

CERTIFICATION : FORMER PAR LE JEU

GAMIFIER VOTRE PARCOURS DE FORMATION OU VOTRE ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

PROGRAMME 2025-2026



Et si chaque formation devenait une aventure ? Découvrez comment transformer vos contenus pédagogiques en expériences de jeu immersives grâce à notre formation certifiante.

Apprenez à concevoir un dispositif gamifié sur-mesure en mobilisant l'intelligence artificielle, le storytelling et les mécaniques de jeu adaptées à votre public. Une approche concrète, créative et éco-conçue. À vous de jouer pour faire apprendre !

MODALITÉS



7,5 jours



Formation mixte et comodal
en cours d'enregistrement au RS



Formateur-trice et concepteur.trice de parcours souhaitant se certifier en gamification
Avoir déjà une expérience d'animation
Être acculturé à l'univers du jeu



10 Personnes



Tarifs et dates : nous consulter

OBJECTIF GÉNÉRAL

Concevoir un dispositif ludifié multimodal complet et soutenable, en collaboration avec des IA, aligné avec les besoins d'un public spécifique, intégrant des outils numériques, des mécaniques ludiques, une évaluation formative, un prototype testable, et un storytelling engageant.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Analyser un besoin de ludification en identifiant les enjeux, contraintes, publics cibles et en amorçant la rédaction du SGDD (Le Scénario Pédagogique Détaillé de l'Activité ou du Parcours Ludifié) à l'aide de l'IA.

Concevoir un dispositif ludifié cohérent, incluant des objectifs pédagogiques SMART, un univers narratif engageant, des mécaniques de jeu adaptées et une structuration des règles.

Utiliser les outils numériques de la ludification pour créer, intégrer et positionner des activités ludiques dans le parcours de formation, en lien avec les intentions pédagogiques.

Prototyper, adapter et animer un dispositif ludifié accessible, éco-conçu et engageant, en adoptant une posture de formateur-maître du jeu.

Tester, améliorer et documenter son dispositif, en utilisant une méthode d'analyse de l'expérience utilisateur, et en intégrant une réflexion critique sur l'usage de l'IA dans la conception.



INFORMATIONS ET CONTACT

INTERVENANT : Hugues DARGAGNON
ingénieur pédagogique, formateur de formateurs
(un homme sérieux qui ne pensait qu'à jouer)



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.

COMPÉTENCES VISÉES

C1 - Déterminer le périmètre du projet du dispositif ludifié en effectuant une analyse de la demande/besoin de ludification comprenant les enjeux, les contraintes et les objectifs généraux de la formation ou de l'activité pédagogique afin de contextualiser le projet de dispositif ludifié.

C2 - Caractériser les profils des apprenants du dispositif ludifié en utilisant des enquêtes utilisateurs et la technique des personae, pour adapter de manière pertinente le dispositif ludifié au public visé et prendre en compte les publics apprenants spécifiques (apprenant en situation de handicap, en difficultés d'apprentissage...).

C3 - Rédiger les objectifs pédagogiques et les compétences visées du dispositif ludifié avec la méthode SMART, en partant des données récoltées lors de l'analyse de la demande/besoin du projet du dispositif ludifié et du profil des apprenants, pour déterminer les résultats précis à atteindre par les apprenants à la fin du dispositif ludifié.

C4 - Créer un univers ludique et immersif pour le dispositif ludifié, en se référant à l'analyse de la demande/besoin du dispositif ludifié, aux profils des apprenants et aux objectifs pédagogiques, en vue de favoriser l'engagement des apprenants dans le dispositif ludifié.

C5 - Concevoir le dispositif ludifié en déterminant le type et le format de dispositif ludifié, en intégrant des règles du jeu, des mécaniques ludiques (défis, quêtes, niveaux, récompenses, badges...), des rétroactions et un système de scoring, afin de faciliter l'implication et la participation active des apprenants et d'organiser la progression des apprentissages vers les objectifs pédagogiques.

C6 - Produire avec l'intelligence artificielle l'analyse de la demande, la création de l'univers ludique et immersif et l'établissement des règles du dispositif ludifié en alimentant de données propres l'intelligence artificielle et en supervisant le contenu généré pour diversifier les possibilités du projet de dispositif ludifié.

C7 - Prototyper un dispositif ludifié, en choisissant des leviers motivationnels, en explicitant son déroulé dans un manuel, en intégrant une démarche éco-responsable et en favorisant l'accessibilité de l'apprenant en situation de handicap ou en difficultés d'apprentissage, pour s'assurer de sa faisabilité technique et de sa cohérence au regard du Scénario Pédagogique Détaillé de l'Activité ou du Parcours Ludifié et en vue de le réajuster de manière itérative.

