

2026
2026
AN. 2026
DÉC.

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



HAUTE ÉCOLE
ALBERT JACQUARD



UNIVERSITÉ
DE NAMUR

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

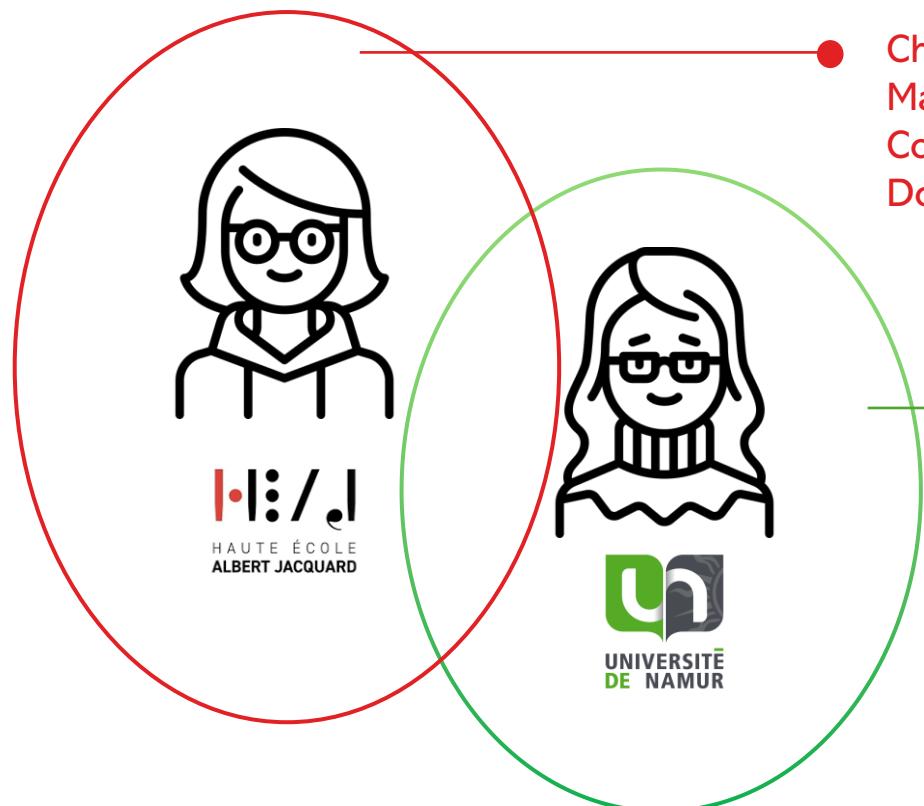
Cadre du certificat

Cadre du certificat

- 2 institutions partenaires namuroises



Qui sommes-nous ?



Charlotte Préat

Maitre-assistante dans le département Industries Créatives et Numériques (ICN)
Coordinatrice du certificat IDiLE (éditions 1 et 2) à la Cellule d'Appui Pédagogique (CAP)
Docteure en Information et communication (ludopédagogie) et éco-pédagogue



charlotte.preat@heaj.be

Amélie Tonneau

Chercheuse à la Faculté des Sciences de l'Education et de la Formation (FaSEF)
Conseillère pédagogique à la FaSEF
Titulaire du bachelier de spécialisation en Sciences et Techniques du Jeu (STJ)



amelie.tonneau@unamur.be

2

Contenu du certificat et évaluation

Contenu 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 Préat (HEAJ), Amélie Tonneau (UNamur) et Coralie Sampaoli (UNamur).

Evaluation 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 évènement autour de la thématique & un atelier de sensibilisation auprès de votre organisation

