



Programme de formation professionnelle

Ludifier un contenu culturel : jeu et médiation

PUBLIC CONCERNE

Animateur culturel, chargé de développement des publics, chargé des publics spécifiques, guide conférencier, médiateur culturel, responsable de l'action culturelle, chargé de communication, chargé d'éducation artistique et culturelle, coordinateur pédagogique, enseignant, intervenant en milieu scolaire, intervenant artistique

Lieu d'exercice : centre d'action socio-culturelle, établissement d'enseignement artistique, lieu de culture scientifique, lieu de conservation, lieu d'exposition, lieu de spectacles, médiathèque-bibliothèque, musée, site patrimonial, site culturel et de loisirs, théâtre, tiers-lieu...

PREREQUIS

Pas de prérequis

MATERIEL A APPORTER EN FORMATION

Nécessaire à la prise de notes

OBJECTIF GENERAL

La formation invite à explorer les mécanismes ludiques – règles, coopération, narration, défi – et à les adapter à des contenus culturels variés, dans une démarche de transmission active, créative et inclusive. Il s'agit de permettre aux professionnels de la culture et de l'enseignement artistique de concevoir et animer des dispositifs de médiation intégrant les principes du jeu afin de renforcer l'engagement et la participation des publics.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

A l'issue de la formation, les stagiaires seront capables de :

- ✓ Découvrir les apports du jeu dans les démarches de médiation culturelle
- ✓ Imaginer des dispositifs ludiques adaptés à son contenu et à son public
- ✓ Tester et ajuster une proposition ludifiée favorisant l'implication des participants

CONTENU DE LA FORMATION

Jour 1 - matin

- ✓ Le Jeu
 - définition
 - composition
 - classification
 - particularité du serious game
- ✓ Le contexte culturel
 - jeu et institution quelle relation
 - quels jeux existants et à quelle étape de la visite



Programme de formation professionnelle

Jour 1 – après-midi

- ✓ Les publics
 - quels publics sont sensibles au jeu
 - les avantages du jeu dans les apprentissages
 - quel jeu pour quel public
- ✓ Le marché du jeu de société et du jeu vidéo
 - qui joue ?
 - statistiques du marché
- ✓ A l'intérieur du jeu
 - les différentes mécaniques
 - l'état de flow

Jour 2 - matin

- ✓ Les joueurs
 - les différents profils
 - les 9 leviers d'engagement
- ✓ Les jeux expérientiels
 - escape game / murder party / jeu de piste
 - contrainte et méthodologie

Jour 2 – après-midi

- ✓ La médiation
 - comment ludifier une visite guidée ou un parcours de visite avec des outils simples
- ✓ La Conception
 - comment rendre nos jeux adaptés et plus inclusifs
 - focus sur la loi
 - les outils d'aide à la conception

METHODES PEDAGOGIQUES

Alternance de méthodes expositive avec des apports théorique, expérientielle et démonstrative par des mises en situation, des temps de jeu et de pratique en groupe, et active avec des temps d'analyse de pratique et partages du groupe.

DOCUMENTS PEDAGOGIQUES FOURNIS AUX STAGIAIRES

Le support et autres documents pédagogiques éventuels seront mis à disposition sur le Padlet (mur collaboratif) de la formation.

MODALITES D'EVALUATION

Validation des acquis des compétences et des connaissances tout au long de la formation par des questions et des mises en situation et en application.

EQUIPE PEDAGOGIQUE

Cécilia BEAUCLAIR

Elle débute sa carrière comme guide conférencière et médiatrice culturelle, animée par sa passion pour l'histoire de l'art et la transmission des savoirs. Au contact des publics, elle conçoit ses premiers outils de médiation et découvre la force du jeu pour favoriser l'attention et la curiosité. En 2018, elle rejoint la ludothèque de Clohars-Carnoët et se professionnalise dans l'univers du jeu, de la petite enfance à la création d'animations culturelles. Elle y développe la communication de la structure et cofonde le festival LudOcéan, qui rassemble chaque année des milliers de visiteurs.

Formée à l'INSPE de Lille, elle crée Ludika Studio et accompagne aujourd'hui les institutions culturelles dans la gamification de leurs contenus. Elle conçoit des serious games, enrichit les parcours de visite et forme les équipes pour faire du jeu un véritable levier pédagogique. Elle veille



Programme de formation professionnelle

toujours à l'équilibre entre ludique et transmission, pour des expériences culturelles vivantes et mémorables.

<https://ludikastudio.com/>

DATES ET HORAIRES

Lundi 8 et mardi 9 juin 2026, de 9h à 12h30 puis de 14h à 17h30

Soit 2 jours et 14 heures pédagogiques.

LIEU

La Grande Boutique - 3 rue Milad, 56630 Langonnet

PARTICIPANTS

Minimum : 6

Maximum : 14

N'hésitez pas à nous solliciter pour un aménagement de la formation en raison d'un handicap ou autre situation particulière. Nous chercherons les solutions les plus adaptées, si nécessaire avec des organismes spécialisés.

Nous contacter : elodie.bausse@culturelab29.fr ou 07 85 68 98 76