



EmoSkills

Official partner of Gamelearn

**APPRENDRE
EN
S'AMUSANT**

UNE COMBINAISON GAGNANTE...



EmoSkills

EMOSKILLS

Organisme de formation dédié
aux compétences socio-
émotionnelles et relationnelle, au
savoir-être.
Partenaire de Gamelearn



gamelearn



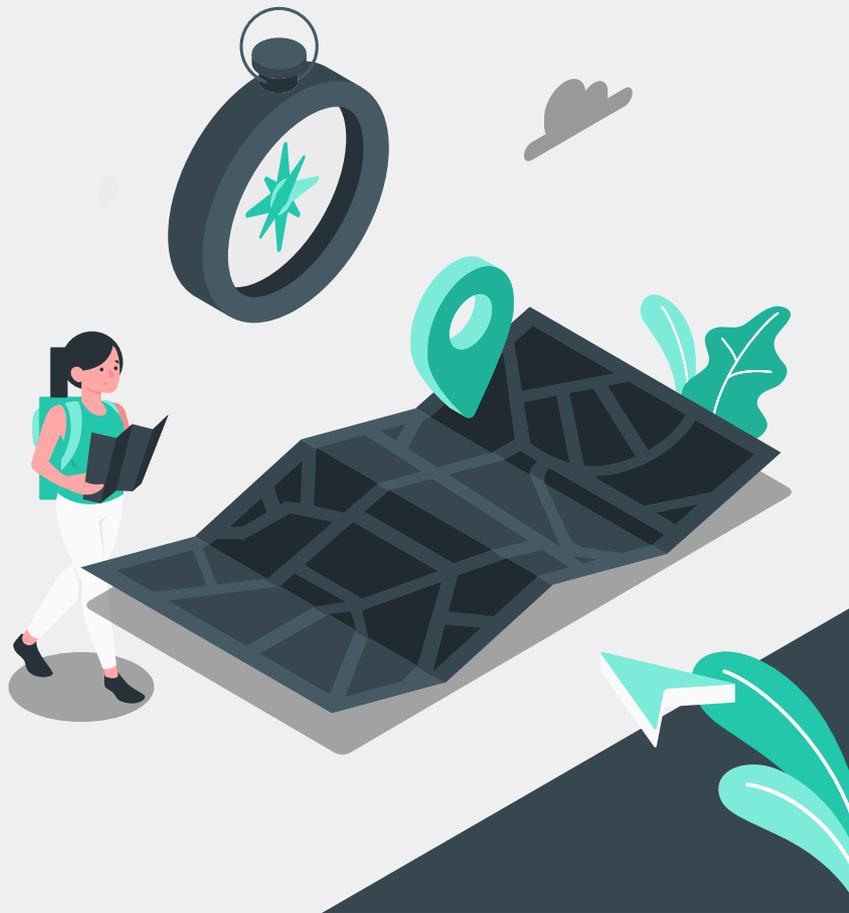
GAMELEARN©

Le leader mondial des Serious
Games en développement
personnel à distance dans les
entreprises.

50h de formations éligibles aux subides de l'état et la possibilité d'obtenir tous les nouveaux jeux créés par Gamelearn durant votre abonnement annuel

A PROPOS D'EMOSKILLS

- Un organisme dédié exclusivement aux soft skills, au savoir-être !
- Un organisme qui met la pédagogie au centre de ses formations et ateliers
- Un organisme dans lequel l'Humain est au coeur des préoccupations
- Un organisme composé de formateurs, coachs ayant la pratique du terrain



A PROPOS DE GAMELEARN



Avec 15 ans d'expérience, Gamelearn est devenu la référence du game-based learning, la grande tendance dans le secteur de la formation.

Grâce à sa méthodologie, Gamelearn va au delà de l'apprentissage conventionnel en assurant une formation efficace grâce à l'intégration de contenus théoriques de haute qualité, de simulateurs avancés et d'éléments de gamification dans un format unique: un jeu vidéo (aussi connu comme serious game).

Gamelearn parvient ainsi à résoudre le fort taux d'abandon de l'e-learning (75%) avec des jeux vidéo présentant la solution de formation avec le taux de finalisation le plus élevé connu,



NOTRE SOLUTION




EmoSkills



Un mixte entre une solution d'e-learning qui favorise l'implication de vos employés et un accompagnement personnalisé (blended learning)



CONTENU UTILE

Compétences avec un impact direct :
leadership, négociation, gestion du temps, productivité personnelle et service clients.

