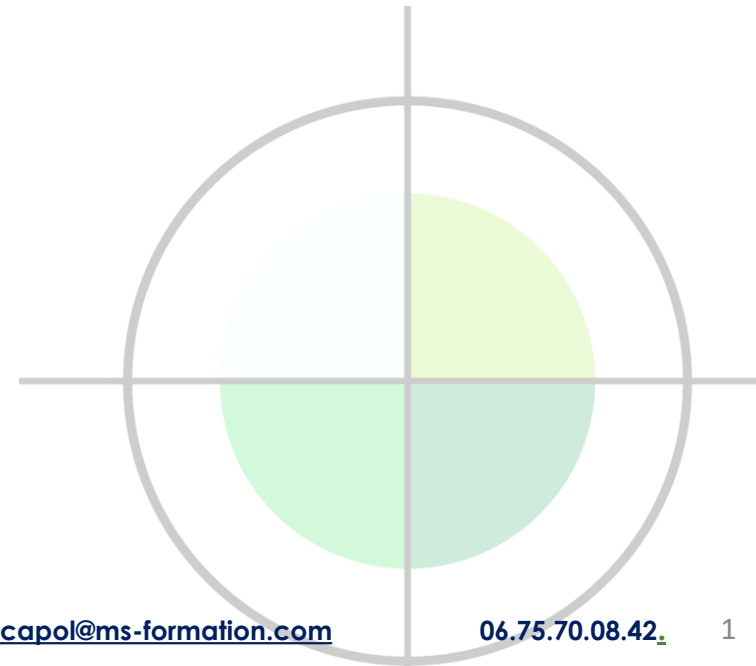




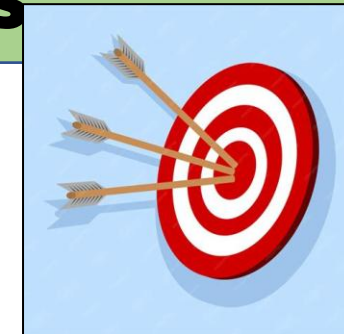
Journée d'échanges COFOR

Gamification et outils numériques





Gamification et outils numériques

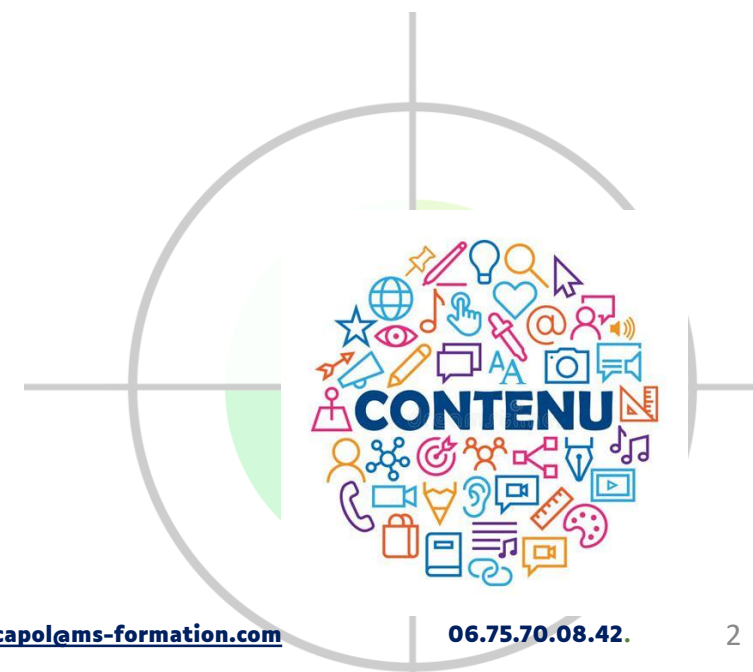


Objectifs :

- Compléter sa caisse à outils pédagogique
- Identifier des techniques et outils ludiques et/ou numériques
- Mutualiser les bonnes pratiques avec les autres COFOR

Contenus :

- retours d'expériences vécues par les participants
- ludo-pédagogie : quand, comment, pourquoi ?
- exemples de jeux
- outils numériques : quand, comment, pourquoi ?
- exemples d'outils numériques



Gamification et outils numériques

Vos attentes :

- des outils pratiques et transposable de ludification
- **échanger sur les pratiques** et progresser dans l'animation
- introduire un aspect ludique dans l'ingénierie des formations, notamment aux FOAD
- vision des outils numériques qui pourraient servir dans la formation des sapeurs pompiers, quand et pourquoi
- développer des supports ludiques pour du e-learning, transportables, pour le SUAP
- approfondir les concepts, développer de nouvelles compétences
- quel niveau d'investissement du concepteur pour quel résultat
- ouverture d'esprit, analyse de l'activité, découvrir de nouveaux espaces de développement
- comment créer de la motivation
- supervision des FORAC
- acquérir de nouvelles techniques de formation
- découvrir les pratiques innovantes
- serious game
- enrichir ma boîte à outils
- accompagnement en FOAD
- quel niveau de difficulté pour qui
- ingénierie formation
- utilisation des outils par le FORACC



