

Retrouvez toute la programmation sur :  
[www.festivaldelapprendre.fr](http://www.festivaldelapprendre.fr)

r



# Festival de l'APPRENDRE

LYON

22 AU 27 JANVIER 2024

5E ÉDITION

SOUS LE HAUT PATRONAGE DU

  
**MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,  
DE LA JEUNESSE, DES SPORTS  
ET DES JEUX OLYMPIQUES  
ET PARALYMPIQUES**  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

PARTENAIRES FONDATEURS



Initié par



  
**MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE,  
DE LA JEUNESSE  
ET DES SPORTS**

**FDVA**  
FONDS POUR LE  
DÉVELOPPEMENT  
DE LA VIE  
ASSOCIATIVE

**AGENCE  
NATIONALE  
DE LA COHÉSION  
DES TERRITOIRES**



  
**ACADÉMIE  
DE LYON**  
*École  
Égalité  
Fraternité*



**École académique  
de la formation co**



**MÉTROPOLE  
GRAND LYON**



  
**VILLE DE  
LYON**




**université  
lumière  
LYON 2**



**INSTITUT  
des sciences et des  
pratiques d'éducation  
et de formation**



  
**Nouveaux lieux  
Nouveaux liens**





# Comment innover et intégrer la simulation dans les formations **via la gamification** ?

---



SCIADO PARTENAIRES

leaders français des simulations à impact et à grande échelle



# Sciado en quelques lignes

▶▶▶ Notre objectif est d'offrir une expérience digitale, immersive et stimulante aux apprenants, quel que soit leur profil. Les apprenants sont acteurs de leur expérience d'apprentissage et **développent leurs compétences** dans un univers virtuel d'entreprise.

▶▶▶ Nous proposons de nombreuses solutions afin de répondre à tous vos enjeux et de développer les **hard skills et soft skills**, tout en augmentant la valeur perçue de votre établissement.

▶▶▶ Vous sélectionnez le sujet, vous déterminez l'intensité et la dynamique et nous nous occupons de **la mise en place de A à Z**.

2015

Création du premier simulateur signé Sciado Partenaires.

+200

Clients (enseignement supérieur et corporate), dont 80 récurrents.

100k

Nombre de participants qui ont vécu nos expériences.

2023

Une équipe de 35 personnes à votre service.





# À l'ordre du jour

---



- La gamification : quoi, pourquoi, comment ?
- Les tendances éducatives en 2024
- Quelques outils pour innover
- Les trucs et astuces de nos experts





# Définissons la "gamification"

La gamification, également appelée **ludification**, c'est l'utilisation des mécanismes du jeu dans un contexte différent du divertissement, comme dans les systèmes d'apprentissage (formation initiale et continue) ou bien dans le cadre du travail (pour intégrer ou faire monter en compétences ses collaborateurs).

La gamification **NE remplace PAS** les techniques classiques d'apprentissage, mais accompagne la transformation afin de moderniser les parcours existants.

**Le jeu** peut être défini à travers **5 critères** (non cumulatifs) selon G. BROUGERE : **espace qui n'est pas la réalité, qui a des règles, où il y a interactivité, liberté d'agir et incertitude quant à l'issue.**

Gamifier ou ludifier, c'est appliquer un ou plusieurs de ces critères à votre environnement.





# Les avantages de la gamification

---

- ▶▶ Mettre le participant au cœur de son apprentissage : **l'apprenant devient acteur de sa formation** et apprend par l'expérimentation
- ▶▶ **Favoriser et renforcer l'engagement** : comme l'apprenant participe activement à la formation, il se "prendra au jeu", il sera plus curieux pour comprendre les règles, avancer dans le jeu, gagner
- ▶▶ **Encourager la pensée critique et l'erreur** : afin d'arriver à la fin du jeu, le participant doit analyser, faire une stratégie et prendre des décisions. Il perdra peut être, mais le jeu lui permet de prendre une mauvaise décision et de réessayer, il peut faire des erreurs et recommencer.
- ▶▶ Qui dit "recommencer", dit développer des réflexes. En prenant et reprenant des décisions, en faisant et corrigeant des erreurs, **les apprenants mémorisent** plus facilement et **acquièrent des connaissances** sans s'en rendre compte, ce qui consolide leur apprentissage de manière pérenne et profonde.





