



Le Hub du Formateur 4.0

Andragogie Augmentée

PACK OUTIL – 5 Serious Games prêts à l’emploi **+ Fiche Gamification pour la formation d’adultes**

Objectif du pack

Ce pack propose 5 modèles de serious games prêts à être adaptés par les formateurs d’adultes. Chaque jeu est décrit de manière détaillée : objectifs, public, durée, matériel, déroulé, variantes, et exemples de prompts IA pour faciliter la conception des supports. En fin de document, une fiche Gamification permet de comprendre comment ajouter des mécaniques ludiques (points, badges, quêtes) à vos formations sans perdre de vue les objectifs pédagogiques.

Serious Game 1 – Le Dossier Crypté (révision générale)

Thème : révision de contenus / synthèse de fin de module

Public cible : tout public adulte en formation professionnelle

Durée : 45 à 60 minutes

Nombre idéal de participants : 6 à 20 (équipes de 3 à 5)

Niveau numérique : débutant à intermédiaire

Objectifs pédagogiques

- Réviser les notions clés d’un module (bureautique, FLE, IA, management, etc.)
- Renforcer la coopération et l’entraide
- Développer la capacité à résoudre des problèmes en groupe
- Encourager la verbalisation et la consolidation des acquis

Matériel nécessaire

- 3 à 5 énigmes imprimées ou affichées
- Enveloppes ou pochettes (une par énigme)
- Feuilles, stylos, éventuellement PC pour certaines énigmes
- Un ‘code final’ : code à 4 chiffres, mot secret, phrase-clé

Déroulé détaillé

1. Introduction (5 min) :

Le formateur raconte le scénario : un dossier important a été crypté par erreur. La seule façon de le débloquent est de résoudre une série d'énigmes pédagogiques.

2. Répartition des équipes (3 min) :

Groupes de 3 à 5 participants. Chaque groupe choisit un nom d'équipe.

3. Résolution des énigmes (30 à 40 min) :

- Chaque énigme correspond à un chapitre ou une compétence travaillée.
- À chaque énigme résolue, l'équipe obtient un fragment du code.
- Le formateur circule, donne des indices si nécessaire.

4. Code final (5 min) :

Une fois tous les fragments réunis, les équipes tentent de débloquent le « dossier crypté » (par exemple, une enveloppe contenant un message de félicitations ou la suite de la formation).

5. Débriefing (10 à 15 min) :

Retour collectif : ce qu'ils ont retenu, ce qui a été difficile, les stratégies utilisées, transposition possible en situation professionnelle.

Exemples de prompts IA pour préparer Le Dossier Crypté

- « Génère 5 énigmes progressives sur le thème [votre contenu], chacune avec la solution et un indice simple. »
- « Transforme ce QCM en 3 énigmes logiques à résoudre en équipe. »
- « Crée un texte de scénario immersif de 200 mots pour introduire un serious game sur [thème]. »
- « Propose 3 idées de codes finaux symboliques liés à la compétence : [compétence]. »
- « Simplifie ces consignes pour qu'elles soient compréhensibles par des adultes peu à l'aise avec la lecture. »

Serious Game 2 – Mission Sécurité Express

Thème : prévention des risques professionnels (tertiaire, logistique, autre)

Public cible : salariés, stagiaires en formation sécurité ou QHSE

Durée : 60 à 90 minutes

Nombre idéal : 8 à 20 personnes

Niveau numérique : adaptable (papier ou numérique)

Objectifs pédagogiques

- Identifier les risques professionnels dans un environnement donné
- Proposer des mesures de prévention adaptées
- Travailler en équipe sur l'analyse de situation
- Sensibiliser de façon concrète et participative

Scénario

Les participants sont une équipe 'd'auditeurs sécurité' envoyée en urgence dans une entreprise. Plusieurs incidents mineurs ont été signalés. Leur mission : analyser des fiches de situation, repérer les risques et proposer des actions de prévention avant l'audit officiel.

