

Mise en place d'une veille informationnelle

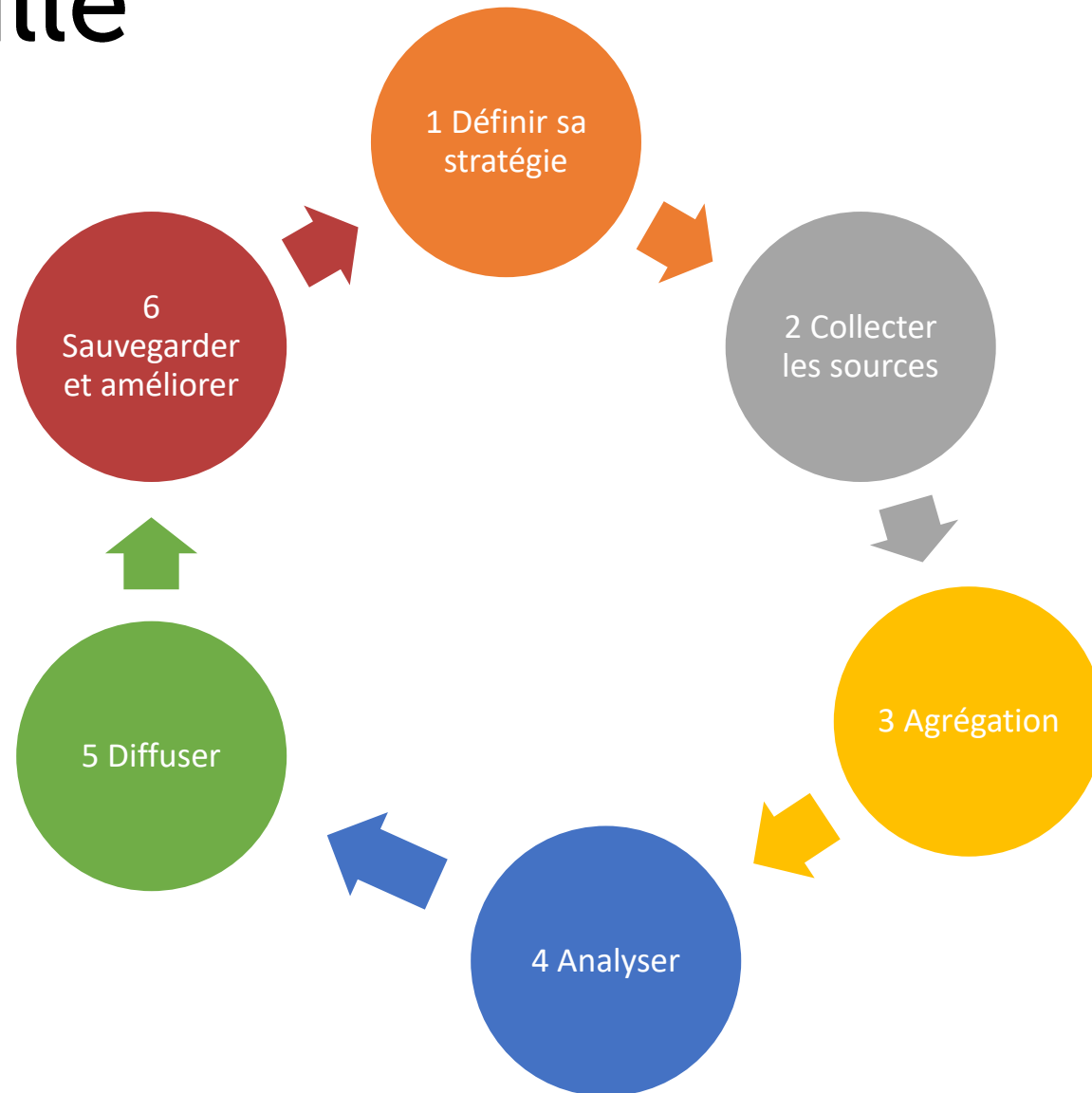
EFF

Mise en place de deux veilles informationnelles

Générique:
Pédagogie des adultes

Spécifique:
Gamification

Mise en place de la stratégie de veille



Veille pédagogie pour les adultes



1) Définir sa stratégie

Objectif: créer sa veille stratégique

● Définir la stratégie

Thématique

- Pédagogie pour les adultes

Public

- Qualiopi
- Personnel de l'EFF
- Direction

Axes

- Sectorielle/ stratégique et environnementale (les champs d'actions, les acteurs, les réalisations, les évènements, les enjeux)
- Innovation pédagogique et technologique
- Recherche scientifique et didactique
- Métiers et Emplois
- Règlementation et légal
- E-réputation et visibilité

Fréquence

- Mensuel

RH et financière

- 1 ingénieur avec un compte Inoreader pro

Langue

- Français

Contraintes

- Obtention et maintien de la certification QUALIOPi.
- Répondre au critère 6 indicateurs 23, 24, 25, 26

2) Collecter les sources

Objectif: collecte de sources pertinentes pour votre veille

Collecter les sources

Ciblage de mots-clés à l'aide de Google-Ads

France
Français
Google
févr. 2022 - janv. 2023

Élargir la recherche :
 + emploi
+ éducation
+ littérature
+ manuels
+ famille
+ acoustique
Affiner vos mots clés

+ enseignement de la musique
Exclure les idées réservées aux adultes
1 457 idées de mots clés disponibles
Affichage des mots clés