Gamification et outils numériques

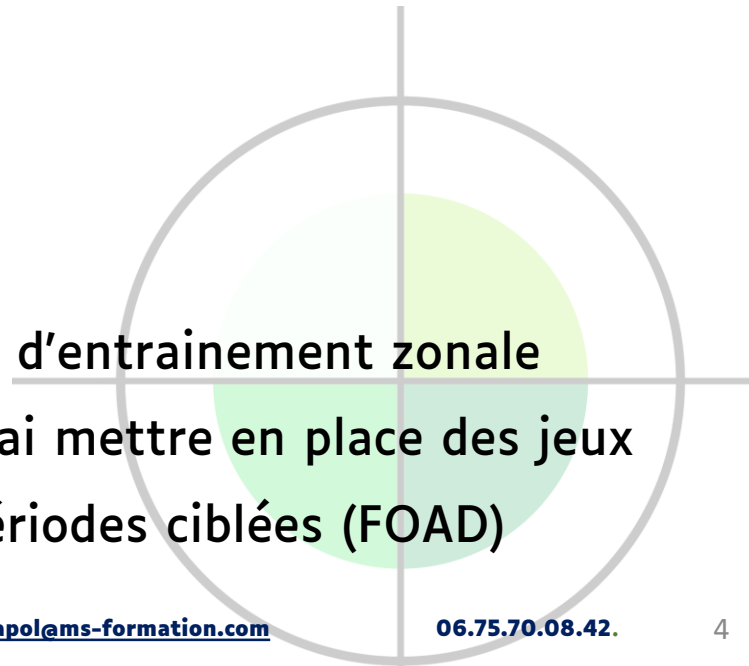
Retours d'expériences :

- serious game NOVI SDS
- animation en simulation de réalité virtuelle. Le profilage sur les animateurs lors des formations de FOR ACC.
- mise en place de la Formation A Distance au SDIS 73



Projets :

- mise en œuvre d'un serious game
- convaincre un instructeur de secourisme réticent à l'APC
- en tant qu'apprenant j'ai apprécié les "jeux sur table" au centre d'entraînement zonale NRBC (CEZ). En tant que chef du groupement formation j'aimerais mettre en place des jeux concours pour cibler des connaissances particulières, sur des périodes ciblées (FOAD)

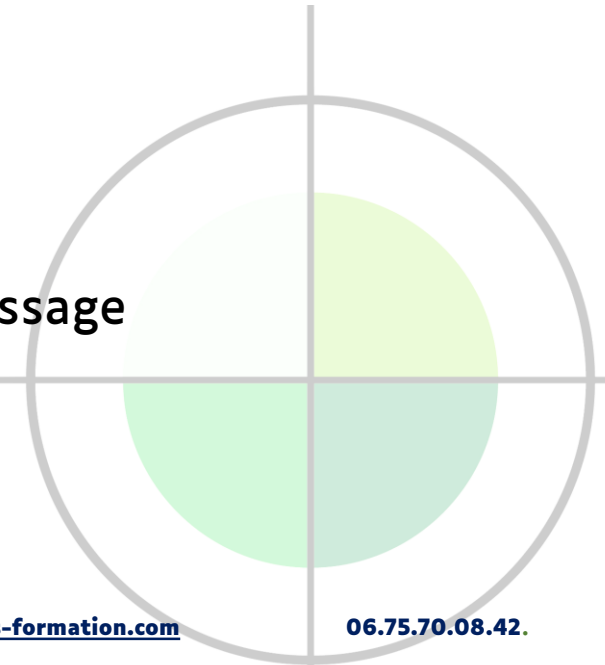


Gamification et outils numériques

Ludo-pédagogie : quand, comment, pourquoi ?

Pourquoi ? Pour ...

- susciter :
 - la réflexion
 - des interactions et la coopération
 - la convivialité et le plaisir
 - des émotions positives
- faciliter l'implication des participants dans le processus d'apprentissage
- permettre aux apprenants de s'approprier le contenu par l'action

