

Concevoir des formations interactives grâce à la gamification

Transformer ses formations en expériences d'apprentissage stimulantes et efficaces

1 jour (7 heures)

Perfectionnement

Présentiel ou classe à distance

à partir de

880 € HT par personne (TVA en vigueur)

 **Repas inclus en présentiel**

Contenu mis à jour le 30/09/2026. Document téléchargé le 02/10/2026.

Captiver l'attention, maintenir la motivation et favoriser l'implication des apprenants sont devenus des enjeux majeurs pour les formateurs et concepteurs pédagogiques. Face à la multiplication des sollicitations et à l'évolution des modalités d'apprentissage, les méthodes transmissives ne suffisent plus toujours à susciter un engagement durable.

La gamification, lorsqu'elle est conçue avec une intention pédagogique claire, permet de mobiliser les mécanismes de motivation, de participation et de mémorisation. En intégrant des défis, des mises en situation, des feedbacks ou des mécaniques de progression, elle transforme la formation en une expérience d'apprentissage plus active, plus engageante et plus efficace.

Cette formation permet de concevoir des dispositifs de formation intégrant les principes de la gamification de manière pertinente. Les participants apprennent à créer des activités pédagogiques favorisant l'engagement, la participation, la mémorisation et le transfert des apprentissages, tout en veillant à ce que le jeu reste au service des objectifs pédagogiques.

Objectifs

- Concevoir des activités pédagogiques intégrant les mécanismes de la gamification en cohérence avec les objectifs d'apprentissage.
- Utiliser les leviers de motivation, de participation et de feedback pour développer l'engagement des apprenants.
- Créer des expériences d'apprentissage favorisant la mémorisation, l'implication et le transfert des compétences en situation professionnelle.

[Les compétences visées par cette formation font l'objet d'une évaluation.](#)

Compétences acquises

À l'issue de la formation, les participants seront capables de concevoir et d'animer des dispositifs de formation intégrant les principes de la gamification afin de renforcer l'engagement des apprenants, de stimuler leur motivation et de favoriser un apprentissage durable.

À qui s'adresse cette formation ?

- Formateurs
- Formateurs internes et occasionnels
- Ingénieurs pédagogiques
- Ingénieurs formation

Prérequis

Posséder des notions de base en pédagogie.

Programme

1 Pendant votre formation

Gamification

Contexte

- Qu'entend-on par gamification ou ludification ?
- La gamification
 - Dans le marketing
 - Dans la formation

Atelier de questionnement

- Qu'est-ce que le jeu ?
- Pourquoi gamifier ?
- Qualités et défauts ?
- Une gamification réussie vs ratée ?

Définitions

- La gamification selon
 - Gabe Zichermann
 - Roger Caillois
- Changer les comportements
- L'art de rendre une chose ennuyante, amusante
- La gamification n'est pas un jeu
- Influencer les comportements
- Créer de l'engagement
- Amélioration de l'expérience utilisateur

Limites et réussites de la gamification

Typologies des joueurs

- Les 4 types
 - De joueurs
 - De "fun"

Les ingrédients nécessaires

- Les 6 ingrédients les plus courants
- Les 10 ingrédients des grands jeux

Les leviers de motivation vus selon 4 prismes

- Comment rendre un jeu motivant, accrocheur, stimulant ou incitateur ?
- Les 2 hémisphères droit / gauche
- Les 3 cerveaux selon Paul D. MacLean
- Les 5 besoins de la pyramide de Maslow
- Les 8 profils psychologiques de Yu-Kai Chou (Octalysis)

Focus sur l'Octalysis de Yu-Kai Chou

- L'évitement des pertes
- La rareté et l'impatience
- La propriété et la possession
- La complétion et les défis
- La signification, le sens et la vocation au-delà du jeu
- L'autonomie, la créativité et le feedback
- L'influence sociale
- L'imprévisibilité et la curiosité

L'état de flow

- Comment créer l'état de flow ?

- Les 3 qualités de l'état de flow
- Les 3 conditions du flow

Exemples de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Elaborer une gamification suivant la méthode G.A.M.E.*
 - *Goals : définir les buts*
 - *Actions : choisir une expérience ludique*
 - *Merit : récompenser les joueurs*
 - *Evaluation : contrôler l'efficacité du système*
- *Elaborer un projet de gamification*
 - *La note d'intention v1*
 - *La note d'intention v2*
- *Elaborer une gamification suivant la méthode du Game Design*
 - *Issue du Design Thinking*
 - *Interviews (pour qui gamifier ? quoi gamifier ?)*
 - *Contexte vie / travail*
 - *Rôles*
 - *Actions*
 - *Idéation (comment gamifier)*
 - *Prototype (élaborer)*
 - *Tests (mesurer)*
 - *Itérer (améliorer)*

Références

- La gamification
- La boîte à outils de la gamification
- Les pouvoirs de la gamification
- Card sorting

Financement

Plusieurs dispositifs de financement sont accessibles via les OPCO (Opérateurs de Compétences), organismes agréés par le ministère du Travail dont le rôle est d'accompagner, collecter et gérer les contributions des entreprises au titre du financement de la formation professionnelle.

Pour plus d'information, une équipe de gestionnaires SKOLAE Formation spécialisée vous accompagne dans le choix de vos formations et la gestion administrative.

[Nous contacter pour en savoir plus →](#)

Modalités pédagogiques

Équipe pédagogique :

Un consultant expert de la thématique et une équipe pédagogique en support du stagiaire pour toute question en lien avec son parcours de formation.

Techniques pédagogiques :

Pédagogie participative mettant l'apprenant au cœur de l'apprentissage. Utilisation de techniques ludo-pédagogiques pour une meilleure appropriation. Ancrage facilité par une évaluation continue des connaissances au moyen d'outils digitaux et/ou de cas pratiques.

Ressources pédagogiques :

Un support de formation présentant l'essentiel des points vus durant la formation et proposant des éléments d'approfondissement est téléchargeable sur notre plateforme.

[Accessibilité aux personnes en situation de handicap](#)

Détails de la session

Le 10 mars 2027 (1 jour / 7 heures)

[À distance](#)

Le 10 mars 2027 [À distance](#)

- 10 mars 2027 9h00 – 17h30