# Le triangle de la gamification

---

▶▶ **L'ANIMATEUR** : indispensable pour entrer dans l'univers du jeu.

▶▶ **LE(S) OUTIL(S)** : c'est le catalyseur, c'est un moyen de ludifier.

▶▶ **LE CONTENU À TRANSMETTRE** : l'objet sérieux, compétences que l'on souhaite développer et transmettre.





# Comment utiliser les éléments de gamification ?

**Élément surprise**

**Storytelling**  
(création d'un espace hors de la réalité)

**Récompenses**



**Socialisation**





---

# Les profils de joueurs

Il existe plusieurs théories complémentaires pour comprendre les motivations des joueurs et les leviers pour les impliquer.



La **typologie de joueurs** de Richard Bartle



L'**indicateur de type psychologique** de Myers Briggs

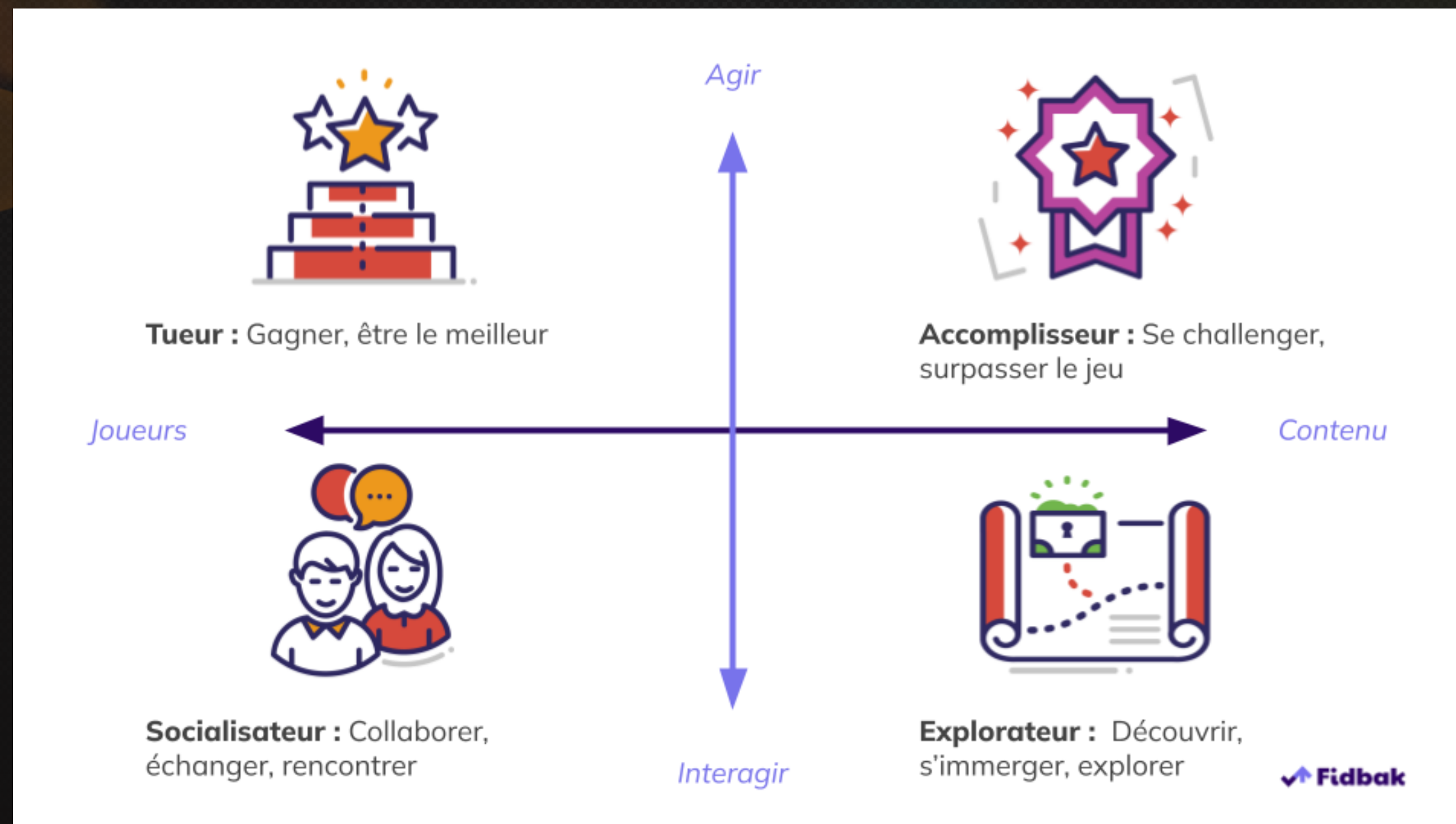


La **Matrice d'Action Sociale** d'Amy Jo Kim





# Les typologies de joueurs de R. Bartle







# L'indicateur de type psychologique de Myers Briggs

## What's Your Personality Type?

Use the questions on the outside of the chart to determine the four letters of your Myers-Briggs type. For each pair of letters, choose the side that seems most natural to you, even if you don't agree with every description.

### 1. Are you outwardly or inwardly focused? If you:

- Could be described as talkative, outgoing
- Like to be in a fast-paced environment
- Tend to work out ideas with others, think out loud
- Enjoy being the center of attention

then you prefer

**E**  
Extraversion

- Could be described as reserved, private
- Prefer a slower pace with time for contemplation
- Tend to think things through inside your head
- Would rather observe than be the center of attention

then you prefer

**I**  
Introversion

### 2. How do you prefer to take in information? If you:

- Focus on the reality of how things are
- Pay attention to concrete facts and details
- Prefer ideas that have practical applications
- Like to describe things in a specific, literal way

then you prefer

**S**  
Sensing

- Imagine the possibilities of how things could be
- Notice the big picture, see how everything connects
- Enjoy ideas and concepts for their own sake
- Like to describe things in a figurative, poetic way

then you prefer

**N**  
Intuition

