

## PRO-120 – Gamifier et dynamiser un parcours de formation « à distance »

**OBJECTIF** : utiliser les leviers du jeu dans une activité pédagogique numérique et repérer les outils à disposition afin de concevoir la gamification d'une formation à distance

**PUBLIC CIBLE** : tous les professionnels du champ de l'orientation, de la formation ou de l'insertion curieux des logiques et des mécanismes empruntés au jeu et incorporés dans la conception d'une formation à distance

**Il est indispensable d'avoir une idée de parcours de formation à gamifier pour participer à cette formation, d'avoir accès à un ordinateur avec une bonne connexion internet, un micro et une caméra**

**ORGANISATION** : 14 heures à distance sous la forme d'un parcours comprenant des classes virtuelles et deux productions à réaliser

### **PROGRAMME**

#### LES ENJEUX DU JEU

Définition de la « gamification », du jeu d'apprentissage / Histoire du jeu et de ses frontières

Comment se structure un jeu et ses 4 objets ?

Le joueur apprenant, quelle est cette créature ?

Les profils joueurs et les leviers ludiques pouvant être utilisés en formation

Comment réveiller le joueur dans l'apprenant ?

Les critères qualité pour une bonne gamification

Situations pédagogiques et réponses gamifiées : 3 exemples de gamification réussie

#### DES OUTILS NUMÉRIQUES POUR JOUER

Comment encapsuler un outil numérique pour en faire un jeu d'apprentissage et gamifier une activité pédagogique ?

Exemples et démonstrations avec les 3 outils suivants :

- Genially pour construire des scénarii dont on est le héros
- Mentimeter pour organiser des compétitions et quizz interactifs
- Padlet pour construire des activités collaboratives

#### LA GAMIFICATION DE PARCOURS

Utiliser les profils joueurs à bon escient

Repérer les solutions péda-goludiques en fonction d'objectifs pédagogiques précis

Construire un parcours gamifié multimodal :

- Les plug-ins de gamification existants sur Moodle
- Les badges de compétences et leur évolution
- Le suivi de parcours asynchrone : la posture du formateur

**Alternance de classes virtuelles interactives** (apports pédagogiques et méthodologiques avec des présentations interactives / démonstrations pour certaines manipulations procédurales sur les outils numériques / réflexion et partage en sous-groupes) **et de travaux en autoformation et tutorat avec mise à disposition d'une salle numérique ouverte**

**PRESTATAIRE DE FORMATION** : Hugues DARGAGNON pour AGO INGENIERIE (Toulouse)