



"L'éducation à l'éco-entrepreneuriat par le jeu"



Financé par
l'Union européenne

Table des matières

Introduction	4
A propos du projet...	5
<i>Paysage global de la méthodologie de la gamification numérique et de la méthodologie de l'éducation par les modèles numériques dans l'enseignement des thèmes de l'entrepreneuriat aux jeunes et exemple de bonne pratique</i>	6
<i>I Le concept d'entrepreneuriat, d'entrepreneuriat social et d'entrepreneuriat éco-social</i>	6
<i>II Le concept de gamification et apprentissage par le jeu</i>	6
1. Gamification	6
2. Apprentissage par le jeu (GBL)	7
<i>III Éducation à l'esprit d'entreprise</i>	9
<i>IV Gamification, apprentissage par le jeu et réalité virtuelle dans l'enseignement de l'entrepreneuriat</i>	10
Impact de l'utilisation de la gamification, de l'apprentissage par le jeu et de la réalité virtuelle dans la formation à l'entrepreneuriat	12
<i>Paysage européen et des Balkans occidentaux de la méthodologie de la gamification numérique et de la méthodologie de l'éducation par les modèles numériques dans l'enseignement de sujets liés à l'esprit d'entreprise aux jeunes</i>	14
Bosnie-Herzégovine	15
Monténégro	17
Croatie	20
Serbie	23
Chypre	26
Belgique	31
Conclusion	35
<i>Ressources, outils et activités éducatives numériques ludiques qui enseignent et promeuvent l'entrepreneuriat social et écologique auprès des jeunes dans les pays partenaires.</i>	37
Bosnie-Herzégovine	37
Environnement	37
OUTILS	37
ÉLÉMENTS DU JEU	37
OBJECTIF	37
UTILISATEURS	37
IMPACT/PRINCIPALES CONCLUSIONS	37
Monténégro	46
Environnement	46

OUTILS	46
ÉLÉMENTS DU JEU	46
OBJECTIF	46
UTILISATEURS	46
IMPACT/PRINCIPALES CONCLUSIONS	46
Croatie	48
Environnement	48
OUTILS	48
ÉLÉMENTS DU JEU	48
OBJECTIF	48
UTILISATEURS	48
IMPACT/PRINCIPALES CONCLUSIONS	48
Serbie	49
ENVIRONNEMENT	49
OUTILS	49
ÉLÉMENTS DU JEU	49
OBJECTIF	49
UTILISATEURS	49
IMPACT/PRINCIPALES CONCLUSIONS	49
Chypre	50
Environnement	50
OUTILS	50
ÉLÉMENTS DU JEU	50
OBJECTIF	50
UTILISATEURS	50
IMPACT/PRINCIPALES CONCLUSIONS	50
Belgique	54
Environnement	54
OUTILS	54
ÉLÉMENTS DU JEU	54
OBJECTIF	54
UTILISATEURS	54
IMPACT/PRINCIPALES CONCLUSIONS	54
<i>Collecte des scénarios pour le développement des outils et des activités des ressources éducatives gamifiées qui enseignent et promeuvent l'entrepreneuriat social et l'éco-entrepreneuriat auprès des jeunes.</i>	59

Bibliographie

134

Introduction



L'objectif de ce document est d'examiner la méthodologie de la gamification numérique et de l'éducation aux modèles numériques dans l'enseignement des sujets liés à l'entrepreneuriat aux jeunes des pays européens et des Balkans occidentaux, membres du consortium du projet BC4ESE. L'un des objectifs de cette publication est de développer des ressources, des outils et des activités pédagogiques numériques gamifiés qui enseignent et promeuvent l'entrepreneuriat social et l'éco-entrepreneuriat parmi les jeunes. Le but ultime est d'encourager davantage de jeunes à créer et à développer des entreprises éco-sociales et de s'assurer qu'ils ont accès à une assistance et à un soutien appropriés à chaque phase de leur parcours entrepreneurial.

ADP-Zid et Hub Nicosia sont les partenaires responsables de la production de ce document avec le soutien de tous les partenaires du projet : le partenaire coordinateur CEDRA Split (Croatie), l'agence de développement local Prozor-Rama et CDP Globus (Bosnie-Herzégovine), les jeunes ambassadeurs (Serbie), le réseau Diosis (Belgique) et l'OSC (Monténégro).

Ce document est divisé en deux parties principales : les informations générales sur le concept de gamification et d'apprentissage par le jeu et leur application dans la formation à l'entrepreneuriat, et l'analyse de chaque pays.

Pour chaque pays, nous nous sommes concentrés sur les points suivants :

- a. État des lieux de la méthodologie de la ludification numérique et de la méthodologie de l'éducation par les modèles numériques dans l'enseignement de l'entrepreneuriat aux jeunes
- b. Exemples de bonnes pratiques en matière de ressources, d'outils et d'activités éducatives numériques ludiques qui enseignent et promeuvent l'entrepreneuriat social et l'éco-entrepreneuriat auprès des jeunes dans les pays partenaires.

A propos du projet...

"L'objectif principal du projet BC4ESE est la mise en place d'un cadre innovant pour le développement éco-social intersectoriel qui permettra aux associations locales et aux jeunes de contribuer activement au développement intelligent, durable et inclusif de zones ciblées en Croatie, en Bosnie-Herzégovine, en Serbie, au Monténégro, en Belgique et à Chypre.

Les organisations locales ont besoin d'aide pour renforcer leurs capacités afin de pouvoir être le fer de lance de la mise en œuvre de nouvelles activités d'apprentissage non formel. En encourageant la coopération entre huit partenaires, le projet contribuera au développement de la coopération transfrontalière et renforcera les capacités des organisations des pays du programme et des pays partenaires.

Le projet BC4ESE vise à renforcer les capacités pour la promotion de l'entrepreneuriat éco-social (ESE) et le développement d'outils et de méthodologies d'éducation non formelle. Cela incitera les jeunes à prendre part à l'ESE en développant leurs compétences non techniques, entrepreneuriales et numériques, permettant ainsi des changements de comportement pour les préférences individuelles, les valeurs culturelles et la sensibilisation au développement durable et aux modes de vie.

Méthodologie

Avant la recherche, ADP-Zid et Hub Nicosia ont préparé un ensemble de lignes directrices et de modèles pour l'élaboration d'un rapport d'analyse par pays. Les partenaires ont utilisé plusieurs sources pour mener la recherche. Vous trouverez plus d'informations ci-dessous.

Le paysage global de la méthodologie de la ludification numérique et de la méthodologie de l'éducation par les modèles numériques dans l'enseignement de l'entrepreneuriat aux jeunes a été élaboré sur la base de sources et d'études officielles, ainsi que de documents et d'études provenant de centres de recherche, de groupes de réflexion et d'associations.

Pour la recherche documentaire menée par chaque partenaire sur leur pays, ils devaient analyser l'état actuel des choses concernant la méthodologie de gamification numérique du pays et la méthodologie d'éducation des modèles numériques dans l'enseignement des sujets liés à l'entrepreneuriat aux jeunes et rechercher des exemples de bonnes pratiques sur les ressources, outils et activités pédagogiques numériques gamifiés qui enseignent et promeuvent l'entrepreneuriat social et l'éco-entrepreneuriat auprès des jeunes. Pour ce faire, ils ont utilisé des sources officielles, des études nationales et des données statistiques, ainsi que de la littérature académique. Outre la recherche et l'analyse scientifiques, les partenaires ont également développé des scénarios de ressources, d'outils et d'activités pédagogiques numériques gamifiés qui enseignent et promeuvent l'entrepreneuriat social et l'éco-entrepreneuriat auprès des jeunes.

Paysage global de la méthodologie de la gamification numérique et de la méthodologie de l'éducation par les modèles numériques dans l'enseignement des thèmes de l'entrepreneuriat aux jeunes et exemple de bonne pratique

I Le concept d'entrepreneuriat, d'entrepreneuriat social et d'entrepreneuriat éco-social

Au cours de la première année du projet, le consortium du projet a mené des recherches sur l'entrepreneuriat éco-social dans les pays des Balkans occidentaux et d'Europe. Voici l'étude détaillée - [Analyse de l'entrepreneuriat éco-social : besoins, obstacles et bonnes pratiques.](#)

II Le concept de gamification et apprentissage par le jeu

De nos jours, les concepts de jeu sont de plus en plus intégrés dans des domaines autres que les environnements de jeu standard. On peut dire que le principe de base de tout jeu est d'atteindre un certain objectif. Que cet objectif soit de gagner un prix, d'accomplir une mission, de battre un concurrent ou d'être classé premier dans le tableau de classement, il s'agit, sans aucun doute, d'un mécanisme qui implique la motivation, l'engagement, l'émotion et certains modèles de comportement. Cela dit, il n'est pas surprenant que des éléments de jeu soient mis en œuvre dans des contextes non ludiques tels que le marketing, les affaires, le commerce électronique, l'éducation, l'environnement de travail, les médias sociaux, etc.

1. Gamification

Selon Werbach et Hunter (2012¹), la **gamification**² est définie comme l'utilisation d'éléments et de techniques de conception de jeux dans des contextes non ludiques. Elle s'appuie sur le succès de l'industrie du jeu, des médias sociaux et sur des décennies de recherche en psychologie humaine. Fondamentalement, toute tâche, mission, processus ou contexte théorique peut être gamifié (Werbach & Hunter, 2012). L'objectif principal de la gamification est d'accroître la participation d'une personne à une activité et de la motiver en intégrant des éléments de jeu tels que des prix ou des récompenses et des tableaux de classement. Selon Figueroa (2015)³, de nombreuses utilisations ont été données à la gamification avant le domaine de l'éducation. Parmi ces utilisations, citons : la motivation des employés, la conceptualisation du concept de préservation de l'énergie, la lutte contre les maladies et leur compréhension, la création d'une concurrence saine, la promotion des dons caritatifs, la fidélisation des clients, l'éducation, l'apprentissage des langues, entre autres.

1.1. Éléments et composants du jeu

Selon Sailer, Hence, Mandl et Klevers (2013), les jeux vidéo suivent un modèle de conception qui intègre certains éléments ou composants. Ces éléments sont cruciaux au moment de la conception d'un jeu et sont essentiels pour atteindre l'objectif principal de la gamification, à savoir la motivation. Parmi ces éléments, on peut citer les points, les badges, les tableaux de classement, les barres de progression, les graphiques de performance, les quêtes, les niveaux, les avatars, les éléments sociaux et le système de récompenses. Tous ces éléments ont des objectifs différents et peuvent être adaptés à n'importe quel environnement de travail, d'entreprise ou d'éducation.

¹ Werbach, Kevin & Hunter, Dan (2012), *For the win : How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press, États-Unis.

² Nick Pelling invente le terme "Gamification" en 2002.

³ Jorge Francisco Figueroa Flores (2015), *Using Gamification to Enhance Second Language Learning*, Digital Education Review Volume 27, June 2015 ISSN 2013-9144.

1.2. Motivation et gamification

Il existe six perspectives principales dans la recherche sur la motivation qui ont été liées à la gamification : Trait, apprentissage comportemental, cognitif, autodétermination, intérêt et émotion, expliqués dans les travaux de Sailer, Hense, Mandl et Kelvers (2013⁴). Chaque perspective a ses propres caractéristiques ; par exemple, la perspective des traits observe les motivations comme des caractéristiques individuelles et certaines des plus importantes qu'elle présente comprennent l'accomplissement, le besoin de pouvoir et l'affiliation. D'autre part, l'apprentissage comportemental est considéré comme le résultat d'expériences antérieures, notamment de renforcements positifs ou négatifs ou de liens stimulus-réponse. L'utilisation de journaux réflexifs ou le partage d'expériences par le biais de la création d'un avatar pourraient constituer une application de ces éléments en vue d'améliorer la L2 et la gamification. La perspective cognitive perçoit la motivation comme une analyse des moyens et des fins qui dépend des objectifs spécifiques à la situation, des attentes concernant le résultat de la situation elle-même, des attentes concernant les conséquences du résultat et de la valeur subjective. La perspective de l'autodétermination postule les besoins psychologiques de compétence, d'autonomie et de relation sociale. La satisfaction de ces besoins est nécessaire à la motivation intrinsèque et peut être perçue de manière extrinsèque par la satisfaction des besoins. D'autre part, l'intérêt est considéré par les chercheurs comme une variable affective et cognitive et évolue en fonction d'un contenu spécifique et de l'interaction avec l'environnement. Enfin, l'émotion peut être influencée par les stratégies d'enseignement, car elle est décrite par les chercheurs comme une conception émotionnelle de l'enseignement, qui fonctionne avec des mécanismes de motivation.

2. Apprentissage par le jeu (GBL)

Au 20e siècle, l'apprentissage par le jeu a été introduit comme approche pédagogique au niveau universitaire dans les années 1970 par Jean Piaget (1973) et Lev Vygotsky (1978).⁵ Le concept d'apprentissage basé sur le jeu a une longue préhistoire, puisque des jeux de société comme le Kalaha, le Xiangxi, les échecs et d'autres formes de jeux ont été utilisés pendant des milliers d'années dans des contextes éducatifs, pour former la pensée stratégique et tactique, ainsi que les compétences linguistiques, les mathématiques et d'autres sujets. Les jeux et l'apprentissage par le jeu étaient des idées didactiques bien connues dans la Grèce antique et sous l'Empire romain.⁶ Il s'agit d'une évolution naturelle par rapport aux méthodes traditionnelles d'enseignement, qui comprennent des éléments statiques et non interactifs, tels que des manuels, des tableaux, et qui consistent à donner des cours aux élèves plutôt que d'explorer avec eux. Il s'agit d'une forme d'engagement expérientiel dans laquelle les gens apprennent par essais et erreurs, par des jeux de rôle et en traitant un certain sujet non pas comme un "contenu" mais comme un ensemble de règles ou un système de choix et de conséquences. Les jeux dans l'éducation fournissent un moyen par lequel les élèves peuvent explorer, résoudre des problèmes, relever des défis, prendre des décisions, et les jeux éducatifs contribuent à l'apprentissage de manière générale (Mead, 2011). Le GBL s'est avéré être un moyen efficace d'améliorer la motivation d'apprentissage et les résultats scolaires.

Afin de planifier un programme d'études approprié et d'obtenir des résultats d'apprentissage satisfaisants avec le GBL, certains principes et mécanismes doivent être pris en considération.

2.1. Mécanismes du GBL

⁴ Sailer, Hense, Mandl et Kelvers (2013), *Psychological Perspectives on Motivation through Gamification*,

⁵ Hellerstedt A, Mozelius P, "Game-based learning - a long history" (2019), Stockholm University et Mid Sweden University, Suède

⁶ ibid.

Les jeux peuvent aider les apprenants à se trouver dans un environnement d'apprentissage efficace, à l'aise et avec une motivation d'apprentissage plus forte, de sorte que les apprenants puissent utiliser l'apprentissage par le jeu numérique pour développer les techniques et les connaissances de base dans des domaines spécifiques nécessaires à l'ère de la technologie numérique. L'apprentissage par le jeu donne aux gens la même sensation qu'en jouant à des jeux informatiques. Dans le processus d'apprentissage, nous observons deux éléments importants : l'intérêt et le plaisir.

Le GBL est de plus en plus utilisé dans les domaines suivants :

- Sujet vraiment difficile
- Public difficile à atteindre
- Difficultés d'évaluation et de certification
- Processus de compréhension complexe
- Analyses sophistiquées de type "what if" ("que se passerait-il si")
- Développement de la stratégie et communication
- Accroître l'intérêt et la motivation des élèves pour l'apprentissage

Tableau 1. Gamification et apprentissage par le jeu

Points de comparaison	La gamification dans l'éducation	Apprentissage par le jeu
Concept	La gamification consiste à ajouter des éléments de jeu à une situation qui n'en est pas une. Ils récompensent les utilisateurs pour certains comportements	Utilisation de jeux pour améliorer l'expérience d'apprentissage
Objectif	Cultiver la motivation en jouant	A réaliser dans le jeu motive les élèves
Défi	À la recherche d'une nouvelle façon de défis de l'approche	Les défis qui font partie du jeu doivent être relevés.
Caractère	Avatar de joueur avec une histoire faible	Personnages dans une situation spécifique
Techniques	<ol style="list-style-type: none"> 1. Progresser vers différents niveaux 2. Notes 3. Avatars 4. Monnaies virtuelles 5. Compétition avec des amis 	<ol style="list-style-type: none"> 1. La motivation 2. Pratique pertinente 3. Moment opportun spécifique 4. Histoire, émotion 5. Objectifs du jeu, défis
Avantages	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meilleure expérience d'apprentissage 2. Meilleur environnement d'apprentissage 3. Retour d'information instantané 4. Incitation au changement de comportement 5. Elle peut être appliquée à la plupart des besoins d'apprentissage 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Augmente la capacité de l'enfant à capacité de mémoire 2. Aide à la réflexion stratégique rapide, à la résolution de problèmes 4. Développe la coordination main-œil

		5. Renforcement des compétences (par exemple, lecture de cartes)
Récompenses	Gagnez de l'expérience, des points et montez en niveau	Des récompenses intrinsèques ; Perdre peut être possible ou non, car l'objectif est de motiver les gens à agir et à apprendre.
Niveaux, coûts	Moins cher, plus facile	Coûteux, difficile
Contenu	Des fonctionnalités sont ajoutées au LMS ou tout autre système	Généralement transformé pour s'adapter à l'histoire et aux scènes du jeu.

