



EmoSkills

Official partner of Game Strategies

**APPRENDRE  
EN  
S'AMUSANT**

# Une combinaison gagnante...



## EmoSkills

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

Partenaire de Game Strategies.



game  
strategies

## Game Strategies©

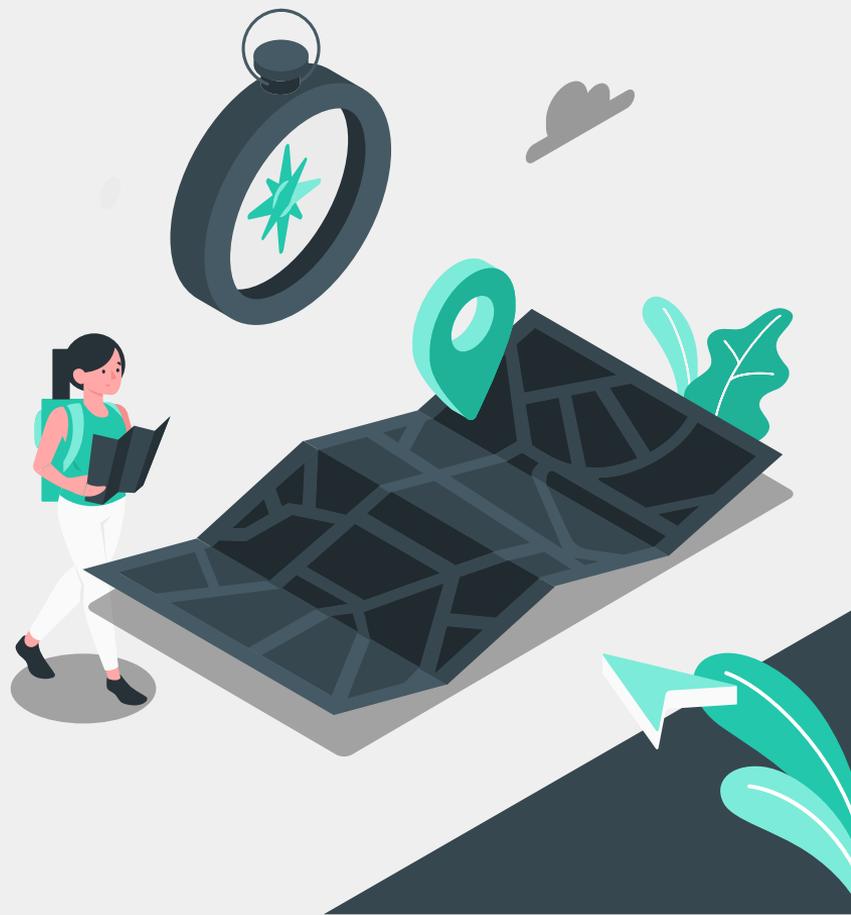
Le leader mondial des Serious Games en développement personnel à distance dans les entreprises.

Près de 100 heures de formations éligibles aux subides de l'Etat et la possibilité d'obtenir tous les nouveaux jeux créés par Game Strategies durant votre abonnement annuel.

# A propos d'EmoSkills

Un organisme :

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



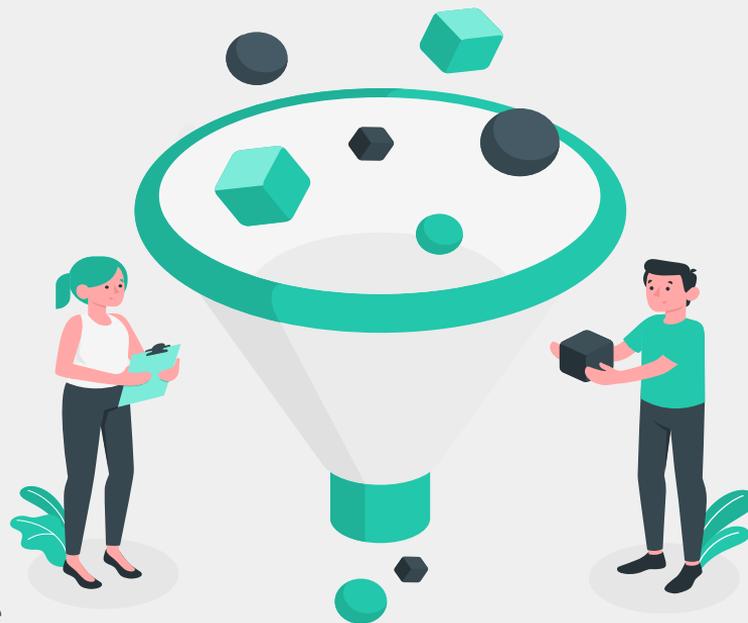


# A propos de Game Strategies

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

Grâce à sa méthodologie, Game Strategies 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).