Compétences transformées sur divers outils, stratégies et techniques directement applicables.



APPRENTISSAGE PAR LE JEU

Simulateurs innovants qui mettent en scène des situations réelles.
Environnement permettant à l'employé de pratiquer et de recevoir un feedback pour s'améliorer.



GAMIFICATION

Scénarios, badges et différents niveaux pour favoriser l'implication.
Classements et défis pour accroître la motivation du participant.



ACCOMPAGNEMENT

Faciliter la mise en œuvre concrète des compétences acquises grâce à nos experts.



NOTRE METHODOLOGIE GLOBALE

Pack serious games

- Choix des jeux
- Audience ciblée



Pre serious games

- Questionnaire niveau de compétences sur les soft skills travaillés



Visionnage des jeux

- Selon le timing défini par l'entreprise



Post serious games

- S'assurer du niveau d'adhésion, pour comprendre les difficultés, les doutes
- Questionnaire sur mesure pour préparer l'atelier

Workshop collectif

- Echange avec le coach
- Définition d'un plan d'actions sur les compétences travaillées



Coaching individuel

- Aider à atteindre les objectifs individuels
- Face to face OU
- Coaching "in situ"^{**}
- Résultats finaux sur les compétences acquises

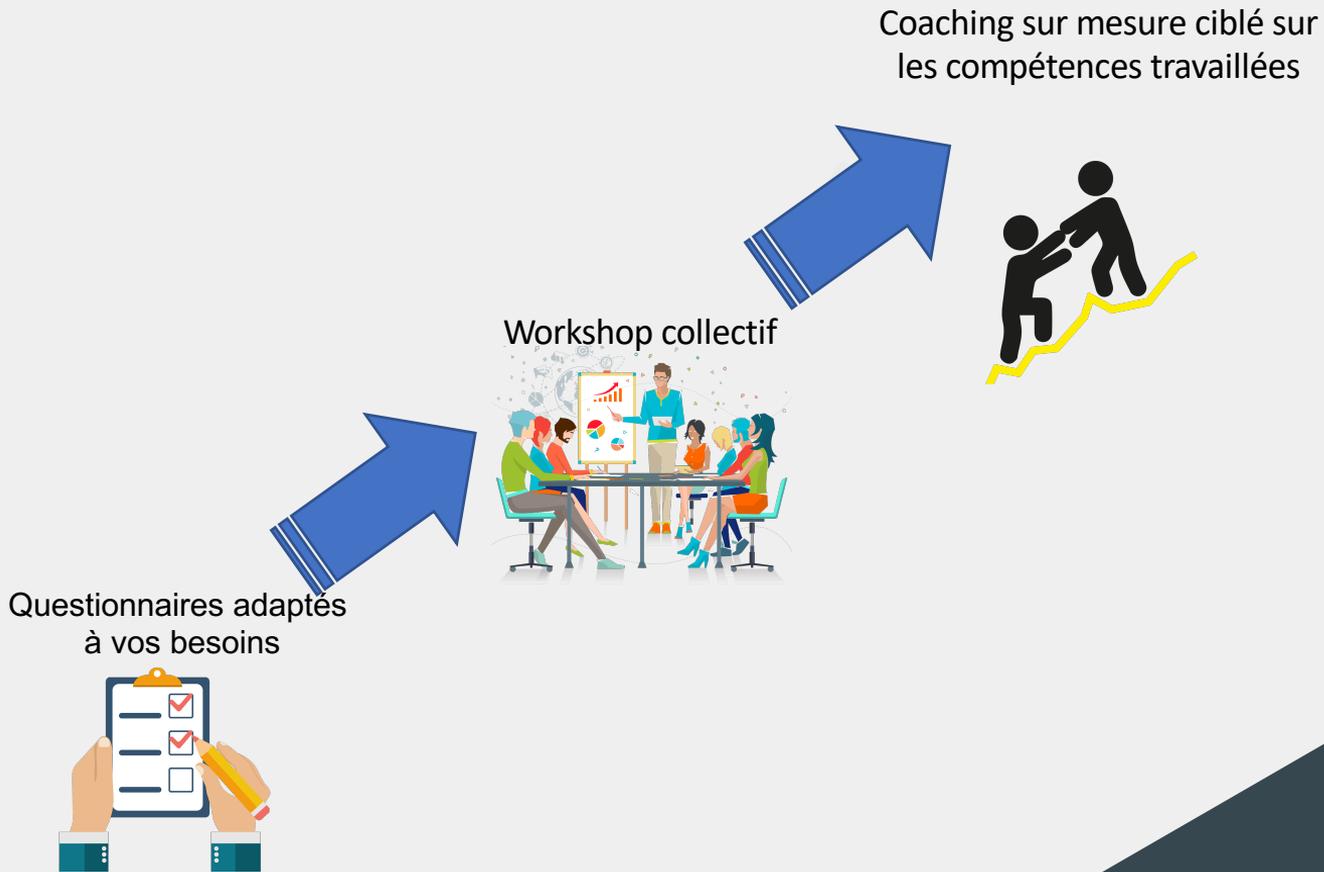


In situ* : le coach se déplace dans l'entreprise pour évaluer le Comportement de l'employé avec son équipe

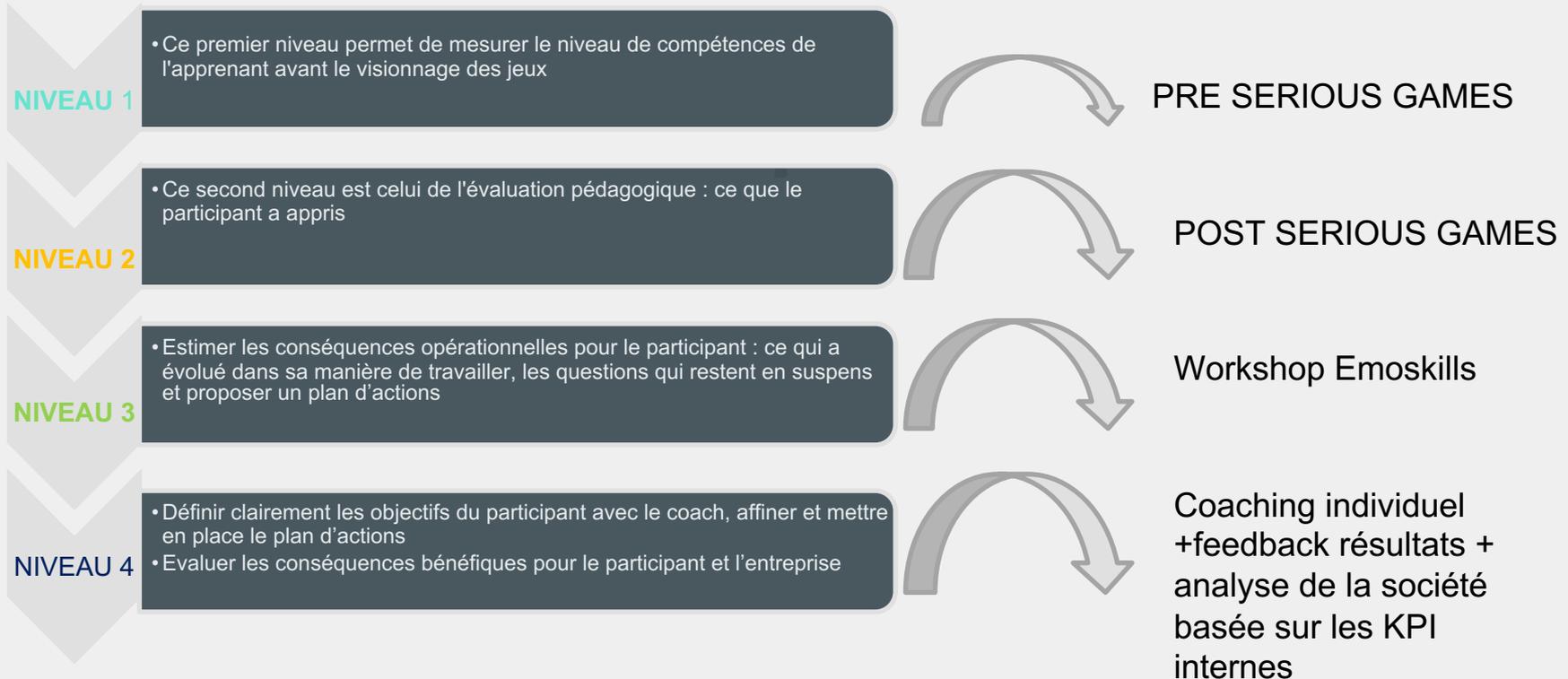
COACHING

Manager, millenials, commercial, HR business partner... suivez un atelier collectif de 3h, pour échanger sur les compétences acquises durant les jeux et vous aider à implémenter concrètement ces compétences sur le terrain. Un accompagnement approfondi suivra pour développer encore davantage vos collaborateurs

