

# GAMIFICATION PEDAGOGIQUE

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 à un jeu, de lancer un dé ou de tirer une carte pour que cela soit efficace.**

Le jeu en formation est un moyen 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 : à définir
- Durée : 2 jours
- Prérequis : avoir déjà animé des séquences de formation

## LES OBJECTIFS DE LA FORMATION

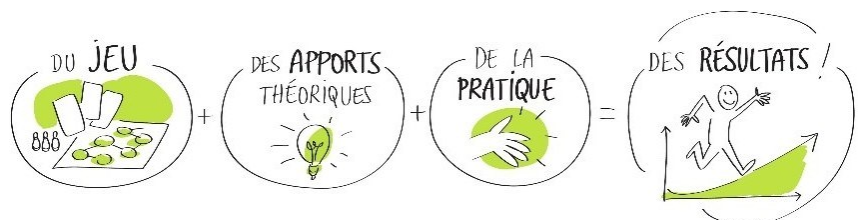
- Développer sa palette d'activités ludiques et de jeux pédagogiques
- Concevoir et animer des séquences pédagogiques actives et ludiques
- Gamifier une formation pour augmenter son impact et sa valeur ajoutée
- Animer en exploitant les bénéfices de la gamification

## 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 (vidéo ou jeu) ou pédagogique**
- Les 4 leviers 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 expérimentiel
  - Jeu de stratégie
  - Jeu fil rouge
  - Jeu vidéo
- 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 expérimentielles, activités de facilitation, activités collaboratives (pair coaching, codeveloppement, ...) gamestorming, approches collaboratives (world café, forum ouvert, ...) ...
  - **Les jeux et activité 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, une séquence 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

# Proposition de démarche

## Séquence 1 : Etudier la situation

La réussite de la démarche consiste à dimensionner les interventions en fonction de la situation de départ et des écarts à combler pour réussir la transformation, autrement dit à **apporter aux formateurs et concepteurs ce dont ils ont réellement besoin en termes de gamification.**

### Objectif de la séquence :

- Déterminer les besoins réels derrière la demande : Quelle gamification, pour quels enjeux et besoins, ce qui se fait déjà, ce qui manque et doit être réalisé suite à la formation
- Identifier ce qui fonctionne, ce qui est utile et répond aux attentes des parties prenantes et qu'il faut garder (ce qui ne change pas)
- Identifier ce qu'il faudrait modifier, ajouter, supprimer, faire évoluer ... (ce qui doit changer) dans les parcours actuels.
- Prioriser les actions (gains rapides et projets à forte valeur ajoutée)

### Moyens :

- Sélection et étude de 2-3 jeux ou activités ludiques qui seront auditées et travaillées pendant la formation
- Questionnaire pour tous les participants : situations actuelles, attentes, points à aborder ...
  - Expérience de la gamification
  - Attentes
  - Pratiques actuelles
  - Sujets à gamifier et gamifiables
  - Moyens à disposition (actuels et à venir)



Le programme sera adapté en fonction de vos contraintes et de vos choix

### Livrables :

- Préparation de l'intervention : adaptation des ateliers de la séquence 2
  - Gamification adaptée à vos formations
    - Sujets et modalités
  - Gamification pour :
    - Concepteur (scénario pédagogique et activités)
    - Formateur (intégrer la gamification dans l'animation)
  - Exemples et activités adaptées au contexte et aux besoins de vos formations

## Séquence 2 : Animation de la formation

1 jour + 1 jour avec intersession pour pratiquer et mettre en œuvre

### 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 +

- L'intervenant est un Chef de projet et un Designer pédagogique expérimenté, il a créé et déployé des dizaines de jeux et connait et utilise des centaines de modalités ludiques, il sait adopter une posture de mentor pour accélérer la montée en compétences de participants.
- **Il adapte 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%)**

### Livrables :

- Un **classeur** reprenant les bonnes pratiques et méthodes pour réussir la gamification pédagogique (il est distribué à chaque participant en début de la formation, exploité pendant les différentes séquences et enrichit par les apprenants)
- Un exemplaire physique des **Mécanicartes** (jeu de cartes pour créer des jeux) et un exemplaire papier pour chaque apprenant
- Un coffret ressource **Ekip Box** contenant de nombreux jeux
- Les travaux réalisés dans les nombreux ateliers



## Intervenant Eikos Concepts

### Jérôme Bocquet

<https://www.linkedin.com/in/jerome-bocquet>



Dirigeant d'Eikos Concepts, designer pédagogique expérimenté et expert de la gamification pédagogique, il partage avec les participants ses expériences et ses pratiques.

**Il a créé des dizaines de jeux pédagogiques et utilise les jeux agiles et les autres classiques de la pédagogie ludique**

« Il ne suffit pas de jouer pour apprendre, mais ... on peut apprendre en jouant » <https://youtu.be/XLsav4uxaO8>



#### Activité en tant que formateur

- Animation d'ateliers, formations, séminaires, conventions, conférences ...
- Sujets : formation de formateurs, de concepteurs et de tuteurs, changement, travail collaboratif, management, projet, priorités, relation clients, conflits ...

#### Activité en tant que concepteur

- Conception de modules de formation (présentiel, blended, digital)
- **Création de jeux et de modalités actives (depuis 1991)**
- Design pédagogique
- **Formation et conseil sur la gamification pédagogique**

#### Activité sur le digital learning

- Expert Unow pour les Spoc : management hybride, manager le changement, gestion des conflits et Formation de formateurs
- 12 fast learnings avec Xos-learning (lcms Talentsoft / edoceo)
- Projet sur mesures
- Expert « Apprendre à apprendre »



## **Budget prévisionnel**

<b>Action</b>	<b>Durée</b>	<b>Montant HT</b>
<b>Séquence 1</b> : Etudier la situation actuelle, adapter la formation, préparer l'intervention	Forfait 0.5 jour	950 HT
<b>Séquence 2</b> : 2 jours (en intra avec intervenant +++)	2 jours	3.800 HT pour 2 jours

- En dehors de l'Île de France, les frais de transport, de restauration et d'hébergement sont facturés en plus sur la base des frais réellement engagés.
- Les livrables sont fournis en langue française.
- Toute activité complémentaire fera l'objet d'une proposition complémentaire
- **Le taux de TVA actuel de 20 % s'applique à nos honoraires.**
- Eikos Concepts est Qualiopi.