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



# NOTRE SOLUTION



EmoSkills



game  
strategies

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 transposées sur divers outils, stratégies et techniques directement applicables.



## Gamification

Scénarios, badges et différents niveaux pour favoriser l'implication.

Classements et défis pour accroître la motivation du participant.



## 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.



## Accompagnement

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



## NOTRE METHODOLOGIE GLOBALE

### Parcours serious games

- Choix des formations
- Audience/compétences ciblées



### Pre serious games

- Questionnaire niveau de compétences sur les soft skills travaillés



### Visionnage des formations

- Selon le timing défini par l'entreprise



### Post serious games

- Validation du niveau d'adhésion, pour comprendre les difficultés, les doutes
- Récupération des informations du dashboard



### Workshop collectif

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

### Coaching individuel

- Aide à l'atteinte des 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.

# PROCESS D'ACCOMPAGNEMENT

Coaching sur mesure ciblé  
sur les compétences  
travaillées

Workshop collectif

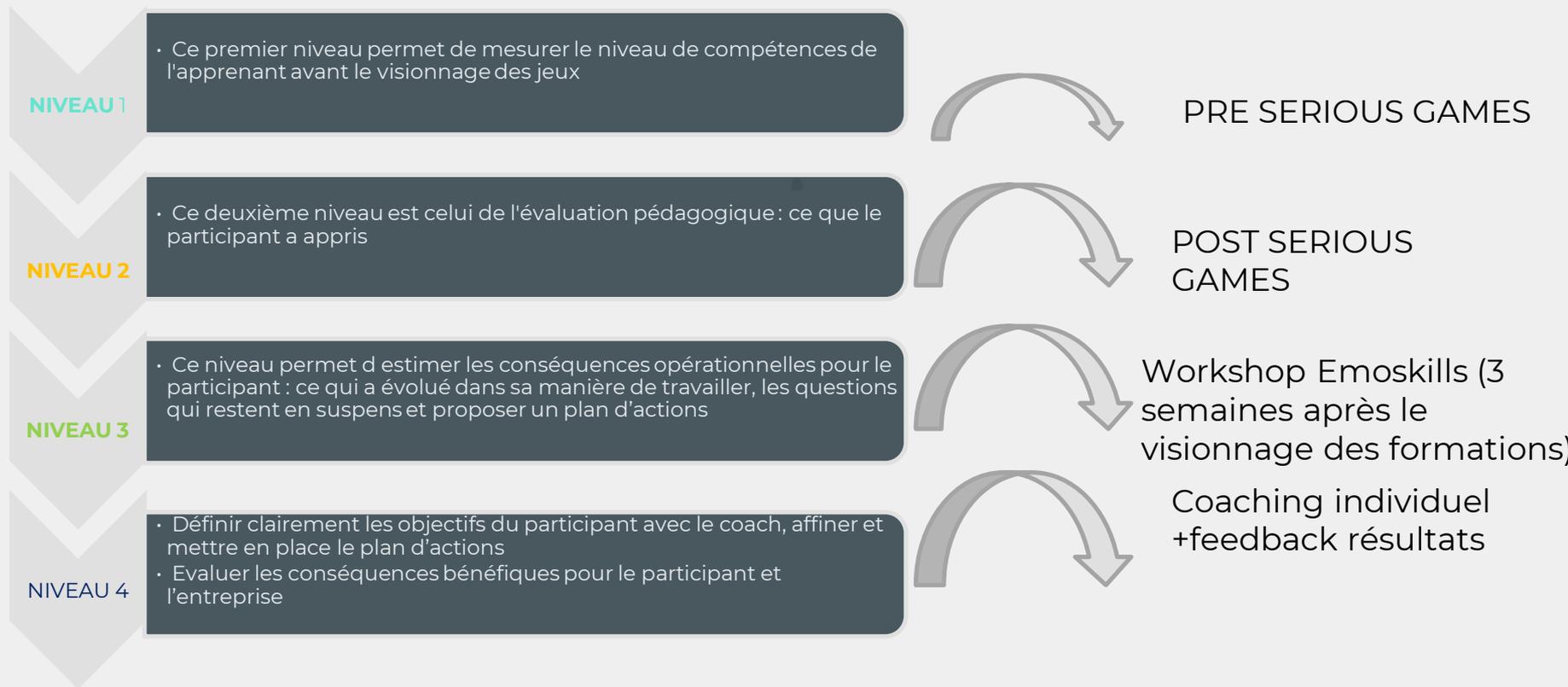
Questionnaires  
adaptés  
à vos besoins



Manager, millenials, commercial, HR business partner... organisation d'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.

