

GAMIFIER UN PARCOURS DE FORMATION OU UNE ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

PROGRAMME 2024



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** ? Venez participer à ce grand atelier de détournement de jeux !

COMPÉTENCE VISÉE

Construire et accompagner une formation mixte en gamifiant un parcours ou une activité pédagogique

MODALITÉS

14h

FORMATION EN PRESENTIEL OU À DISTANCE SYNCHRONE

VOIR SITE AGO

Formateur-trice et concepteur.trice de parcours souhaitant découvrir une nouvelle modalité pédagogique

12 PERSONNES

840€/participant ou 2800€/intra



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.

PROGRAMME

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.

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.

PARTIE 2 : CONCEVOIR UN DISPOSITIF DE FORMATION GAMIFIÉ OU UNE ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE 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.

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

GAMIFIER UN PARCOURS DE FORMATION OU UNE ACTIVITÉ PÉDAGOGIQUE

PROGRAMME 2024

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.

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

GAMIFICATION : Notre parcours utilise les ressources du jeu pour motiver les participants

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 en atelier participatif évaluant l'atteinte des compétences, ainsi qu'un questionnaire d'évaluation finale

CERTIFICAT : Un certificat de réalisation est remis