Source : Rula Al-Azawi, Fatma Al-Faliti et Mazin Al-Blushi : Rula Al-Azawi, Fatma Al-Faliti, et Mazin Al-Blushi, *Educational Gamification vs. Game-based Learning : Comparative Study*, (2016), International Journal of Innovation, Management and Technology, Vol. 7, No. 4, Disponible sur :

https://www.researchgate.net/publication/308613589_Educational_Gamification_Vs_Game_Based_Learning_Comparative_Study

Quelques outils de gamification et d'apprentissage par le jeu : Duolingo, Minecraft, Second Life, Coursera, Brainscape, Kahoot, Credly, OpenBadges, Immediate Feedback Assessment Technique, TopHat. Stratégies de ludification en ligne : Tableaux de discussion, Quiz ; Stratégies de gamification en classe : Jeopardy ; systèmes de réponse en classe : Kahoot, TopHat ; stratégies de gamification hors classe ; environnements d'apprentissage basés sur le jeu : Trivia Crack ; Environnements d'apprentissage par le jeu : World of Warcraft, Second Life.

III Éducation à l'esprit d'entreprise

L'éducation à l'esprit d'entreprise est définie comme le processus consistant à doter les étudiants/jeunes d'une capacité accrue à générer des idées et des compétences pour les concrétiser. L'éducation à l'esprit d'entreprise dote les étudiants/jeunes des connaissances, attributs et capacités supplémentaires nécessaires pour appliquer ces aptitudes dans le contexte de la création d'une nouvelle entreprise ou d'un nouveau commerce⁷. L'enseignement de l'entrepreneuriat, en général, cherche à fournir aux étudiants/jeunes les connaissances, les compétences et la motivation nécessaires pour encourager la réussite entrepreneuriale dans divers contextes. Le contexte de l'éducation à l'entrepreneuriat définit l'ensemble des enseignements formalisés qui informent, forment et éduquent toute personne intéressée à participer au développement socio-économique par le biais d'un projet visant à promouvoir la sensibilisation à l'entrepreneuriat, la création d'entreprises ou le développement de petites entreprises⁸.

Depuis 1999, le Global Entrepreneurship Monitor (GEM) étudie l'esprit d'entreprise et vise à comprendre le lien entre l'esprit d'entreprise et le développement économique. Les études et les rapports du Global Entrepreneurship Monitor soulignent la grande importance que l'esprit d'entreprise a acquise en tant que moyen de création d'emplois, de génération de richesses et de capital social, et indiquent que le développement économique et la croissance sont étroitement liés à l'esprit d'entreprise.

L'éducation à l'esprit d'entreprise est un sujet important pour tous les pays européens, car elle prépare les personnes qui peuvent contribuer à la capacité d'une économie à innover, à créer de nouvelles entreprises et de nouvelles idées. Le plan d'action "Entrepreneuriat 2020", élaboré par la Commission

⁷ Agence d'assurance qualité, *Enterprise and Entrepreneurship Education : Guidance for UK Higher Education Providers* ; QAA : Gloucester, UK, 2012.

⁸ Unesco, Bureau international du travail, *Towards an Entrepreneurial Culture for the Twenty-First Century : Stimuler l'esprit d'entreprise par l'éducation à l'entrepreneuriat dans les écoles secondaires* ; Unesco : Paris, France, 2016.

européenne en 2013, fournit une feuille de route pour promouvoir l'esprit d'entreprise en Europe et souligne l'importance de l'enseignement et de la pratique de l'esprit d'entreprise depuis la maternelle jusqu'à l'université. Le plan se concentre sur la promotion de l'éducation à l'entrepreneuriat comme moyen de développer une culture entrepreneuriale, conduisant à la poursuite du développement économique et de la durabilité.

Compte tenu de l'importance de l'esprit d'entreprise, il est nécessaire de formuler des cadres d'enseignement et des programmes de formation efficaces dans ce domaine. En général, l'enseignement de l'entrepreneuriat vise à se référer à l'enseignement du domaine de l'entrepreneuriat et à la formation des entrepreneurs. Elle implique des activités visant à développer la façon dont les étudiants/jeunes perçoivent leur monde, eux-mêmes et les autres, ainsi que la façon dont ils gèrent leurs ressources. L'un des principaux aspects que les programmes de formation à l'entrepreneuriat doivent inclure concerne la formation d'entrepreneurs actifs qui étendent les connaissances théoriques de la gestion d'une entreprise. Dans la plupart des programmes de formation à l'entrepreneuriat, des méthodes traditionnelles sont utilisées et sont basées sur des exposés théoriques, ce qui permet aux apprenants de bien saisir les concepts théoriques et de comprendre les caractéristiques des activités entrepreneuriales. Toutefois, ces approches n'aident pas les étudiants/jeunes à comprendre correctement les conséquences des actions et des décisions prises dans le contexte de la formulation et de la gestion d'une entreprise⁹.

Ainsi, des approches et des méthodes d'enseignement novatrices doivent compléter la formation théorique et promouvoir l'apprentissage actif des étudiants/jeunes, tout en améliorant la résolution de problèmes et les compétences sociales des étudiants/jeunes¹⁰. À cet égard, il est souligné que l'apprentissage formel traditionnel doit être complété par des méthodes d'apprentissage informelles utilisant l'apprentissage par le jeu et les simulations. En outre, les études soulignent que les approches axées sur la pratique doivent être incluses dans les programmes car elles sont plus appropriées pour l'enseignement et l'apprentissage de l'esprit d'entreprise. Enfin, du point de vue du contenu, les études soulignent que les programmes de formation à l'entrepreneuriat doivent comporter trois objectifs importants : (1) apprendre aux étudiants/jeunes à comprendre le domaine de l'entrepreneuriat, (2) apprendre à agir de manière entrepreneuriale et (3) devenir en fin de compte des entrepreneurs prospères¹¹.

IV Gamification, apprentissage par le jeu et réalité virtuelle dans l'enseignement de l'entrepreneuriat

Tendances actuelles, défis et opportunités liés à l'utilisation de la gamification, de l'apprentissage par le jeu et de la réalité virtuelle dans l'enseignement de l'entrepreneuriat

Alors que les organisations cherchent de nouveaux moyens de renforcer leurs liens avec les utilisateurs de leurs produits/services et leurs employés, la gamification et l'utilisation d'éléments basés sur le jeu deviennent de plus en plus importantes et courantes. L'utilisation de composants, de mécanismes et de dynamiques spécifiques peut être conçue dans un nouveau système ou comme

⁹ Buzady, Z. ; Almeida, F. FLIGBY-A Serious Game Tool to Enhance Motivation and Competencies in Entrepreneurship. In Informatics ; Institut de publication numérique multidisciplinaire : Bâle, Suisse, septembre 2019

¹⁰ Ibid.

¹¹ Grivokostopoulou, F., Kostas, K., Perikos, I., *Examining the Impact of a Gamified Entrepreneurship Education Framework in Higher Education*, Computer Engineering and Informatics Department, University of Patras ; Greece, 2019, disponible sur : https://www.researchgate.net/publication/336524113_Examining_the_Impact_of_a_Gamified_Entrepreneurship_Education_Framework_in_Higher_Education

complément à un système existant, dans le but d'améliorer l'engagement des utilisateurs en encourageant un sentiment d'amusement, de passion et de jeu.

Il est bien souligné que les programmes de formation à l'entrepreneuriat doivent intégrer les nouvelles technologies éducatives afin d'améliorer leur efficacité, leur attrait et, surtout, leurs résultats d'apprentissage¹².

La gamification définit l'utilisation de la conception et des principes du jeu dans des contextes non ludiques. Elle est considérée comme une approche basée sur la motivation qui vise à accroître l'engagement et la motivation du public cible, ainsi qu'à améliorer les bénéfices de l'apprentissage et l'obtention des résultats souhaités par le biais d'une participation active¹³.

En général, la justification de l'utilisation des méthodes de gamification dans la formation à l'entrepreneuriat repose sur les principes de la théorie de l'autodétermination¹⁴. Dans ce contexte, l'utilisation de principes et de caractéristiques semblables à ceux des jeux dans les activités d'apprentissage peut permettre une immersion très similaire à celle des jeux, où les participants peuvent apprendre de manière inductive et prendre des décisions, ce qui peut améliorer la rétention et la créativité¹⁵. Plus précisément, la gamification peut impliquer les apprenants dans des activités et des scénarios de formation qui peuvent stimuler leur motivation, accroître leur engagement et surtout renforcer leur intérêt pour l'apprentissage, leur expérience et la construction de leurs connaissances. Dans la littérature, il existe quelques travaux sur la gamification et l'enseignement de l'entrepreneuriat, mais l'adoption de la gamification dans l'enseignement de l'entrepreneuriat est considérée comme assez résiduelle et peu de choses ont été faites sur l'examen multidimensionnel de leur interrelation et de leur interaction. En effet, il est souligné que la gamification et les intentions entrepreneuriales constituent deux sujets pertinents dans la littérature commerciale qui manquent encore d'investigations empiriques. Ainsi, la formulation d'un cadre concret pour l'enseignement de l'entrepreneuriat qui incorporera des activités d'apprentissage gamifiées et l'évaluation de leur impact sur l'apprentissage de l'entrepreneuriat et l'expérience d'apprentissage des étudiants/jeunes est fortement souhaitée. Dans un contexte de formation à l'entrepreneuriat, la gamification est principalement appliquée afin de motiver les apprenants et de les engager dans des applications, des activités et des services en les rendant plus attrayants, plus efficaces et plus amusants à utiliser. Les études de recherche sur l'utilisation de la gamification et des jeux sérieux dans la formation à l'entrepreneuriat soulignent que les apprenants peuvent percevoir le jeu de simulation comme un exercice très utile qui peut étendre leurs connaissances sur les concepts de l'entrepreneuriat. Les activités d'apprentissage basées sur le jeu peuvent aider les étudiants à acquérir les compétences nécessaires, en les aidant à surmonter les obstacles quotidiens qui jalonnent leur parcours entrepreneurial.

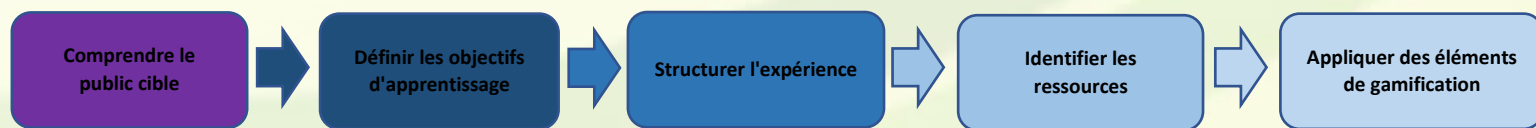
¹² Wu, Y. ; Yuan, C.H. ; Pan, C.I. *Entrepreneurship Education : Une étude expérimentale avec les technologies de l'information et de la communication*. Durabilité 2018

¹³ Iscenco, A. ; Li, J. *The game with impact : Gamification in environmental education and entrepreneurship*. Mold. Environ. Gov. Acad. 2014. Disponible en ligne : https://www.changemakers.com/sites/default/files/competition_entry_form_files/alexandr_iscenco_johnathan_li_-_the_game_with_impact_-_full_0.pdf, (consulté le 27 mai 2019).

¹⁴ Deci, E.L. ; Ryan, R.M. *Aperçu de la théorie de l'autodétermination : An organismic dialectical perspective*. Dans *Handbook of Self-Determination Research* ; University of Rochester Press : Rochester, NY, USA, 2002

¹⁵ Ruiz-Alba, J.L. ; Soares, A. ; Rodríguez-Molina, M.A. ; Banoun, A. *Gamification and entrepreneurial intentions*. J. Small Bus. Enterp. Dev. 2019

Pour que l'expérience d'enseignement et d'apprentissage par la gamification soit réussie et que l'apprenant du 21st siècle soit engagé et motivé, l'éducateur doit planifier en conséquence. Pour ce faire, il doit suivre le modèle en cinq étapes de la gamification éducative.



Impact de l'utilisation de la gamification, de l'apprentissage par le jeu et de la réalité virtuelle dans la formation à l'entrepreneuriat

L'esprit d'entreprise n'a jamais été aussi important qu'aujourd'hui. La formation à l'esprit d'entreprise constitue une priorité absolue dans les agendas politiques du monde entier en tant que moyen de promouvoir la croissance économique, de lutter contre le chômage et de créer du capital social. Compte tenu de l'importance de l'esprit d'entreprise, il est nécessaire de formuler des cadres et des programmes de formation efficaces en matière d'éducation à l'esprit d'entreprise.

On constate que la création d'un jeu éducatif efficace va bien au-delà de la simple création d'un jeu attrayant et de l'élaboration d'un contenu éducatif adapté à l'âge. Grâce à la ludification, nous pouvons non seulement créer un état d'esprit qui encourage les jeunes à essayer de nouvelles choses et à ne pas avoir peur d'échouer, mais aussi leur permettre de vivre des expériences agréables dans le but d'apprendre. En outre, la ludification est une approche innovante de l'apprentissage, car de nouvelles technologies et applications émergent continuellement, et elle est toujours en développement.

Les résultats des études réalisées jusqu'à présent suggèrent un impact positif significatif de la gamification sur la connaissance de la gamification, la créativité, la motivation à apprendre l'entrepreneuriat, et les compétences de communication et d'interaction des étudiants et des jeunes. L'étude a également montré que les étudiants et les jeunes étaient intéressés par la ludification et la percevaient comme une méthode d'enseignement efficace. En outre, les étudiants et les jeunes ont estimé que la gamification les impliquait dans des opportunités d'apprentissage actif, renforçait leur passion et leur satisfaction à l'égard de l'apprentissage et améliorait leurs connaissances des nouvelles technologies. L'auteur a conclu que les enseignants peuvent utiliser efficacement la gamification pour enseigner l'entrepreneuriat s'ils décrivent précisément les instructions du système aux étudiants et aux jeunes au début du cours. En outre, l'étude suggère que si la gamification inclut différents éléments tels que des points, des niveaux, des quêtes, tous les étudiants/jeunes, et plus particulièrement ceux qui sont passifs, s'intéressent à l'apprentissage. En outre, le cours ludique a amélioré la motivation, l'engagement et l'intérêt des étudiants/jeunes pour l'entrepreneuriat. Les étudiants/jeunes ont également perçu le cours comme étant efficace dans l'introduction de processus et de sujets opérationnels difficiles et dans le développement de leurs connaissances et compétences entrepreneuriales. Ces études ont examiné les effets à court terme de la gamification et notre compréhension de l'impact à long terme des méthodes pour cultiver les capacités entrepreneuriales des étudiants/jeunes est limitée. En outre, la majorité des chercheurs de cette étude ont constaté un effet positif des SG (Serious Games), de la simulation et de la gamification sur les qualités et les connaissances entrepreneuriales des étudiants. Ces résultats montrent que ces méthodes sont efficaces pour enseigner l'esprit d'entreprise dans l'enseignement supérieur. Alors que les SG et la gamification renforcent les capacités des étudiants/jeunes à travailler efficacement en équipe, toutes les études ont examiné l'impact de ces méthodes sur l'apprentissage et les capacités entrepreneuriales individuelles des étudiants/jeunes. Par conséquent, nos connaissances sur l'impact

des SG et de la gamification sur les qualités entrepreneuriales des étudiants au niveau de l'équipe sont très lacunaires.

L'environnement éducatif de la gamification, de l'apprentissage par le jeu et de la réalité virtuelle utilise une infrastructure éducative et des approches pédagogiques basées sur les principes de la gamification, ce qui permet aux étudiants d'étudier/jeûner de manière immersive ainsi que dans le cadre d'activités d'apprentissage par le jeu sur des défis réels que l'on peut trouver dans les environnements professionnels. Les scénarios peuvent aider les étudiants à acquérir les compétences nécessaires, en les aidant à surmonter les obstacles quotidiens dans leur parcours entrepreneurial. Une étude expérimentale a été réalisée pour explorer l'efficacité d'apprentissage de l'environnement et des activités d'apprentissage par le jeu et évaluer leur impact sur la motivation et l'attitude des étudiants ainsi que sur leur expérience d'apprentissage globale. L'étude d'évaluation a révélé des résultats assez intéressants et les conclusions indiquent que le cadre offre des activités d'apprentissage gamifiées efficaces qui augmentent la motivation des étudiants et les aident à formuler une mentalité, des aptitudes et des compétences en matière d'entrepreneuriat. compétences. Les résultats mettent en évidence le fait que les activités d'apprentissage ludiques qui impliquent les étudiants dans des situations réalistes qui les obligent à mettre en pratique les connaissances théoriques ont un impact plus important sur l'apprentissage des étudiants en ce qui concerne les concepts de l'entrepreneuriat, ainsi que sur leur compréhension et leur expérience d'apprentissage. En outre, les activités d'apprentissage par le jeu sont applicables à l'intégration, à l'inclusion sociale et au renforcement des capacités des communautés marginalisées.