Si nécessaire, un accompagnement approfondi suivra pour développer encore davantage les compétences de vos collaborateurs.

# Mesure des impacts du Blended Learning



# Niveau 1 - AUTO-EVALUATION

## NIVEAU 1

### Auto-évaluation

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

### **Avant les formations :**

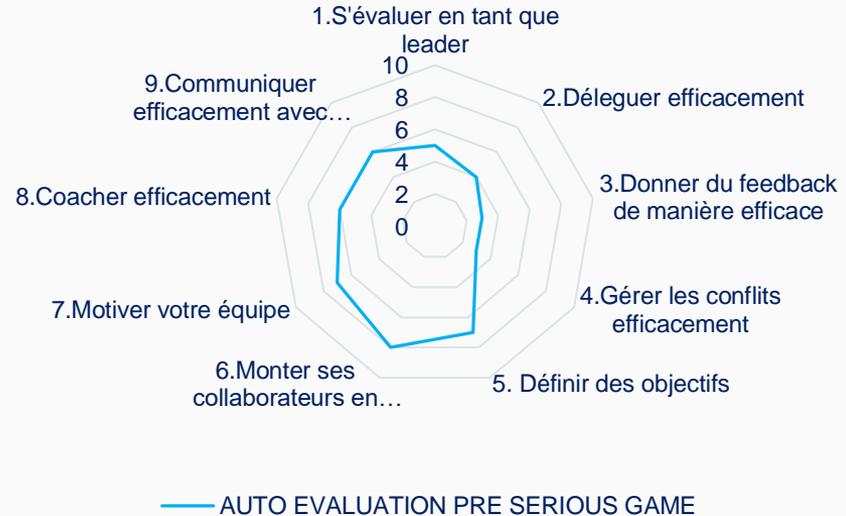
Un questionnaire est réalisé juste avant le visionnage des formations pour recueillir l'avis de ce que pensent les participants de leurs compétences.

# COMPETENCES TRAVAILLEES - AVANT

(exemple 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. Monter ses collaborateurs en compétences
7. Motiver votre équipe
8. Coacher efficacement
9. Communiquer efficacement avec votre équipe

## INVENTAIRE DES COMPETENCES CLE



## Niveau 2 - APPRENTISSAGE

### NIVEAU 2

#### Apprentissage

Mesure de l'évolution du niveau de soft-skills des participants APRES le visionnage des serious games qui seront transmis au coach qui dispensera l'atelier.

### Après les formations :

Les participants reçoivent :

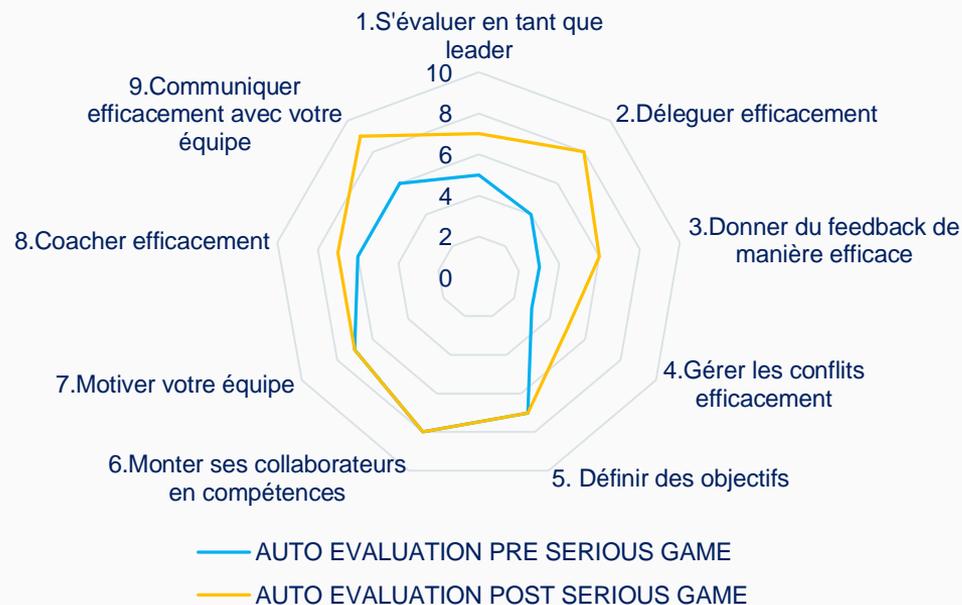
Le même questionnaire pour réévaluer leur niveau de connaissances qui sera utilisé lors de l'atelier.