3

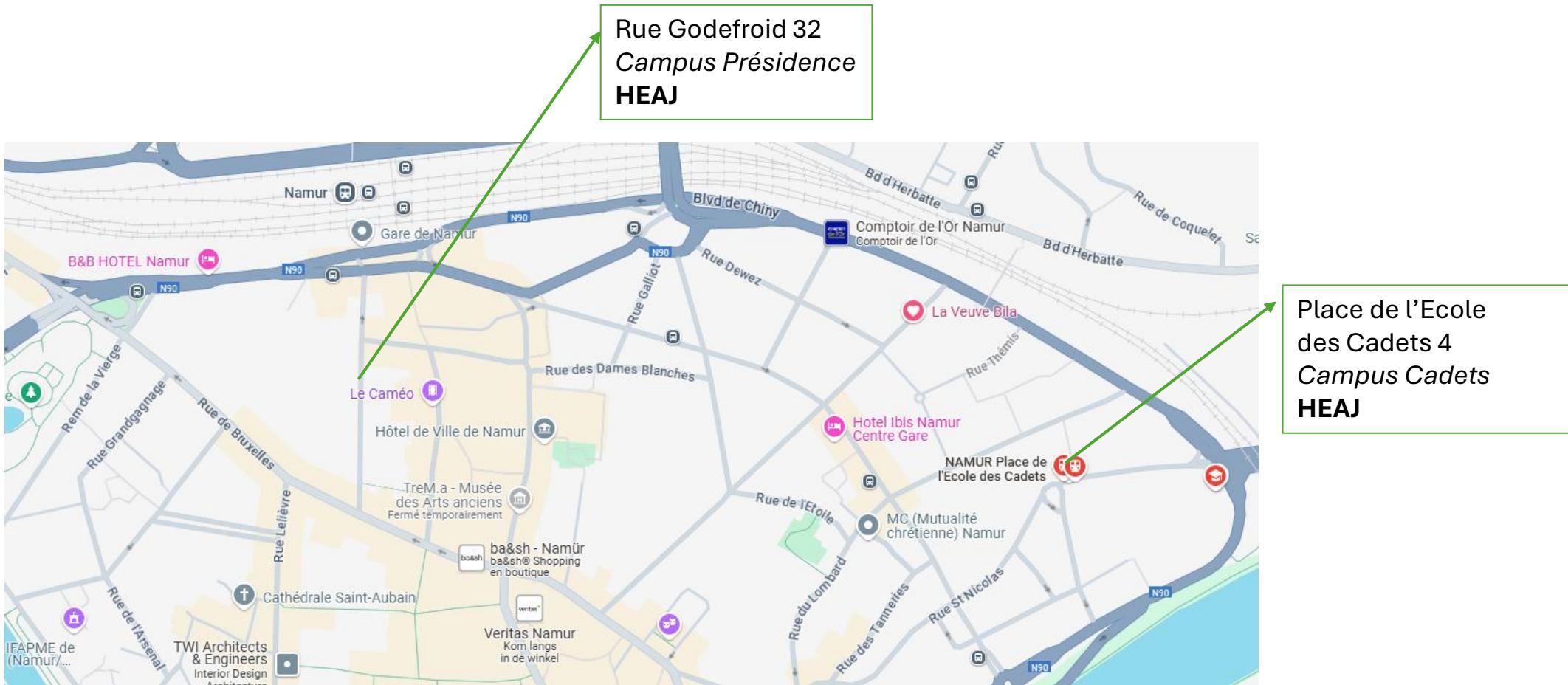
Calendrier et lieux de formation

Janvier à décembre 2026

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

	janv-26	févr-26	mars-26	avr-26	mai-26	juin-26	sept-26	oct-26	nov-26	déc-26
UE 1 : Principes de l'intégration de la dimension ludique (2) <i>Amélie Tonneau & Charlotte Préat</i>	Samedi 24/01	Samedi 7/02								
UE 2 : Évaluation continue des pratiques ludiques (1) <i>Amélie Tonneau & Charlotte Préat</i>			Samedi 21/03							
UE 3 : Postures des apprenants / formateurs en situation de jeu (2) <i>Amélie Tonneau & Charlotte Préat</i>				Samedi 18/04					Jeudi 12/11 Mardi 17/11	
UE 4 : Sélection et adaptation d'outils numériques et IA pour l'enseignement et la formation (1) <i>Michaël Lobet</i>					Mardi 12/05 Mardi 19/05					
UE 5 : Intégration de l'IA dans la conception de jeux pédagogiques (1) <i>Céline Colas</i>						Samedi 6/06				
UE 6 : Réflexion critique sur l'impact pédagogique (1) <i>Fanny Barnabé</i>							Jeudi 3/09 Mardi 8/09			
UE 7 : Théories du jeu et approches pédagogiques (1) <i>Gaël Gilson</i>								Jeudi 8/10 Mardi 13/10		
UE 8 : Communication efficace des dimensions ludiques (1) <i>Coralie Sampaoli & cohorte #2</i>										Jeudi 3/12 Jeudi 17/12

Lieux de formation



4

Un zoom sur quelques UE

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

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 ?

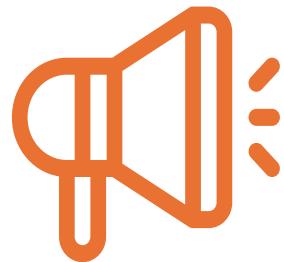


Questions

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