



FICHE PEDAGOGIQUE

"INNOVER ET DYNAMISER VOS FORMATIONS AVEC L'OUTIL GENIAL.LY"
GAMIFICATION AVEC GENIALLY



Référence :03/2025

« Tu me dis, j'oublie. Tu m'enseignes, je me souviens. Tu m'impliques, j'apprends. » Confucius

PUBLIC

Formateurs et enseignants, Concepteurs pédagogiques, Professionnels de la communication, Créateurs de contenus interactifs.

PRÉREQUIS

Avoir des notions de l'utilisation de Genially

DURÉE

- 12 H en présentiel
- 4 ½ journées en distanciel

LIEU DE FORMATION

- Oasis Café
33150 CENON
- Visioconférence

MODALITÉS

Présentiel / distanciel

MATÉRIEL ET MOYENS

TECHNIQUES NÉCESSAIRES

Disposer d'un PC portable. Connection internet fournie.

INTERVENANTE

Anne GIROD

Formatrice consultante. Titulaire du titre RPIF. (RNCP 25508)

CONTACT

Anne GIROD
Synaptirium
06 83 53 50 13

TARIFS

Individuel : 600€ /personne
Groupe : Devis sur mesure

COMPÉTENCE VISÉE

A la fin de la formation l'apprenant sera en capacité d'utiliser l'outil Genial.ly pour gamifier un contenu pédagogique, facilitant l'engagement auprès de son auditoire.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre les fondamentaux de la gamification appliqués à l'apprentissage.
- Concevoir des mécaniques ludiques adaptées à un module Genially.
- Intégrer des systèmes simples : récompenses, scoring, progression.
- Créer des mini-jeux interactifs (Unlock-like, Dobble-like, jeux de choix).
- Appliquer une narration immersive dans un parcours d'apprentissage.
- Prototyper un serious game léger ou un escape game pédagogique.

CONTENUS

- MODULE 1 – Fondamentaux de la gamification
 - Différence entre jeu, gamification et serious game
 - Les 6 principes du fun learning
 - Feedbacks immédiats : le pouvoir des récompenses
 - Exemples dans Genially
- MODULE 2 – Narration immersive & Storytelling
 - Construire un univers simple pour un module Genially
 - Rôle des personnages (avatar, guide, adversaire)
 - Écrire une quête, un défi, un objectif ludique
 - Création d'un mini-scénario.
- MODULE 3 – Mécaniques ludiques dans Genially
 - Interactions gamifiées :
 - Progression étape par étape
 - Mini-jeux :
 - Jeu d'association
 - Trouver l'intrus
 - Unlock-like (portes logiques simples)
 - Dobble-like (symboles récurrents)
- MODULE 4 – Gamification avancée
 - Systèmes de scoring (visuels ou extrapolés)
 - Effets d'animation stimulant le feedback
 - Mise en scène des réussites
 - Rendre visible l'émotion d'apprentissage
- MODULE 5 – Atelier : créer un mini serious game
 - Les participants conçoivent un prototype de module ludifié :
 - scénario, mécaniques
 - interactions, progression
- MODULE – Évaluation finale
 - Soutenance du projet
- Feedback structuré et plan d'amélioration.
- Audit qualité (structure, UX, accessibilité, performance)



FICHE PEDAGOGIQUE

"INNOVER ET DYNAMISER VOS RÉUNIONS AVEC L'OUTIL GENIAL.LY"



Reference :240329/01

« Tu me dis, j'oublie. Tu m'enseignes, je me souviens. Tu m'impliques, j'apprends. » Confusius

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Alternance d'apports théoriques et activités de production individuelle.

Les apprentissages liés à la réalisation des objectifs de formation et des objectifs pédagogiques se feront directement sur la plateforme Genial.ly.

Accompagnement et suivi post formation réalisés en Visioconférence via la plateforme Zoom.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Un positionnement préalable est réalisé en amont de l'entrée en formation par la formatrice référente.

Une évaluation formative sous forme de quizz est réalisée en cours de parcours de formation par les participants.

Une évaluation des acquis de fin de formation est réalisée sous forme de création d'une image interactive simple en autonomie.

Questionnaire à chaud est réalisé en fin de fin de formation.

Une évaluation à froid sous forme de questionnaire est réalisée 2 mois après la fin de formation.

Délivrance d'une attestation de formation remis au stagiaire ayant suivi l'intégralité du parcours.