Matériel

- Fiches de situations à risque (texte, photos, schémas)
- Grille d'analyse simple (risque / gravité / fréquence / mesure de prévention)
- Paperboard ou support numérique pour la restitution
- Option IA : PC avec accès à ChatGPT ou Perplexity pour vérifier/compléter les solutions

Déroulé

1. Introduction & scénario (10 min)
2. Constitution des équipes (5 min)
3. Analyse des situations (30 à 40 min) : chaque équipe analyse 2 à 3 fiches.
4. Restitution (15 à 20 min) : présentation des risques et mesures de prévention.
5. Synthèse du formateur (10 à 15 min).

Prompts IA utiles

- « À partir de cette situation de travail : [texte], liste les risques potentiels et propose une mesure de prévention par risque. »
- « Reformule cette fiche de situation en langage simple (FALC) pour des apprenants peu lecteurs. »
- « Propose 3 exemples concrets d'actions de prévention pour le risque : [risque]. »

Serious Game 3 – La Start-up IA

Thème : découverte et usages de l'IA en formation / en entreprise

Public cible : formateurs, salariés, apprenants curieux de l'IA

Durée : 60 à 90 minutes

Nombre idéal : 6 à 16 participants

Niveau numérique : intermédiaire

Scénario

Les participants incarnent une équipe qui lance une 'start-up IA'. Leur mission : imaginer un usage concret de l'IA dans leur métier ou leur formation, en définir les limites, les risques et les bonnes pratiques. Ils devront pitcher leur projet à la fin du jeu.

Objectifs pédagogiques

- Comprendre des cas d'usages réalistes de l'IA
- Identifier les limites et enjeux éthiques
- Développer la créativité et la pensée critique
- S'approprier des outils IA de manière responsable

Déroulé

1. Introduction & mise en contexte (10 min)
2. Brainstorming en équipes : idées d'usages (15 min)
3. Construction du projet : description, bénéfices, risques (20 à 30 min)
4. Pitch des projets (3 à 5 min par équipe)
5. Débrief éthique et pratique (15 à 20 min)

Outils IA possibles (au choix)

- ChatGPT (<https://chat.openai.com>) – générer des idées de cas d'usage, reformuler, structurer un pitch.
 - Perplexity (<https://www.perplexity.ai>) – rechercher des informations fiables et récentes.
- Difficulté : 2/3 – interfaces simples mais nécessitent une prise en main accompagnée.

Prompts IA possibles

- « Donne-moi 5 idées de cas d'usage de l'IA pour le métier : [métier]. »
- « Aide-moi à structurer un pitch de 3 minutes pour présenter un projet d'IA responsable. »
- « Liste les risques et limites possibles de cet usage de l'IA : [description]. »

Serious Game 4 – Le Bureau en Panne

Thème : bureautique (Word / Excel / mails pro)

Public cible : adultes en formation bureautique ou secrétariat

Durée : 45 à 75 minutes

Nombre idéal : 6 à 15 participants

Niveau numérique : débutant à intermédiaire

Scénario

Le 'bureau' est en panne : les documents sont mal mis en forme, les mails sont maladroits, les tableaux Excel contiennent des erreurs. Les équipes doivent 'dépanner le bureau' en corrigeant un maximum d'éléments dans le temps imparti.

Matériel

- Dossier contenant :
 - 1 mail mal rédigé
 - 1 document Word mal mis en forme
 - 1 tableau Excel avec formules erronées
- Grille de correction fournie au formateur
- PC ou version papier selon le niveau

Déroulé

1. Explication de la mission (5 min)
2. Répartition des dossiers entre les équipes (5 min)
3. Correction des documents (30 à 45 min)

4. Mise en commun : projection des corrections et validation (15 à 20 min)

Prompts IA possibles pour préparer le jeu

- « Crée un mail professionnel volontairement mal rédigé avec au moins 8 erreurs (syntaxe, ton, mise en forme). »
- « Génère un tableau Excel simple avec 5 erreurs de formules faciles à repérer. »
- « Propose un document Word avec mise en forme incohérente pour un exercice de correction. »