<b>ISTJ</b> Responsible, serious, analytical, reserved, self-reliant, systematic, practical judgment.	<b>ISFJ</b> Warm, considerate, gentle, responsible, organized, thorough. Detailed, conscientious, often being helpful to others.	<b>INFJ</b> Idealistic, organized, insightful, discernible, compassionate, gentle. Good listening and counseling, enjoy intellectual stimulation.	<b>INTJ</b> Intellectually independent, strategic, logical, reserved, insightful. Dismisses others' original ideas to advance improvements.
<b>ISTP</b> Action-oriented, logical, analytical, spontaneous, reserved, independent. Enjoy adventure, skilled at understanding how mechanical things work.	<b>ISFP</b> Gentle, sensitive, creative, flexible, realistic. Seek to create a personal environment that is both beautiful and practical.	<b>INFP</b> Sensitive, creative, idealistic, empathetic. Loving, loyal. Value inner harmony and personal growth, freedom, peace and possibilities.	<b>INTP</b> Intellectual, logical, just, not reserved. Realistic, imaginative. Original thinkers who enjoy speculation and creative problem solving.
<b>ESTP</b> Outgoing, realistic, when oriented, curious, energetic, spontaneous. Pragmatic problem solvers and skilled negotiators.	<b>ESFP</b> Friendly, enthusiastic, highly spontaneous, tactful, realistic. Have strong common sense, enjoy helping people in tangible ways.	<b>ENFP</b> Enthusiastic, creative, spontaneous, optimistic, supportive, playful. Value inspiration, enjoy meeting new people, are potential in others.	<b>ENTP</b> Innovative, enthusiastic, energetic, enterprising, inquisitive, versatile. Enjoy new ideas and challenges, value preparation.
<b>ESTJ</b> Efficient, outgoing, organized, systematic, dependable, realistic. Like to run the show and get things done in an orderly fashion.	<b>ESFJ</b> Friendly, outgoing, reliable, conventional, organized, practical. Seek to be helpful and please others, enjoy being a team and productive.	<b>ENFJ</b> Caring, enthusiastic, idealistic, organized, diplomatic, responsible. Skilled communicators who understand connection with people.	<b>ENTJ</b> Strategic, logical, efficient, outgoing, ambitious, independent. Effective organizers of people and strong-willed leaders.

