

PROGRAMME

JACQUES TARDIF

L'approche par compétences : repenser la formation et l'évaluation

ARIANE DUMONT

Les pédagogies actives

CATHERINE LOISY

L'approche programme : expérience du collectif, développement, système

JUAN ALVAREZ

Ludification et Ludopédagogique

Qu'est-ce que les SémiWeb ?

Le cycle de SéminaireWebinar du SIPR (service informatique pour la pédagogie et la recherche) est consacré aux pratiques pédagogiques innovantes et des retours d'expériences de projets numériques dans l'enseignement et la recherche.

Ces rencontres seront un temps d'échanges privilégiés entre collègues avec des experts internationaux ou tables rondes avec des enseignantes-chercheuses et enseignants-chercheurs de l'université.

Plus d'informations

[ENT > Numérique > Sémiweb](#)



Les SémiWeb

Séminaires & Webinar du SIPR

Julian Alvarez

Ludification et ludopédagogique

12 AVRIL 2022 | 14H-16H

LE SÉMINAIRE SE TIENDRA À DISTANCE

LES INTERVENANTS



JACQUES TARDIF

30 novembre 2021
14h - 16h (heure de Paris)



ARIANE DUMONT

15 février 2022
14h - 16h (heure de Paris)



CATHERINE LOISY

22 mars 2022
14h - 16h (heure de Paris)



JULIAN ALVAREZ

12 avril 2022
14h - 16h (heure de Paris)



JULIAN ALVAREZ

« Ludification et ludopédagogique »

12 avril 2022

14h - 16h (heure de Paris)

Le séminaire se tiendra à distance

Biographie

Julian Alvarez est professeur-chercheur associé aux laboratoires DeVISU (Université Polytechnique Hauts-de-France) & CRISAL (Université de Lille). Il enseigne à l'INSPE Lille Nord-de-France dans le cadre du DU Apprendre Par Le Jeu dont il est le responsable pédagogique. En parallèle, il est responsable de la R&D en ludopédagogie au sein de la société Immersion Factory (Paris) et président de l'association Ludoscience.

Julian Alvarez conduit ses travaux de recherche en Sciences de l'Information et de la Communication. Il est spécialisé dans le Serious Game et la Gamification dédiée à l'éducation, la santé et la communication. Actuellement ses travaux portent sur l'évaluation d'activités ludopédagogiques et le détournements de jeux vidéo à des fins de médiation.

Depuis 1996, Julian Alvarez a été impliqué dans plus de 150 réalisations de Serious Games ou casual games pour le compte d'acteurs privés (TF1, Dupuis, Milan, Bayard...) ou publics (CNRS, Universités de Toulouse, Cité de l'Espace...).

Résumé

Cette conférence a pour objet de préciser les notions de Gamification (Ludification), de Ludopédagogie, de Serious Game (Jeu sérieux) et de Serious Gaming.

Ces approches seront mis en scène par des activités ou des exemples concrets pour bien en saisir les nuances.

Une fois ces éléments présentés, l'idée sera d'échanger avec les participants sur les approches présentées pour en évaluer la pertinence.