Serious Game 5 – Le Centre d’Accueil Multiculturel

Thème : communication interculturelle / FLE / accueil du public

Public cible : apprenants en FLE, personnels d’accueil, médiateurs

Durée : 60 à 90 minutes

Nombre idéal : 8 à 20 participants

Niveau linguistique : A2–B1 adaptable

Scénario

Les participants sont une équipe d’accueil dans un centre de formation recevant des personnes de différentes origines et parlant plusieurs langues. Ils doivent gérer des situations délicates (incompréhensions, malentendus, besoins spécifiques) en trouvant des solutions adaptées et respectueuses.

Déroulé

1. Présentation des personnages et contextes (10 min)
2. Répartition des rôles en équipes (5 min)
3. Jeu de rôle : gestion de 2 à 3 situations (30 à 45 min)
4. Débrief collectif sur les postures, formulations, attitudes (15 à 20 min)

Prompts IA utiles

- « Génère 3 situations de malentendu interculturel simples dans un centre de formation. »
- « Propose des formulations simples et bienveillantes pour accueillir un public allophone niveau A2. »
- « Transforme ces situations en dialogues FLE avec trous à compléter. »

Fiche Gamification – Ajouter du jeu sans perdre la pédagogie

La gamification consiste à intégrer des éléments de jeu (points, défis, badges, niveaux...) dans un contexte de formation pour renforcer la motivation et l'engagement, sans transformer toute la formation en jeu vidéo.

1. Éléments de gamification simples à utiliser

- Points : chaque équipe ou participant gagne des points en fonction des actions (réponses justes, entraide, créativité).
- Badges : visuels ou mentions symboliques ('Expert Excel', 'Esprit d'équipe', 'Créatif IA').
- Niveaux : facile / intermédiaire / avancé pour les activités.
- Quêtes : séries de petites missions (ex : résoudre 3 énigmes pour obtenir le code final).
- Classement bienveillant : tableau de progression focalisé sur les réussites, pas sur la compétition toxique.

2. Comment intégrer la gamification dans vos serious games

- Définir ce qui rapporte des points (qualité, coopération, originalité).
- Éviter de ne récompenser que la vitesse.
- Prévoir des récompenses symboliques (titre, badge, privilège en formation).
- Toujours relier les points et badges aux compétences réelles : expliquer ce qui est valorisé.
- Favoriser la progression : même les équipes en difficulté peuvent débloquer quelque chose (indice, demi-code, etc.).

3. Exemples concrets

- Dans 'Le Dossier Crypté' :
 - +10 points par énigme résolue
 - +5 points pour une bonne coopération observable
 - Badge 'Esprit d'équipe' pour le groupe le plus solidaire
- Dans 'Le Bureau en Panne' :
 - +2 points par erreur identifiée et corrigée
 - Badge 'Œil de lynx' pour ceux qui repèrent toutes les erreurs
- Dans 'La Start-up IA' :
 - +10 points pour un cas d'usage réaliste
 - Badge 'Innovation responsable' si les risques sont bien identifiés.

4. Points de vigilance

- Ne pas infantiliser les adultes : expliquer clairement l'objectif pédagogique derrière le jeu.
- Ne pas surcharger : quelques éléments de gamification bien choisis suffisent.
- Garder l'inclusivité : éviter les dispositifs qui mettent en difficulté les plus fragiles.
- Toujours terminer par un débrief : sans débrief, le jeu reste un jeu, pas une situation d'apprentissage.

Récapitulatif express

- Les serious games sont des supports puissants de pédagogie active.
- La gamification ajoute de la motivation, à condition de rester au service des objectifs.
- Ce pack peut être adapté à tous les niveaux, métiers et contextes de formation d'adultes.

Fiche issue du Hub du Formateur 4.0 – Utilisation personnelle autorisée. Reproduction commerciale interdite.