

# GAMIFIER UN PARCOURS DE FORMATION OU UNE ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

PROGRAMME 2022



Envie de vous former à la **gamification** (ou ludification) ? Vous souhaitez découvrir de nouvelles méthodes actives pour accompagner les participants en formation ? Vous désirez intégrer les concepts de gamification à  **votre plateforme de formation à distance ?**

## COMPÉTENCE VISÉE

**Construire et accompagner** une formation mixte en gamifiant un parcours ou une activité pédagogique

## MODALITÉS

14h

**FORMATION EN PRESENTIEL OU À DISTANCE SYNCHRONE**

**VOIR SITE AGO**

**Formateur-trice et concepteur.trice de parcours souhaitant découvrir une nouvelle modalité pédagogique**

**12 PERSONNES**

**840€/participant ou 2800€/intra**  
(Réduction à partir de deux participants d'une même structure)



## INFORMATIONS ET CONTACT

**INTERVENANT** : Hugues DARGAGNON

**NOUS CONTACTER** : Céline vous accueille du lundi au jeudi  
contact@ago-formation.fr - 09 50 88 46 79

*Prise en charge possible par votre fonds de formation. AGO vous accompagne dans la construction du dossier de prise en charge.*



# PROGRAMME

## JOUR 1 : GAMIFIER, POURQUOI, POUR QUI ?

- Origines et concepts clés de la gamification.
- La gamification dans une pédagogie innovante.
- Comprendre le public cible et les profils types de joueur.
- La méthodologie AGO pour une gamification pertinente.
- Outils, techniques et ressources pour un parcours gamifié.
- Accompagner et tutorer un parcours grâce à la gamification.
- Les QFS, ou comment évaluer un dispositif de formation gamifié.

## JOUR 2 : CONCEVOIR UN DISPOSITIF DE FORMATION GAMIFIÉ

- Intégrer la méthodologie AGO à une session de formation.
- Concevoir les ressorts ludiques de son dispositif.
- Formaliser les Feedbacks, barèmes et niveaux.
- Intégrer la gamification sur une plateforme de formation à distance.
- Tester et améliorer son dispositif de formation gamifié.

# GAMIFIER UN PARCOURS DE FORMATION OU UNE ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

PROGRAMME 2022

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir** les concepts clés de la gamification, ses freins et ses limites.
- Intégrer** une logique de gamification à un parcours de formation ou une activité pédagogique.
- Connaître** les outils et ressources pour la mise en place de la gamification
- Evaluer** la pertinence d'un dispositif de formation gamifié.
- Etablir** une veille sur la gamification.

## METHODES ET VALIDATION

- ATELIER PARTICIPATIF** : La formation est construite sur un modèle pédagogique actif, interactif et vivant, mélangeant apports théoriques et travaux pratiques
- CLASSE VIRTUELLE** : Des webinaires d'atelier pédagogique, animés par les formateurs
- LEARN AGO** : Notre plateforme de formation à distance pour les contenus pédagogiques
- LE SOS DU JEUDI** : un tutorat direct avec votre formateur en salon virtuel tous les jeudi de 14h à 15h
- GAMIFICATION** : Notre parcours utilise les ressources du jeu pour motiver les participants
- EVALUATION FORMATIVE** : Des quizz et des questionnaires parsèment le parcours pour se situer
- ANALYSE DE PRATIQUE** : Transfert de chaque situation dans la pratique des participants
- VALIDATION** : Analyse des productions en atelier participatif évaluant l'atteinte des compétences, ainsi qu'un questionnaire d'évaluation finale
- CERTIFICAT** : Un certificat de réalisation est remis