

JAN. 2026  
DEC. 2025

# Intégrer une Dimension Ludique aux Enseignements

— Scénariser des jeux matériels et/ou virtuels dans la pratique par l'exploration de la culture ludique

Formation continuée en horaire décalé à Namur



## Certificat IDILE

Intégrer une Dimension Ludique aux Enseignements

*Deuxième édition à destination des professionnels du domaine de l'éducation (enseignants, formateurs, éducateurs, éducation non-formelle, membres asbl, etc.) et du domaine de l'entreprise (ressource humaine et formation continue).*

## SÉANCE D'INFO

Deuxième édition du certificat

10 décembre 2025



1

Cadre du certificat

2

Contenu du certificat et évaluation

3

Calendrier et lieux de formation

4

Un zoom sur quelques UE

5

La parole aux « ancien·nes »

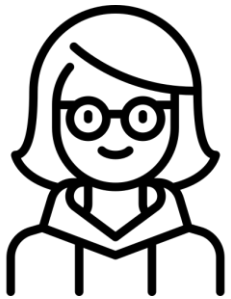
# 1

## Cadre du certificat

- 2 institutions partenaires namuroises



# Qui sommes-nous ?



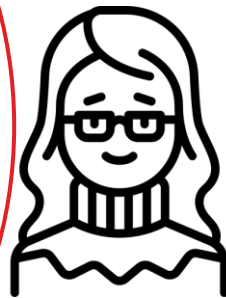
**HAUTE     **  
**ALBERT JACQUARD**

## Charlotte Pr at

Maitre-assistante dans le d  partement Industries Cr  atives et Num  riques (ICN)  
Coordinatrice du certificat IDiLE (  ditions 1 et 2)    la Cellule d'Appui P  dagogique (CAP)  
Docteure en Information et communication (ludop  dagogie) et   co-p  dagogue



charlotte.preat@heaj.be



**UNIVERSIT  **  
**DE NAMUR**

## Am  lie Tonneau

Chercheuse    la Facult   des Sciences de l'Education et de la Formation (FaSEF)  
Conseill  re p  dagogique    la FaSEF  
Titulaire du bachelier de sp  cialisation en Sciences et Techniques du Jeu (STJ)



amelie.tonneau@unamur.be

# 2

## Contenu du certificat et évaluation

## **Certificat d'enseignement supérieur universitaire (niveau 7)**

**10 crédits** répartis de janvier 2026 à décembre 2026

Soirée (mardi et jeudi soir) ou le samedi en journée

Le certificat est composé des UE suivantes :

- Principes de l'intégration de la dimension ludique
- Évaluation continue des pratiques ludiques
- Postures des apprenants/formateurs en situation de jeu
- Sélection et adaptation d'outils numériques et IA pour l'enseignement et la formation
- Intégration de l'IA dans la conception de jeux pédagogiques
- Réflexion critique sur l'impact pédagogique
- Théories du jeu et approche pédagogique
- Communication efficace des concepts ludiques

**Équipe enseignante** : Fanny Barnabé (UNamur), Céline Colas (HEAJ), Gaël Gilson (HEAJ), Michaël Lobet (UNamur), Charlotte Prétat (HEAJ), Amélie Tonneau (UNamur) et Coralie Sampaoli (UNamur).

***Évaluation finale adaptée*** (1 au choix) : création d'un dispositif ludopédagogique ou analyse de pratiques ludiques

***Activités à mener*** : entretien avec un expert ludopédagogie ou participation à un événement autour de la thématique & un atelier de sensibilisation auprès de votre organisation