Paysage européen et des Balkans occidentaux de la méthodologie de la gamification numérique et de la méthodologie de l'éducation par les modèles numériques dans l'enseignement de sujets liés à l'esprit d'entreprise aux jeunes

Ce chapitre couvre les analyses de fond des pays des Balkans occidentaux (Monténégro, Bosnie-Herzégovine, Croatie et Serbie), de la Belgique et de Chypre. Pour chaque pays, nous nous concentrerons sur les points suivants :

- ◇ Aperçu de l'état actuel de la question concernant la méthodologie de la gamification numérique et la méthodologie de l'éducation par les modèles numériques dans l'enseignement des sujets liés à l'entrepreneuriat aux jeunes ;
- ◇ Tendances actuelles, défis et opportunités dans l'utilisation de la gamification, de l'apprentissage par le jeu et de la réalité virtuelle dans l'enseignement de l'entrepreneuriat ;
- ◇ Exemples de bonnes pratiques en matière de ressources, d'outils et d'activités éducatives numériques ludiques qui enseignent et promeuvent l'entrepreneuriat social et l'éco-entrepreneuriat auprès des jeunes dans les pays partenaires.

Bosnie-Herzégovine

État des lieux de la méthodologie de la ludification numérique et de la méthodologie de l'éducation par les modèles numériques dans l'enseignement de l'entrepreneuriat aux jeunes

Le terme "gamification" n'est pas présent dans le discours public en Bosnie-Herzégovine. En saisissant les termes "gamification" et "gamification et apprentissage entrepreneurial en Bosnie-Herzégovine" dans les moteurs de recherche Internet, aucune source liée à ce sujet n'a été identifiée dans le cadre de la recherche. On peut en conclure que la gamification en tant que méthode d'enseignement n'est généralement pas assez utilisée en Bosnie-et-Herzégovine.

Étant donné que les établissements d'enseignement ont été confrontés à un certain nombre de défis dans la mise en œuvre des programmes ces dernières années, les technologies de l'information et de la communication sont de plus en plus utilisées dans les écoles et les facultés. L'apprentissage par le biais de jeux pourrait contribuer de manière significative à la qualité et à la diversité du contenu éducatif, en particulier dans les écoles et facultés d'économie où la simulation de circonstances et de situations commerciales est importante.

Conformément à la constitution, la compétence en matière d'éducation et de formation en Bosnie-Herzégovine relève de différents niveaux de gouvernance. Au niveau national : Ministère des affaires civiles avec son département de l'éducation ; Agence pour l'enseignement pré-primaire, primaire et secondaire (APOSO) avec son département de l'enseignement et de la formation professionnels. Au niveau de l'entité/du district, Fédération de Bosnie-Herzégovine (FBiH) : Ministère de l'éducation et des sciences ; 10 ministères cantonaux de l'éducation ; Republika Srpska : Ministère de l'éducation et de la culture ; District de Brčko : Département de l'éducation. Si les parties prenantes à tous les niveaux déclarent que les aptitudes et compétences numériques (APN) sont d'une grande importance pour l'éducation et la formation en Bosnie-et-Herzégovine, ces aptitudes et compétences sont encore en phase de développement. La loi-cadre sur l'enseignement et la formation professionnels (EFP) fait également référence à l'importance du développement des DSC. Chaque niveau de gouvernance dispose de sa propre législation sur l'EFP et, dans l'ensemble, toutes considèrent que le DSC est important pour l'EFP.¹⁶

Le document de travail au niveau de l'État intitulé "Priorités pour l'intégration des compétences entrepreneuriales et numériques dans les systèmes éducatifs en Bosnie-et-Herzégovine 2019-2030" vise à aligner les compétences entrepreneuriales et numériques sur le cadre européen des compétences numériques (DigComp), avec pour objectif à court terme d'intégrer les compétences entrepreneuriales et numériques dans les niveaux 1, 2 et 3 de la Classification internationale type de l'éducation (CITE). Les priorités 2019-2030 devraient servir de base à l'élaboration de documents politiques et de référence aux différents niveaux de gouvernance (Ibidem).

Le document Priorities in the integration of entrepreneurial learning and entrepreneurial key competencies in education systems in BiH (2021 - 2030) a été adopté. L'objectif de ce document est d'harmoniser les priorités et les prochaines étapes du développement de l'apprentissage entrepreneurial et des compétences entrepreneuriales conformément aux politiques clés de l'UE définies dans le cadre européen pour les compétences entrepreneuriales. Les activités relatives à la rédaction du document ont été réalisées avec la participation des créateurs des politiques éducatives

¹⁶ Fondation européenne pour la formation, DIGITAL FACTSHEET DECEMBER 2019
https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/2020-06/digital_factsheet_bosnia_and_herzegovina_0.pdf

et des experts en éducation - représentants des ministères compétents, des instituts pédagogiques, des établissements d'enseignement et des enseignants.¹⁷

Le DOL a été utilisé à des degrés divers dans différentes régions du pays, principalement en fonction de l'infrastructure des écoles professionnelles, du soutien financier disponible auprès des ministères concernés et des capacités et compétences des enseignants de l'EFP.¹⁸

Plusieurs plateformes en ligne pour les enseignants (eTwinning¹⁹, EPAL²⁰ et Moodle) sont utilisées dans le pays. Elles permettent aux enseignants d'échanger du matériel pédagogique et des expériences et de participer à des réseaux d'éducateurs européens.

En Bosnie-et-Herzégovine, au moins 44 établissements de FPI et écoles techniques proposent une formation aux métiers liés aux TIC²¹, et au moins 20 écoles offrent une qualification de technicien en TIC au niveau 3A de la CITE.²²

Depuis 2017, une semaine de l'apprentissage en ligne est organisée dans les écoles secondaires (première semaine de novembre) dans le canton de Sarajevo. Cet événement n'est actuellement mis en œuvre que dans 18 écoles secondaires, dont 11 écoles professionnelles, en raison du manque de capacités technologiques. Les écoles qui participent à l'événement utilisent des plateformes en ligne telles que Google for Education, Moodle ou FileZilla, et certaines écoles professionnelles ont développé leurs propres programmes (Ibidem).

Au cours de l'année scolaire 2018/19, le ministère de l'Éducation et des Sciences de la FBiH a soutenu l'achat de tableaux blancs interactifs, qui ont été utilisés dans un certain nombre d'écoles professionnelles de la FBiH à partir de 2019. Les tableaux blancs interactifs permettent aux enseignants de répondre aux besoins de l'enseignement contemporain, de rendre les leçons interactives et de soutenir la pensée critique chez les élèves. L'école professionnelle de Fojnica les utilise pour les mathématiques, tandis que l'école professionnelle de Travnik rend la géométrie plus intéressante et interactive grâce à l'outil numérique GeoGebra (Ibidem).

L'une des recherches intéressantes et pertinentes pour cette étude est l'enquête menée sur un échantillon de 180 conférences dans plusieurs facultés d'économie de nombreux pays européens. L'objectif principal de ce document était d'étudier le niveau d'utilisation des jeux de simulation dans les facultés d'économie, dans le but spécifique de comparer les jeux de simulation aux autres types d'enseignement et de discuter de leurs avantages ainsi que des obstacles à leur utilisation. 4 % des répondants étaient originaires de Bosnie-Herzégovine. Environ la moitié des répondants ont indiqué qu'ils n'utilisaient pas de jeux de simulation en classe, mais qu'ils avaient l'intention de commencer à les utiliser bientôt (54 %). Environ un cinquième des répondants utilisent actuellement des jeux de simulation dans l'enseignement (19 %) et 12 % des répondants utilisaient des jeux de simulation auparavant, mais pas maintenant. Par ailleurs, 16 % des répondants n'utilisent pas de jeux de simulation en classe et n'ont pas l'intention de commencer à les utiliser. La plupart des répondants

¹⁷ <https://eurydice.eacea.ec.europa.eu/national-education-systems/bosnia-and-herzegovina/ongoing-reforms-and-policy-developments> consulté le 02/12/2022

¹⁸ Fondation européenne pour la formation, DIGITAL FACTSHEET DECEMBER 2019
https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/2020-06/digital_factsheet_bosnia_and_herzegovina_0.pdf

¹⁹ <https://aposo.gov.ba/bs/erasmus/etwinning/>

²⁰ <https://aposo.gov.ba/bs/erasmus/epale/>

²¹ Source : www.eduinfo.ba/privatne-srednje-skole/sarajevo. Les informations n'ont pas été fournies par les institutions nationales, il est donc possible qu'il y ait plus d'écoles et de programmes informatiques.

²² Fondation européenne pour la formation, DIGITAL FACTSHEET DECEMBER 2019
https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/2020-06/digital_factsheet_bosnia_and_herzegovina_0.pdf

reconnaissent que les jeux de simulation sont très utiles en gestion (21 %) ainsi qu'en marketing (19 %), en finance (18 %) et en entrepreneuriat (17 %).²³

Recommandations pour le développement de ressources éducatives, d'outils et d'activités qui enseignent et promeuvent les thèmes de l'entrepreneuriat social et de l'éco-entrepreneuriat auprès des jeunes au niveau national

Compte tenu de l'influence positive que peut avoir l'apprentissage par le jeu (présentée ci-dessus), il est nécessaire de promouvoir les possibilités offertes par cette méthode d'enseignement auprès du grand public en Bosnie-et-Herzégovine.

Il est nécessaire de sensibiliser aux méthodes d'enseignement modernes, en particulier dans les écoles et facultés d'économie, où la simulation de situations entrepreneuriales est importante pour l'acquisition de connaissances de qualité et le développement de compétences.

La gamification doit être traitée par le biais d'une approche systémique dans le cadre de réformes éducatives plus larges et de la numérisation de la société. Il est nécessaire de travailler au renforcement de la capacité du personnel enseignant à appliquer de nouvelles méthodes d'enseignement, et de créer les conditions pour équiper les établissements d'enseignement afin de mettre en œuvre la gamification en tant que méthode d'enseignement.

En outre, il est nécessaire de familiariser les organisations de la société civile avec le concept de gamification, car aucun exemple de projet concret dans ce domaine n'a été trouvé dans le secteur civil en Bosnie-Herzégovine au cours de la recherche.

Monténégro

État des lieux de la méthodologie de la ludification numérique et de la méthodologie de l'éducation par les modèles numériques dans l'enseignement de l'entrepreneuriat aux jeunes

Le fait que la gamification soit un sujet rarement mentionné au Monténégro se traduit par le peu d'informations que l'on peut trouver sur ce sujet. Lorsque l'on utilise des outils de recherche en ligne, les résultats qui apparaissent sur la gamification au Monténégro sont rares. Si l'on en trouve, ils ne sont pas liés à l'entrepreneuriat, et encore moins à l'entrepreneuriat éco-social. Ainsi, nos analyses se concentreront sur la gamification en tant que concept et la façon dont elle a été discutée au Monténégro, ainsi que sur les projets concernant la gamification dans d'autres secteurs comme une possibilité d'étendre la gamification à l'entrepreneuriat éco-social.

L'une des dernières mentions relatives à la gamification au Monténégro a eu lieu lors d'une conférence Spark.me à Podgorica, où la gamification a été abordée sous l'angle de la lutte contre le changement climatique.²⁴ Ce sujet était le plus proche de celui de cette recherche, et il est important de le mentionner non seulement en raison du sujet abordé, mais aussi parce que les grands événements comme celui-ci ont le potentiel de fixer l'agenda, ce qui est crucial pour les nouveaux concepts comme

²³ Pejić Bach, M., Meško, M., Zoroja, J., Godnov, U., Čurlin, T. (2020), *Usage of Simulation Games in Higher Educational Institutions teaching Economics and Business*. ENTRENOVA 10-12, septembre 2020, conférence virtuelle, Croatie, disponible à l'adresse : <https://hrcak.srce.hr/250935?fbclid=IwAR00E2PSQqjms8Ng-oG6qYF8R-8iNptM6XaA0sFsDXLJcj1FhUWlkqukc-Q>

²⁴ Jovanović N., (2022) Avez-vous entendu que quelque chose volait à la conférence Spark.me 2022 ? <https://digitalizuj.me/2022/06/da-li-ste-culi-da-je-nesto-letjelo-na-spark-me-2022-konferenciji/>, (consulté le 15/12/2022).

la gamification de l'entrepreneuriat éco-social. Pete Blackshaw,²⁵, l'a mentionné en déclarant que la gamification est l'avenir, en particulier la gamification du changement climatique. Il pense qu'il existe une intersection considérable entre les jeux et le changement climatique, ce qui renforce la nécessité et l'idée de promouvoir et d'enseigner l'entrepreneuriat écosocial en utilisant des outils de gamification.

Cependant, lorsque l'on discute et que l'on recherche des modèles numériques d'éducation au Monténégro, on constate des avancées significatives dans la mise à disposition de plateformes électroniques pour divers cours, même s'ils ne sont pas liés à l'esprit d'entreprise. Ces plateformes peuvent être utilisées comme des méthodologies et des cadres déjà établis pour l'enseignement de l'entrepreneuriat éco-social. Certaines d'entre elles sont Digital Bee²⁶ (les programmes pour adultes comprennent le marketing numérique, les compétences de vie et les bases de données), Digital School (plateforme pour l'apprentissage, l'enseignement, la communication et la coopération dans l'environnement numérique pour les enfants et les adolescents)²⁷ et ICT Cortex Academy²⁸ qui offre plus de 50 cours concernant principalement les technologies de l'information.

Alors que la gamification, telle qu'elle est définie, peut inclure diverses méthodes, telles que les récompenses, quelques exemples peuvent être trouvés au Monténégro qui peuvent être considérés comme la gamification de l'enseignement de l'entrepreneuriat éco-social. Le Climathon de Podgorica peut être utilisé comme un exemple de gamification de l'entrepreneuriat éco-social. Le Climathon est un hackathon destiné à lutter contre le changement climatique au Monténégro. La mission des Climathons est de connecter les villes et les régions avec leurs citoyens pour catalyser le changement systémique et créer des communautés résilientes au changement climatique.²⁹ L'éducation à l'entrepreneuriat entre en jeu par le biais d'une formation préparatoire sur l'explication du hackathon, la transition verte comme condition préalable à la croissance et au développement de l'économie monténégrine, les fonds de capital-risque pour les start-ups qui apportent des solutions aux défis sociaux, économiques et écologiques, et, enfin, les erreurs les plus courantes que les gens commettent dans les affaires. Cependant, ce hackathon n'est pas simplement une formation à l'éco-entrepreneuriat. L'un des éléments de gamification que ce hackathon adopte est l'attribution des meilleures idées. Bien sûr, ce Climathon ne peut pas être considéré comme une gamification de l'apprentissage entrepreneurial parce qu'il manque un lien entre les modèles de gamification et l'adoption de nouvelles connaissances, en particulier en ce qui concerne les activités entrepreneuriales. Cependant, il peut servir d'exemple pour mobiliser les gens dans la résolution de problèmes sociétaux et écologiques au Monténégro, tout d'abord en adoptant de nouvelles compétences et en sensibilisant au fait que les activités entrepreneuriales peuvent apporter des changements. De plus, la motivation joue un rôle crucial ici, sous la forme de récompenses et d'incitations financières, afin de susciter l'intérêt des gens pour ce sujet.

Dans certaines écoles, l'entrepreneuriat peut être enseigné en tant que matière à option. Cependant, il n'existe aucune information pertinente sur les écoles qui enseignent cette matière, mais le public cible du Bar Business Center Handbook³⁰ pour la mise en œuvre de l'éducation entrepreneuriale est constitué d'élèves âgés de 11 à 14 ans, ce qui nous permet de conclure qu'il s'agit d'une matière enseignée aux élèves de l'école primaire.

²⁵ ibid

²⁶ Extrait du site web de la plateforme : <https://digitalnaakademija.me/po%C4%8Detna> (consulté le 15/12/2022)

²⁷ Extrait du site web de la plate-forme : www.digitalnaskola.edu.me/en/index.html ; (consulté le 15/12/2022)

²⁸ Tiré du site web de l'académie, <https://academy.ictcortex.me/> ; (consulté le 15/12/2022)

²⁹ <https://www.undp.org/montenegro/speeches/climathon-podgorica>, (consulté le 14/12/2022)

³⁰ Tomašević, I., Vujović, T. (2013) Preduzetnički poduhvati, Business Center Bar, <https://www.bsbar.org/me/category/publikacije-16/preduzetnicki-poduhvati-365> (consulté le 13/12/2022).

