

Formation : Animer un atelier de créativité avec la gamification

Cours pratique - 3h30 - Réf. 9GA

Prix : 430 CHF H.T.

La gamification est une méthode pour générer de l'engagement. Elle vous permettra de produire des idées innovantes et créatives dans vos futurs ateliers.

Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation, le participant sera en mesure de :

- ✓ Découvrir les concepts de gamification
- ✓ Utiliser des outils de gamification
- ✓ Animer un atelier de gamification

Public concerné

Toute personne souhaitant s'initier à la gamification.

Prérequis

Aucune connaissance particulière.

Méthodes et moyens pédagogiques

Méthodes pédagogiques

Un atelier pratique en sous-groupes pour générer des idées de gamification.
Utilisation de Gamifi'cartes.

Modalités d'évaluation

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

Programme de la formation

PARTICIPANTS

Toute personne souhaitant s'initier à la gamification.

PRÉREQUIS

Aucune connaissance particulière.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

1 Initiation à la gamification

- Définir les notions d'atelier et de gamification.
- Présentation du cadre et du rôle de la dynamique de groupe dans le processus de créativité.
- Exemples de gamification.

Echanges

Présentation de la gamification et des objectifs de l'atelier.

2 Animation de l'atelier de gamification

- Établir ses objectifs.
- Construire des personas.
- Utiliser les leviers de motivation pour favoriser l'engagement.
- Générer des idées avec les Gamifi'cartes.

Travaux pratiques

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

3 Bonnes pratiques pour animer un atelier

- Personnaliser son animation.
- Appliquer les idées de gamification identifiées.
- Différencier ateliers physiques et virtuels.

Echanges

Discussion autour des bonnes pratiques d'animation d'ateliers gamifiés. Debriefing, questions.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les formations pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque formation ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le participant a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Pour toute question ou besoin relatif à l'accessibilité, vous pouvez joindre notre équipe PSH par e-mail à l'adresse psh-accueil@orsys.fr.