



2 Jours Utiliser la gamification en formation

dans ENTREPRENEURIAT - ENTREPRENEURIAT / Réf : MAN-ENT-16

Objectifs de la formation

- Faciliter l'apprentissage et la mémorisation des notions en formation à travers le jeu
- Améliorer les interactions au sein d'un groupe d'apprenants
- Renforcer la concentration des apprenants en les concernant par le jeu

Programme de la formation

Jour 1 - Matin

1. Définir la notion de gamification et les concepts associés

- Définitions de la gamification (Zichermann, Caillois, Kapp)
- Histoire et évolution de la gamification dans la formation
- Définition des notions de ludopédagogie, serious games et escape games

2. Identifier les avantages et limites de la gamification en formation

- Principes psychologiques derrière la gamification
- Impacts sur la motivation des apprenants
- Impact sur les interactions au sein d'un groupe d'apprenants
- Impact sur l'assimilation des notions
- Contextes inappropriés pour la gamification
- Les implications éthiques de l'utilisation des jeux en formation

Jour 1 - Après-midi

3. Créer un environnement favorisant l'apprentissage

- Utilisation des jeux pour briser la glace et construire une dynamique de groupe
- Techniques de gestion de groupe lors de sessions ludiques



- Stratégies pour encourager la participation et la collaboration
- Utilisation de récompenses, badges, points pour motiver

Jour 2 - Matin

4. Utiliser la technologie pour favoriser l'interaction

- Présentation et utilisation de plateformes interactives (Wooclap, Klaxoon, Kahoot...)
- Création de quiz et sondages interactifs
- Intégration des technologies dans les stratégies de formation

5. Adapter son animation aux différents profils de joueurs

- Analyse des différents profils de joueurs et leurs motivations
- Personnalisation des jeux selon les besoins des apprenants
- Techniques pour maintenir l'intérêt et la concentration

Jour 2 - Après-midi

6. Evaluer l'efficacité de son jeu

- Techniques d'évaluation des résultats d'apprentissage
- Feedback et ajustements basés sur les performances des apprenants
- Analyse des retours et améliorations continues

Pré-requis

Disposer de notions de bases en animation de formation

Public cible

Tout formateur souhaitant intégrer le jeu à l'animation de ses sessions



Pédagogie

Méthodes pédagogiques :

Alternance de méthodes pédagogiques variées, adaptées aux différentes compétences à acquérir. Des cours magistraux permettront aux stagiaires d'acquérir les connaissances théoriques nécessaires, tandis que des travaux pratiques leur permettront de se familiariser avec les techniques d'analyse et de diagnostic. Des études de cas seront également proposées, afin d'encourager les stagiaires à développer leur esprit d'analyse et de synthèse

Modalités d'évaluation :

Une évaluation formative sera réalisée tout au long du programme afin de permettre aux formateurs de fournir un retour régulier aux participants et de les aider à progresser dans leur apprentissage. Elle pourra prendre la forme d'exercices pratiques, de discussions de groupe ou de QCM