La gamification dans le secteur du tourisme a fait l'objet d'un rapport de recherche qui a exploré les possibilités d'utiliser la gamification pour améliorer les offres touristiques. Selon cette étude, la gamification du papier présente de multiples avantages. Tout d'abord, la gamification augmentera la motivation des touristes et des employés du secteur touristique à modifier leur comportement (achat d'un produit touristique, travail efficace, etc.) Deuxièmement, la gamification permettra aux touristes et aux employés du tourisme de co-crée de la valeur et donc d'encourager la motivation interne. La gamification peut être appliquée au tourisme par le biais du marketing, des ventes et de l'encouragement des clients (application externe) et par le biais des ressources humaines, de la formation, de l'amélioration de la productivité et du crowdsourcing (application interne). Lors de la phase de visite d'une destination ou d'une attraction touristique, une expérience clé est créée. L'objectif des porteurs de l'offre touristique est d'influencer la formation d'une expérience positive. L'utilisation de la gamification peut augmenter le niveau de satisfaction.³¹

Recommandations pour le développement de ressources éducatives, d'outils et d'activités qui enseignent et promeuvent les thèmes de l'entrepreneuriat social et de l'éco-entrepreneuriat auprès des jeunes au niveau national

En résumé, le Monténégro a le potentiel pour utiliser la gamification dans l'entrepreneuriat éco-social. Tout d'abord, il existe de nombreuses plateformes conçues pour l'apprentissage en ligne dans différents segments des technologies de l'information. En combinaison avec diverses ressources sur l'entrepreneuriat en général, principalement par des organisations spécialisées telles que l'Union des jeunes entrepreneurs, l'Institut pour l'entrepreneuriat et le développement économique, la plateforme des femmes d'affaires, la Faculté d'économie de l'Université du Monténégro, la Faculté polytechnique de l'Université Donja Gorica, ainsi que d'autres acteurs travaillant sur l'entrepreneuriat, il y a un espace pour créer un réseau travaillant sur l'objectif commun de la gamification de l'entrepreneuriat éco-social. Un rôle important dans ce processus pourrait être joué par des exemples de bonnes pratiques qui pourraient être utilisés comme partenaires stratégiques tels que la plateforme Flourish.me³² ainsi que le Climathon Podgorica, qui traite spécifiquement de la résolution des problèmes écologiques. Sur la base de nos recherches, nous recommandons ce qui suit :

- Mise en relation et mise en réseau des différents acteurs mentionnés qui pourraient travailler sur un objectif commun ou une proposition d'outils de gamification dans l'entrepreneuriat éco-social.
- Utiliser les plateformes d'apprentissage en ligne existantes pour en faire des plateformes de gamification. Ces plateformes comptent déjà de nombreux utilisateurs, ce qui permettrait d'atteindre plus facilement le public cible.
- S'appuyer non seulement sur les TIC pour la ludification, mais aussi étendre l'entrepreneuriat écosocial aux secteurs les plus développés au Monténégro, notamment le tourisme, pour lequel il existe déjà une base et un intérêt.
- Plus important encore, la gamification elle-même devrait être promue comme un outil utile non seulement pour améliorer les connaissances et les compétences dans le domaine de l'entrepreneuriat éco-social, mais aussi dans d'autres domaines.

³¹ Lacmanović D., Pavičević Đ., Tomašević I., Jovanovski S., Raspor A. (2017), Développement d'une offre touristique innovante en utilisant la technologie bitcoin et le concept de gamification, Business Center Bar, <http://bscbar.org/me/category/publikacije-16/razvoj-inovativnog-turistickog-proizvoda-koriscenjem-bikon-t-362> (consulté le 13/12/2022).

³² <https://flourishapp.me/>, (consulté le 14/12/2022)

- Comme il existe peu d'exemples positifs et de littérature concernant la gamification de l'entrepreneuriat éco-social, le Monténégro devrait s'appuyer sur les pratiques positives d'autres pays, en particulier ceux de la région qui peuvent avoir des économies similaires ou d'autres facteurs externes susceptibles d'affecter son développement.

Croatie

État des lieux de la méthodologie de la ludification numérique et de la méthodologie de l'éducation par les modèles numériques dans l'enseignement de l'entrepreneuriat aux jeunes

L'apprentissage par le jeu (GBL) et la gamification en tant que méthodes d'apprentissage et d'enseignement peuvent être considérés comme des concepts presque entièrement nouveaux dans le contexte éducatif croate. Afin de comprendre les ramifications de ces méthodologies dans ce contexte national, il est nécessaire de déterminer leur statut dans les différents secteurs de l'éducation. En ce sens, le GBL a gagné en popularité dans le secteur de l'enseignement scolaire, où il offre une perspective nouvelle en engageant les jeunes étudiants sur divers sujets. Cependant, on ne peut observer qu'un très petit nombre d'écoles et d'enseignants, qui se concentrent uniquement sur l'enseignement de compétences de programmation aux jeunes par le biais du GBL³³.

Une étude a été réalisée en 2018 par des universitaires croates dans le but d'évaluer l'utilisation et les points de vue des professionnels de l'éducation scolaire liés à l'utilisation de la gamification dans l'enseignement scolaire³⁴. Dans le cadre de l'étude, une recherche par sondage a été menée dans 6 écoles publiques de 2 régions croates différentes où 128 membres du personnel enseignant ont répondu à plusieurs questions examinant leur sensibilisation au concept et à l'utilisation des méthodologies de gamification dans l'enseignement. Seuls 31,5 % d'entre eux connaissaient le terme, tandis que pour les autres, la notion était totalement inconnue.³⁵ Pour ceux qui connaissaient la méthodologie et l'utilisaient même eux-mêmes, deux raisons principales ont été déterminées concernant le manque d'utilisation du GBL et des techniques de gamification dans l'enseignement formel : le manque de temps pour préparer les sessions de gamification (43,9 %) et le manque d'informations sur le concept de gamification (29,3 %).³⁶ En mai 2020, un groupe d'universitaires a mené des recherches sur l'utilisation des jeux de simulation dans les établissements d'enseignement supérieur qui enseignent l'économie et le commerce.³⁷ L'enquête a été envoyée par courriel aux professeurs employés dans les facultés d'économie en Europe et le nombre total de répondants qui

³³ Franković, I., Hoić-Božić, N., Holenko Dlab, M., & Ivašić-Kos, M. (2019). Soutenir l'apprentissage de la programmation à l'aide de jeux numériques éducatifs. Dans les actes de la 13e conférence européenne sur l'apprentissage par le jeu, Reading, Royaume-Uni : Academic Conferences and Publishing International Limited, 999-1003. Disponible en ligne : <https://doi.org/10.34190/GBL.19.094> Consulté le 3 novembre 2022.

³⁴ Plantak Vukovac, D., Škara, M., Hajdin, G. : Korištenje i stavovi nastavnika o igrifikaciji u osnovnim I srednjim školama, Zbornik Veleučilišta u Rijeci, Vol. 6 (2018), n° 1, pp. 181-196 Disponible en ligne : <https://hrcak.srce.hr/file/294324> Consulté le 3 novembre 2022.

³⁵ Plantak Vukovac, D., Škara, M., Hajdin, G. : Korištenje i stavovi nastavnika o igrifikaciji u osnovnim I srednjim školama, Zbornik Veleučilišta u Rijeci, Vol. 6 (2018), n° 1, pp. 181-196 Disponible en ligne : <https://hrcak.srce.hr/file/294324> Consulté le 3 novembre 2022.

³⁶ Plantak Vukovac, D., Škara, M., Hajdin, G. : Korištenje i stavovi nastavnika o igrifikaciji u osnovnim I srednjim školama, Zbornik Veleučilišta u Rijeci, Vol. 6 (2018), n° 1, pp. 181-196 Disponible en ligne : <https://hrcak.srce.hr/file/294324> (consulté le 3 novembre 2022).

³⁷ Pejić Bach, M., Meško, M., Zoroja, J., Godnov, U. i Ćurlin, T. (2020). Utilisation des jeux de simulation dans les établissements d'enseignement supérieur enseignant l'économie et les affaires. ENTRENOVA - ENTerprise REsearch InNOVation, 6 (1), 27-36. Disponible en ligne : <https://hrcak.srce.hr/250935> (consulté le 5 novembre 2022)

ont participé à l'enquête sur l'utilisation des jeux de simulation est de 180.³⁸ Presque tous les pays européens ont été inclus, mais la plupart des répondants venaient de Croatie (69 %).³⁹ Environ la moitié des répondants ont indiqué qu'ils n'utilisaient pas de jeux de simulation en classe, mais qu'ils avaient l'intention de commencer à les utiliser bientôt (54 %). La plupart des répondants reconnaissent que les jeux de simulation sont très utiles en gestion (21 %) ainsi qu'en marketing (19 %), en finance (18 %) et en entrepreneuriat (17 %).⁴⁰ La plupart des répondants impliquent que le manque de moyens financiers constitue le principal obstacle à l'utilisation des jeux de simulation (79%). Près de la moitié des personnes interrogées indiquent qu'il est difficile de changer la façon dont vous travaillez depuis longtemps (56%). Le même pourcentage de répondants (39%) indique que les affirmations suivantes constituent des obstacles à l'utilisation des jeux de simulation dans l'enseignement : Manque de compréhension de la part de la direction, Pas nécessaire dans l'enseignement et Il est difficile de s'adapter aux nouvelles technologies. Seuls 3 % des répondants n'ont jamais entendu parler des jeux de simulation.⁴¹

Les sources disponibles et l'état actuel de la question, comme le confirme la plateforme des résultats du projet Erasmus+, indiquent un manque d'outils et de ressources liés à ces sujets dans les contextes nationaux lorsqu'il s'agit de l'éducation non formelle. Il n'existe tout simplement pas de projets axés sur le GBL et la gamification, ainsi que sur les méthodologies d'éducation par le modèle dans l'enseignement de l'esprit d'entreprise aux jeunes. De même, il n'existe aucun projet de ce type dans les domaines de l'éducation dans le contexte national croate. Le projet BC4SEE est le premier projet de ce type dans cette zone de l'UE. D'autant plus lorsqu'il s'agit du thème de l'entrepreneuriat éco-social.

Néanmoins, il existe plusieurs exemples d'utilisation du GBL dans l'enseignement des STEM, comme la programmation dans le cadre du projet CodER KA2⁴² et l'éducation à la citoyenneté par le biais de salles d'évasion numériques dans le cadre du projet Escape for Democracy KA2⁴³. En ce qui concerne l'enseignement de la programmation par le biais du GBL, il a été indiqué que la résolution d'un problème particulier par la création d'un programme informatique implique non seulement des procédures standard de développement de programmes, mais aussi l'innovation et l'esprit d'entreprise.⁴⁴ L'apprentissage de la programmation par le biais du GBL peut réellement améliorer les compétences entrepreneuriales des apprenants. Le développement des compétences entrepreneuriales liées à l'approche "design thinking" peut être observé dans le cadre du GBL pour les

³⁸ Pejić Bach, M., Meško, M., Zoroja, J., Godnov, U. i Ćurlin, T. (2020). Utilisation des jeux de simulation dans les établissements d'enseignement supérieur enseignant l'économie et les affaires. ENTRENOVA - ENTERPRISE RESEARCH INNOVATION, 6 (1), 27-36. Disponible en ligne : <https://hrcak.srce.hr/250935> (consulté le 5 novembre 2022)

³⁹ Pejić Bach, M., Meško, M., Zoroja, J., Godnov, U. i Ćurlin, T. (2020). Utilisation des jeux de simulation dans les établissements d'enseignement supérieur enseignant l'économie et les affaires. ENTRENOVA - ENTERPRISE RESEARCH INNOVATION, 6 (1), 27-36. Disponible en ligne : <https://hrcak.srce.hr/250935> (consulté le 5 novembre 2022)

⁴⁰ Pejić Bach, M., Meško, M., Zoroja, J., Godnov, U. i Ćurlin, T. (2020). Utilisation des jeux de simulation dans les établissements d'enseignement supérieur enseignant l'économie et les affaires. ENTRENOVA - ENTERPRISE RESEARCH INNOVATION, 6 (1), 27-36. Disponible en ligne : <https://hrcak.srce.hr/250935> (consulté le 5 novembre 2022)

⁴¹ Pejić Bach, M., Meško, M., Zoroja, J., Godnov, U. i Ćurlin, T. (2020). Utilisation des jeux de simulation dans les établissements d'enseignement supérieur enseignant l'économie et les affaires. ENTRENOVA - ENTERPRISE RESEARCH INNOVATION, 6 (1), 27-36. Disponible en ligne : <https://hrcak.srce.hr/250935> (consulté le 5 novembre 2022)

⁴² <https://coderproject.eu/>

⁴³ <https://escapefordemocracy.com/>

⁴⁴ Franković, I., Hoić-Božić, N., Holenko Dlab, M., & Ivašić-Kos, M. (2019). Soutenir l'apprentissage de la programmation à l'aide de jeux numériques éducatifs. In Proceedings of the 13th European Conference on Game Based Learning, Reading, UK : Academic Conferences and Publishing International Limited, 999-1003, pp. 6. Disponible en ligne : <https://doi.org/10.34190/GBL.19.094> (Consulté le 8 novembre 2022).

problèmes de programmation, car les étudiants sont invités à concevoir des solutions qui répondent aux besoins de la communauté et à résoudre des problèmes du monde réel de manière innovante.⁴⁵

Un petit nombre d'articles scientifiques rédigés par des auteurs croates discutent des ramifications théoriques du GBL, mais aucun d'entre eux ne se concentre sur le caractère national général lui-même. Sans parler des processus d'apprentissage qui impliquent la mise en œuvre du GBL dans l'enseignement des sujets liés à l'entrepreneuriat, quels qu'ils soient. Par conséquent, cette production intellectuelle est la première à se concentrer sur les aspects théoriques et pratiques du GBL dans le contexte national croate en ce qui concerne l'enseignement de l'entrepreneuriat.

Recommandations pour le développement de ressources éducatives, d'outils et d'activités qui enseignent et promeuvent les thèmes de l'entrepreneuriat social et de l'éco-entrepreneuriat auprès des jeunes au niveau national

Sur la base des découvertes faites au cours de cette recherche, les auteurs de l'étude s'accordent sur plusieurs conclusions déterminantes :

- La méthodologie moderne de l'éducation par le modèle de rôle n'a pas été introduite dans les programmes d'enseignement croates dans tous les secteurs de l'éducation, qu'elle soit formelle ou non formelle.
- Il y a un manque d'outils et de ressources pédagogiques en matière de GBL, de gamification et de modèles de rôles, destinés à enseigner n'importe quel sujet à n'importe quel type d'apprenant.
- Il n'existe pas de projets, de ressources ou d'informations relatives à l'enseignement de l'entrepreneuriat éco-social par le biais du GBL et de la gamification en Croatie.
- Les ressources disponibles en matière de GBL et de gamification sont destinées à l'inclusion sociale des apprenants défavorisés et à l'enseignement des sujets STEM aux jeunes.
- Les quelques ressources existantes en matière de GBL et de gamification devraient être davantage promues afin de sensibiliser à leur existence et de promouvoir le concept unique dans le contexte éducatif croate.
- L'apprentissage des STIM par le biais du GBL améliore néanmoins les compétences entrepreneuriales de base des apprenants, telles que la résolution de problèmes, la prise de décision, la pensée critique, la créativité et la gestion du temps.
- Les ressources GBL existantes devraient être encouragées à être utilisées pour le développement des compétences entrepreneuriales, étant donné qu'elles contribuent à ce type de développement des compétences.
- Les professionnels de l'éducation, notamment les enseignants, les professeurs et les éducateurs non formels en Croatie, s'intéressent de près aux méthodologies GBL et à la mise en œuvre d'activités de gamification à introduire dans les programmes d'enseignement.

⁴⁵ Franković, I., Hoić-Božić, N., Holenko Dlab, M., & Ivašić-Kos, M. (2019). Soutenir l'apprentissage de la programmation à l'aide de jeux numériques éducatifs. In Proceedings of the 13th European Conference on Game Based Learning, Reading, UK : Academic Conferences and Publishing International Limited, 999-1003, pp. 4. Disponible en ligne : <https://doi.org/10.34190/GBL.19.094> (Consulté le 8 novembre 2022).

- Il y a un manque de ressources visant à améliorer les compétences des professionnels de l'éducation afin qu'ils puissent introduire les méthodologies GBL, Gamification et d'éducation par le modèle dans leurs enseignements.
- Le projet BC4ESE est la première tentative d'enseignement de l'entrepreneuriat éco-social, du GBL dans l'éducation à l'entrepreneuriat et de l'éducation au modèle dans le secteur de l'éducation en général.
- Une fois les ressources pédagogiques du projet BC4ESE publiées, l'équipe du projet devrait déployer des efforts considérables pour promouvoir et diffuser l'explosion des résultats de ce projet dans les secteurs de la jeunesse et de l'éducation.

