

Opleiding : Gamification: lerenden betrekken bij een trainingsprogramma

Praktijkcursus - 2d - 14u00 - Ref. GMF

Prijs : 1310 € V.B.



4,7 / 5

Ce cours vous permettra d'identifier et de mobiliser différents leviers de motivations proposés par la gamification pour mieux engager les apprenants dans vos parcours de formations en présentiel, en ligne ou hybride. A la fin de la formation, vous serez en capacité de créer un parcours apprenant gamifié complet.



Pedagogische doelstellingen

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

- ✓ Inzicht in de drijfveren van betrokkenheid en loyaliteit in verband met gamification
- ✓ Gamificatie toepassen op de leerervaring
- ✓ Individuele en collectieve ideation tools gebruiken
- ✓ Gamificatiemechanismen gebruiken in je projecten
- ✓ Een complete gegamificeerde leerervaring creëren

Doelgroep

Onderwijsingenieurs, instructieontwerpers, trainers, leerontwerpers, opleidingsadviseurs, opleidingsmanagers.

Voorafgaande vereisten

Geen speciale kennis vereist.

DEELNEMERS

Onderwijsingenieurs,
instructieontwerpers, trainers,
leerontwerpers, opleidingsadviseurs,
opleidingsmanagers.

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.

Praktische modaliteiten

Praktisch werk

Casestudy in subgroepen, creativiteitslaboratorium rond het thema gamification met behulp van verschillende tools (Gamifi'cartes, canvas, Mural, enz.).

Leer methodes

Actief, ervaringsgericht onderwijs. Oefeningen maken de opgedane kennis en vaardigheden direct operationeel.

Opleidingsprogramma

1 Ontdek gamification

- Inleiding tot gamificatie: definitie, geschiedenis.
- Het verschil tussen gamification en andere praktijken: serious games, marketing, UX-ontwerp, enz.
- De opkomst en alomtegenwoordigheid van gamification vandaag.

Praktisch werk

Presentatie van de concepten, hefbomen en psychologische processen in verband met gamificatie en het gebruik ervan. Casestudy in subgroepen van een gegamificeerd digitaal project

2 Gamifying opleidingstrajecten

- Presentatie van succesvolle gamified trainingsprojecten.
- De motiverende factoren van verschillende leertrajecten identificeren.
- Creatie van een commitment loop en een progressiesysteem.
- Creatie van gamificatieprocessen gekoppeld aan het succes van de cursussen.
- De belangrijkste beperkingen van gamification.

Workshop storytelling

Presentaties van succesvolle gamified learning-projecten. Identificatie van motivatiefactoren en best practices in subgroepen. Debriefing en collectieve analyse.

3 De gebruikerservaring gamificeren

- Leer over de Fidbak-methode en creativiteitstools: Gamifi'cartes, Person'cartes, verschillende doeken.
- Inzicht in de uitdagingen van gamification in het opleidingstrajectproject.
- Persona's en hun drijfveren voor betrokkenheid definiëren.
- Een engagementdynamiek bedenken op maat van elke persona.
- Een geschikt beloningssysteem ontwikkelen.
- Prototype je project met een ervaringskaart.
- Presenteer het project aan de groep.

Oefening

Creativiteitslaboratorium rond het thema gamification, met behulp van een reeks hulpmiddelen (Gamifi'kaarten, canvas, post-it notities, enz.) die in de klas of op afstand via Mural kunnen worden gebruikt.

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.

Data en plaats

KLAS OP AFSTAND

2026 : 30 maa., 21 mei, 8 okt., 17 dec.

PARIS LA DÉFENSE

2026 : 30 maa., 21 mei, 8 okt., 17 dec.