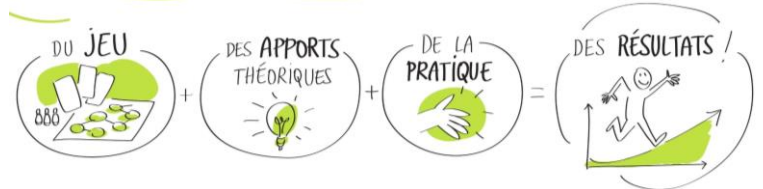


# Gamification pédagogique

La gamification est « l'utilisation des mécanismes, de l'esthétisme et de l'esprit du jeu dans un contexte autre que le jeu pour susciter l'adhésion, motiver l'action, promouvoir l'apprentissage et résoudre des problèmes ».

Le jeu est un outil majeur dans la gamification pédagogique, cependant, il ne suffit de jouer, de lancer un dé ou de tirer une carte pour que cela soit efficace.

La gamification pédagogique est trop souvent associée au jeu et pas assez à la pédagogie. Le jeu en formation est un prétexte pour accélérer des prises de conscience et assurer le transfert.



La formation donne les clefs pour gamifier une formation en créant, animant et exploitant des activités ludiques et des jeux pédagogiques à forte valeur ajoutée.

## INFORMATIONS GENERALES

- Public concerné : toute personne animant des séquences de formation
- Participants par session : 12 participants maximum
- Durée : 2 jours
- Prérequis : avoir déjà animé des séquences de formation

## LES OBJECTIFS DE LA FORMATION

- Développer sa palette d'activités ludiques et de jeux pédagogiques
- Concevoir et animer des séquences pédagogiques actives et ludiques pour renforcer son impact

## LE PROGRAMME

Il est adapté en fonction des participants, de leur contexte et de leurs attentes

### **La gamification pédagogique**

- Les apports des Neurosciences : mémoire, attention, émotion, rythmes ...
- Les types de gamification : marketing, ludique ou pédagogique
- Les 4 niveaux de gamification pédagogique

### **La pédagogie ludique**

- Différencier moments de jeu et apprentissage
- Les 4 étapes pour réussir le transfert (rendre capable de ...)
- Les principaux types de jeu pédagogique :
  - Jeu prétexte
  - Jeu individuel
  - Jeu expérientiel
  - Jeu de stratégie
  - Jeu fil rouge
- Choisir, animer et exploiter des activités ludiques et des jeux adaptées à la taille du groupe, au sujet et à l'objectif pédagogique :
  - Activités d'ouverture, d'évaluation, de validation et de clôture de la formation
  - Activités génériques de mises en situations, activités expérientielles, activités de facilitation, activités collaboratives (pair coaching, codeveloppement, ...) gamestorming, approches collaboratives (world café, forum ouvert, ...) ...
  - Les jeux et activités ludiques digitaux



### **Animer une séquence ludique ou un jeu pédagogique**

- Lancer, animer et exploiter un jeu
- S'adapter au profil des participants

### **Gamifier une formation ou un parcours**

- Scénariser une formation
- Savoir doser :
  - Storytelling
  - Activités variées
  - Compétition
  - Coopération
  - Progression
  - Retroaction
  - Récompenses



### **Les règles de la conception ludique**

- Créer ses propres jeux
- Adapter un jeu :
  - Aux participants (contexte, attentes, freins, besoins, parcours, expériences ...)
  - À l'expérience des animateurs : formateur expérimenté, expert du sujet, relais, manager ...
  - Aux contraintes de déploiement (mise en main, plug and play, ...)



### **Transférer la formation dans sa pratique (tout au long de la formation):**

- Ateliers spécifiques sur les cas des participants pour intégrer la pédagogie ludique dans leur pratique

### **Plan d'action individuel ou collectif**

## **METHODE**

Découvrir et expérimenter un grand nombre de d'activités ludique et des jeux pédagogiques pour s'approprier par l'action la gamification pédagogique.

Faire vivre aux participants une formation active, dynamique, participative pour qu'ils l'appliquent après la formation.

## **LES +**

- Les formateurs sont les Designers pédagogiques expérimentés d'Eikos Concepts, ils ont créés et déployés des dizaines de jeux et connaissent et utilisent des centaines de modalités ludiques, ils savent adopter une posture de mentor pour accélérer la montée en compétences de participants. Ils adaptent la formation en fonction des participants, de leurs contextes et de leurs attentes
- De nombreux jeux servent d'illustration pendant la formation
- A l'issue de la formation, chaque participant repart en ayant retravaillé des jeux existants et démarré de nouvelles activités ludiques
- Formation pratico-pratique alternant :
  - Les activités de sensibilisation et de découverte (20%),
  - L'apport et la pratique de méthodes utiles (20%)
  - Les échanges et cas pratiques en ateliers (60%)