Serbie

État des lieux de la méthodologie de la ludification numérique et de la méthodologie de l'éducation par les modèles numériques dans l'enseignement de l'entrepreneuriat aux jeunes

La gamification dans l'éducation fait référence à l'utilisation d'éléments de jeu, tels que les points, les badges et les tableaux de classement, dans des contextes non ludiques, tels que les salles de classe et les plateformes d'apprentissage en ligne, afin d'impliquer et de motiver les apprenants. Ces dernières années, la gamification a gagné en popularité en Serbie en tant que moyen d'améliorer l'engagement et la réussite des élèves dans diverses matières, notamment les mathématiques, les sciences et les langues.

L'industrie serbe des jeux est représentée par 130 entreprises ou équipes et emploie plus de 2 200 personnes dans le secteur⁴⁶. Toutefois, la production se concentre principalement sur les jeux commerciaux et les services d'externalisation, laissant la création et l'utilisation de jeux dans le processus éducatif aux enseignants, aux écoles et aux organisations non gouvernementales. Par ailleurs, le ministère de l'éducation a élaboré des lignes directrices et des ressources à l'intention des éducateurs sur la manière d'intégrer la gamification - des contenus éducatifs numériques et interactifs dans la réalisation d'activités éducatives.^{47,48}. Cela montre l'intérêt croissant du pays pour la mise en œuvre de la gamification et des ressources éducatives numériques dans le système éducatif.

Actuellement, la reconnaissance et le soutien de la gamification dans l'éducation en Serbie varient d'une école à l'autre et dépendent des préférences et des priorités individuelles des écoles et des éducateurs, ainsi que de la disponibilité des ressources et du soutien pour la mise en œuvre d'activités d'apprentissage basées sur le jeu.

Sur la base de l'évaluation des données disponibles et des informations recueillies par la recherche documentaire, la gamification de l'éducation en Serbie peut être regroupée en cinq catégories représentées :

⁴⁶ Serbian Gaming Industry Report 2021, SGA, 2021 - http://sga.rs/wp-content/uploads/REPORT_2022.pdf, 2022

⁴⁷ Ministère de l'éducation, des sciences et du développement technologique - *Instruction professionnelle pour l'organisation du travail éducatif dans les écoles primaires au cours de l'année scolaire 2021/2022* - <https://zuov.gov.rs/strucno-uputstvo-za-orgaznaciju-obrazovno-vaspitnog-rada-u-osnovnoj-i-srednjoj-skoli/>, 2021

⁴⁸ Ministère de l'éducation, des sciences et du développement technologique - *Instruction professionnelle pour l'organisation du travail éducatif dans les lycées au cours de l'année scolaire 2021/2022* <https://zuov.gov.rs/wp-content/uploads/2021/08/Strucno-uputstvo-za-orgaznaciju-rada-srednjih-skola-2021-2022.pdf>, 2021

- Activités d'apprentissage basées sur le jeu : Certaines écoles en Serbie ont commencé à utiliser des activités d'apprentissage basées sur le jeu pour enseigner aux élèves. Ces activités peuvent inclure des jeux éducatifs, des simulations et des questionnaires interactifs conçus pour rendre l'apprentissage plus attrayant et plus agréable.
- Des éléments de conception de jeux dans les activités traditionnelles de la classe : Certains éducateurs en Serbie ont commencé à incorporer des éléments de conception de jeux dans les activités traditionnelles de la classe. Par exemple, ils peuvent utiliser des points, des badges et des tableaux de classement pour motiver les élèves et créer un sentiment de compétition.
- Plateformes d'apprentissage en ligne : Certaines plateformes d'apprentissage en ligne en Serbie utilisent la gamification pour impliquer les étudiants. Ces plateformes peuvent inclure des quiz interactifs, des simulations et des jeux conçus pour rendre l'apprentissage plus attrayant et plus agréable.
- La réalité virtuelle et augmentée dans l'éducation : La nature immersive et interactive de la RV et de la RA en fait un outil idéal pour la ludification de l'éducation.
- Gamification de l'apprentissage des langues : Les applications et sites web d'apprentissage des langues sont populaires en Serbie, et certains d'entre eux utilisent des éléments de gamification tels que des points, des badges, des classements et des récompenses pour motiver les étudiants à apprendre et à s'entraîner.

Lorsque nous parlons d'environnement numérique, les plateformes qui peuvent être adaptées au programme d'études sont souvent utilisées dans l'enseignement. Un exemple de gamification dans l'éducation en Serbie est l'utilisation de plateformes d'apprentissage numériques qui intègrent des éléments de type jeu pour rendre l'apprentissage plus interactif et plus agréable. Ces plateformes proposent souvent des quiz interactifs, des énigmes et des défis qui permettent aux étudiants de gagner des points, des badges et d'autres récompenses au fur et à mesure qu'ils progressent dans leur cursus. Par exemple, la plateforme populaire Kahoot ! a été largement adoptée dans les écoles serbes, où elle est utilisée pour créer des quiz et des jeux interactifs qui peuvent être utilisés dans une variété de sujets. Une autre façon d'utiliser la gamification dans l'éducation en Serbie consiste à utiliser des jeux éducatifs (par exemple Minecraft dans les classes techniques et technologiques⁴⁹) et des applications (par exemple World wall platform où les enseignants et les étudiants créent des jeux éducatifs liés au programme scolaire⁵⁰) qui sont conçus spécifiquement pour enseigner des concepts ou des compétences spécifiques. Ces jeux utilisent souvent des éléments similaires à ceux d'un jeu, tels que des points et des récompenses, pour motiver les apprenants et les maintenir engagés. Par exemple, l'application de mathématiques Prodigy⁵¹ a été largement utilisée dans les classes serbes pour aider les élèves à apprendre et à pratiquer les concepts mathématiques d'une manière amusante et interactive.

En rapport avec le sujet de cette recherche, il est important de noter que le Centre pour la promotion de la science (CPN) et l'Institut mathématique de l'Académie serbe des sciences et des arts, en coopération avec la Fondation Nordeus et la Société des mathématiciens de Serbie, lancent l'appel "EduGaming" pour les professeurs de mathématiques et d'informatique dans les écoles primaires et

⁴⁹ "Minecraft" dans l'enseignement des classes techniques et technologiques - <https://www.savremena-osnovna.edu.rs/mincraft-u-nastavi-na-casovima-tehnike-i-tehnologije/>, 15.03.2023.

⁵⁰ Jeux éducatifs dans l'enseignement de la langue serbe à l'école primaire de Kucura - <https://www.youtube.com/watch?v=Nuwp-YyMYks>, 04 06 2021

⁵¹ L'enseignement des mathématiques que votre enfant va adorer - <https://www.savremena-osnovna.edu.rs/nastava-matematike-kakvu-ce-vase-dete-voleti/>, 15.03.2023.

secondaires.⁵² L'appel les invite à créer un jeu éducatif pour une unité d'enseignement, avec leurs élèves, ainsi qu'en coopération avec des collègues qui enseignent d'autres matières, telles que la biologie, la physique, la géographie, les arts et les sciences humaines, et à reconnaître les éléments de mathématiques dans leurs cours.

Analyse comparative avec d'autres pays européens et tendances et situation en Serbie⁵³ dans le domaine de la jeunesse dans le monde numérique a analysé les données d'EUROSTAT "sur l'utilisation quotidienne des ordinateurs et de l'internet, ainsi que sur l'interaction avec les autorités publiques et d'autres formes diverses d'utilisation de l'internet pour la participation active à la société et l'expression de points de vue et d'opinions". Selon les données d'Eurostat pour 2017 concernant 33 pays, 76 % des jeunes âgés de 16 à 29 ans ont utilisé un ordinateur tous les jours dans l'UE-27, et 83 % l'ont fait en Serbie, tandis qu'en 2017, l'internet a été utilisé tous les jours par 91 % des jeunes dans l'UE-27 et 93 % des jeunes en Serbie." En outre, la stratégie de développement des compétences numériques en République de Serbie pour la période 2020-2024⁵⁴ inclut les résultats de l'enquête Children on the Internet - Internet and Digital Technology Use among Children and Youth in Serbia qui "indique que la majorité des élèves interrogés de la République de Serbie (86 %) utilisent Internet quotidiennement, ce qui les met presque sur un pied d'égalité avec les enfants et les jeunes des autres pays qui ont participé à cette étude (le Royaume de Norvège, la République italienne). Deux tiers (65%) des plus jeunes répondants de l'échantillon (9-10 ans) et presque tous les élèves (98%) du groupe d'âge le plus élevé (15-17 ans) ont déclaré qu'ils accédaient à l'Internet tous les jours par le biais d'un téléphone portable (smartphone). En termes de temps et d'activités sur Internet, les élèves interrogés passent en moyenne plus de trois heures par jour sur Internet, mais ils utilisent le plus souvent Internet pour se divertir (regarder des vidéos et écouter de la musique), pour communiquer avec leur famille et leurs amis et pour les réseaux sociaux. Près de 40 % des élèves n'utilisent jamais ou presque jamais l'internet pour leurs devoirs scolaires."

Recommandations pour le développement de ressources éducatives, d'outils et d'activités qui enseignent et promeuvent les thèmes de l'entrepreneuriat social et de l'éco-entrepreneuriat auprès des jeunes au niveau national

Conclusions

La gamification dans l'éducation est une approche prometteuse pour engager et motiver les étudiants et améliorer les résultats de l'apprentissage en Serbie. En incorporant des éléments et des mécanismes de conception de jeux dans le contenu éducatif, les éducateurs peuvent créer une expérience d'apprentissage plus interactive et plus agréable pour les élèves. D'un autre côté, il est important de trouver le bon équilibre entre l'engagement et l'apprentissage, et d'être conscient des défis potentiels qui peuvent survenir lors de l'utilisation de la gamification dans la salle de classe. Avec davantage de recherche et de développement dans ce domaine, le système éducatif serbe peut voir les avantages de la gamification et l'adapter au programme d'enseignement.

Recommandations

⁵² Ministère de l'éducation de la République de Serbie, Invitation aux écoles primaires et secondaires de tout le pays - Les jeux comme outil d'apprentissage - EduGaming, <https://prosveta.gov.rs/vesti/poziv-za-osnovne-i-srednje-skole-iz-cele-zemlje-igre-kao-sredstvo-za-ucenje-edugeiming/>, 04.03.2022

⁵³ Snezana Klasnja, *Key indicators of the situation of young people in Serbia - Comparative analysis with other European countries and trends*, ministère de la jeunesse et des sports, 2020.

⁵⁴ La stratégie de développement des compétences numériques en République de Serbie pour la période 2020 - 2024, Journal officiel de la RS, n° 30/18.

- Veiller à ce que les **écoles aient accès à la technologie et aux ressources nécessaires** pour mettre en œuvre des programmes de gamification.
- Fournir une **formation et un soutien aux enseignants** pour qu'ils intègrent efficacement la gamification dans leurs cours.
- Augmenter la **flexibilité des programmes d'enseignement** et intégrer la gamification tout au long de la leçon et/ou de l'unité d'étude afin de maximiser la participation.
- Développer des **mesures et des processus d'évaluation** pour améliorer le programme de gamification sur la base du retour d'information des étudiants et des enseignants.
- Créer un **environnement de collaboration** où les écoles et les éducateurs peuvent partager les meilleures pratiques et apprendre des expériences de chacun en matière de gamification.
- **Promouvoir l'utilisation de la ludification** dans l'éducation auprès des parents et de la communauté au sens large.

Chypre

État des lieux de la méthodologie de la ludification numérique et de la méthodologie de l'éducation par les modèles numériques dans l'enseignement de l'entrepreneuriat aux jeunes

L'apprentissage basé sur le jeu et la gamification sont des termes qui commencent à devenir plus populaires dans le pays de Chypre au cours de la dernière décennie dans le contexte de l'éducation non formelle et informelle en particulier, alors qu'ils sont moins utilisés dans le cadre de l'éducation formelle. Tant dans la communauté des chercheurs que dans les salles de classe, les possibilités d'apprentissage associées aux nouvelles méthodologies ont fait l'objet d'un engouement. Ceci est évident dans l'adoption récente de projets européens pertinents, impliquant des partenaires chypriotes, mais aussi en regardant le travail dans les universités, avec des articles de recherche publiés sur le sujet. Les éléments susmentionnés sont examinés ci-dessous.

La force motrice derrière le passage à des approches d'apprentissage basées sur le jeu dans l'éducation à Chypre est liée aux défis de l'ère post-numérique, COVID et post-COVID. COVID-19 a principalement contribué à promouvoir l'apprentissage basé sur le jeu ainsi que la gamification dans la recherche dans l'enseignement supérieur et, dans une moindre mesure, dans l'enseignement scolaire⁵⁵. Au niveau politique, les approches ludiques et l'apprentissage basé sur le jeu ne font pas l'objet de lignes directrices ou de programmes d'études de la part du ministère de l'éducation⁵⁶. La gamification et l'apprentissage par le jeu ont été adoptés par le secteur privé, plus que par le secteur public, en raison de l'accessibilité au financement et aux opportunités de formation pour le personnel.

La force motrice derrière le passage à des approches d'apprentissage basées sur le jeu dans l'éducation à Chypre est liée aux défis de l'ère post-numérique, COVID et post-COVID. COVID-19 a principalement contribué à promouvoir l'apprentissage basé sur le jeu ainsi que la gamification dans la recherche dans

⁵⁵ HCI International. (2021). T29 : Passer au numérique : Gamification in Course Design | HCI International 2021. HCI International 2021. <https://2021.hci.international/T29.html>

⁵⁶ Ministère chypriote de l'éducation, des sports et de la jeunesse. (2023). Département de l'enseignement primaire. <http://www.moec.gov.cy/dde/en/index.html>

l'enseignement supérieur et, dans une moindre mesure, dans l'enseignement scolaire⁵⁷. Au niveau politique, les approches ludiques et l'apprentissage basé sur le jeu ne font pas l'objet de lignes directrices ou de programmes d'études de la part du ministère de l'éducation⁵⁸. La gamification et l'apprentissage par le jeu ont été adoptés par le secteur privé, plus que par le secteur public, en raison de l'accessibilité au financement et aux opportunités de formation pour le personnel.⁵⁹

La grande majorité des résultats sur le thème de l'apprentissage basé sur le jeu et des méthodologies gamifiées à Chypre proviennent de travaux réalisés dans le cadre de projets de l'UE, comme nous l'avons déjà indiqué. Il s'agit par exemple du projet européen Gamification of Digital Learning, dont le partenaire était une école privée de Chypre⁶⁰. Le résultat 2 du projet consistait à développer un compendium des méthodes de gamification de l'apprentissage numérique⁶¹. Des entretiens et des questionnaires avec des enseignants, des éducateurs et des spécialistes sur le thème de la gamification au niveau local ont été menés dans les pays partenaires. Dans le cas de Chypre, les résultats de la recherche suggèrent que les enseignants estiment que l'apprentissage par le jeu motive leurs élèves et qu'ils ont souvent recours à l'apprentissage interactif en ligne, même si ce n'est pas de manière systématique. La majorité des enseignants semblent connaître le concept de l'apprentissage par le jeu dans les pratiques de classe et sont prêts à l'intégrer dans leur enseignement quotidien. Ces enseignants estiment que l'introduction de l'apprentissage par le jeu serait un atout, mais ils ne l'utilisent pas autant pour l'instant.

Une autre étude récente sur les obstacles à l'utilisation de l'apprentissage par le jeu dans les établissements préscolaires à Chypre⁶², a examiné comment les enseignants des établissements préscolaires privés et publics perçoivent les obstacles qui limitent l'adoption et la mise en œuvre de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation de la petite enfance à Chypre. L'analyse factorielle a révélé trois types d'obstacles à l'utilisation de l'apprentissage par le jeu dans les classes de la petite enfance : le manque de confiance, le manque de soutien et le manque d'équipement. Plus l'auto-efficacité des enseignants dans l'utilisation des jeux numériques était élevée, plus le niveau de perception des enseignants concernant l'obstacle du manque de confiance était faible. Les enseignants qui n'utilisent pas fréquemment l'ordinateur et les jeux numériques en classe considèrent le manque de confiance comme un obstacle majeur. Les enseignants des écoles maternelles publiques avaient des attitudes significativement plus positives à l'égard de l'utilité du GBL que les enseignants des écoles maternelles privées.