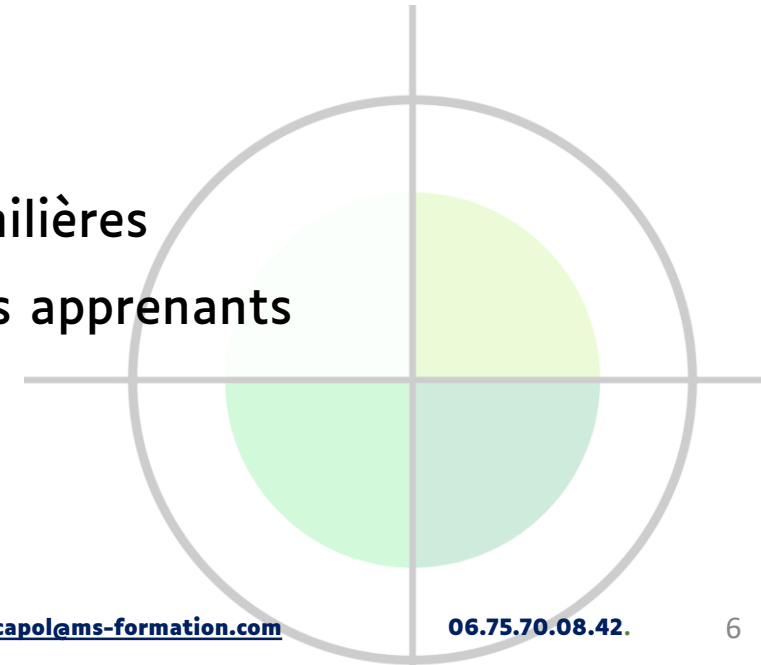


Gamification et outils numériques

Ludo-pédagogie : quand, comment, pourquoi ?

Pourquoi ? Pour ...

- favoriser :
 - la mémorisation
 - la participation des apprenants timides ou anxieux
- permettre une grande variété de situations motivantes et familières
- modifier le rythme d'une formation et de relancer l'intérêt des apprenants
- s'adapter aux différents styles d'apprentissage



Gamification et outils numériques

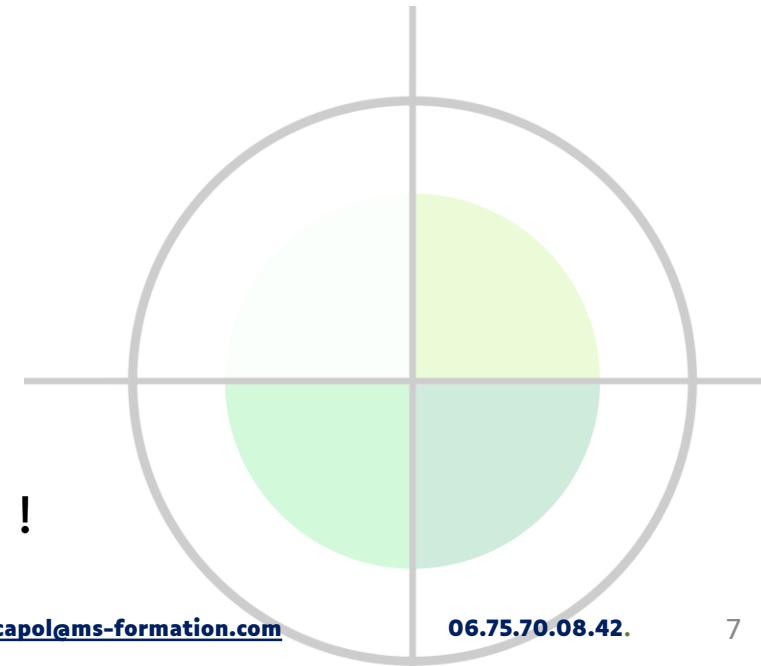
Ludo-pédagogie : quand, comment, pourquoi ?

Quand ?

- en entrée
- en plat
- en dessert

Comment ?

- en les intégrant dans le scénario pédagogique en fonction de :
 - l'objectif pédagogique
 - du moment de la journée
 - des moyens disponibles
- en remplaçant des outils plus classiques
- attention : connexion et aisance avec le numérique obligatoires !



Gamification et outils numériques

Outils numériques : quand, comment, pourquoi ?

Comment ?

Modèle SAMR, élaboré par Ruben Puentedura



Substitution = remplacement d'outils existants par des outils numériques

Augmentation = substitution de l'outil avec amélioration fonctionnelle, ex :

- questionnaire en ligne qui compile les résultats
- quizz smartphone avec différents modes d'analyse

Modification = permet aux apprenants de se faire créateurs de contenus, de capitaliser, de partager ; on passe d'une centration sur le formateur à celle sur l'apprenant

Redéfinition = créer de nouvelles tâches, auparavant inconcevables, ex :