### 3. How do you prefer to make decisions? If you:

- Make decisions in an impersonal way, using logical reasoning
- Value justice, fairness
- Enjoy finding the flaw in an argument
- Could be described as reasonable, level-headed

then you prefer

**T**  
Thinking

- Base your decisions on personal values and how your actions affect others
- Value harmony, forgiveness
- Like to please others and point out the best in people
- Could be described as warm, empathetic

then you prefer

**F**  
Feeling

### 4. How do you prefer to live your outer life? If you:

- Prefer to have matters settled
- Think rules and deadlines should be respected
- Prefer to have detailed, step-by-step instructions
- Make plans, want to know what you're getting into

then you prefer

**J**  
Judging

- Prefer to leave your options open
- See rules and deadlines as flexible
- Like to improvise and make things up as you go
- Are spontaneous, enjoy surprises and new situations

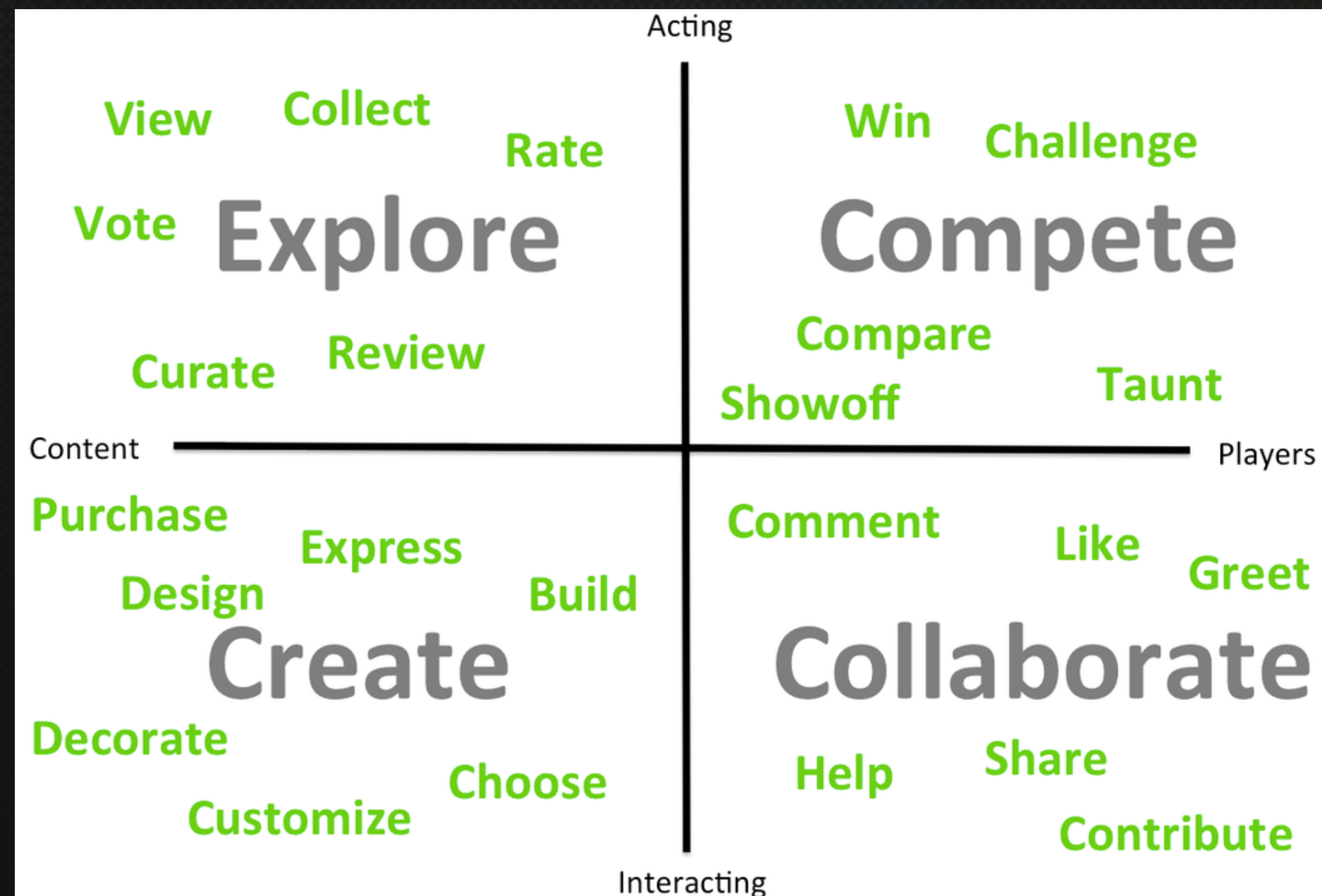
then you prefer

**P**  
Perceiving





# La Matrice d'Action Sociale d'Amy Jo Kim





# Quelques outils à utiliser pour innover vos parcours



**Quiz**



Moodle et H5P

**Tests de  
personnalité**



16 personnalités

**Défi métiers**



Challenge pratique

**Blind tests**



Kahoot

**Jeu de rôle**



Mise en situation

**Jeux  
brise-glace**