Il existe des preuves de l'utilisation de l'apprentissage par le jeu à Chypre dans des contextes d'éducation informelle, tels que les musées. Par exemple, Ioannou et Kyza examinent les résultats d'un travail de terrain portant sur le rôle de la gamification dans l'activation de la motivation intrinsèque et extrinsèque des élèves de l'école primaire dans un musée⁶³. Les résultats montrent que

⁵⁷ HCI International. (2021). T29 : Passer au numérique : Gamification in Course Design | HCI International 2021. HCI International 2021. <https://2021.hci.international/T29.html>

⁵⁸ Ministère chypriote de l'éducation, des sports et de la jeunesse. (2023). Département de l'enseignement primaire. <http://www.moec.gov.cy/dde/en/index.html>

⁵⁹ Kalli, A., 2021. Management of generation Z : gamification technique in learning and development practices (Gestion de la génération Z : technique de gamification dans les pratiques d'apprentissage et de développement). Chypre : Πανεπιστήμιο Κύπρου, Σχολή Οικονομικών Επιστημών και Διοίκησης / Université de Chypre, Faculté d'économie et de gestion.

⁶⁰ Gamification de l'apprentissage numérique. (2020). Gamification de l'apprentissage numérique. <https://gdl-project.eu/>

⁶¹ LogoPsyCom, CTMB, IMS Private School, EUphoria Net, & Szkoły Edukacji Innowacyjnej (2020). Gamification de l'apprentissage numérique - Compendium. <https://gdl-project.eu/wp-content/uploads/2022/11/Compendium-of-methods-for-gamification-in-digital-learning.pdf>

⁶² Manesis, D. (2020). Barriers to the Use of Games-Based Learning in Pre-School Settings (Obstacles à l'utilisation de l'apprentissage par le jeu dans les établissements préscolaires). International Journal of Game-Based Learning, 10(3), 47-61. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2020070103>

⁶³ Ioannou, I. et Kyza, E. A. (2017). Le rôle de la gamification dans l'activation de la motivation intrinsèque et extrinsèque des élèves de l'école primaire dans un musée. Actes de la 16e conférence mondiale sur l'apprentissage mobile et contextuel. <https://doi.org/10.1145/3136907.3136925>

l'approche ludique a contribué à accroître la motivation extrinsèque des élèves, ainsi qu'à améliorer leurs connaissances historiques, mais n'a pas modifié leur motivation intrinsèque, à l'exception de leur intérêt. D'autres chercheurs de l'Université de technologie de Chypre, département d'études sur l'Internet et la communication, travaillent sur des jeux de réalité augmentée pour promouvoir l'immersion et les sentiments de présence, ce qui pourrait soutenir l'engagement des étudiants dans le processus d'apprentissage⁶⁴. Ces idées se reflètent dans la conception de TraceReaders, une plateforme permettant un apprentissage mobile basé sur la localisation et utilisant les technologies de réalité augmentée (RA).⁶⁵ TraceReaders permet de créer des applications de réalité augmentée basées sur des enquêtes, afin d'inciter les élèves à mener des enquêtes réflexives fondées sur des données probantes in situ.

Des organisations comme STANDOUT LTD, basées à Chypre, ont la capacité d'initier les enseignants aux concepts et aux outils axés sur l'utilisation pédagogique des jeux, ce qui peut considérablement améliorer la qualité et l'efficacité de l'éducation⁶⁶. D'autres institutions, comme SYNTHESIS Center for Research and Education⁶⁷, CARDET⁶⁸ et CITIZENS IN POWER⁶⁹, se sont continuellement engagées dans des projets liés au thème de la gamification, de l'apprentissage par le jeu et de l'entrepreneuriat éco-social.

Entrepreneuriat éco-social

La recherche menée, spécifiquement à Chypre, manque dans le domaine de l'entrepreneuriat éco-social, car l'éco-entrepreneuriat est principalement pratiqué à un niveau pratique, avec des initiatives locales et transnationales, dans le contexte de projets européens d'ONG, d'entreprises sociales et d'autres organisations actives dans le domaine de l'entrepreneuriat social. Comme indiqué dans le rapport national 2019 sur l'entrepreneuriat social dans les communautés locales, les typologies qui se qualifient comme entreprises sociales à Chypre sont les sociétés à responsabilité limitée, les coopératives et les associations⁷⁰. Selon le rapport 2018-2019 de l'Observatoire de l'éco-innovation, les mesures et mécanismes politiques et financiers visant à promouvoir l'éco-innovation à Chypre dépendent fortement du cofinancement par les fonds structurels de l'UE.

Le projet GreenEnter4Future constitue une approche intéressante de l'entrepreneuriat écosocial.⁷¹ Ce projet vise à améliorer les normes environnementales mondiales, souligne la nécessité de responsabiliser les travailleurs de la jeunesse qui, à leur tour, responsabiliseront les jeunes dans l'entrepreneuriat écologique, et d'accélérer la transition vers l'économie verte, non seulement pour rétablir la situation après la pandémie, mais aussi pour offrir de nouvelles opportunités aux jeunes générations, avec des modèles d'entreprise plus coopératifs. Les startups vertes trouvent leur débouché naturel dans différents secteurs. Un autre programme très réussi qui a duré jusqu'en 2017, Recyward, mis en œuvre par l'Université de Chypre et ses étudiants, était basé sur la méthode de la

⁶⁴ Georgiou, Y. et Kyza, E. A. (2018). Relations entre la motivation des étudiants, l'immersion et les résultats d'apprentissage dans des contextes de réalité augmentée basés sur la localisation. *Computers in Human Behavior*, 89, 173-181. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.011>

⁶⁵ Kyza, E. A. et Georgiou, Y. (2018). Scaffolding augmented reality inquiry learning: the design and investigation of the TraceReaders location-based, augmented reality platform. *Interactive Learning Environments*, 27(2), 211-225. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1458039>

⁶⁶ StandOutEdu. (2023, 26 janvier). L'apprentissage par le jeu dans l'éducation - StandOutEdu. StandOutEdu - StandOutEdu. <https://standoutedu.com/game-based-learning-in-education-2/>

⁶⁷ Synthèse. (2022). PROJETS. <https://www.synthesis-center.org/projects>

⁶⁸ CARDET. (2023). CARDET - Gamification. <https://www.cardet.org/tags/gamification?start=40>

⁶⁹ Les citoyens au pouvoir. (2023). Activités - Les citoyens au pouvoir. <https://citizensinpower.org/activity/>

⁷⁰ Synthesis, Energap, EcoLogic, & Agence nationale pour les programmes éducatifs européens et la mobilité. (2022). POLITIQUES POUR L'ENTREPRENARIAT SOCIAL À CHYPRE. <https://green-entrepreneur.net/wp-content/uploads/2021/11/polices-cypus.pdf>

⁷¹ CCIF. (2023). GreenEnter4Future. CCIF CYPRUS YOUTH NGO. <https://www.ccifyprus.com/greenenter4future.html>

gamification : chaque fois qu'une personne recycle du verre, du plastique, de l'aluminium et/ou du papier, elle est récompensée par des points qui peuvent être échangés contre diverses offres⁷² . Les offres proviennent d'entreprises affiliées à recyward. Les points sont également échangeables contre des graines pour des plantations d'arbres ou contre des dons. Autre exemple notable, le programme pilote STOMP CY pour l'entrepreneuriat des jeunes, mis en œuvre en 2019 par CyprusInno et le Center for Social Innovation (CSI), a aidé les jeunes Chypriotes à développer des compétences entrepreneuriales grâce à la gamification et à l'apprentissage interactif, tout en explorant leur ville⁷³ . Dans le cadre de ce programme, de jeunes Chypriotes de tout le pays, âgés de 15 à 17 ans, posent leur candidature pour nous rejoindre et en apprendre davantage sur l'esprit d'entreprise. Il est également intéressant de savoir comment une start-up chypriote a créé le premier substrat de circuit imprimé biodégradable au monde et a remporté le concours national ClimateLaunchPad, dans le cadre duquel de nouvelles entreprises concourent pour la meilleure idée d'entreprise verte⁷⁴ .

Le projet "Go Social : Soutenir l'employabilité grâce à l'entrepreneuriat social" est un autre exemple de réussite qui a été lancé en août 2018 et s'est achevé en juillet 2021⁷⁵ . Le projet visait à renforcer la participation des individus dans la société en fournissant de nouvelles compétences et des possibilités d'apprentissage dans le domaine de l'entrepreneuriat social, soutenant ainsi l'employabilité à Chypre. Le projet a encouragé le développement d'entreprises sociales à Chypre en identifiant et en soutenant de nouvelles idées et initiatives innovantes qui peuvent répondre aux besoins sociaux, économiques et environnementaux, tout en développant une croissance inclusive et une économie durable. Tous les événements et activités sont promus par le biais des médias traditionnels et sociaux et les personnes intéressées sont vivement encouragées à saisir l'occasion de "passer au social" !

En février 2022, la Chambre de commerce et d'industrie de Chypre (KEVE) et l'Institut international de gestion de Chypre (CIIM) ont signé mercredi un protocole de coopération visant à approfondir leur partenariat, à promouvoir l'entrepreneuriat durable et à soutenir les entreprises.⁷⁶

Il est évident que le domaine de l'apprentissage par le jeu et de l'entrepreneuriat écosocial suscite un intérêt croissant dans le contexte chypriote. Cependant, à l'heure actuelle, l'apprentissage par le jeu est abordé principalement dans le contexte de la recherche universitaire et des projets de l'UE, impliquant des institutions chypriotes en tant que partenaires. Il est impératif de travailler davantage sur les aspects pratiques dans le cadre de l'éducation formelle, tandis que le concept d'entrepreneuriat éco-social est moins évident dans les articles de recherche que celui de l'apprentissage par le jeu. Cela ne devrait pas être une surprise, puisque le terme est plutôt nouveau et n'a été introduit que récemment dans le travail des entreprises sociales et d'autres organisations pertinentes actives dans ce domaine à Chypre.

Néanmoins, il existe de nombreux exemples de projets de l'UE avec des partenaires chypriotes, combinant l'apprentissage par le jeu pour l'entrepreneuriat social et même des approches écologiques de l'entrepreneuriat social pour éduquer les jeunes. Il semble que cette tendance va se poursuivre car les organisations s'efforcent de responsabiliser les jeunes et de les initier aux objectifs de développement durable et au Green Deal de l'UE.

En voici quelques exemples :

⁷² CyprusInno. (2016, 20 octobre). Recyward. <https://cyprusinno.com/places/startups/recyward/>

⁷³ CyprusInno. (2022, 14 août). STOMP CY. <https://cyprusinno.com/stompcy/>

⁷⁴ Cyprus Mail. (2020). Les start-ups chypriotes en lice pour la meilleure idée d'entreprise verte. <https://cyprus-mail.com/2020/08/25/cypriot-start-ups-in-the-running-for-best-green-business-idea/>

⁷⁵ Association de la ville fortifiée de Famagouste (MASDER), Centre de recherche et de projet AKTI (AKTI) et Association du centre des femmes de Famagouste (MAKAMER). (2023). GoSocialCY |. <https://gosocialcy.eu/>

⁷⁶ Cyprus Mail. (2022). Le partenariat vise à promouvoir l'entrepreneuriat vert. <https://cyprus-mail.com/2022/02/17/partnership-aims-to-promote-green-entrepreneurship/>

- "INSPIRE- Innovative Serious Play for Identifying your Role in a Social Entrepreneurship" Le projet vise à inciter les jeunes âgés de 18 à 24 ans à s'engager dans l'entrepreneuriat social, à créer des équipes pour fonder leurs entreprises, grâce à une boîte à outils innovante, un jeu sérieux psychométrique.
- Le projet CO-ART vise à développer les compétences numériques et entrepreneuriales des jeunes chômeurs, des travailleurs indépendants des CCS et des entrepreneurs artistiques en herbe par le biais des salles d'évasion en ligne. De plus, CO-ART fournira un programme de formation adéquat pour équiper les jeunes travailleurs avec ces nouveaux environnements et outils de travail et leur permettre de soutenir le développement des compétences numériques et entrepreneuriales.
- Le jeu de société Green STEAM Incubator vise à rappeler plusieurs compétences non techniques telles que la gestion, l'auto-organisation et la gestion du temps. Le jeu contribuera également à développer les capacités d'observation et de raisonnement dans les domaines de la logique mathématique, de l'analyse et de l'esprit critique.
- Des salles d'évasion pour l'entrepreneuriat social dans le cadre du projet ERSE. Ce projet vise principalement à former la prochaine génération d'entrepreneurs qui s'intéressent aux ramifications sociologiques de l'entrepreneuriat.

Nous suggérons que davantage de recherches universitaires soient menées sur le thème de l'entrepreneuriat écosocial et des méthodologies ludiques, en s'inspirant des projets mis en œuvre sur l'île.

Recommandations pour le développement de ressources éducatives, d'outils et d'activités qui enseignent et promeuvent les thèmes de l'entrepreneuriat social et de l'éco-entrepreneuriat auprès des jeunes au niveau national

- Intégrer les thèmes de l'entrepreneuriat social et de l'éco-entrepreneuriat dans le programme d'études national dans différentes matières et à différents niveaux scolaires. Cela permet de s'assurer que les étudiants sont exposés à ces concepts tout au long de leur éducation.
- Collaboration entre les ONG et les entreprises chypriotes impliquées dans des initiatives d'entrepreneuriat social et d'éco-entrepreneuriat. Ces partenariats peuvent fournir aux éducateurs des informations, des ressources et des exemples concrets qu'ils peuvent intégrer dans leur enseignement.
- Développer des ressources numériques, telles que des plateformes en ligne, des applications mobiles et des expériences d'apprentissage par le jeu, qui engagent et motivent les jeunes dans l'apprentissage de l'entrepreneuriat social et de l'éco-entrepreneuriat. Ces ressources devraient être interactives, conviviales et alignées sur les objectifs d'apprentissage spécifiques.
- Mener des campagnes de sensibilisation pour promouvoir l'entrepreneuriat social et l'éco-entrepreneuriat parmi les jeunes à Chypre. Il peut s'agir d'organiser des ateliers, des séminaires ou des conférences pour sensibiliser à l'importance de ces sujets et inciter les jeunes à s'impliquer.
- Offrir aux enseignants des possibilités de développement professionnel et de formation afin d'améliorer leurs connaissances et leurs compétences en matière d'enseignement des thèmes

liés à l'entreprenariat social et à l'éco-entreprenariat. Cette formation devrait se concentrer sur les approches pédagogiques, les méthodes d'enseignement innovantes et l'utilisation efficace de la technologie éducative.

- Mettre en place des programmes de mentorat qui mettent en relation des entrepreneurs sociaux et des éco-entrepreneurs expérimentés avec des jeunes qui s'intéressent à ces domaines. Les mentors peuvent fournir une orientation, un soutien et des conseils pratiques pour aider les jeunes entrepreneurs à développer leurs idées et leurs initiatives.
- Évaluer régulièrement l'efficacité des ressources, outils et activités pédagogiques mis en œuvre. Recueillir les réactions des élèves, des enseignants et des parties prenantes afin d'évaluer l'impact de ces initiatives et d'apporter les améliorations nécessaires.

En mettant en œuvre ces recommandations, Chypre peut créer un écosystème éducatif solide qui favorise l'entreprenariat social et l'éco-entreprenariat chez les jeunes, en les dotant des connaissances, des compétences et de la motivation nécessaires pour avoir un impact positif sur leurs communautés et sur l'environnement.

Belgique

État des lieux de la méthodologie de la ludification numérique et de la méthodologie de l'éducation par les modèles numériques dans l'enseignement de l'entrepreneuriat aux jeunes

La Belgique a été le deuxième pays de l'UE à reconnaître officiellement la valeur des jeux vidéo et à les inclure dans le programme scolaire en tant qu'outil à des fins éducatives. Cela a également stimulé le fonds de soutien du gouvernement flamand et la coopération avec les producteurs de jeux vidéo⁷⁷.

Les jeux vidéo semblent être un excellent outil pour compléter le programme scolaire et apporter une valeur ajoutée en suscitant l'intérêt des élèves et en rendant l'apprentissage plus attrayant. Une enquête de European Schoolnet⁽⁷⁸⁾ a montré que la motivation à apprendre augmentait de près de 90 % lorsque des jeux vidéo étaient utilisés en classe.

La Belgique est nettement plus avancée que les autres pays de l'UE en ce qui concerne l'intégration de la gamification dans le processus d'éducation et d'apprentissage. Cela pourrait résulter de diverses initiatives qui ont commencé à apparaître au cours des deux dernières années. Cette recherche littéraire a permis d'identifier quelques-unes d'entre elles, qui devraient être prises en considération lors de l'examen du développement de la gamification dans différents pays.

L'une des raisons pourrait être l'avancement des stratégies nationales couvrant des mesures pour les écoles TIC, l'apprentissage en ligne, l'inclusion numérique⁷⁹.