<input type="checkbox"/> Mot clé (par ordre de pertinence)	Nombre moy. de recherches mensuelles	Variation sur trois mois	Variation YoY	Concurrence	Taux d'impressions des annonces	Enchère de haut de page (fourchette basse)	Enchère de haut de page (fourchette haute)	État du cc
<input type="checkbox"/> formation	10 k - 100 k	0 %	0 %	Faible	-	0,52 €	1,23 €	
Idées de mots clés								
<input type="checkbox"/> cpf formation	10 k - 100 k	0 %	-90 %	Moyen	-	0,37 €	0,84 €	
<input type="checkbox"/> formation pole emploi	10 k - 100 k	0 %	0 %	Moyen	-	0,41 €	1,06 €	
<input type="checkbox"/> formation professionnelle	10 k - 100 k	0 %	0 %	Moyen	-	0,53 €	1,40 €	
<input type="checkbox"/> mcp	10 k - 100 k	0 %	0 %	Faible	-	0,22 €	1,21 €	

FLUX

- + Ajouter
- Flux
- Google Actualités
- Page Facebook
- Flux Twitter
- Reddit feed
- Canal Telegram
- Newsletter
- Dossier
- COVID-19 alert

Bouton au-dessus de la liste des flux

Trouvez les meilleures sources d'information

Vous pouvez rechercher des articles, des flux de sites Web, des pages Facebook, des comptes Twitter, dans Google Actualités et plus encore.

Articles Flux Google News Pages Facebook Twitter Reddit Plus

pédagogique Toutes les langues

SUJETS SIMILAIRES

Flux Proposition de mots clés proposée par Inoreader

66 trouvés

Sydologie - toute l'innovation

Proposition de mots-clés via Inoreader

Créer une liste de mots clés en fonction des axes.

