

# Intégrer la gamification dans vos formations pour maximiser l'engagement apprenant

## Public visé par la formation et prérequis

---

Actions de formation dispensées aux concepteurs.rices pédagogiques et responsables de formation curieux.

**Pré-requis :** Aucun

## Objectifs de la formation

---

Être capable de gamifier ou accompagner la gamification dans vos dispositifs de formation en utilisant :

- Les leviers motivationnels
- Les outils de gamification
- La méthodologie de gamification

Pour cela, vous allez vivre une formation gamifiée.

## Contenus de la formation

---

*Classe virtuelle dispensée sur une journée*

### **MATINEE**

#### **8h30 à 9h15 : Introduction**

- Accueil et présentation de la journée de formation, définition de la notion de gamification, ou ludopédagogie
- Activité brise-glace pour faire connaissance
- Autopositionnement des participants sur la gamification
- Quiz sur les croyances des participants sur la gamification
- Lancement du jeu « fil rouge » et création des équipes
- Présentation des objectifs de la formation et de la méthode de conception « GAME »

# Contenus de la formation

---

## **9h15 à 10h50 : Pourquoi la gamification ?**

- Présentation des objectifs de la gamification en formation
- Distinction entre les deux types de motivation
- Jeu autour des motivations individuels des joueurs
- Présentation des leviers motivationnels
- Jeu autour des leviers motivationnels
- Récapitulatif et poursuite de la présentation de la méthode « GAME »

## **10h50 à 11h45 : Les outils de la gamification**

- Présentation des formats, outils, supports, objets par lesquels la gamification se fait en formation
- Jeu autour des outils de la gamification
- Récapitulatif et poursuite de la présentation de la méthode « GAME »

## **11h45 à 12h15 : Comment gamifier ?**

- Jeu pour lister les bonnes pratiques pour concevoir une formation gamifié
- Présentation de la matrice de conception de formation gamifiée, qui met en application la méthode « GAME »

## **APRES-MIDI**

### **13h15 à 15h10 : la mise en pratique (1/2)**

- Réveil pédagogique pour revenir sur les notions théoriques abordées toute la matinée
- Lancement du cas pratique n°1
- Répartition des équipes pour une réflexion en sous-groupe
- Utilisation concrète de la matrice de conception et application de la méthode « GAME »
- Retour en plénière, correction et debrief

### **15h30 à 16h30 : la mise en pratique (2/2)**

- Choix de la thématique du second cas pratique laissé au groupe de participants
- Lancement du cas pratique n°1
- Répartition des équipes pour une réflexion en sous-groupe

- Utilisation concrète de la matrice de conception et application de la méthode « GAME »
- Retour en plénière, correction et debrief

**16h30 à 17h : Conclusion**

## Durée de la formation et modalités d'organisation

---

- **Durée de la formation** : 7 heures 30
- **Lieu** : Format distanciel via Teams et un Board Klaxoon
- **Déroulé** : Sur une journée
- **Prérequis** : Minimum 12 inscrits (pour garantir la pertinence du fil conducteur de la journée, le jeu en équipe.)

## Dates et délais d'accès

---

Notre organisme s'engage à vous répondre dans un délai de 72 heures. Nous faisons en sorte de vous proposer la date de début de formation la plus conforme à vos besoins et contraintes. Nous vous précisons également les objectifs et compétences acquises dans le cadre de cette formation et les financements mobilisables. Si la formation nécessite des prérequis, nous validerons que vous satisfaisiez à ces prérequis par un entretien téléphonique. Le délai pour la mise en place d'une formation est habituellement de 11 jours en moyenne.

## Accessibilité aux publics en situation de handicap

---

*Formation dispensée en distanciel*

Newton Agence fait tout pour rendre la formation accessible à un plus grand public. Lors des premiers contacts, nous proposons pour toute personne en situation de handicap un entretien qui nous permet de prendre connaissance des spécificités de leur handicap afin de déterminer les éventuels aménagements ou disposition à mettre en place.

## Qualité du ou des formateurs :

---

La formation sera assurée par un binôme de formateur.rices, spécialisé.es en gamification et certifié.es Klaxoon.



# Moyens et méthodes pédagogiques

---

## **Méthodes pédagogiques :**

Alternance d'exposés théoriques et de plusieurs activités/jeux. 2 mises en situation pratiques (Exercices d'analyse, Travail collectif individuel sur cas concrets, utilisation d'une matrice de conception pédagogique).

## **Moyens techniques :**

Les stagiaires devront disposer d'un ordinateur (webcam et micro) et d'une connexion internet.

Support de formation remis au stagiaire.

## **Dispositions d'accessibilité :**

En cas de situation de handicap, veuillez nous consulter pour étudier ensemble la faisabilité et l'adaptation de l'action de formation.

# Évaluations de la formation

---

Evaluation de pré-formation

Evaluation sur les acquis de formation en fin de chaque module

Evaluation fin de formation

Evaluation à chaud

Evaluation à froid