⁷⁷ <https://www.isfe.eu/news/belgiums-flanders-is-second-european-government-to-integrate-video-games-into-mainstream-education/> (consulté le 20/02/2023)

⁷⁸ Université de Liège, Psychologie et éducation ; European Schoolnet, Survey of Schools, ICT in Education, Country profile : Belgique (novembre 2012), <http://files.eun.org/ESSIE/Belgium%20country%20profile.pdf> (consulté le 08/02/2023)

⁷⁹ Chiffres clés d'Eurydice sur l'apprentissage et l'innovation par les TIC à l'école en Europe : <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/8f864668-0211-4a40-bc14-65bf1a97b6a8> (2011), en particulier les tableaux suivants et les commentaires associés : A6, B6, B7, C2, C3, C4, C12 et E10.

Dans la Communauté flamande en particulier, l'utilisation d'un ordinateur, la recherche d'informations et l'utilisation des multimédias au niveau de l'enseignement primaire sont très répandues. Selon les documents officiels de pilotage, les élèves et les enseignants des niveaux primaire et secondaire sont censés utiliser les TIC en classe dans toutes les matières⁸⁰.

Certes, la pandémie a accéléré la tendance. Le coronavirus a rendu les élèves, les étudiants et les enseignants totalement dépendants des outils numériques. Dans ce contexte, le Département flamand de l'éducation et de la formation a créé un KlasCement⁸¹, le réseau de ressources éducatives⁸², qui a soutenu un certain nombre d'initiatives visant à aider les enseignants dans leurs activités d'enseignement en ligne et d'apprentissage professionnel. Les enseignants pouvaient partager et échanger les ressources. Au début de la pandémie, en mars 2020, KlasCement a commencé à créer des sections spécifiques sur son site web, consacrées à l'enseignement et à l'apprentissage à distance, et a demandé à des partenaires commerciaux et non commerciaux (par exemple, des start-up fournissant des outils pour créer des exercices en ligne, des plates-formes d'apprentissage par le jeu) de télécharger de nouveaux contenus sur des sujets pertinents pour soutenir les enseignants (par exemple, l'utilisation d'outils numériques, l'apprentissage par la vidéo). En conséquence, entre la mi-mars et la fin avril 2020, il y a eu plus de 3 000 nouvelles contributions sur la plateforme, partagées par près de 2 000 membres, avec une moyenne de 500 nouvelles ressources d'apprentissage chaque semaine⁸³.

KlasCement prévoit également d'améliorer sa capacité d'adaptation aux besoins et au profil de chaque enseignant, en utilisant des technologies telles que l'intelligence artificielle.

Une telle initiative, sur Le réseau peut servir d'exemple pour montrer comment la plateforme peut agir à la fois en tant qu'outil de communication et en tant que moyen de communication :

- une source d'inspiration pour les enseignants et un outil d'apprentissage professionnel
- une plateforme où les enseignants peuvent s'inspirer des matériels partagés par leurs pairs et le réseau comprend un certain nombre d'activités de formation pour les enseignants.

Enfin, l'enquête menée par *Logopsycom, un centre d'innovation en éducation*⁸⁴, démontre que la Belgique est en quelque sorte en avance en termes de changement de mentalité vers la gamification dans l'éducation. Sur les dix-huit enseignants et experts interrogés en Belgique, la plupart (sept) ont déclaré utiliser des méthodes interactives la plupart du temps. Cinq ont déclaré le faire parfois, quatre rarement et les deux derniers jamais. Cela place la Belgique en tête de liste avec la réponse moyenne des autres pays (Italie, Pologne, Chypre) de " utiliser la plupart du temps ", soit 55%⁸⁵.

Dans la même enquête, on a demandé aux étudiants dans quelle mesure ils étaient motivés pour utiliser l'apprentissage en ligne. Une fois de plus, la Belgique a obtenu le meilleur résultat parmi les pays interrogés, puisque 6 enseignants sur 18 ont déclaré que leurs étudiants étaient motivés. L'autre

⁸⁰ Université de Liège, Psychologie et éducation ; European Schoolnet, Enquête sur les écoles, TIC dans l'éducation, Profil de pays : Belgique (novembre 2012)

<http://files.eun.org/ESSIE/Belgium%20country%20profile.pdf> (accès 08/02/2023)

⁸¹ <https://www.klascement.net/> (consulté le 18/02/2023)

⁸² <https://www.oecd-ilibrary.org/sites/9a09dc2a-en/index.html?itemId=/content/component/9a09dc2a-en> (consulté le 18/02/2023)

⁸³ <https://www.klascement.net/> (consulté le 18/02/2023)

⁸⁴ <https://logopsycom.com/about/> (consulté le 20/02/2023)

⁸⁵ <https://gdl-project.eu/wp-content/uploads/2022/11/Compendium-of-methods-for-gamification-in-digital-learning.pdf>

moitié s'est déclarée "plutôt motivée". Ce dernier résultat est le plus élevé dans d'autres pays tels que l'Italie, la Roumanie ou la Pologne.

Les résultats de l'enquête ont montré que la Belgique est plus avancée que les autres pays de l'UE en ce qui concerne l'intégration de la gamification dans l'éducation, et qu'il existe une motivation significative parmi les enseignants et les étudiants, mais la même enquête a également mis l'accent sur les obstacles et les défis existants.

Défis et opportunités

L'analyse littéraire et les résultats des projets mis en œuvre en Belgique ont permis d'identifier les principaux défis liés à l'intégration de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation.

Dans la même enquête, lorsqu'on a demandé aux enseignants quels étaient les avantages et les obstacles à l'introduction de la gamification dans l'apprentissage numérique, quatre enseignants/experts sur dix-huit en Belgique n'ont cité que les avantages⁸⁶. La raison invoquée est que les étudiants sont plus motivés. Ensuite, huit enseignants sur dix-huit n'ont mentionné que les obstacles à l'introduction de la gamification dans l'apprentissage numérique. La plupart des obstacles étaient liés à

- la lenteur du programme
- une préparation lente du programme

Parmi les autres défis à relever, on peut citer les points clés mentionnés à l'adresse suivante⁸⁷ :

- le manque de matériel et de formation, d'outils et de compétences
- l'absence d'une bonne infrastructure informatique dans les écoles et les établissements d'enseignement
- le manque de confiance des enseignants dans l'utilisation des jeux vidéo et des contenus numériques.

De nombreuses opportunités peuvent découler de leur intégration dans les programmes d'études :

- Peuvent devenir des catalyseurs pour uniformiser les règles du jeu de l'éducation⁸⁸
- Les technologies modernes peuvent aider davantage les élèves en leur permettant de s'exprimer numériquement
- L'alphabétisation numérique universelle, en aidant les enseignants à utiliser le support passionnant et attrayant des jeux vidéo pour aider à adapter l'éducation en Europe à l'ère numérique.

La gamification, l'apprentissage par le jeu et la réalité virtuelle dans la formation à l'entrepreneuriat

⁸⁶ <https://gdl-project.eu/wp-content/uploads/2022/11/Compendium-of-methods-for-gamification-in-digital-learning.pdf> (consulté le 20/02/2023)

⁸⁷ <https://www.isfe.eu/learning-by-playing-benefits/> (consulté le 20/02/2023)

⁸⁸ <https://www.isfe.eu/learning-by-playing-benefits/> (consulté le 20/02/2023)

Les entrepreneurs sociaux disposent de peu de temps pour se tenir au courant des opportunités de formation. Il est donc essentiel de leur fournir des outils intelligents, accessibles et attrayants. Il est important de maintenir leur attention à un niveau élevé pour obtenir les meilleurs résultats. La gamification ou les outils d'apprentissage basés sur le jeu pourraient devenir le bon outil pour attirer l'attention des jeunes entrepreneurs (sociaux) en particulier. Les outils basés sur le jeu peuvent fournir la bonne quantité de connaissances théoriques (de manière indirecte), mais aussi donner la possibilité de simuler des scénarios difficiles et de trouver des solutions qui pourraient être appliquées dans la réalité. L'apprentissage par le jeu permet également de créer un réseau de "joueurs". La création de jeux en ligne, où les entrepreneurs peuvent interagir avec d'autres pairs et s'affronter, stimule l'innovation, construit le réseau et, en fin de compte, contribue à la création de produits durables et évolutifs. En outre, l'élément de compétition, les scores, les défis et le travail d'équipe augmenteront l'implication tout au long du jeu.

Comme il ressort des entretiens menés avec les jeunes dans le cadre du projet BC4ESE, les aspirants entrepreneurs sociaux éprouvent un degré élevé d'incertitude lorsqu'ils s'engagent sur la voie de l'entrepreneuriat. La ludification pourrait être un outil très utile pour mener des simulations et des scénarios sur leurs futurs efforts entrepreneuriaux. Les simulations des scénarios pourraient les aider à estimer les risques et à développer la résilience, tout en mettant en place leur véritable entreprise sociale. De plus, en premier lieu, l'apprentissage par le jeu pourrait contribuer à minimiser les risques et le pourcentage d'entreprises sociales (ES) qui échouent lors du démarrage, en examinant le dossier commercial par rapport aux critères de durabilité, etc.

Recommandations pour le développement de ressources éducatives, d'outils et d'activités qui enseignent et promeuvent les thèmes de l'entrepreneuriat social et de l'éco-entrepreneuriat auprès des jeunes au niveau national

Sur la base des découvertes faites au cours de cette recherche, les auteurs de cette étude s'accordent sur plusieurs conclusions :

- La Belgique est l'un des pays les plus avancés dans l'intégration de la violence liée au sexe dans l'enseignement, mais elle se développe très fortement dans la région flamande, ce qui peut créer des disparités.
- Il n'existe qu'un seul projet lié à l'enseignement de l'entrepreneuriat éco-social par le biais du GBL et de la gamification en Belgique.
- La plupart des projets sont axés sur la méthodologie et les guides destinés aux enseignants sur la manière d'intégrer le GBL dans l'enseignement.
- Les ressources existantes en matière de GBL et de gamification sont destinées à enseigner les sujets STEM aux jeunes. STEM aux jeunes.
- Des initiatives significatives ont été prises au niveau ministériel pour encourager le GBL dans l'éducation.
- Il est évident que la création de réseaux permettant aux pairs-enseignants de se connecter et d'échanger leurs pratiques peut aider à adopter le concept de GBL dans l'éducation en tant qu'outil innovant pour l'engagement des étudiants dans l'absorption des connaissances.

Conclusion

A partir de l'analyse littéraire entreprise pour la recherche dans le contexte de la majorité des pays concernés, il est évident que l'apprentissage basé sur le jeu (GBL) et la gamification en tant que méthodes d'apprentissage et d'enseignement peuvent être observés comme des concepts presque entièrement nouveaux. Dans les pays des Balkans occidentaux, il n'y a généralement pas beaucoup d'informations sur l'application de l'apprentissage basé sur le jeu et de la gamification, outre le fait que ces dernières années, la gamification a gagné en popularité dans divers secteurs de l'éducation dans le but d'améliorer l'engagement et la réussite des étudiants sur divers sujets. L'apprentissage par le jeu et la gamification commencent à devenir plus populaires dans le pays de Chypre au cours de la dernière décennie dans le contexte de l'éducation non formelle et informelle en particulier, alors qu'ils sont moins utilisés dans le cadre de l'éducation formelle, tandis que la Belgique est nettement plus avancée que les autres pays de l'UE en ce qui concerne l'intégration de la gamification dans le processus d'éducation et d'apprentissage en raison de l'avancement des stratégies nationales couvrant des mesures pour les écoles TIC, l'apprentissage en ligne et l'inclusion numérique.

Cependant, l'apprentissage par le jeu et la ludification doivent être traités selon une approche systémique dans le cadre de réformes éducatives plus larges et de la numérisation de la société.

Dans la plupart des pays couverts par l'étude, l'accent a été mis sur les aspects suivants :

- le manque d'outils et de ressources pédagogiques en matière de GBL, de gamification et de modèles de rôle, destinés à enseigner n'importe quel sujet à n'importe quel type d'apprenant ;
- le manque de projets, de ressources ou de tout type d'information concernant l'enseignement des sujets liés à l'entrepreneuriat éco-social par le biais du GBL et de la gamification dans les pays des partenaires du projet ;
- l'absence de cadre juridique ;
- le manque de ressources visant à améliorer les compétences des professionnels de l'éducation afin qu'ils puissent introduire les méthodologies GBL, Gamification et l'éducation par les modèles de rôle dans leurs enseignements
- une faible sensibilisation aux méthodes d'enseignement modernes, en particulier à l'acquisition de compétences entrepreneuriales.

En outre, la ludification de l'éducation est une approche prometteuse pour engager et motiver les jeunes et améliorer les résultats de l'apprentissage. En incorporant des éléments et des mécanismes de conception de jeux dans le contenu éducatif, les éducateurs peuvent créer une expérience d'apprentissage plus interactive et plus agréable pour les jeunes. Le GBL améliore et met en pratique des compétences vitales nécessaires à l'enseignement de l'entrepreneuriat, telles que la pensée critique, la résolution de problèmes, la prise de décision, la créativité, la gestion du temps, le travail d'équipe dans des jeux collaboratifs et bien d'autres compétences, toutes cruciales pour le développement d'un état d'esprit entrepreneurial.

D'autre part, il est important de trouver le bon équilibre entre l'engagement et l'apprentissage, et d'être conscient des défis potentiels qui peuvent survenir lors de l'utilisation de la gamification. Avec plus de recherche et de développement dans ce domaine, le système éducatif peut voir les avantages

de la gamification et l'adapter au programme d'enseignement. Le projet BC4ESE est la première tentative d'enseignement de l'entrepreneuriat éco-social, de la GBL dans l'éducation à l'entrepreneuriat et de l'éducation aux modèles dans le secteur de l'éducation en général, dans le contexte de la majorité des pays partenaires impliqués, à l'exception de Chypre et de la Belgique où de tels efforts ont été entrepris à petite échelle.

Une fois les ressources pédagogiques du projet BC4ESE publiées, l'équipe du projet devrait déployer des efforts considérables pour promouvoir et diffuser l'explosion des résultats du projet dans les secteurs de la jeunesse et de l'éducation.

Ressources, outils et activités éducatives numériques ludiques qui enseignent et promeuvent l'entrepreneuriat social et écologique auprès des jeunes dans les pays partenaires.

Bosnie-Herzégovine

Environnement	OUTILS	ÉLÉMENTS DU JEU	OBJECTIF	UTILISATEURS	IMPACT/PRINCIPALES CONCLUSIONS
<p>L'environnement de la Business Academy se compose de halls et de salles de classe, de laboratoires d'entreprise équipés d'ordinateurs, de services numériques, d'une plateforme d'apprentissage à distance constamment active pour les participants qui apprennent à distance, de bureaux administratifs, d'une bibliothèque, etc.</p>	<p>Capstone est une simulation informatique de la gestion d'une entreprise, conçue de manière à ce que le participant acquière, par le biais du jeu, des compétences en matière de gestion de haut niveau. https://www.biznis-akademija.com/capstone-uloga-generalnog-direktora-stvorite-svetsku-kompaniju</p>	Simulation	<p>Les simulations d'entreprise sont des jeux intéressants et éducatifs qui enseignent comment naviguer avec succès dans le monde de l'entreprise d'une manière amusante et innovante. Elles comprennent une multitude d'activités quotidiennes permettant de gérer ou de mener à bien un travail.</p>	Particuliers, entreprises et institutions	<p>Pour maîtriser les compétences professionnelles, ils utilisent le processus d'"architecture de la connaissance", qui utilise correctement tous les médias modernes pour transférer les connaissances. Le résultat est une recherche plus rapide de l'information.</p> <p>Cette nouvelle méthodologie permet de multiplier par trois ou quatre l'engagement pendant les cours et l'apprentissage, de sorte qu'il est possible d'acquérir en 12 mois des compétences commerciales qui nécessitaient auparavant deux à quatre ans. Quel que soit le type</p>

					<p>d'études, traditionnelles ou à distance.</p> <p>La qualité de l'enseignement est garantie par des adhésions et des partenariats avec des organisations et des institutions internationales, dont l'université de Cambridge.</p>
<p>Coding Giants/ Scratch, Minecraft</p> <p>Géants du codage /Tynker</p>	<p>Scratch : histoires, animations ou jeux interactifs ; - les éléments de langage ont la forme de puzzles qui, s'ils sont correctement agencés, forment un programme ou un jeu fonctionnel</p> <p>https://scratch.mit.edu</p>	<p>Scratch. Il s'agit d'un langage éducatif conçu pour enseigner aux enfants les bases de la programmation. Une partie du cours est destinée à la programmation d'applications tridimensionnelles</p>	<p>Se familiariser avec le monde de la programmation et ses concepts de base. Les apprenants peuvent démontrer leurs compétences dans l'environnement Scratch et Minecraft Education Edition.</p>	<p>Les enfants</p>	<p>De septembre 2021 à aujourd'hui, plus de 1000 enfants de Bosnie-Herzégovine ont participé à diverses activités de l'école Coding Giants.</p>

		<p>nnelles sur la plateforme KODU et à la programmation à l'aide de composants électroniques spéciaux - Makey Makey.</p> <p>Grâce à l'environnement Tynker, les étudiants apprendront à créer des jeux de plateforme en plusieurs étapes, et</p>			
--	--	--	--	--	--

