

Date de mise à jour : 02/01/2023

Fiche Programme

Gamifier une formation en distanciel

Résumé du programme

Se familiariser avec les principales méthodes de la gamification en formation pour concevoir un module gamifié ligne de courte durée

Profil des stagiaires

Ingénieur/concepteur.trice pédagogique, formateur.trice, enseignant.e souhaitant découvrir et intégrer de la gamification dans leurs formations.

Si vous avez des besoins spécifiques nous sommes à votre écoute, contactez-nous au 09.54.80.92.13 afin de connaître les conditions d'accessibilité à cette formation.

Prérequis :

- Avoir un projet concret de gamification d'un dispositif de formation (Escape game/Serious game) en ligne
- Maîtriser les notions de base en pédagogie
- Posséder un ordinateur portable qui pourra être utilisé pendant la session de formation
- Maîtriser l'utilisation du poste informatique et du Pack Office
- Avoir créé au préalable un compte Genially

Modalités pédagogiques :

Formation en présentiel pouvant faire l'objet d'une adaptation en distancielle pour tout ou partie du programme.

Délais d'accès :

La durée estimée entre la demande et le début de la formation est variable entre 1 et 2 mois en fonction de la demande et des modalités de prises en charge.

Méthodes mobilisées :

Méthode de formation active avec apports de connaissances et mises en situation, exercices.

Nombre de participants : maximum 10

Durée : 3 jours

Objectifs pédagogiques :

- Identifier les mécaniques de jeux utilisées quotidiennement
- Classifier les jeux et applications envisageables
- Structurer de manière précise un scénario pédagogique et un storyboard à l'aide de modèles donnés
- Respecter les concepts de l'écriture pédagogique et du design d'interface utilisateur

Contenu de la formation :

Un questionnaire en amont de la formation sera envoyé aux participants afin de cibler au mieux leur(s) besoin(s) sur la thématique abordée.

A LA DECOUVERTE DE LA GAMIFICATION (Jour 1)

- Qu'est-ce que la gamification ?
- La gamification autour de soi
- La théorie du fun
- La typologie des joueurs
- Les leviers de motivation et les approches comportementales
- Les leviers d'engagement

LA CONCEPTION D'UN DISPOSITIF DE FORMATION GAMIFIÉ EN LIGNE (Jours 2 et 3)

- Contextualiser son projet de gamification en ligne
- Scénariser la conception d'un dispositif en ligne (Escape game/Serious game)
- Construire un dispositif en ligne (Escape game/Serious game)
- Tester et améliorer son dispositif en ligne (Escape game/Serious game)

APSFE
160 Rue Pierre Fallion
69140 RILLIEUX-LA-PAPE



Résultats attendus à l'issue de la formation :

Concevoir un dispositif gamifié court et pertinent, à l'aide de l'outil en ligne Genially.

Modalités d'évaluation :

Les connaissances sont évaluées en fin de stage par un questionnaire QCM, étude de cas, présentation d'un projet etc.

Tarif :

INTER	INTRA
500 € NET TVA la journée <u>soit un total de</u> <u>1500 € NET TVA pour les 3 jours.</u>	Nous consulter pour un devis.

Contact Formation Continue APSFE :

Anne Passelaigue – Chargée de formation
annepasselaigue@apsfe.fr
07.88.18.77.15