Sectorielle/ stratégique et environnementale	Innovation pédagogique et technologique	Recherche scientifique et didactique	Métiers et Emplois	Légale et réglementaire	E-réputation
France compétences	jeu pédagogique	Recherche didactique	reconversion professionnelle	cpf formation	centre de formation EFF
projet pédagogique	pédagogie active	Recherche pédagogique	Transision pro	formation pole emploi	EFF
Rendez-vous en terre digitale	e-learning	pédagogie différenciée	CQP	RNCP	formations EFF
Ganapati	Mooc	didactique pédagogie	Pole emploi	Qualiopi	Avis EFF
OCDE	Scoop.it	Andragogie	APEC	Formation professionnelle - Ministère du travail	Recommandation EFF
Conseil Supérieur de l'Emploi	Moodle	Eduveille	centre de formation	organisme de certification formation	
les acteurs de la compétence	Gamification	Centre de recherche sur la formation (CRF)		Réforme professionnelle	
évolution pédagogiques	L'atelier du formateur	Revue Française de Pédagogie	carif oref	Certificats des métiers	
évolution de l'ingé	Serious game	The Conversation	centre info		
	Digital Learning		CCI		
	café pédagogique		Welcom to the jungle		
	Sydologie		Formation en ligne		
	Michaël Burow				
	Amandine de Ademy				
	Alexandre Duarte				
	Fidback				

-  Collecter les sources
- 
- 
- 
- 
- 

The screenshot shows the Inoreader search interface. On the left, a sidebar lists search results for various keywords: 'Recherche scientifique ...' (35), '"andragogie" - Goog...' (20), 'Éducation - Article...' (15), 'Éduveille', 'EPN Travail', 'Revue française de ...', 'Innovation pédagogique...' (125), 'Sectorielle/ stratégique ...' (6), 'Légale et réglementaire' (21), and 'E-réputation'. Below this is a section for 'Listes des sources récoltés' with options for 'AUTOMATISATION', 'Mots-clés surveillés', and 'Règles'. The main content area displays 'Les articles issus des sources.' with three article cards. The first card is titled 'Au collège, l'origine sociale influence-t-elle les amitiés ?' from 'Éducation - Articles - The Conversation'. The second card is 'Trois nouvelles associées chez MedPlan Communications | Grenier ... - Grenier aux Nouvelles' from 'andragogie' - Google Actualités. The third card is 'Accompagner le parcours de formation et de transition professionnelle - FAD130 - ...' from 'EPN Travail'. Each card includes a thumbnail image and interaction icons (star, eye, share, etc.).

Classer les sources dans le logiciel Inoreader en fonction des axes.