Jeux de Thiagi

**Badges**



Moodle

**Jeux  
d'entreprise**



Solutions Sciado





# Comment mettre en place la gamification ?

---

## Contexte :

- ▶▶ L'objectif de l'école était d'aborder le sujet de la Supply Chain auprès des étudiants qui n'étaient pas intéressés par le sujet, avec un référentiel commun sur l'ensemble des campus.
- ▶▶ Il y avait donc besoin d'une **alternative à la formation classique**, tout en gardant l'apport pédagogique, pour assurer la montée en compétences.
- ▶▶ Pour susciter la motivation d'étudiants, la formation devrait être **ludique et innovante**, avec des résultats qui seraient diffusés en temps réel aux étudiants.





# Comment mettre en place la gamification ?

## Gamification :

- ▶▶ Les étudiants ont eu accès à un cours théorique sur le sujet de la supply chain qui a été complété par une **expérience de simulation**.
- ▶▶ Chaque étudiant **a pris un rôle** au sein de la supply chain (industriel, distributeur, grossiste ou magasin). Ils ont pris des décisions en conséquence afin d'optimiser leur supply chain.
- ▶▶ Ils ont **mis en pratique** les connaissances apprises le jour-même et se sont mesurés les uns aux autres (à travers la supply chain à laquelle ils appartenaient).
- ▶▶ **Un classement** leur a permis de comparer leurs performances et d'évaluer leur capacité à utiliser les compétences acquises.



