

Gamifier un parcours pour accompagner et motiver

*Vous souhaitez découvrir de nouvelles méthodes actives pour accompagner vos stagiaires en formation ?
Vous voulez dynamiser vos parcours de formation ?
Vous désirez intégrer les concepts de gamification à votre plateforme de formation à distance ?*

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

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

MODALITES



2 jours / 14 heures



Dispositif présentiel



Toulouse ou sur site



Dates : voir site AGO

PROGRAMME DE LA FORMATION

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 GAME 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 GAME 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.

Les + de la journée

> Apports méthodologique et d'ingénierie pédagogique pour solidifier les acquis.

> Analyse et mise en perspective des sessions de formation issues de l'expérience du participant.

> Nombreux exemples de gamification réussie, évaluation et critiques de ces dispositifs.

Les + de la journée

> Conception de son propre dispositif de formation gamifié

> Une méthodologie applicable aussi bien à distance qu'en « face à face »

> Bilan de la formation et construction de son plan personnalisé d'action post formation

METHODES PEDAGOGIQUES

La première journée est un atelier interactif d'apports méthodologiques et pédagogiques. Celui-ci a pour but de faire émerger les possibilités que nous offrent un dispositif d'apprentissage gamifié dans ses propres formations.

La seconde journée est un laboratoire de création et de conception d'un parcours de formation gamifié, directement issu de la méthodologie GAME, et transférable à tous les domaines de formation.

VALIDATION

Evaluation à chaud lors de la formation.
Un certificat de formation sera délivré à l'issue de la formation.
Les participants repartent avec leur scénario pédagogique gamifié

INTERVENANTS

Hugues DARGAGNON
Ingénieur pédagogique numérique.
Gamificateur invétéré

ACCOMPAGNEMENT

Un compte utilisateur est ouvert pour chaque participant, sur la plateforme LEARN AGO. Il lui donne accès à une messagerie interne, des forums de partage, et un panel de ressources croisées permettant d'aller plus loin dans sa formation.
Les intervenants Ago proposent à partir de la plateforme LEARN AGO un accompagnement pédagogique, réactif et adapté.

PUBLIC

Tout-e formateur-trice, éducateur-trice, enseignant-e, dans tous les domaines d'intervention **et qui souhaite innover.**

PRÉ-REQUIS

- Avoir une expérience dans la construction de scénarios pédagogiques.
- Aimer l'univers du jeu

NOMBRE DE PLACE

10 Places

TARIF

640 euros

Réduction à partir de deux participants d'une même structure.

PRISE EN CHARGE

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

CONTACT

Angélique vous accueille tous les matins au
09 50 88 46 79
et par mail