Accompagner le changement avec la gamification
Susciter l'adhésion à vos projets organisationnels

Cours Pratique de 2 jours - 14h
Réf : GAK - Prix 2024 : nous consulter

Ce stage vous permettra d'identifier et de mobiliser différents leviers de motivations proposés par la gamification afin de renforcer l'adhésion au changement. À la fin de la formation, vous saurez créer un parcours de changement organisationnel gamifié.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Distinguer la gamification des autres approches innovantes

S'appuyer sur les leviers de motivation proposés par la gamification

Mettre en œuvre des méthodes et pistes d'amélioration pour développer l'engagement et la participation dans le changement

Utiliser la gamification pour dépasser les freins au changement

Mener un atelier de création et de conception de gamification pour susciter le changement

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Laboratoire de créativité avec utilisation de la gamification.

TRAVAUX PRATIQUES

Laboratoire de créativité avec utilisation de la gamification.

PARTICIPANTS

Manager, manager de proximité, RH, responsable RSE ou toute personne ayant un projet de conduite du changement.

PRÉREQUIS

Aucune connaissance particulière.

COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques…
Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

• Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
• À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
• Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 04/2021

1) Découverte de la gamification

- Présentation de la gamification (définition, historique...).
- Différence entre gamification et autres pratiques (serious game, UX design, ludification...).
- L'essor de la gamification.
- La gamification est partout.
- Boucle d'engagement, système de progression et levier de motivation.

Etude de cas : Présentation des concepts, des leviers et des processus psychologiques associés à la gamification ainsi que son utilisation.
Étude de cas en sous-groupes d'un projet de conduite du changement.

2) La gamification dans la conduite du changement

- Présentation de processus organisationnels gamifiés avec succès.
- Identification des leviers de motivation associés aux projets de conduite du changement.
- Les processus de gamification associés au succès des changements organisationnels.
- Quelques limites de la gamification.

Démonstration : Présentations d'exemples de conduites du changement gamifiées avec succès. Identification des leviers de motivation et des bonnes pratiques en sous-groupes. Debrief et analyse collective.

3) Construire un projet de gamification

- Présentation de la méthode Fidbak et ses outils (Gamifi'cartes, Canevas).
- Comprendre les enjeux business.

- Définir les personas.
- Imaginer une dynamique d'engagement.
- Construire un système de récompense adaptée.
- Prototyper son projet avec une expérience map.
- Présenter le projet au groupe.
- Construire un plan d'action individuel.

Travaux pratiques : Laboratoire de créativité permettant d'imaginer un parcours client grâce au processus de la gamification. Application de la démarche de gamification aux projets de changement des participants.

LES DATES

Nous contacter