# COMPETENCES TRAVAILLEES - APRES

(exemple 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. Monter ses collaborateurs en compétences
7. Motiver votre équipe
8. Coacher efficacement
9. Communiquer efficacement avec votre équipe

## INVENTAIRE DES COMPETENCES CLE



## Niveau 3 : COMPORTEMENT

### NIVEAU 3

#### Comportement

Atelier collectif pour un public ciblé défini en fonction des packs (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

Après un minimum de 3 semaines, les participants seront invités à un atelier de partage en face à face (ou en ligne) sur la base des informations fournies au formateur/coach par les participants (via les questionnaires).

Le plan d'action qui en résulte peut être transmis à la personne habilitée.

# Niveau 3 : COMPORTEMENT - Workshop collectif

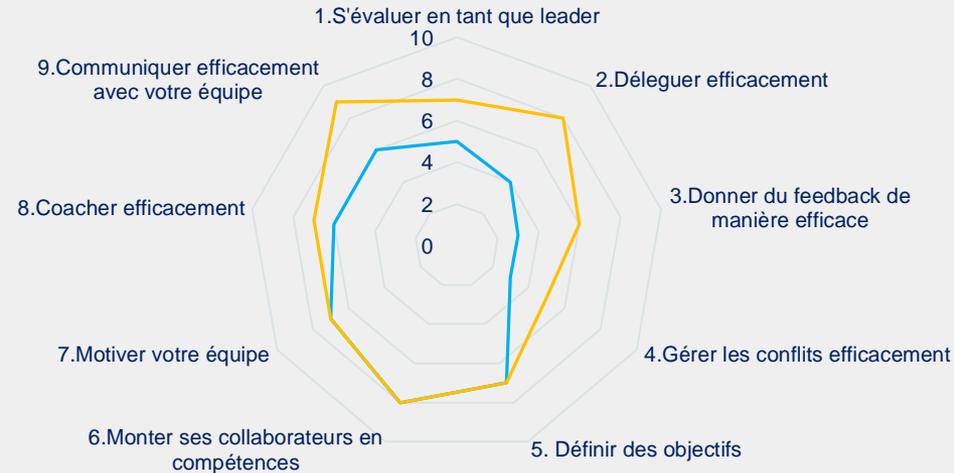
4 heures par parcours et par groupe

## INVENTAIRE DES COMPETENCES CLE



— AUTO EVALUATION PRE SERIOUS GAME

## INVENTAIRE DES COMPETENCES CLE

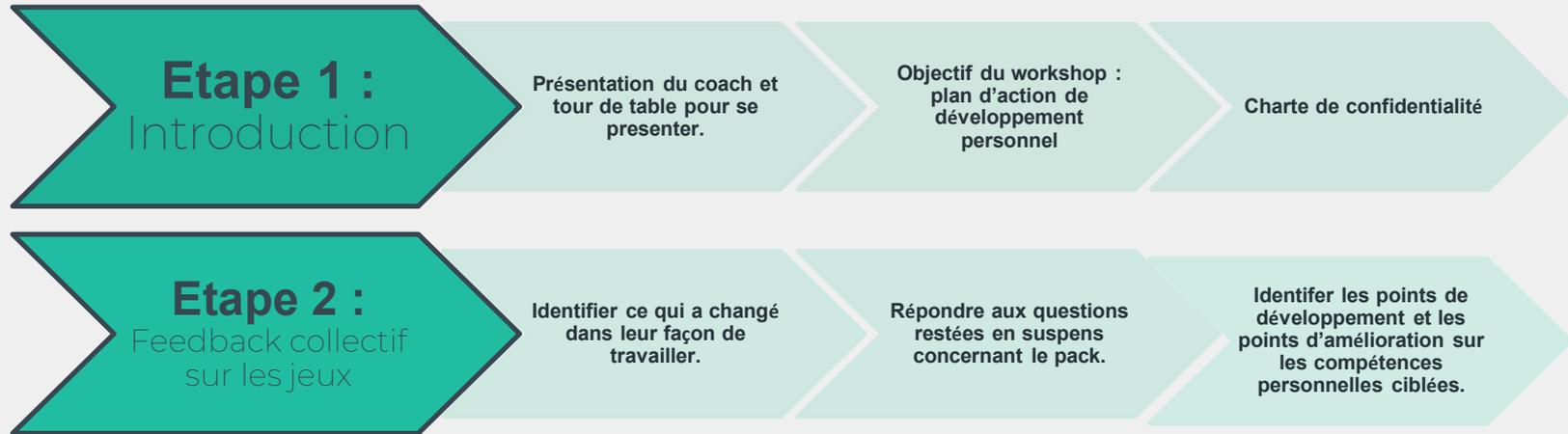


— AUTO EVALUATION PRE SERIOUS GAME — AUTO EVALUATION POST SERIOUS GAME

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

# Workshop collectif

4 heures par parcours et par groupe





# Workshop collectif

4 heures par parcours et par groupe

## Etape 3 : Travailler en sous-groupes :

Organisation des groupes par compétences (en fonction des scores des auto-évaluations).

