

### Votre contact pédagogique

(Accompagnement du stagiaire)

AVERTY Camille  
camille.averty@monatourisme.fr

### Votre contact administratif

GARNIER Marie  
marie.garnier@monatourisme.fr

Si vous êtes une personne en situation d'handicap, vous pouvez vous adresser par mail à Camille Averty [camille.averty@monatourisme.fr](mailto:camille.averty@monatourisme.fr) ou par téléphone au 06 17 23 31 44. Nous aménagerons au mieux la formation.

**LIEU :** MARMANDE (PMR)

### DATE (S) :

22/05/2023	7:00	9:45	18:00	QUAI 31
23/05/2023	7:00	9:45	18:00	QUAI 31

**DURÉE :** 2,00 jour(s), 14:00 heures

**EFFECTIF :** De 6 à 12 participants

**PUBLIC :** Directeur, rice d'office, Responsable de collectivité, Manager d'équipe, Chef.fe de projet, Chargé.e d'accompagnement des prestataires

**PREREQUIS :** Aucun prérequis

**POSITIONNEMENT DU STAGIAIRE :** Questionnaire de pré-formation individuel envoyé en amont de la formation

### FORMATEUR(S)/ TRICE(S) :

Benoit Deconchat



- Structures de Nouvelle-Aquitaine éligibles à un financement OPCO : 300€/jour/personne
- Structures de Nouvelle-Aquitaine inéligible à un financement OPCO : (Agents de la fonction publique territoriale et directeur d'EPIC) : 150€/jour/personne
- Structures hors Nouvelle-Aquitaine : 325€/jour/personne

**Nb : en cas de formation distancielle, les séquences se cumulent pour former 1, 2 (ou plus) journées de formations. Le coût est à la journée.  
Ex : 2 demi-journées = 1 journée (7h) / 7 séquences de 2h = 2 journées**

## CONTEXTE

Travailler en équipe, avoir de nouvelles idées, faire des choix n'est pas simple au quotidien. Les techniques de ludification permettent de faire autrement, d'apprendre autrement et donc de travailler autrement. L'enjeu de cette formation est de faire découvrir en quoi la ludopédagogie peut être utile dans son travail.

Nouvelle formation

## OBJECTIFS

Objectif professionnel

A l'issue de la formation, le/la stagiaire sera en capacité d'expérimenter de nouvelles formes d'animation de réunion dans la conduite de ses projets.

Objectifs pédagogiques

- Identifier la théorie des jeux ou comment intégrer une dimension ludique dans une pensée ou un fonctionnement
- Utiliser les outils proposés, expérimenter sur un terrain concret et analyser les retours
- Elaborer un plan d'utilisation concret de la ludopédagogie en situation de travail

## PROGRAMME

- La théorie des jeux : Présentation du concept de gamification et de la Theory of Fun de Ralph Koster
- Le Serious Game dans tout ça ? : Différences entre la gamification, la ludopédagogie, les serious games, le teambuilding...
- Etude de cas pratique
- La méthode GAME : Un outil pour aider le manager à créer des systèmes de gamification répondant à des problématiques spécifiques
- Les ateliers digitaux : Présentation du Buzzometre, Twitter, le roman Photo, Klaxoon, Genially...
- Les 6 clés de l'apprentissage par le jeu : Observation / Décision / Action / Expérimentation / Immersion / Interaction
- La modélisation : Utiliser ces petites briques pour enfant pour résoudre vos conflits internes, gagner en créativité pour vos projets. La limite est votre imagination...
- Le Ludocoaching : Apprendre en jouant tous ensemble
- La posture de l'animateur : La préparation / la partie / le débriefing / le compte rendu.
- S'évaluer dans un système

## MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Apports théoriques, jeux, mises en situation, modélisation

## MODALITES D'ÉVALUATION

QCM, mise en pratique