LinkedIn Ajouter les collaborateurs travaillant chez les sources clés

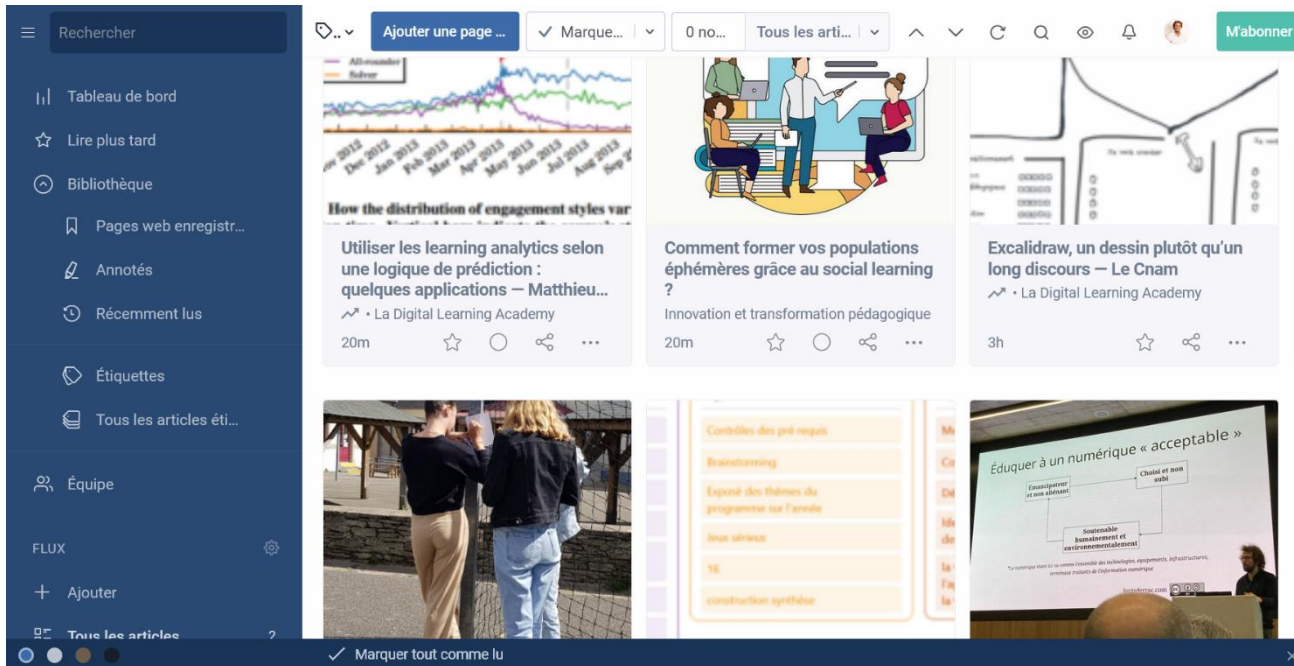
3) Agrégation

Objectif: agréger les ressources qui nous seront utiles pour nos veilles



Agrégation

Création d'étiquettes permettant d'agréger les ressources en fonction de nos axes.



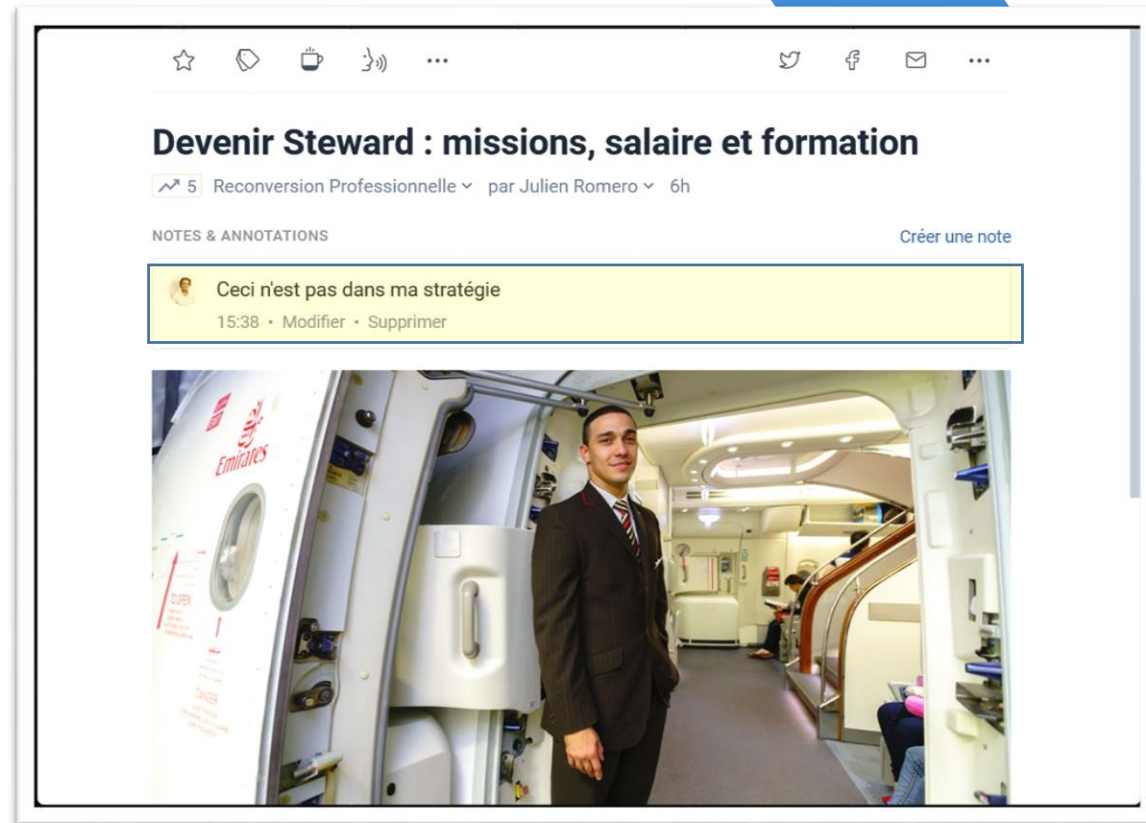
Agrégation des articles de nos sources dans les différentes étiquettes.

