

Opleiding : Een creativiteitsworkshop leiden met behulp van gamification

Praktijkcursus - 3.30 uur - Ref. 9GA

Prijs : 370 € V.B.

Gamification is een methode om betrokkenheid te genereren. Het zal je in staat stellen om innovatieve en creatieve ideeën te genereren in je toekomstige workshops.

Pedagogische doelstellingen

Aan het einde van de training is de deelnemer in staat om:

- ✓ Ontdek de concepten van gamification
- ✓ Gamificatietools gebruiken
- ✓ Een workshop gamification

Doelgroep

Iedereen die meer wil weten over gamification.

Voorafgaande vereisten

Geen speciale kennis vereist.

Praktische modaliteiten

Leer methodes

Een praktische workshop in subgroepen om ideeën voor gamification te genereren. Gebruik van Gamifi'cartes.

Opleidingsprogramma

1 Inleiding tot gamification

- De concepten van workshop en gamification definiëren.
- Presentatie van het raamwerk en de rol van groepsdynamica in het creativiteitsproces.
- Voorbeelden van gamification.

Workshop storytelling

Presentatie van gamification en de doelstellingen van de workshop.

DEELNEMERS

Iedereen die meer wil weten over gamification.

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Geen speciale kennis vereist.

VAARDIGHEDEN VAN DE CURSUSLEIDER

De deskundigen die de cursus leiden zijn specialisten op het betreffende vakgebied. Zij werden geselecteerd door onze pedagogische teams zowel om hun vakkennis als hun pedagogische vaardigheden voor elke cursus die zij geven. Zij hebben minstens vijf tot tien jaar ervaring in hun vakgebied en oefenen of oefenden verantwoordelijke bedrijfsfuncties uit.

BEOORDELINGSMODALITEITEN

De cursusleider beoordeelt de pedagogische vooruitgang van de deelnemer gedurende de gehele cursus aan de hand van meerkeuzevragen, praktijksituaties, praktische opdrachten, ...
De deelnemer legt ook van tevoren en naderhand een test af ter bevestiging van de verworven kennis.

2 De gamification-workshop leiden

- Stel je doelen vast.
- Persona's bouwen.
- Motiverende hefboomen gebruiken om betrokkenheid aan te moedigen.
- Genereer ideeën met Gamifi'cartes.

Praktisch werk

Travaux en sous-groupes pour générer des idées sur la gamification et s'approprier le déroulé de l'atelier.

3 Beste praktijken voor het leiden van een workshop

- Pas je animatie aan.
- Pas de geïdentificeerde ideeën voor gamificatie toe.
- Onderscheid maken tussen fysieke en virtuele workshops.

Workshop storytelling

Bespreking van best practices in het leiden van gamified workshops.
Debriefing, vragen.

PEDAGOGISCHE EN TECHNISCHE MIDDELEN

- De gebruikte pedagogische middelen en cursusmethoden zijn voornamelijk: audiovisuele hulpmiddelen, documentatie en cursusmateriaal, praktische oefeningen en correcties van de oefeningen voor praktijkstages, casestudies of reële voorbeelden voor de seminars.
- Na afloop van de stages of seminars verstrekt ORSYS de deelnemers een evaluatievragenlijst over de cursus die vervolgens door onze pedagogische teams wordt geanalyseerd.
- Na afloop van de cursus wordt een presentielijst per halve dag verstrekt, evenals een verklaring van de afronding van de cursus indien de stagiair alle sessies heeft bijgewoond.

TOEGANGSMODALITEITEN EN TERMIJNEN

De inschrijving dient 24 uur voor aanvang van de cursus plaatsgevonden te hebben.

TOEGANKELIJKHEID VOOR MINDERVALIDEN

Is voor u speciale toegankelijkheid vereist? Neem contact op met mevr. FOSSE, contactpersoon voor mindervaliden, via het adres psh-accueil@ORSYS.fr om uw verzoek en de haalbaarheid daarvan zo goed mogelijk te bestuderen.