

AUT-103 — Gamifier pour apprendre



Durée de la formation :
2 heures



Modalité de formation :
en distanciel



Public : professionnels de l'insertion,
de l'orientation, de la formation et de
l'emploi



La participation est gratuite, mais chaque place compte. En vous inscrivant, vous vous engagez à venir. Si un imprévu survient, pensez à nous prévenir (professionnalisation@grandest.fr) ou à annuler votre inscription.



Intervenant : ORÆGO

Objectifs

- Comprendre les principes fondamentaux de la gamification
- Analyser les avantages pédagogiques de la gamification pour favoriser l'engagement des participants
- Découvrir des outils gratuits et facilement applicables pour intégrer la gamification dans ses interventions
- Adopter une attitude créative pour capter un public réticent à un accompagnement traditionnel et/ou redonner du souffle à un accompagnement longue durée

Prérequis

- 1 smartphone avec data + 1 ordinateur avec une connexion internet
- Savoir utiliser les fonctions basiques d'un ordinateur, naviguer sur internet

Programme

Qu'est-ce que la gamification ?

- Définition et principes fondamentaux de la gamification
- Les mécanismes clés qui la rendent si efficace dans l'apprentissage

Les bénéfices pédagogiques de la gamification

- Comment la gamification améliore la mémorisation, l'attention et l'engagement des apprenants
- Quelles sont ses limites ?

Outils pratiques pour gamifier ses interventions

- Que peut-on gamifier ?
- Partagez et explorez une sélection d'outils gratuits et facilement applicables pour intégrer la gamification dans ses interventions

Ressources numériques

- Accès à une banque d'outils complémentaires pour élargir et enrichir sa pratique