Echange des bonnes pratiques, atouts, conseils, astuces, pièges, et exemples de situations concrètes.

Passage des sous-groupes devant tout le groupe pour donner des idées d'actions, permettant à chaque groupe de choisir ce qui leur convient le mieux.

## Etape 4 : Déterminer votre plan d'actions :

Définir clairement vos objectifs de progression.

Affiner et compléter le modèle de plan d'action donné, en se basant sur les discussions qui se sont tenues.

Elaborer un plan d'action (pour toutes les compétences à améliorer) basé sur les bonnes pratiques de tous les participants et sur les conseils du coach.

## Niveau 4 : COACHING INDIVIDUEL OU COLLECTIF

### NIVEAU 4

#### Accompagnement final

Basé sur des objectifs individuels ou collectifs

Evaluation finale du participant

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 :

- 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.
- Coaching "in situ" où le coach accompagne le coaché dans les situations réelles de son travail (nombre de séances à définir avec la personne habilitée).

Le coaching sera mis en place avec le collaborateur et les personnes habilitées pour définir les objectifs et les compétences à travailler.

### Etape 5 : Coaching individuel

Pour certaines personnes nécessitant un accompagnement plus poussé, un coaching pourra être mis en place.

Approche approuvée à la fin du programme en consultation avec le participant, le manager de l'entreprise / les RH et le coach.

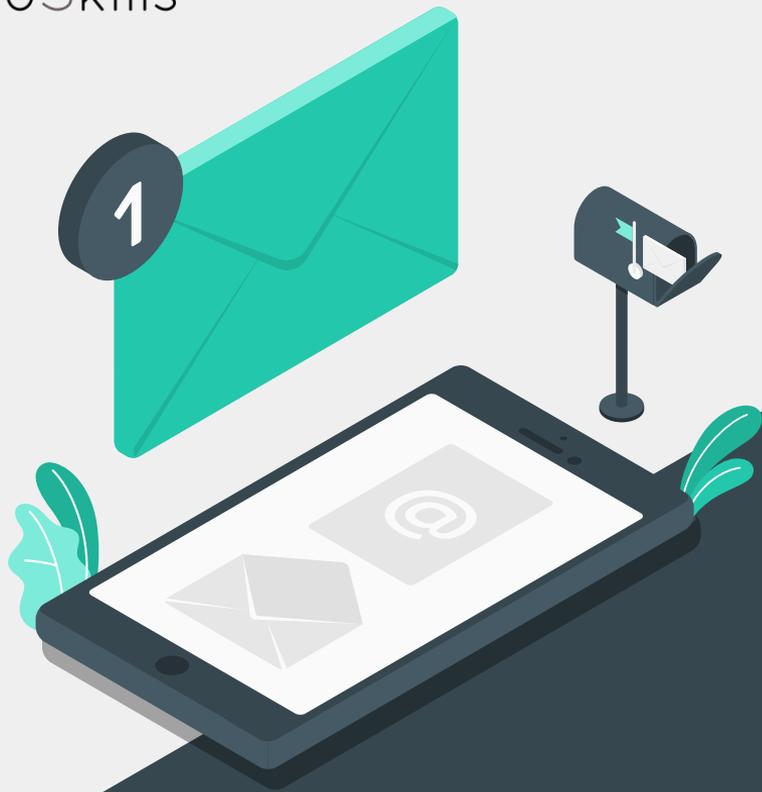
2 heures min. sont nécessaires pour les compétences personnelles ayant besoin d'être améliorées.

# EVALUATION FINALE APRES COACHING INDIVIDUEL (exemple parcours Manager)

## INVENTAIRE DES COMPETENCES CLE



*Évaluation finale qui détermine le niveau des compétences acquises par les participants après l'accompagnement individuel . A transmettre aux responsables en fonction de la politique et des décisions de l'entreprise.*



# MERCI

Des questions ?

[c.cardoni@emo-skills.com](mailto:c.cardoni@emo-skills.com)  
00352621486538 / 0033766231057  
[www.emo-skills.com](http://www.emo-skills.com)