PROCESS D'ACCOMPAGNEMENT



MESURE DES IMPACTS DU BLENDED LEARNING



NIVEAU I – AUTO-EVALUATION

NIVEAU 1

Auto-évaluation

Auto-évaluation sur les compétences ciblées des utilisateurs AVANT le suivi les cours.

Avant les formations :

Une enquête est réalisée juste avant le visionnage des jeux pour recueillir l'avis de ce que les participants pensent de leurs compétences et ce qu'ils souhaitent améliorer.

EXEMPLE DE COMPETENCES TRAVAILLEES — AVANT

(PARCOURS MANAGER)

1. S'évaluer en tant que leader
2. Déléguer efficacement
3. Donner du feedback de manière efficace
4. Gérer efficacement les conflits
5. Définir des objectifs
6. Développer les personnes
7. Motiver votre équipe
8. Coacher efficacement
9. Communiquer efficacement avec votre équipe



NIVEAU 2 - APPRENTISSAGE

NIVEAU 2

Apprentissage

Mesure de l'évolution du niveau de soft-skills des participants APRES le visionnage des serious games en intégrant de nouveaux éléments comme des questions ouvertes ou des compléments d'informations à transmettre au coach

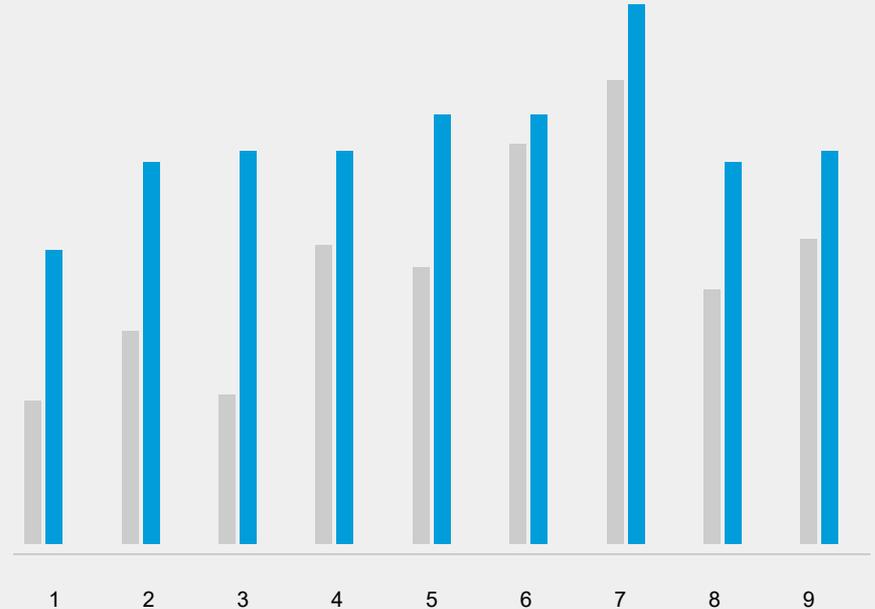
Après les formations :

Les participants reçoivent 2 liens internet :

- a. Un nouveau lien vers une enquête d'évolution des compétences pour tester leur niveau de connaissances et l'application directe sur le terrain
- b. Un lien vers un outil leur permettant de vérifier leur niveau d'adhésion, de comprendre leurs difficultés, de résumer les doutes et les questions qui restent en suspens.

EXEMPLE DE COMPETENCES TRAVAILLEES – APRES (PARCOURS MANAGER)

1. S'évaluer en tant que leader
2. Déléguer efficacement
3. Donner du feedback de manière efficace
4. Gérer efficacement les conflits
5. Définir des objectifs
6. Développer les personnes
7. Motiver votre équipe
8. Coacher efficacement
9. Communiquer efficacement avec votre équipe



NIVEAU 3 : COMPORTEMENT

NIVEAU 3

Comportement

Un atelier collectif pour le public ciblé (manager, salarié, commercial, etc.) afin de répondre à leurs questions, remarques et ce qu'ils ont constaté en termes d'amélioration dans leur manière d'agir, de se comporter et quelles sont encore les progressions possibles.