4) Analyser

Objectif: s'assurer de la pertinence de nos ressources pour éviter l'infobésité

Écriture d'une note pour souligner le hors-sujet de la ressource.

Analyser



Méthode mise en place

Lire le titre et supprimer car n'a aucun intérêt pour la veille

Lire et étiqueter la ressource car elle est intéressante pour vous et votre public

Classer pour lire plus tard car la ressource est trop longue à étudier pour le moment.

5) Diffuser

Objectif: diffuser l'ensemble de nos ressources à notre public



Création de 4 Newsletters:

- une regroupant les articles les plus importants
- 3 sur les axes Qualiopi (légal, métier, innovation)



Rencontre conviviale Drink'n'learn de 1h toutes les deux semaines pour parler d'une thématique.

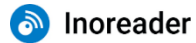
The screenshot shows a list of newsletters in a management interface. The first newsletter is 'Newsletter Direction EFF' with 1 article today. The second is 'Newsletter équipe EFF' with 4 articles today, highlighted with a red border and labeled 'Newsletter sélectionnée'. The third is 'Recherche scientifique et didactique 2' with 0 articles today. A context menu is open over the third newsletter, showing options: 'Propriétés de l'étiquette', 'Renommer l'étiquette', 'Supprimer l'étiquette', 'Créer un digest d'email', 'Obtenir le flux RSS', and 'Définir comme page d'accueil'. A 'Créer la newsletter' button is also visible.

Partage des flux des différents axes avec le reste de l'équipe

6) Sauvegarder et Améliorer

Objectif: garder en mémoire votre veille tout en la faisant évoluer

Stockage



-> Inoreader conserve l'ensemble des ressources accessible via le flux RSS



-> Mise en place d'une règle automatique mettant les ressources pour Qualiopi dans Pocket

Nom de la règle

Lorsque

Si est

Et contient

Et contient

+ Ajouter une condition Mots entiers uniquement

Alors [Cliquez ici pour connecter votre compte.](#)

+ Ajouter une action

Exécuter la règle Enregistrer la règle Annuler

Création de la règle pour Pocket

6) Sauvegarder et Améliorer

Amélioration

Un point autour
d'un café sur la
veille en forme
de SWOT

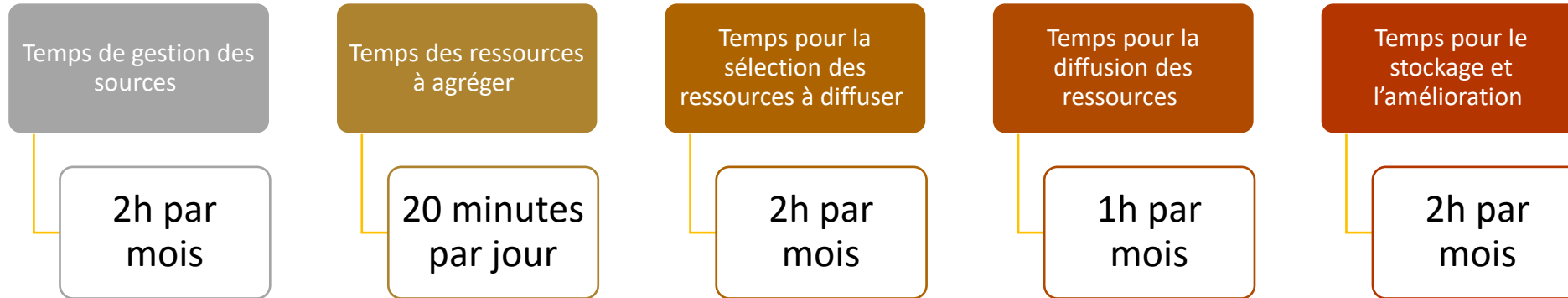
Un moment
ludique
permettant à
chacun de
partager son avis