3

**Calendrier et lieux  
de formation**

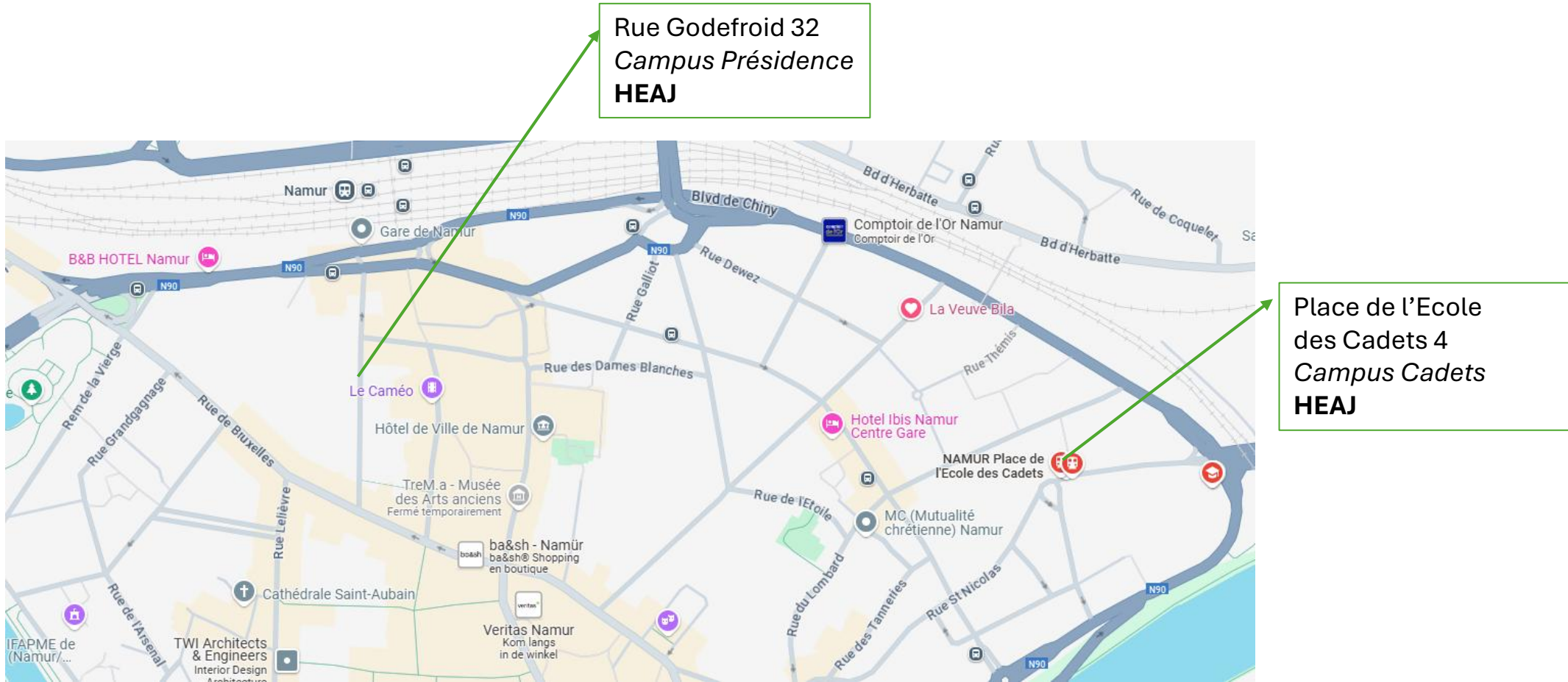


# Janvier à décembre 2026

Soit en journée le **samedi de 9h à 16h**, soit en soirée les **mardis et jeudis de 17h à 20h**

[illegible]

## Lieux de formation



# 4

**Un zoom sur quelques UE**

# UE 1, 2 & 3

<b>UE 1 : Principes de l'intégration de la dimension ludique (2 crédits)</b>  Amélie Tonneau & Charlotte Prémat	<b>UE 2 : Évaluation continue des pratiques ludiques (1 crédit)</b>  Amélie Tonneau & Charlotte Prémat	<b>UE 3 : Postures des apprenants / formateurs en situation de jeu (2 crédits)</b>  Amélie Tonneau & Charlotte Prémat
<ul style="list-style-type: none"><li>- Expliquer les principes fondamentaux de l'intégration ludique dans l'éducation</li><li>- Identifier les avantages de l'utilisation du jeu dans le processus d'apprentissage et d'enseignement</li><li>- Analyser les différents types de jeu et leur gameplay/jouabilité</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Concevoir et mettre en place un processus d'évaluation pour mesurer l'efficacité du dispositif ludique dans un moment d'apprentissage</li><li>- Proposer des ajustements basés sur les retours d'expérience et les résultats observés</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Observer et analyser les différentes postures adoptées par les enseignants et formateurs lors de l'intégration du jeu en classe</li><li>- Évaluer la capacité des enseignants et formateurs à adapter leurs méthodes d'enseignement en fonction du contexte ludique</li><li>- Identifier et analyser les signes de participation active et d'engagement des apprenants pendant les activités ludiques</li><li>- Analyser les réponses émotionnelles et comportementales des apprenants face aux activités ludiques</li></ul>

5

**La parole aux « ancien·nes »**



Comment avez-vous vécu le certificat ?

Quel est l'apport du certificat pour vos pratiques professionnelles, notamment au regard de votre portfolio ?

Quels conseils pourriez-vous donner aux futur·es participant·es de l'édition 2 ?



Questions

# Une dernière annonce

---



**Bienvenue à la soirée de clôture festive de l'édition 1 :**

**les participant·es présenteront leur portfolio !**

**Quand ?** Le 16/12 de 17h à 20h

**Où ?** Sur le campus des Cadets de la HEAJ