



# 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. » Confusius

## PUBLIC

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

## PRÉREQUIS

Avoir des notions de l'utilisation de Genially

## DURÉE

- 14 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 : 700€ /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

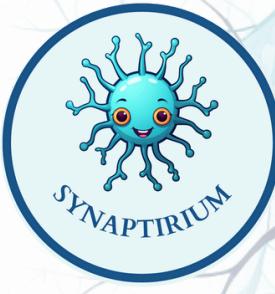
- Acquerir les fondamentaux de la gamification appliqués à l'apprentissage.
- Concevoir des mécaniques ludiques adaptées à un module Genially.
- Créer des mini-jeux interactifs (Dobble, jeux de choix).
- Intégrer des systèmes simples : récompenses, scoring, progression.
- Prototyper un serious game léger ou un escape game pédagogique.

## CONTENUS

- MODULE 1 – Fondamentaux de la gamification
  - Différence entre jeu, gamification et serious game
  - Intérêt de la gamification
  - Feedbacks immédiats : le pouvoir des récompenses
- 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
- MODULE 3 – Mécaniques ludiques dans Genially
  - Mini-jeux (Quizz, Memento, puzzle, extensions externes)
  - Mot de passe, compte à rebours chronomètres...
- MODULE 4 – Feedback
  - Systèmes de scoring.
  - Effets d'animation stimulant le feedback
  - Mise en scène des réussites
- MODULE 5 – Atelier : créer un mini serious game
  - Les participants conçoivent un prototype de module ludifié :
    - scénario, mécaniques
    - interactions, progression

## 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 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.