Un questionnaire
à diffuser



Sauvegarder et
Améliorer

La gestion du temps



Veille Gamification



1) Définir sa stratégie

Objectif: créer sa veille stratégique

● Définir la stratégie

Thématique

- Gamification

Public

- Personnel de l'EFF
- Direction

Axes

- Sectorielle stratégique et environnementale /sociétale
- Innovation pédagogique et technologique
- Concurrentielle

Fréquence

- Mensuelle

RH et financière

- 1 ingénieur avec un compte Inoreader pro

Langue

- Français/Anglais

Contraintes

- Charge de temps

2) Collecter les sources

Objectif: collecte de sources pertinentes pour votre veille

Collecter les sources

Ciblage de mots-clés à l'aide de Google-Ads

The screenshot shows the Google Ads Keyword Planner interface. The search term is 'gamification, ludologie' in France, with a date range from February 2022 to January 2023. The interface displays a list of related keywords with various metrics.

Mot clé (par ordre de pertinence)	Nombre moy. de recherches mensuelles	Variation sur trois mois	Variation YoY	Concurrence	Taux d'impressions des annonces	Enchère haut de page (fourchette)
gamification marketing	100 - 1 k	0 %	0 %	Moyen	-	0,00 - 0,00
gamifier	100 - 1 k	0 %	0 %	Faible	-	0,00 - 0,00
la gamification	100 - 1 k	0 %	0 %	Faible	-	0,00 - 0,00
gamification retail	10 - 100	0 %	0 %	Faible	-	0,00 - 0,00
zichermann	10 - 100	0 %	0 %	Faible	-	0,00 - 0,00

Trouvez les meilleures sources d'information

Vous pouvez rechercher des articles, des flux de sites Web, des pages Facebook, des comptes Twitter, dans Google Actualités et plus encore.

Articles Flux Google News Pages Facebook Twitter Reddit Plus

serious game

Toutes les langues

Flux

16 trouvés

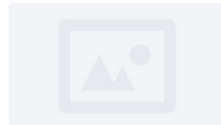


JMIR Serious Games

Serious games for health and social change

4 followers
6 articles/semaine

Modifier



Evaluating the Utility of a Psychoeducational Serious Game (SPARX) in Protecting...

29m



A Gamified Real-time Video Observed Therapies (GRVOTS) Mobile App via th...

2d



Games in Times of a Pandemic: Structured Overview of COVID-19...

2d







SUJETS SIMILAIRES

- #gaming
- #agile
- #technology
- #netvibes
- #gamedev
- #gamification
- #innovation
- #app

Proposition de mots-clés via Inoreader

Créer une liste de mots clés en fonction des axes.

Sectorielle/ stratégique et environnementale	Innovation pédagogique et technologique	Concurrentielle
formation gamifiée	gamification digital	Collock
Ludification	questionnaire gamification	firetiger
Gamification	outil gamification	Arkham Studio
Serious Games	serious game communication	Yu-kai Chou & Gamification
ludification du travail	serious game apprentissage	Reward Process
ludification des apprentissages	serious game science	Fidback
Ludology	serious game programmation	Gamified UK Gamification Consultancy
Game design	gamification communication interne	openseriousgames
Ludologie	formation gamifiée	
Gamification Of Work	gamification retail	
LitRPG Forum - Books, Geeks, & Gamification		
ludopedagogie		

-  Collecter les sources
- 
- 
- 
- 
- 

Gamification Nation

'gamification' - Goo...

serious games netw...

Ludology: The study...

SERIOUS GAMES M...

Gamification > Gami...

Sources classées selon les axes choisis

Gamification Concurrentiel

- Yu-kai Chou & Gamif...
- Collock
- Arkham Studio - Ag...
- Reward Process
- Gamified UK Gamifi...
- JMIR Serious Games

Métiers et Emplois 3

Recherche scientifique e...

