



Motiver ses apprenants et dynamiser ses formations grâce à la gamification et la Ludo pédagogie

Formation à distance via Butter ou Glowbl

Au cours de cette formation en distanciel, vous allez découvrir comment dynamiser vos formations et implémenter de la gamification et de la ludopédagogie pour booster l'engagement et l'apprentissage.

10 heures sur 2 jours.

Dates : Inter (sur catalogue)

Intra (sur demande de la structure)



Profils des apprenants :

formateur ou intervenant ayant déjà réalisé ou conçu une formation professionnelle



Prérequis : avoir une formation à gamifier.



Formation accessible 1 semaine à 2 mois après validation, en inter l'inscription se fait pour la session suivante (3 sessions par an)



Formation accessible aux personnes handicapées (nous contacter)



Tarif : 960€ (en inter) et 2100€ (en intra).



Tous nos tarifs sont nets de TVA.

Les + de cette formation

- Exercices pratiques, cahier pédagogique d'idées de gamification à utiliser en formation remis en fin de formation
- Formateurs expérimentés

Type d'action de formation : Action de formation (Article L.6313-1 du code du travail)

Objectifs de fin de formation :



- Objectifs professionnels

- Booster l'engagement des apprenants
- Gamifier et concevoir des outils d'apprentissage ludiques
- Créer des formations motivantes et innovantes



Moyens pédagogiques et techniques

- Méthode active et expérientielle – les bénéficiaires devront disposer d'un outil numérique (tablette, téléphone portable ou ordinateur) et un casque µ + une connexion internet.
- Jeux, Opendo (outil de digital learning)



QUALI-OF

Quali-OF - SIRET : 903 309 409 00014 - Code APE : 8559 A



Dispositif de suivi de l'exécution de l'évaluation des résultats de la formation

- Mise en pratique (création d'une activité pédagogique sous forme de jeu d'un module déjà existant)
- QCM de fin de module

Contenu de la formation : 4 modules

Module 1: Introduction à la Ludo pédagogie et à la gamification (2 heures)

- Identifier les avantages et les limites de l'utilisation de jeux dans le contexte de la formation.
- Analyser les objectifs pédagogiques afin de concevoir des jeux adaptés aux compétences visées.

Module 2: Conception de jeux pédagogiques (2,5 heures)

- Concevoir des mécanismes de jeu pertinents pour renforcer l'engagement et la motivation des apprenants.
- Sélectionner les outils et les ressources appropriés pour la création de jeux pédagogiques

Module 3: Mise en pratique de la gamification (2,5 heures)

- Mettre en place différentes techniques de gamification pour rendre les formations plus interactives et stimulantes.
- Évaluer l'efficacité des jeux pédagogiques utilisés et ajuster leur conception en fonction des retours des apprenants.

Module 4: Intégration des jeux pédagogiques dans la formation (3 heures)

- Intégrer les jeux pédagogiques dans les séquences de formation de manière cohérente et structurée.
- Animer la collaboration et l'apprentissage social à travers l'utilisation de jeux en groupe.
- Développer une réflexion critique sur l'utilisation de la ludopédagogie et de la gamification dans le domaine de la formation

