Gamification : susciter l'engagement des apprenants dans un parcours de formation

Cours Pratique de 2 jours - 14h
Réf : GMF - Prix 2024 : 1 340€ HT
Le prix pour les dates de sessions 2025 pourra être révisé

Ce stage vous permettra d'identifier et de mobiliser différents leviers de motivations proposés par la gamification pour mieux engager les apprenants dans vos parcours de formations en présentiel, en ligne ou hybride. A la fin de la formation, vous serez en capacité de créer un parcours apprenant gamifié complet.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Connaître les leviers d'engagements et de fidélisation associés à la gamification

Appliquer la gamification à l'expérience apprenante

Utiliser des outils d'idéation individuels et collectifs

Utiliser des mécaniques de gamification dans ses projets

Réaliser une expérience apprenante gamifiée complète

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Pédagogie active et expérientielle. Les exercices rendent directement opérationnelles les connaissances et compétences acquises.

TRAVAUX PRATIQUES

Étude de cas en sous-groupes, laboratoire de créativité sur la thématique de la gamification avec divers outils (Gamifi'cartes, canevas, Mural ,etc).

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 05/2022

1) Découvrir la gamification

- Présentation de la gamification : définition, historique.
- Différence entre gamification et autres pratiques : serious game, marketing, UX design…
- Essor et omniprésence de la gamification aujourd'hui.

Travaux pratiques : Présentation des concepts, leviers et processus psychologiques associés à la gamification ainsi que son utilisation. Étude de cas en sous-groupes d'un projet numérique gamifié

2) Gamifier des projets de parcours de formation

- Présentation de projets de formations gamifiés avec succès.
- Identification des leviers de motivation de différents parcours apprenant.
- Création d'une boucle d'engagement et d'un système de progression.
- Création de processus de gamification associés au succès des parcours.
- Principales limites de la gamification.

Echanges : Présentations de projets apprenants gamifiés avec succès. Identification des leviers de motivation et de bonnes pratiques en sous-groupe. Débriefing et analyse collective.

3) Gamifier son parcours utilisateur

- Appréhender la méthode Fidbak et des outils de créativité : Gamifi'cartes, Person'cartes, canevas divers.
- Comprendre les enjeux de la gamification dans le projet de parcours de formation.
- Définir les personae et leurs leviers d'engagement.

PARTICIPANTS

Ingénieurs pédagogiques, concepteurs pédagogiques, formateurs, learning designers, consultants formations, responsables de formation.

PRÉREQUIS

Aucune connaissance particulière.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques…
Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

• Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
• À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
• Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

- Imaginer une dynamique d'engagement adaptée aux personae.
- Construire un système de récompense adaptée.
- Prototyper son projet avec une expérience map.
- Présenter le projet au groupe.

Exercice : Laboratoire de la créativité sur la thématique de la gamification avec divers outils (Gamifi'cartes, canevas, post-it, etc.) réalisable en présentiel ou à distance via Mural.

LES DATES

CLASSE À DISTANCE
2024 : 19 déc.

2025 : 03 mars, 14 avr., 21 juil., 27 oct.

PARIS
2025 : 24 févr., 07 avr., 07 juil., 20 oct.