Workshop Collectif :

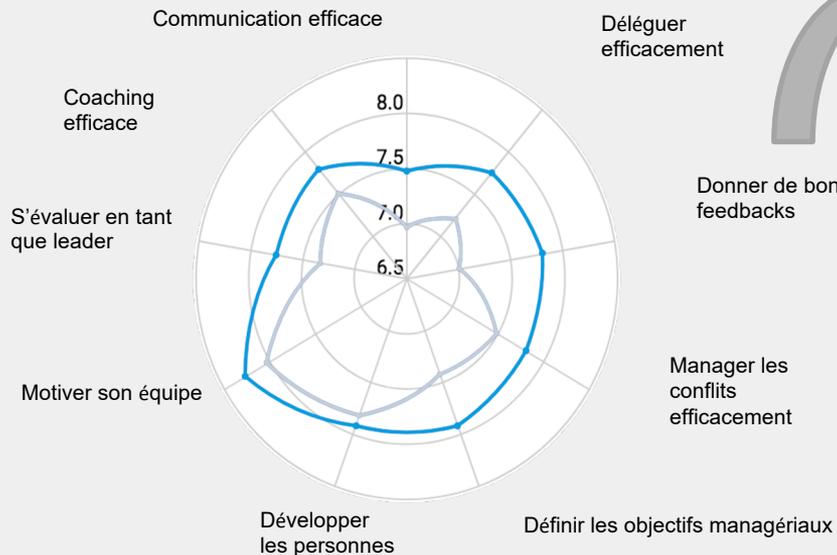
Les participants sont invités, virtuellement ou en face à face, à un atelier de partage basé sur les inputs transmis au formateur/coach au travers des informations reçues de la part des participants (via les questionnaires).

L'objectif de cet atelier est de répondre aux questions, de les confronter à des situations réelles, de leur permettre d'échanger sur leurs bonnes pratiques et de ce qui a changé dans leur comportement au travail, et enfin de réfléchir au plan d'actions à mettre en place.

COMPARAISON EVALUATION - STAGIAIRE VS COACH

(EXEMPLE PARCOURS MANAGER)

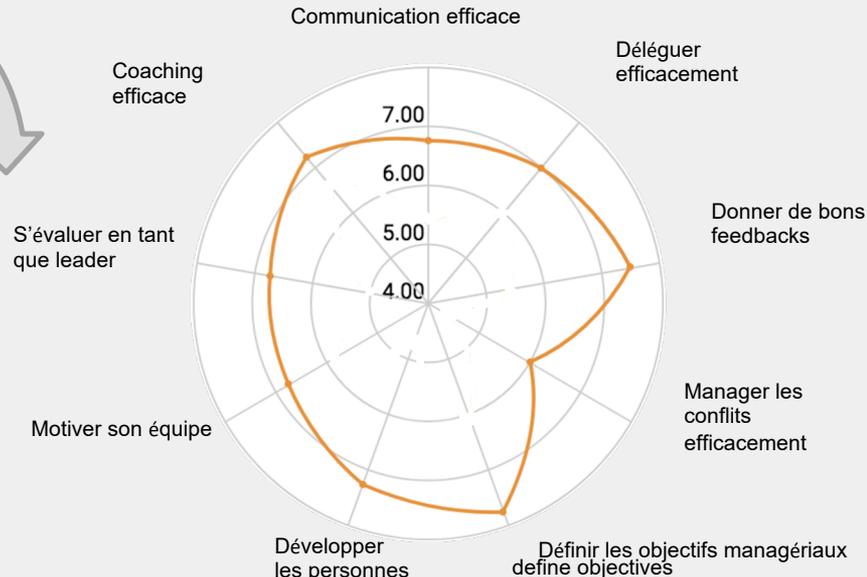
Vision du stagiaire



Avant visionnage des jeux

Après visionnage des jeux

Vision du coach



Après atelier

Cette évaluation permettra aux participants de définir un plan d'action pour atteindre les objectifs souhaités