# Dynamic eXperience System

Favorise l'engagement et la motivation des participants



Mise en situation

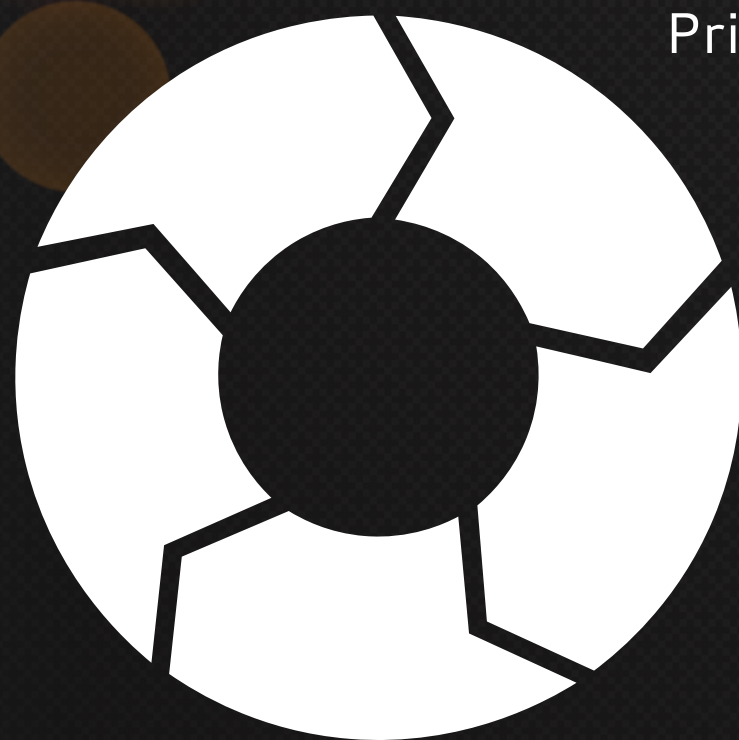
Prise de décision

Débrief et expertise

Mesure d'impact

Apport théorique

Analyse de résultats



Echanges et questionnements

IMMERSIF

DECISIONS

LUDIQUE

GRANDE ECHELLE

IMPACTANT



4,8/5 Avis utilisateurs





# Les tendances éducatives en 2024

## Micro-learning



Concept axé sur des sessions d'apprentissage courtes de 15 à 20 minutes, le micro-learning s'adapte parfaitement à notre ère où la rapidité et l'efficacité sont essentielles.

## Intelligence Artificielle



Dans l'apprentissage, l'IA intervient dans l'individualisation et la personnalisation des parcours. Elle est également utile pour automatiser le processus d'apprentissage ainsi que les feedback.

## Soft Skills



La reconnaissance croissante de l'importance des soft skills façonne le paysage éducatif en préparant les apprenants à un monde à évolution constante, axé sur la flexibilité et la collaboration.

## Apprentissage immersif



C'est ici où la gamification trouve sa place, avec des parcours d'apprentissage uniques et interactifs ainsi que des environnements simulés pour des expériences individualisées.





# Nos 10 conseils pour vous aider

---

1. Déterminez vos objectifs et informez en vos apprenants
2. Adaptez vos supports à votre cible (débutant, intermédiaire, expert)
3. Préparez un planning innovant, en intégrant des éléments de gamification
4. Mettez en place des challenges / défis métiers
5. Mettez en avant vos talents d'animateurs, avec une dynamique positive
6. Intégrez les soft skills dans vos ateliers et interventions
7. Adaptez vous aux besoins actuels : politique RSE, préjugés & stéréotypes, RGPD etc.
8. N'oubliez pas le feedback, qui doit être immédiat ou au plus rapide
9. Proposez l'évaluation par les pairs
10. Faites une enquête de satisfaction, un élément essentiel pour vous améliorer





# Pourquoi choisir Sciado ?

## Immersion

Une immersion totale dans un simulateur, en présentiel ou en ligne.

## Pratique

Vos apprenants seront acteurs de leur expérience et apprendront par l'essai.

## Sensibilisation

Une orientation soft skills et RSE pour sensibiliser aux enjeux de demain.

## Valorisation

Un excellent moyen d'augmenter la valeur perçue de votre établissement ou réseau.



Présentiel



Distanciel



Hybride



Multi-sites



4,8/5 Avis utilisateurs

86% de satisfaction client





# Ils nous font confiance



Les équipes Sciado font preuve d'une grande réactivité et disponibilité, ce qui facilite les échanges au quotidien. Nos interlocuteurs sont force de proposition pour nous proposer régulièrement à la fois du contenu et du contenant ajusté, pertinent et innovant à pousser à nos nouveaux collaborateurs.

**Margaux Cabral**  
**Direction du Dev RH et de la Formation**  
**Bpifrance**



Cela permet pour eux d'avoir quelque chose de stimulant, de différent. Généralement, ça les déroute un petit peu le premier jour mais après ils sont super contents. Tous ceux que j'ai croisé et avec qui j'ai discuté sur la fin de la semaine ont trouvé le challenge super.

**Ombeline Satre**  
**Directrice adjointe ISCOM Lyon**



Nous choisissons chaque année de renouveler notre confiance, car Sciado Partenaires a trouvé une formule adaptée à tous nos participants, pour des résultats efficaces.

**Maxime DUBOS**  
**Responsable administration**  
**pédagogique INSEEC**





# Ils nous font confiance

## GROUPES D'ÉCOLES



## ENTREPRISES



## Enseignement Supérieur








## SCIADO PARTENAIRES

Discutons de votre projet !

 +33 4 87 65 46 89

 [catalyse@sciado.fr](mailto:catalyse@sciado.fr)

 [www.sciado.fr](http://www.sciado.fr)

 62 rue Paul Verlaine, 69100 Villeurbanne

**FOLLOW US!**



@sciadop



La certification qualité a été délivrée au titre de la ou des catégories suivantes : ACTIONS DE FORMATION