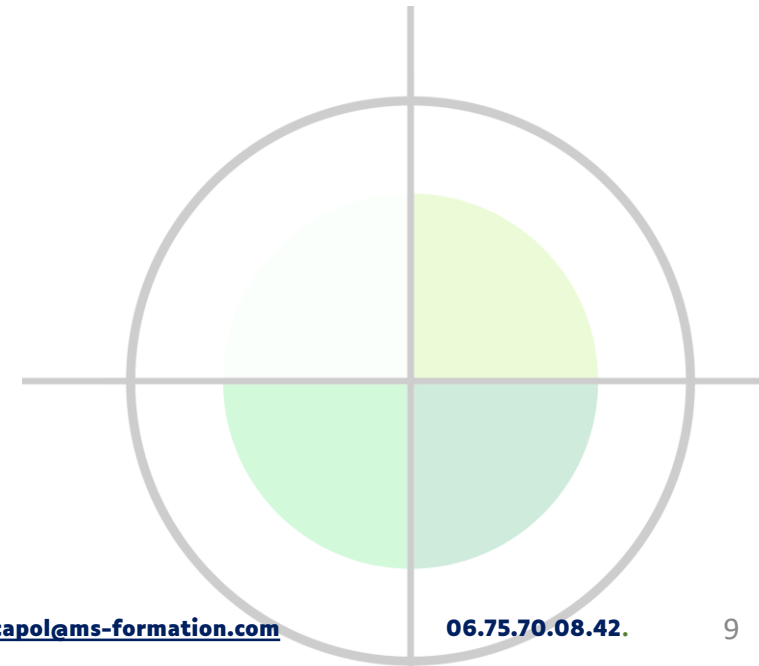
- mode collaboratif, synchrone ou asynchrone
- nouveaux types de livrables



Gamification et outils numériques

Exemples de jeux

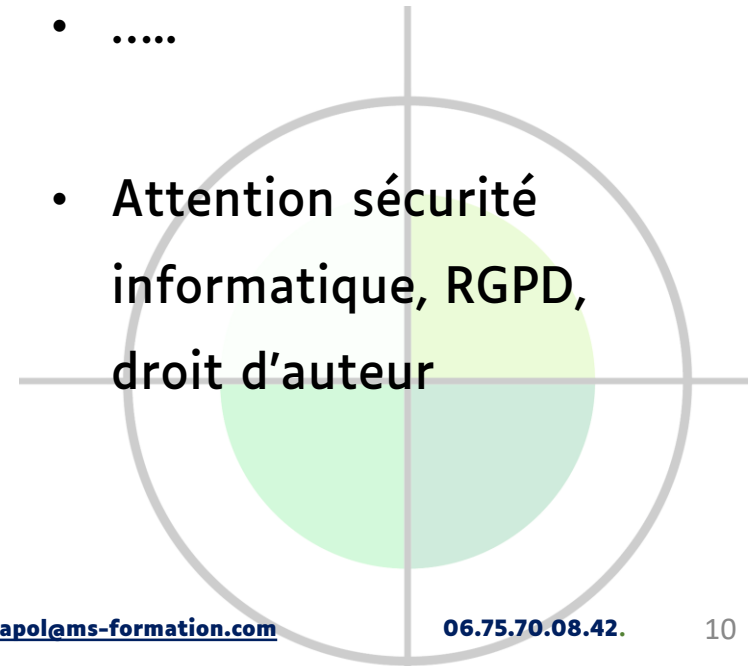
- jeux de plateau
- jeux de cartes
- escape games
- serious games
- cartes illustrées
- quiz
- jeux de rôle
- jeux de construction
- bac à sable
- métaplan/fresque
- puzzle
- pairage
- « infopoly »
- rallye
- jeux de communication
-



Gamification et outils numériques

Exemples d'outils numériques

- Réseaux sociaux
- Plateformes collaboratives (padlet)
- Tutoriels
- Vidéos existantes (tout le monde s'en fout », « tu mourras moins bête », ou pas
- FOAD (synchrone et asynchrone)
- Webinaires
- Film d'animation, ex : Powtoon
- Prezi
- Learning Apps
- La digitale
- Genial'ly, Articulate
- Caneva
- Anki
- Socrative
- Kahoot
- Wooclap
- Quizlet
- Serious Game
- Simulateur
- LMS (Enasis, Moodle)
- IA
-
- Attention sécurité informatique, RGPD, droit d'auteur



Références

BLABLABLA

<https://blog.orsys.fr/les-carnets/index.php/2023/05/30/formation-la-revanche-des-jeux-pedagogiques-en-presentiel/>

Guide de jeux et d'exercices en compétences essentielles - Serge Duguay

Guide de l'utilisation pédagogique des médias sociaux - Écrit et produit par : Andrée Beaudin-Lecours, Isabelle Delisle, Marie-Josée Desrochers, Guy Germain, Patrick Giroux, Laurence Lachapelle-Bégin, Claude Martel, Jean-Luc Trussart

<https://www.afcodev.com/le-codeveloppement/qu-est-ce-qu-un-groupe-de-codeveloppement.html>

<https://cecodev.fr/codeveloppement/>

<https://www.lescahiersdelinnovation.com/2016/11/les-six-chapeaux-de-bono/>