C8 - Intégrer dans le prototype du dispositif ludifié des outils variés et adaptés au Scénario Pédagogique Détaillé de l'Activité ou du Parcours Ludifié (outils numériques, outils de l'intelligence artificielle, accessoires de jeux de société, outils intégrés dans un Learning Management System...), en partant des données du Scénario Pédagogique Détaillé de l'Activité ou du Parcours Ludifié et en prenant en compte le moment d'apprentissage, les temps et rythmes d'usage des outils afin de concevoir un dispositif ludifié multimodal.

C9 - Mettre en place un processus de test utilisateur du dispositif ludifié prototypé, en utilisant une méthodologie d'analyse de l'expérience utilisateur itérative et en définissant des critères, en vue de l'amélioration continue du prototype du dispositif ludifié.

JURY ET VALIDATION

Pièces à produire pour le jury :

- SGDD complet (Scénario Pédagogique Détaillé de l'Activité ou du Parcours Ludifié) – pour évaluer C1 à C6
- Vidéo/démonstration du prototype (5 min) – pour évaluer C7 et C8.
- Fiche de test utilisateur critériée – pour évaluer C9.

Entretien de 45 minutes avec le jury autour des différentes productions

CERTIFICATION : FORMER PAR LE JEU

PROGRAMME 2025

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

IA : L'intelligence artificielle est utilisée pour proposer des stratégies hors des chemins battus

GAMIFICATION : Notre formation utilise les ressources du jeu pour engager les participants (Grimoire des badges)

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 via un jury final, évaluant l'atteinte des compétences

CERTIFICAT : Un parchemin de certification est remis après validation du jury

PROGRAMME

MODULE 1 – Lancer son projet de gamification (0,5 jour à distance synchrone)

Compétences visées : C1, C2, C9

Objectifs généraux : Initier le projet de dispositif gamifié, poser les bases du SGDD, découvrir les notions-clés et amorcer le design thinking appliqué à la gamification.

Séquence 1 (2h)

- Objectif SMART : Identifier les enjeux, contraintes et besoins de gamification de son propre projet de dispositif gamifié pour compléter la rubrique "Contexte" du SGDD.

Séquence 2 (1h30)

- Objectif SMART : Identifier un public à l'aide de la méthode des personas, pour compléter la rubrique "public" du SGDD

MODULE 2 – Mécanismes du jeu et storytelling (1 jour à distance synchrone)

Compétences visées : C3, C4, C5, C9 (2ème étape IA)

Objectifs généraux : S'approprier les principes du jeu, du storytelling et des mécaniques ludiques pour construire l'univers narratif et les règles du dispositif.

Séquence 1 (2h)

- Objectif SMART : Rédiger les objectifs pédagogiques du dispositif gamifié selon SMART dans le SGDD.

Séquence 2 (5h)

- Objectif SMART : Produire un univers narratif immersif avec un scénario et intégration d'au moins 3 mécaniques ludiques

MODULE 3 – Outils numériques de la gamification (1 jour à distance synchrone)

Compétences visées : C7, CT1

Objectifs généraux : Savoir sélectionner et utiliser les outils numériques pour construire des activités gamifiées.

Séquence 1 (3h30)

- Objectif SMART : Créer une activité gamifiée avec H5P ou LaDigitale adaptée à son projet

Séquence 2 (3h30)

- Objectif SMART : Positionner les outils dans le dispositif gamifié en lien avec les intentions pédagogiques

TUTORAT 1 : Accompagnement à l'écriture du SGDD (0,5j)

CERTIFICATION : FORMER PAR LE JEU

PROGRAMME 2025-2026

MODULE 4 – Accessibilité, éco-conception et animation (1 jour à distance synchrone)

Compétences visées : C6, C7, CT1, CT4

Objectifs généraux : Anticiper les contraintes d'accessibilité, favoriser l'éco-conception et adopter une posture de facilitateur ludique.

Séquence 1 (3h30)

- Objectif SMART : Identifier les besoins spécifiques des apprenants et proposer des adaptations dans son prototype

Séquence 2 (3h30)

- Objectif SMART : Adopter une posture d'animateur maître du jeu et prévoir une animation engageante de son dispositif

MODULE 5 – Prototyper et expérimenter (2 jours en présentiel et à distance synchrone)

Compétences visées : C6, C7

Objectifs généraux : Construire et itérer un prototype jouable du dispositif gamifié

MODULE 6 – Tests utilisateurs et IA critique (1 jour à distance synchrone)

Compétences visées : C8, C9 (3ème étape IA), CT4

Objectifs généraux : Mettre en place un test utilisateur structuré et réfléchir à la place de l'IA dans le projet

Séquence 1 (3h30)

- Objectif SMART : Concevoir un protocole de test utilisateur incluant au moins 3 indicateurs

Séquence 2 (3h30)

- Objectif SMART : Documenter l'usage de l'IA dans les 3 étapes du projet

TUTORAT 2 : Accompagnement à la finalisation du SGDD, du prototypage, et à la soutenance (0,5j)

JURY (0,5 jour à distance et en présentiel)

- Présentation du SGDD et du prototype devant jury
- Débrief et clôture