



Photo by ThisisEngineering_RAEng on Unsplash

NEWSLETTER I

LE PROJET

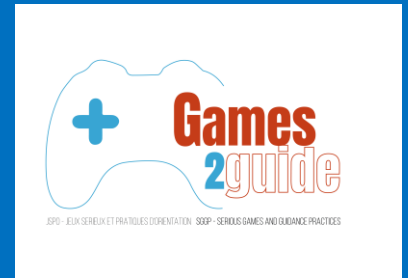
Objectif Général

Games2Guide vise à **accroître l'inclusion sociétale et à promouvoir une plus grande égalité des chances** en offrant aux **jeunes et aux professionnels de l'orientation** un accès facile à des jeux sérieux innovants de premier plan qui favorisent la réflexion sur l'avenir, le développement de compétences non techniques et l'information sur les emplois et le marché du travail. Cet objectif sera atteint grâce à la base de données *Games2Guide*.

Contexte

La génération actuelle est considérée comme une génération numérique, car elle a grandi en utilisant la technologie à des fins sociales, éducatives et de divertissement. Par conséquent, au lieu d'utiliser des méthodes d'orientation professionnelle plus traditionnelles, on développe de plus en plus de ressources numériques interactives et de jeux professionnels/éducatifs (ou sérieux) qui utilisent l'ensemble des compétences numériques que les jeunes possèdent déjà. Ces deux types d'outils visent à faire entrer les outils d'orientation professionnelle dans le XXI^e siècle en adoptant les technologies numériques, mais aussi à accroître la participation, la motivation, l'indépendance et la confiance en soi des jeunes lorsqu'ils prennent des décisions concernant leur avenir.

L'utilisation des jeux numériques est bénéfique pour renforcer et promouvoir l'inclusion sociale des groupes menacés d'exclusion sociale ou économique. Par conséquent, en fournissant une base de données de jeux sérieux, que les utilisateurs peuvent enrichir et



Jeux Sérieux et Pratiques d'Orientation

2018-1-FRD1-KA201-048216

Games2Guide est un projet européen qui rassemble les principaux jeux sérieux utilisés dans l'éducation et l'orientation professionnelle en Europe !



onisep



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

A E V A



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

classer, le projet espère accroître l'égalité des chances et, finalement, améliorer les compétences des jeunes d'aujourd'hui, renforçant ainsi la main-d'œuvre européenne.

L'intégration des jeux sérieux dans l'éducation est nécessaire pour répondre aux exigences de la société numérique d'aujourd'hui, avec une grande majorité de la population de tous les milieux ayant accès à Internet, l'intégration des jeux sérieux dans l'éducation peut garantir que des ressources adéquates pour l'apprentissage tout au long de la vie sont fournies à chacun - cela inclut les apprenants ayant des besoins éducatifs spéciaux et ceux qui suivent un enseignement conventionnel et non conventionnel.

Objectifs

Plus précisément, le projet vise à :

- ✚ Mettre en valeur les besoins de l'orientation professionnelle dans le champ des recherches et ressources en jeux sérieux pour l'apprentissage
- ✚ Accroître l'utilisation et la notoriété des jeux sérieux ;
- ✚ Valoriser les bonnes pratiques ;
- ✚ Identifier et encourager la transférabilité des jeux et des stratégies pédagogiques induites d'un secteur à l'autre et d'un pays à l'autre ;
- ✚ Faciliter les interactions entre les utilisateurs finaux, les concepteurs et les développeurs de jeux sérieux.

PARTENARIAT

Le partenariat de ce projet (5 partenaires) réunit des associations et des institutions d'éducation et de formation de 5 pays :

France : Unisep – Office national d'information sur les enseignements et les professions

Italie : UNIFI – Università degli Studi di Firenze

Portugal : AEVA – Associação para a Educação e Valorização da Região de Aveiro

Espagne : FASE – Formacion y Asesores en Seleccion y Empleo

Royaume-Uni : Aspire-igen group ; Ltd.

RÉUNIONS TRANSNATIONALES

- ✚ **À Paris, France, du 30 au 31 octobre 2018**
- ✚ Réunion de lancement
- ✚ Présentation des organisations partenaires et des participants à la réunion.
- ✚ Rappel des intentions, des objectifs, des actions, des livrables du projet. Situation et enjeux de chaque pays. Mise en commun des ressources et des travaux à exploiter.
- ✚ Présentation des aspects administratifs, financiers, budgétaires et la gestion juridique du projet.
- ✚ Ajustement des critères et du calendrier du projet sur la base du dossier de candidature à l'appel à projets.
- ✚ Choix d'une méthodologie et d'outils de collaboration et de suivi du projet.

Productions Intellectuelles - Étapes du Projet

O1 : Développement de la plate-forme de diffusion et d'échange pour les professionnels

O2 : Création de la base de données des jeux et des ressources de formation

O3 : Développement du site web pour la diffusion de jeux pour les étudiants et les jeunes

O4 : Guide méthodologique pour les groupes d'utilisateurs

O5 : Réalisation du recueil de bonnes pratiques pour les cibles professionnelles

O6 : Réalisation du livret blanc de recommandations pour la conception de jeux sérieux innovants accessibles aux étudiants de l'enseignement professionnel



- ✚ À Florence, Italie, du 6 au 7 mai 2019
- ✚ Réunion du projet transnational n° 2
- ✚ Compte-rendu de la réunion transnationale n° 1 du 30 au 31 octobre 2018 et rapport de la vidéoconférence du 5 avril 2019 pour validation de tous.
- ✚ Tour de table sur ce qui a été fait dans le cadre du projet.
- ✚ Validation du logo
- ✚ Définition du cadre conceptuel
- ✚ Réajustement du diagramme d'activité (Gantt)



JEUX SÉRIEUX SÉLECTIONNÉS

Jeu sérieux n°1 (France)

- Nom : *L'avenir s' imagine !*
- Lien : <https://www.lavenirsimagine.com/>

Jeu sérieux #2 (Italie)

- Nom: *GEM Guidance and Entrepreneurship – Mind-Sets through Games*
- Lien : <http://www.gemgame.eu>

Jeu sérieux n°3 (Espagne)

- Nom : *Playhost*
- Lien : <https://www.fase.net/playhost/>

Jeu sérieux n°4 (Portugal)

- Nom : *FUTURE TIME TRAVELLER*
- Lien : <http://future-time-traveller.eu/pt/future-time-traveller-3/>

Jeu sérieux n°5 (Royaume-Uni)

- Nom : *Stregths Tool*
- Lien : <https://www.myworldofwork.co.uk/what-are-my-strengths-0>

Ces jeux seront prochainement déployés et testés dans chaque pays auprès d'un groupe d'élèves sélectionnés dans chaque établissement d'enseignement ou de formation du partenariat. Les expérimentations suivront un processus scientifiquement reconnu utilisant des méthodes d'évaluation qualitatives et quantitatives. Chacun des participants de nos groupes cibles remplira 3 questionnaires d'évaluation dans le but de mesurer l'évolution des participants concernant leurs problèmes d'orientation professionnelle et de formation.

Nous vous invitons à consulter notre site : <http://www.games2guide.eu/>

Cette Newsletter a été réalisée par AEVA avec la collaboration des partenaires