NIVEAU 4 : COACHING INDIVIDUEL OU COLLECTIF

NIVEAU 4

Accompagnement final

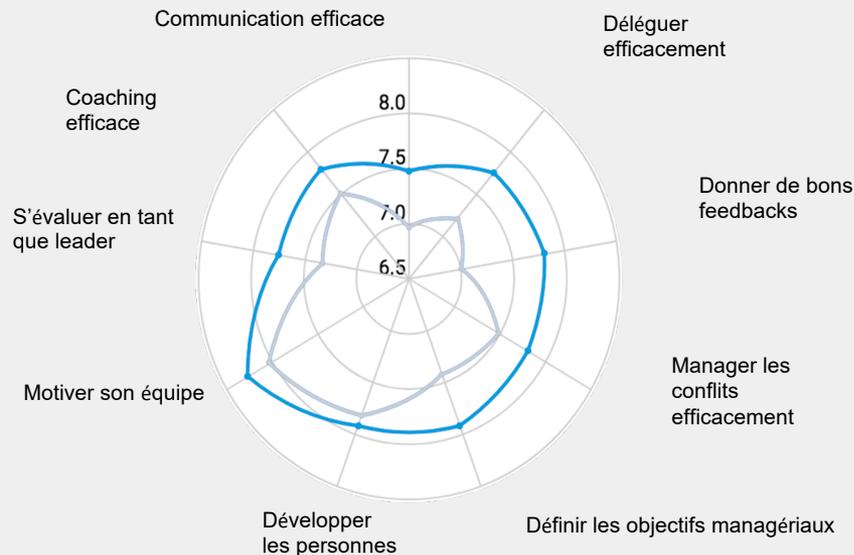
Basé sur les objectifs individuels ou collectifs

Optionnel : Création de KPIs internes par l'entreprise

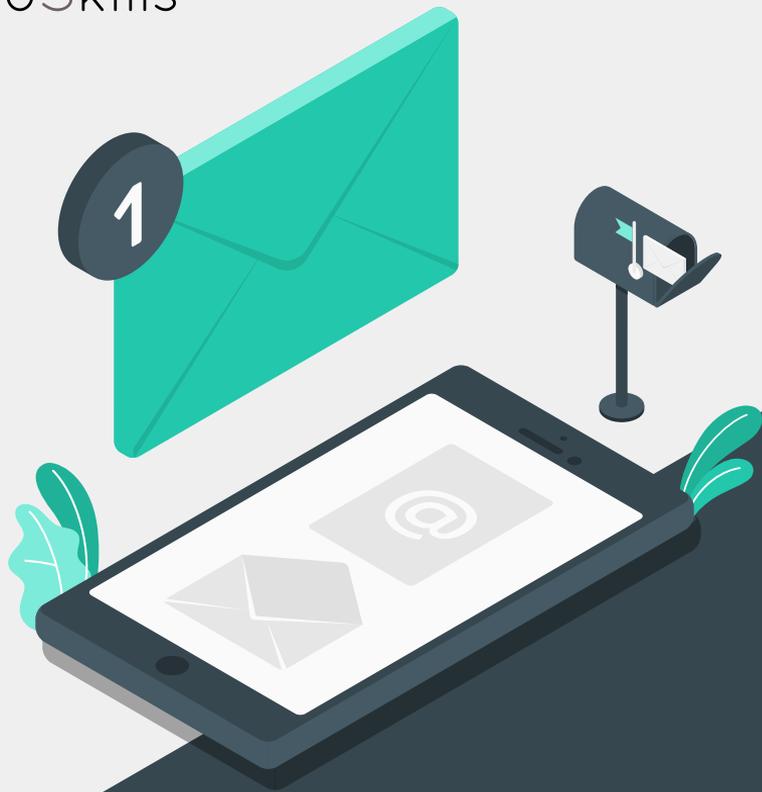
Sur la base des constatations faites par le formateur au cours de cet atelier et/ou des demandes des participants, un coaching individuel est proposé sous deux formes possibles :

- a. Le coaching en face à face en dehors du lieu de travail du coaché avec un nombre de séances à définir en fonction des besoins.
- b. Coaching "in situ" où le coach suit et corrige le coaché dans les situations réelles de son travail (nombre de séances à définir avec le manager / responsable RH).

EVALUATION FINALE APRES UN COACHING INDIVIDUEL (EXEMPLE PARCOURS MANAGER)



Évaluation finale qui détermine le niveau des compétences acquises par les participants après l'accompagnement individuel



MERCI

Des questions ?

c.cardoni@emo-skills.com

00352621486538

www.emo-skills.com