.

Cette certification contribue à la professionnalisation des pratiques ludiques en formation, en permettant aux acteurs de concevoir des dispositifs pédagogiques structurés, engageants et évaluables, adaptés à la diversité des publics et des contextes d'apprentissage.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

C.1. Analyser les tendances émergentes, les avancées technologiques et les recherches scientifiques en matière de Ludo pédagogie, en identifiant les innovations et les bonnes pratiques du domaine, afin d'enrichir ses dispositifs pédagogiques.

C.2. Identifier les différentes formes de jeux et leurs environnements, en analysant leurs mécaniques, spécificités, et leur potentiel pédagogique, afin de pouvoir sélectionner les ressources les plus adaptées aux contextes de formation.

C.3. Concevoir des activités pédagogiques ludiques et innovantes en fonction des moyens disponibles, en intégrant des mécaniques de jeu adaptés aux objectifs d'apprentissage et aux besoins des apprenants, en effectuant des bêta-tests, en respectant la réglementation en vigueur et en veillant à l'accessibilité, afin de favoriser leur engagement et l'acquisition des compétences visées.

C.4. Mettre en œuvre des séquences pédagogiques intégrant le jeu, en utilisant des techniques interactives et en adaptant les dynamiques ludiques aux profils des participants, afin de stimuler leur participation active et renforcer l'apprentissage.

C.5. Structurer des temps de débriefing post-activité, en mobilisant des méthodes favorisant la réflexion critique et l'analyse des expériences vécues, afin d'aider les apprenants à consolider leurs acquis et à transférer leurs apprentissages dans leur pratique.

C.6. Utiliser des outils et méthodes d'évaluation adaptés, en mesurant l'engagement des apprenants, la progression

des compétences et l'atteinte des objectifs pédagogiques, afin d'ajuster et optimiser les dispositifs ludiques mis en place.

Secteur d'activité et type d'emploi

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Aucune réglementation spécifique ne conditionne l'exercice des activités visées par cette certification. La ludopédagogie relève de pratiques pédagogiques, d'ingénierie de formation ou de médiation, non soumises à habilitation légale.

La certification ne comporte aucune habilitation intégrée.

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation continue

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Le dispositif s'adresse à des professionnels de la formation, de l'éducation, de la médiation culturelle ou scientifique, ainsi qu'aux responsables pédagogiques souhaitant intégrer des approches ludiques dans leurs pratiques.

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

Les conditions de présentation d'un candidat à la certification résident dans la validation de la formation.

• Pour la modalité distancielle, par l'achèvement d'activités qui jalonnent le parcours et attesteront de son suivi. Ces activités sont :

- la participation à la game jam ;
- les lives synchrones (ou leur rediffusion) ;
- les ateliers en pairagogie ;
- le quiz final (évaluation formative avec un score minimal de 10/20).

• Pour la modalité présentielle, par la validation par l'équipe pédagogique de la réalisation de l'ensemble des activités du parcours, tout particulièrement :

- la participation à la game jam ;
- les temps d'apprentissage et d'activité en pairagogie ;
- les cours théoriques de la semaine ;
- la validation du test de connaissance (évaluation formative avec un score minimal de 10/20).

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE

Le jury de certification est composé de trois membres, dont au moins deux externes (n'étant pas intervenus en formation), afin de garantir l'objectivité et l'indépendance des décisions :

- un serious game designer ou praticien expérimenté en conception de jeux sérieux (externe),
- un ingénieur pédagogique spécialisé en ludopédagogie ou praticien reconnu en ludopédagogie (externe),
- un ingénieur pédagogique, directeur artistique ou game designer (interne).

Base légale

Date de décision	18/12/2025
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	18/12/2028
Date de dernière délivrance possible	17/06/2029

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rs/7474/>

Où se former

Formations référencées	2
Organismes	1
Régions couvertes	1
Prix indicatif	1 200 € – 1 350 €

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

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	2
Parcours menés à terme	2
Taux d'achèvement	100 %
Période	05/2026 – 09/2026

Entrées et sorties — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	22
Montant total engagé	28 650 €
Coût moyen par dossier	1 302 €
Durée moyenne	31 h
Période	03/2026 – 09/2026
France compétences	91 %
Reste à charge titulaire	9 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.