

Le 9 juin 2026

de 9h à 17h

La Peps's  
(Colmar)

de 8 à 12 participants



### Objectifs de la formation :

- Appréhender les principes fondamentaux de la gamification et ses avantages pédagogiques.
- Identifier les limites de la gamification et ses points de vigilance.
- Identifier les outils et ressources nécessaires pour concevoir une expérience gamifiée efficace.
- Adopter une attitude créative pour capter un public et/ou redonner du souffle à ses animations

### Programme

- **Découvrez les principes fondamentaux de la gamification** et son évolution historique, ainsi que les mécanismes clés qui la rendent si efficace dans l'apprentissage.
- **Les bénéfices pédagogiques de la gamification** : Comment la gamification améliore la mémorisation, l'attention et l'engagement des apprenants. Quelles sont ses limites ?
- **Outils pratiques pour la gamifier ses interventions : Que peut-on gamifier ?** Partagez et explorez une sélection d'outils gratuits et facilement applicables pour intégrer la gamification dans ses interventions.
- **Expérimentation** : Création en sous-groupes d'une séquence gamifiée sur un thème déterminé et présentation en plénière.

### Organisation :

**Date:** Le 9 juin 2026 - de 9h à 17h (7h)

**Lieu:** La Pep's - 2 rue de Prague - 68000 Colmar

**Tarif:** Format individuel - 100€/ participant

### Modalités pédagogiques :

Une approche créative et participative : apports méthodologiques, démonstrations, activités de création, retours collectifs.

Les participants seront régulièrement invités à échanger sur leurs pratiques et de co-construire des solutions adaptées à leurs réalités professionnelles. Des supports visuels viendront enrichir les séquences. Ressources accessibles via un mur collaboratif dédié.

**Evaluation** : La progression est accompagnée par une auto-évaluation en début et en fin de formation, complétée par un bilan individuel et une évaluation de satisfaction à chaud.

**Sanction de la formation** : Feuilles d'emargement, certificat de réalisation, attestation.

### Public et Prérequis

Tout professionnel souhaitant intégrer la ludopédagogie dans sa pratique professionnelle ou personnelle (débutants) notamment dans les domaines de la formation, du management, de la communication, de la gestion de projet ou de l'animation de collectifs.

**Aucun prérequis.**

### Intervenante

**Amanda COUGET**

Facilitatrice graphique,  
Formatrice spécialisée en  
ludopédagogie et innovation  
pédagogique.



### Modalités et délais d'accès

Inscriptions et informations par mail [contact@oraego.fr](mailto:contact@oraego.fr) / Réponse sous 5 jours ouvrés

