

**Gestion et capitalisation des connaissances (Knowledge Management)****990 € HT****But**

Comprendre et intégrer les enjeux de la gestion et capitalisation des connaissances en entreprise (KM = Knowledge Management). L'objectif est de développer d'abord une approche de sensibilisation au KM par une approche de ludopédagogie* (utilisation du serious game* KM CHANGER ©). Cette sensibilisation par le jeu permettra d'aller beaucoup plus rapidement et plus imagée (par analogie) vers les concepts de KM fondamentaux à mettre en application en entreprise.

*La ludopédagogie est l'action d'utiliser des jeux sérieux (serious games), comme méthode pédagogique pour une assimilation plus engageante de contextes complexes. Le terme serious game désigne un jeu dont la thématique est sérieuse, mais dont le principe de base reste un jeu avec ses règles propres et son scénario de départ. Le serious game « KM Changer © » a déjà été testé et utilisé par de nombreux Experts KM en France pour valider de sa pertinence et de sa transposabilité au monde réel en entreprise.

Esprit Général

Le matin l'apprentissage du KM se fera par des méthodes de ludopédagogie pour que chacun échange sur ces expériences personnelles et voient par la pratique d'un jeu quels sont les enjeux du KM en entreprise. L'animateur sera là pour aider les auditeurs vis-à-vis des règles du jeu et les conseiller dans leurs choix stratégiques. Cette approche via un serious game sert aussi de brise-glace entre les auditeurs. L'après-midi est dédié à une présentation interactive de l'animateur qui sera ouverte aux échanges avec les auditeurs sur leur expérience en KM et gestion des savoirs et sur les recherches de méthode pour implémenter un processus KM en entreprise.

Prérequis**Niveau du stage :** Base

Ouvert à toute personne qui veut découvrir ou possède déjà une connaissance liée au KM

Durée et emploi du temps

08h00

Matin : Pratique ludopédagogique avec utilisation du Serious Game KM Changer © + Debriefing du jeu testé => transposition aux cas réels d'entreprise.

Après Midi : Présentation tenants et aboutissement du KM :

Définitions, Contextualisation, Méthodologie, La boîte à Outil du KM et présentation de plusieurs outils clés du KM, Conditions de succès d'un processus KM.

**Gilles RODRIGUEZ**

Knowledge Manager et Animateur

**Date**
PARIS**Programmé**

7 Octobre 2027

Catalogue Complet
des formations

* Conditions Générales



01 41 08 01 01



contact@eurosae.com



Sommaire

MATIN : Le KM via la ludopédagogie

1. Présentation des auditeurs et expression de leur besoin et niveau vis-à-vis du Knowledge Management
2. Mise en Place du jeu KM Changer et explication des règles
3. Pratique du Jeu et briefing pendant la partie
4. Debriefing à la fin de la partie : ce qui a été expérimenté, les enjeux du KM, les stratégies mises en œuvre pendant la partie => l'analogie avec les actions en entreprise

APRES-MIDI : La Capitalisation des connaissances au cœur de vos projets (Le Knowledge Management – KM)

1. La capitalisation des connaissances c'est quoi ?
2. La méthodologie du management des connaissances
 - Cartographier
 - Capitaliser
 - Partager
 - Créactiver
 - Organiser
3. La boîte à outil du KM et quelques outils présentés
 - La cartographie des connaissances
 - La criticité d'un savoir
 - L'interview
 - La vidéo
 - La Communauté de Pratique
 - Le rôle de l'IA ...
4. Les grands enjeux du KM : Culturels / Gouvernance / Technologiques

Pour faire une demande

Bulletin d'inscription

* Conditions Générales