Innovation pédagogique... 1

Sectorielle/ stratégique ...

Evaluating the Utility of a Psychoeducational Serious Game (SPARX) in Protecting Inuit Youth From Depression: Pilot Randomized Controlled Trial

JMIR Serious Games

1h

Comment mettre en place une stratégie QVT ?

Arkham Studio - Agence digitale

1d

10 étapes pour créer un serious game !

Arkham Studio - Agence digitale

1d

Les articles dans chaque axes

Réalité augmentée, réalité virtuelle, réalité mixte, ne les confondez plus !

Arkham Studio - Agence digitale

La gamification, c'est quoi ? Comment l'utiliser ?

Arkham Studio - Agence digitale

LES WARGAMES, UN OUTIL DE FORMATION LUDIQUE ET ENGAGEANT

Arkham Studio - Agence digitale

Classer les sources dans le logiciel Inoreader en fonction des axes.



- Collecter les sources

Alexandre SCHOHN
Concepteur/Médiateur/Pédagogie
[Voir le profil complet](#)

Récent

- # gamification
- Communication et culture scie...
- 360, la veille qui fait le tour du...
- # formation
- # elearning

Groupe

- Communication et culture scie...
- Sydologie - Innovation & Péda...
- Alumni Master Communicatio...

Événements

- 360, la veille qui fait le tour du...

Hashtags suivis

- # gamification
- # formation
- # elearning

En découvrir plus

#gamification
8 245 abonnés
[Suivi](#)

Commencer un post

Photo Vidéo Document

Actualité autour de #Gamification — Classer par : Pertinence

Lorenzo Ancona • 3e et + [+ Suivre](#)

Digital (and) Communications | ...
3 j • Modifié •

"Never doubt that a small group of thoughtful, committed citizens can change the world. Indeed, it is the only thing that ever has" - Margaret Mead ...voir plus

[Voir la traduction](#)

TEDxVerona
2 009 abonnés
3 j • Modifié • [+ Suivre](#)

? È possibile giocare al policy-making?

In un periodo storico in cui la #politica è pe ...voir plus

[Voir la traduction](#)

Gamification: come coinvolgere i cittadini nel policy making

Lorenzo ANCONA Gianluca SGUEO Maddalena FABBI

54

J'aime Commenter Republier Envoyer

Suivre les hashtags en fonction des mots clés
Ajouter les collaborateurs travaillant chez les sources clés

3) Agrégation

Objectif: agréger les ressources qui nous seront utiles pour nos veilles

Création d'étiquettes permettant d'agréger les ressources en fonction de nos axes.



- gamification Concurrentielle**
Total articles: 4
Last article: 09:53
4 articles today
- Gamification Innovation pédagogique et tech**
Total articles: 4
Last article: 09:53
4 articles today
- Gamification Sectorielle**
Total articles: 4
Last article: 09:53
3 articles today

- ChatGPT: If Gamification was Biscuit, what would it be and why?**
Gamified UK Gamification Consultancy
If gamification was a biscuit, it would be a fortune cookie. Like a fortune cookie, gamification is often used to motivate and engage people by providing them with a sense of achievement and reward. The fortune cookie contains a small piece of paper with a positive message or a piece of advice that...
2m
- L'ESCAPE GAME DIGITAL, UN OUTIL LUDIQUE ET PÉDAGOGIQUE**
Arkham Studio – Agence digitale
3m
- LES WARGAMES, UN OUTIL DE FORMATION LUDIQUE ET ENGAGEANT**
Arkham Studio – Agence digitale
3m
- Réalité augmentée, réalité virtuelle, réalité mixte, ne les confondez plus !**
Arkham Studio – Agence digitale

Agrégation des articles de nos sources dans les différentes étiquettes.
Ici dans l'étiquette Gamification Innovation et Technologie

4) Analyser

Objectif: s'assurer de la pertinence de nos ressources pour éviter l'infobésité

Écriture d'une note pour souligner le hors-sujet de la ressource.

