Date d'édition du programme : 16 novembre 2026

Programme de Formation

GAMIFIER UN PARCOURS DE FORMATION OU UNE ACTIVITE PEDAGOGIQUE

Organisation

Durée : 14 heures

Mode d'organisation : Mixte

Contenu pédagogique

Public visé

Formateur-trice, éducateur-trice, enseignant-e, dans tous les domaines d'intervention et qui souhaite innover

Objectifs pédagogiques

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

Description

Envie de vous former à la gamification (ou ludification) ?
Vous souhaitez découvrir de nouvelles méthodes actives pour accompagner les participants en formation ?
Vous désirez intégrer les concepts de gamification à votre plateforme de formation à distance ?

Partie 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 AGO 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.

Partie 2 : Concevoir un dispositif de formation gamifié

- Intégrer la méthodologie AGO 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.

Prérequis

Avoir une expérience dans la construction de scénarios pédagogiques, et aimer l'univers du jeu !

A distance :
Disposer d'une connexion internet haut débit stable pour participer aux sessions en direct et accéder aux ressources en ligne.
Avoir un ordinateur équipé d'un microphone, hauts parleurs et d'une webcam pour participer aux sessions interactives.
Disposer d'un espace de travail calme.

Savoir : Bases en pédagogie active
Savoir-faire : Concevoir des activités pédagogiques, être à l'aise avec l'outil informatique et le numérique
Savoir-être : Curiosité, ouverture à l'innovation, sens critique

Modalités pédagogiques

Formation en distanciel synchrone (via Zoom) : 4 temps de 3h30

Formation en présentiel : 2 jours consécutifs

La partie 1 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 partie 2 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.

Moyens et supports pédagogiques

Extranet participant avec supports de formation téléchargeables
Zoom (visioconférence) – Aucun compte nécessaire ou compte gratuit

Modalités d'évaluation et de suivi

Auto-positionnement avant/après la formation

Quizz

Questionnaire de satisfaction

Informations sur l'admission

Pour les formations avec dates programmées, vous pouvez vous inscrire jusqu'à 7 jours avant le début de la session.

Informations sur l'accessibilité

Pour toute demande spécifique, nous contacter

Profil du / des formateurs(s)