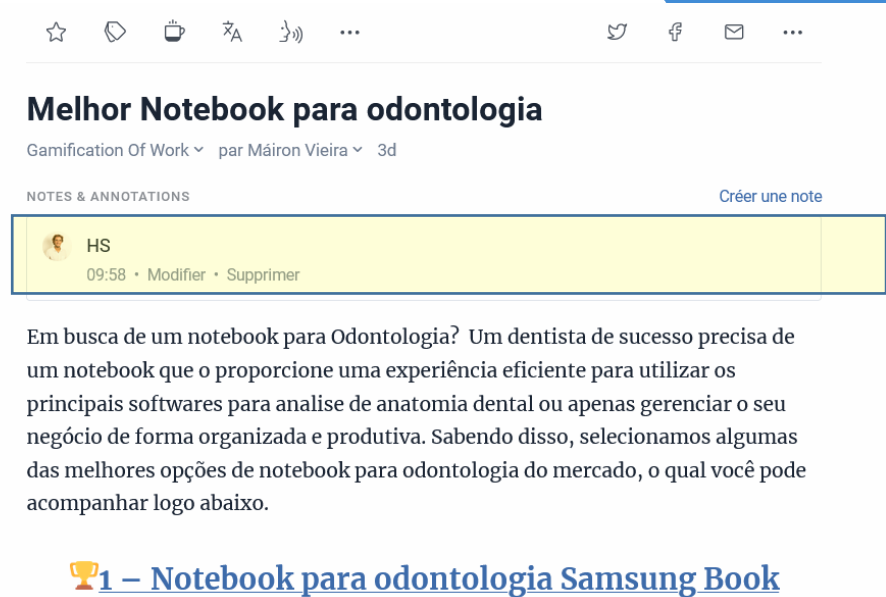
Analyser

Méthode mise en place

Lire le titre et supprimer car n'a aucun intérêt pour la veille

Lire et étiqueter la ressource car elle est intéressante pour vous et votre public

Classer pour lire plus tard car la ressource est trop longue à étudier pour le moment.



The screenshot shows a social media post titled "Melhor Notebook para odontologia" (Best Notebook for Dentistry) by "Gamification Of Work" (par Máiron Vieira) from 3 days ago. The post is categorized under "NOTES & ANNOTATIONS" and includes a note from user "HS" at 09:58. The note's content is: "Em busca de um notebook para Odontologia? Um dentista de sucesso precisa de um notebook que o proporcione uma experiência eficiente para utilizar os principais softwares para análise de anatomia dental ou apenas gerenciar o seu negócio de forma organizada e produtiva. Sabendo disso, selecionamos algumas das melhores opções de notebook para odontologia do mercado, o qual você pode acompanhar logo abaixo." Below the text is a heading for a list: "🏆1 – Notebook para odontologia Samsung Book".



5) Diffuser

Objectif: diffuser l'ensemble de nos ressources à notre public



Création d'une newsletter regroupant l'ensemble des ressources sur le sujet



Faire une expérience de gamification une fois par mois.

Newsletter Gamification

Total articles: 6
Last article: 10:03

6 articles today



Partage des flux des différents axes avec le reste de l'équipe

6) Sauvegarder et Améliorer

Objectif: garder en mémoire votre veille tout en la faisant évoluer



Sauvegarder et Améliorer

Stockage



Inoreader

-> Inoreader conserve l'ensemble des ressources accessible via le flux RSS



Enregistrement des activités de Gamification testées pour créer un catalogue d'outils de gamification spécifique à l'EFF

6) Sauvegarder et Améliorer

Amélioration

Un point autour
d'un café sur la
veille en forme
de SWOT

Un moment
ludique
permettant à
chacun de
partager son avis

Un questionnaire
à diffuser



Sauvegarder et
Améliorer

La gestion du temps