		<p><u>dans la deuxième partie du semestre, Scratch est utilisé pour créer des jeux avancés tels que Pokemon Go.</u></p>			
Cours en ligne	<p>Plate-forme Campster https://www.thecampster.com/ba/?gclid=Cj0KCQjwslejBhDOARIsANYqkD2Jb_QUbw8ArG6RZEmppJinYsbYKK4r9pcWJr1pK7FGTZDFAWh5HvEaAk4BEALw_wcB</p>	<p>Cours en ligne, jeux, tests, etc.</p>	<p><u>Cours de programmation en ligne</u> : - <u>Introduction à la programmation</u> - <u>Les bases de la programmation Python</u> - <u>Programmation backend MYSQL ET PHP</u> - <u>Développement d'applications mobiles</u> - <u>Développement web</u> - <u>Langage de programmation R pour la science des données</u> - <u>Tests manuels de logiciels QA</u></p>	<p>Non spécifié - ouvert aux intéressés</p>	<p>Connaissance des connaissances théoriques et pratiques de base dans le domaine de la rédaction de plans d'affaires, etc.</p>

			<p><u>Cours en ligne sur les affaires</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rédiger un plan d'entreprise - Gestion du temps, etc. 		
<p>Centre d'enseignement à distance et d'éducation virtuelle de l'Association internationale des "écoles ouvertes interactives" (MIOS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Salle de classe Google - IDroo https://app.idroo.com/ - Moodle https://moodle.org/ 	<p>Cours magistraux, tests, quiz, questionnaires, fichiers multimédias, etc.</p>	<p>L'objectif du réseau est de relier les enseignants au sein des communautés et de faciliter leur accès et leur partage de matériel et de connaissances.</p> <p>Il permet la collaboration en petits groupes (simulation de classe) entre l'enseignant et l'étudiant. Il permet également d'accéder les parents. Les enseignants créent des groupes et y inscrivent leurs élèves. Au sein de chaque groupe, il est possible de créer des sous-groupes et de les répartir.</p> <p>membres.</p> <p><u>Google classroom est un outil qui peut être utilisé pour presque toutes les activités réalisées dans une salle de classe traditionnelle.</u></p>	<p>Le webinaire est destiné au personnel enseignant de plusieurs écoles ou d'une seule école.</p>	<p>Soutien au personnel enseignant pour développer des compétences professionnelles dans la communauté des enseignants et des écoles prêts à vivre le paradigme du développement intégral de chaque enfant dans le processus éducatif.</p>

			<p><u>Les enseignants ont la possibilité de créer, d'organiser et de structurer leurs cours de manière à ce qu'ils soient adaptés au programme scolaire et aux besoins des élèves.</u></p> <p><u>programme. Il est également possible de créer des listes d'ouvrages recommandés ainsi que d'autres ressources qui aideront les élèves à faire leurs devoirs</u></p> <p><u>et la lecture complémentaire du matériel. Parallèlement, il est possible de créer et d'évaluer directement des tests dans Google Classroom.</u></p> <p><u>IDroo est un tableau blanc virtuel adapté à l'enseignement à distance.</u></p> <p><u>Moodle est un ensemble unifié d'outils qui permet l'accès à des sources communes de connaissances, l'échange de matériel pédagogique, ainsi que</u></p>		
--	--	--	---	--	--

			<p>l'utilisation de modules supplémentaires qui permettent d'étendre les fonctionnalités. Il est principalement destiné aux institutions qui concernent l'éducation. À des fins éducatives, Moodle offre : le suivi du travail des étudiants, des tests et des évaluations, l'interaction mutuelle et l'échange d'informations. la communication entre les étudiants, c'est-à-dire entre les étudiants et les enseignants, ainsi que d'autres questions pratiques.⁸⁹</p>		
<p>Cours en ligne "Création d'une nouvelle entreprise numérique"</p>	<p>Vidéos animées, vidéos de formateurs expérimentés et de participants à des cours de formation</p>	<p>Quiz, etc.</p>	<p>Le cours en ligne "New Digital Enterprise Start-ups" a les objectifs suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responsabiliser les jeunes travailleurs et renforcer leurs compétences pour le développement de programmes d'éducation informelle/de travail des jeunes afin de lancer l'entrepreneuriat numérique 	<ul style="list-style-type: none"> - Animateurs de jeunesse - Les jeunes - Jeunes femmes 	<p>Améliorer les aptitudes et les compétences entrepreneuriales, y compris les capacités numériques</p>

⁸⁹ Des outils interactifs sont également présentés sur le site web : BoogWidgets, Classroom screen, Linoit, Mentimeter, Mindmeister, Mindomo, Pixton, Popplet, Slido, Wizer i drugi sadržaji

		<p><u>parmi les jeunes (jeunes femmes), les utilisateurs dans les communautés.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Partager la situation réelle et les expériences concernant la situation de (non-)emploi et les programmes d'ENF et de formation professionnelle qui existent pour l'esprit d'entreprise chez les jeunes et les jeunes femmes, en particulier dans différents pays européens.</u> - <u>Améliorer les connaissances sur l'entrepreneuriat de la nouvelle ère</u> - <u>Accroître les connaissances et les compétences dans le secteur des technologies de l'information et les compétences pour promouvoir l'entrepreneuriat numérique chez les jeunes de nos pays</u> - <u>Développer des compétences pour renforcer l'autonomie des jeunes dans les communautés en matière d'entrepreneuriat numérique</u> 		
--	--	--	--	--

			<p>- Accroître les compétences des participants pour créer des environnements d'apprentissage entrepreneuriaux (informatiques / numériques) dans le cadre de leur travail avec les jeunes.</p> <p>"Apprentissage entrepreneurial de qualité</p> <p>"Adapter les entreprises existantes à la révolution numérique</p>		
--	--	--	--	--	--

Monténégro

Environnement	OUTILS	ÉLÉMENTS DU JEU	OBJECTIF	UTILISATEURS	IMPACT/PRINCIPALES CONCLUSIONS
Gamification en classe	Manuel pour la mise en œuvre de l'éducation à l'esprit d'entreprise pour les élèves de 11 à 14 ans	Récit, règles	Compétences en gestion d'entreprise, en comptabilité, en vente et en calcul des bénéfices	Élèves âgés de 11 à 14 ans	Les étudiants ont la possibilité d'apprendre à appliquer les principes économiques dans la vie réelle. La partie théorique consiste à familiariser les étudiants avec les termes de base, les relations et les résultats du processus entrepreneurial. ainsi qu'à l'émergence et au développement de l'esprit d'entreprise. Ce programme met particulièrement l'accent sur la partie pratique qui permet d'acquérir de l'expérience dans la gestion d'une entreprise en tant qu'entrepreneur indépendant ou en partenariat.
Logiciels développés à l'aide d'outils de gamification	Fleurir l'application	quiz, points, niveau	Compétences socio-émotionnelles	Travailleurs salariés ou indépendants	Outil permettant d'accroître l'intelligence émotionnelle comme alternative aux solutions existantes, complexes, coûteuses et chronophages. Flourish mesure d'abord le coefficient actuel d'intelligence émotionnelle et indique le niveau de développement de chacun des aspects qui le composent. Ensuite, il propose un programme pour améliorer les domaines où il y a de la place pour la croissance
Jeux en ligne	Les droits de l'homme au creux de la main.	quiz, points, classement	Connaissance des droits de l'homme	Pas de public cible prédéfini	L'objectif du jeu en ligne est de présenter aux joueurs le concept des droits de l'homme, les personnes qui ont contribué de manière significative

					à leur plus grand respect, ainsi que le travail d'institutions importantes dans ce domaine.
Jeux en ligne	Europe - Question de valeurs	quiz, points, classement	Connaissance des droits de l'homme	Les étudiants	<p>Jeu en ligne "L'Europe - Une question de valeurs" Il permet à la classe de s'engager dans une activité récréative commune, tout en l'aidant à réfléchir aux valeurs clés qui permettent aux gens de vivre ensemble dans la société.</p> <p>Bien que le jeu puisse être adapté à de petits groupes de deux joueurs ou plus, il est principalement conçu pour être utilisé dans des classes d'école, sous la direction d'enseignants.</p>
Plate-forme d'apprentissage en ligne	zenskibiznis.me	plate-forme d'apprentissage en ligne	Compétences en gestion d'entreprise, compétences entrepreneuriales personnelles	Femmes entrepreneurs	<p>La plateforme numérique nationale pour l'autonomisation économique des femmes au Monténégro a été créée pour soutenir les femmes d'affaires et toutes les personnes qui souhaitent mettre en œuvre une idée d'entreprise. Toutes les informations sur le soutien actuel à l'entrepreneuriat féminin au Monténégro, l'éducation dans les domaines clés pour le développement des entreprises, les services de conseil gratuits et la possibilité de promouvoir les entreprises sont disponibles sur la plateforme. La plateforme permet aux femmes d'affaires de se connecter afin de soutenir et d'établir des contacts commerciaux, ainsi que de communiquer avec toutes les institutions et organisations qui apportent un soutien aux femmes d'affaires.</p>

Croatie

Environnement	OUTILS	ÉLÉMENTS DU JEU	OBJECTIF	UTILISATEURS	IMPACT/PRINCIPALES CONCLUSIONS
Gamification en classe	Jeu de société THOR	Jeu de société pour les méthodes de réflexion dans l'éducation	GB outil de réflexion sur l'apprentissage	Élèves, étudiants, jeunes	Évaluer les acquis de l'apprentissage d'une manière créative tout en offrant de multiples possibilités d'application pour tous les types d'utilisateurs.
Gamification en classe, gamification en ligne	Boîte à outils SEE	Storytelling, escape room, puzzles, jeux de cartes, quiz audio	Outils et activités basés sur le jeu visant à améliorer les compétences non techniques des jeunes handicapés.	La jeunesse	Outils et ressources pratiques pour un travail de jeunesse inclusif qui vise à inclure les jeunes handicapés dans le travail de jeunesse
Gamification en classe, gamification numérique	Manuel des scénarios du Coder	Contes, salles d'évasion, éducation par le modèle	Des salles d'évasion virtuelles qui améliorent les compétences entrepreneuriales tout en utilisant des méthodologies d'éducation par le biais de la narration de personnages.	La jeunesse	Améliore les compétences de programmation des jeunes et leur enseigne les bases de la robotique. Le jeu peut également être utilisé pour améliorer les compétences entrepreneuriales.
Gamification numérique	Escape for Democracy e-platform (en anglais)	Salles d'évasion éducatives virtuelles	Des salles d'évasion virtuelles qui améliorent les compétences entrepreneuriales des apprenants grâce à l'enseignement de	La jeunesse	Améliorer les compétences entrepreneuriales tout en enseignant des sujets d'éducation à la citoyenneté aux jeunes

			l'éducation à la citoyenneté		
Activité d'apprentissage par le jeu en classe	Jeu de société "Skills for entrepreneurs" (activité issue de la formation FEMP KA1 mise en œuvre en interne par le personnel de la CEDRA)	Jeu de société en prises de vues réelles	Le jeu de société se déroule dans un environnement physique et est utilisé pour enseigner aux jeunes divers sujets liés à l'esprit d'entreprise.	La jeunesse	Les joueurs jouent en équipe, résolvant une série de tâches simples afin d'atteindre le dernier niveau et d'acquérir toutes les compétences entrepreneuriales enseignées par le jeu.

Serbie

ENVIRONNEMENT	OUTILS	ÉLÉMENTS DU JEU	OBJECTIF	UTILISATEURS	IMPACT/PRINCIPALES CONCLUSIONS
Application mobile (Android)	Vučilo	Quiz	L'objectif du jeu est d'apporter un soutien à l'enseignement et à la pratique du serbe. Le jeu est conçu comme une méthode d'apprentissage innovante et sera plus efficace pour ceux qui ont déjà appris l'orthographe à l'école. Il constitue un moyen intéressant de s'exercer. Tous les domaines de l'orthographe de la langue serbe sont couverts et tous les exemples sont présentés en contexte dans des phrases.	Utilisateurs ayant déjà appris l'orthographe de la langue serbe à l'école - axé sur la jeunesse.	L'application fournit plus de 2 000 exemples uniques couvrant toutes les parties de l'orthographe, ce qui aide les utilisateurs dans leur apprentissage de la langue serbe.

En ligne - application web	Bezbedni na internetu	Récit de l'histoire	Ce jeu a été développé dans le but d'informer les enfants et les jeunes des dangers qui les guettent sur Internet et de leur donner des conseils pour s'en protéger.	Les enfants et les jeunes.	Les enfants et les jeunes sont encouragés à utiliser l'internet de manière correcte et sûre - pour les sensibiliser.
Jeux en ligne sur le site web	Razvojne igre - učimo reči	Quiz	Les jeux comme thérapie de la parole et de l'attention.	Les enfants	Les jeux comme thérapie.
Cours en ligne	Kampster - socijalno preduzetništvo	Enseignement en ligne - conférences et quiz	Éducation liée à l'entrepreneuriat social	Public général	Introduire l'entrepreneuriat social en Serbie.
Gamification en classe	FT1P	Jeu de société, Raconter une histoire	L'éducation fiscale pour les débutants - les bailleurs de fonds des PME.	Public général	Introduction de la réglementation fiscale pour les nouvelles PME en Serbie.

Chypre

Environnement	OUTILS	ÉLÉMENTS DU JEU	OBJECTIF	UTILISATEURS	IMPACT/PRINCIPALES CONCLUSIONS
Gamification numérique	Salles d'évasion en ligne Co-Art-hub	Compendium de ressources basées sur des défis (24 salles d'évasion en ligne)	Outils en ligne basés sur des défis pour développer les compétences entrepreneuriales et numériques des jeunes ARTpreneurs	Jeunes, chômeurs, travailleurs du CCS et entrepreneurs (artistiques) en herbe	Renforcer les aptitudes et compétences spécifiques en matière d'entrepreneuriat et de numérique.

Jeux en ligne	Jeu sérieux psychométrique innovant "INSPIRE" .	Projet "INSPIRE - Innovative Serious Play for Identifying your Role in a Social Entrepreneurship" (INSPIRE)	Trouver des solutions aux défis liés aux ODD et gérer les activités et processus quotidiens d'une petite entreprise sociale.	Jeunes (18-24 ans)	L'objectif est que les joueurs prennent conscience d'eux-mêmes et identifient le rôle qu'ils peuvent jouer au sein d'une équipe d'une entreprise sociale, et qu'ils relèvent les défis.
Gamification, activité d'apprentissage par le jeu en classe	L'"incubateur STEAM vert" (Green STEAM Incubator)	Le jeu se compose de 85 cartes représentant différentes catégories d'animaux, de plantes, de céréales, de fruits, de légumes et de cartes fonctionnelles qui illustrent l'utilisation de concepts liés aux STIM dans le cadre de la permaculture et de l'éducation à l'environnement.	L'objectif est de trouver des cartes qui correspondent les unes aux autres, de voir les associations bénéfiques en permaculture, et de comprendre les liens entre les différentes catégories de plantes/animaux/céréales. Les principes de la permaculture étant développés tout au long du jeu, les participants peuvent acquérir une vision systémique de la terre, de la permaculture, de la consommation, de l'agriculture.	Les jeunes intéressés par les sciences	Le jeu de société Green STEAM Incubator vise à rappeler plusieurs compétences non techniques telles que la gestion, l'auto-organisation et la gestion du temps. Le jeu contribuera également à développer les capacités d'observation et de raisonnement dans les domaines de la logique mathématique, de l'analyse et de l'esprit critique.
Gamification numérique, activité d'apprentissage par le jeu en classe	Agro EduGames : Module IQ2- : Escape Rooms/Break-out	Les joueurs endosseront des rôles spécifiques qui leur fourniront davantage	AgroEduGames : un ensemble de méthodologies d'apprentissage	Organisations de jeunesse, municipalités rurales,	

	Boxes sur l'agro-entrepreneuriat	d'indices pendant le jeu et tenteront de fouiller les scènes, les personnes et les objets afin de résoudre le mystère et de s'échapper. Les joueurs doivent collaborer pour vaincre le jeu. Ils pourront s'échapper tous ensemble ou non.	contemporaines basées sur des jeux et visant à améliorer l'agro-entrepreneuriat. Par exemple, le jeu de cartes d'évasion apprend aux jeunes à surmonter divers défis quotidiens liés à l'EA d'une manière innovante, ludique et portable.	associations agricoles, etc. - pour développer et mettre en œuvre leurs salles d'évasion éducatives.	Un jeu coopératif de cartes d'évasion qui permettra aux jeunes de cultiver leurs compétences en matière d'EA et de relever les défis rencontrés dans les routines quotidiennes des agro-entreprises.
Gamification en classe, Gamification numérique	Les salles d'évasion pour l'entrepreneuriat social : un ensemble complet de modules avec des scénarios	Site web avec 12 jeux d'évasion prêts à jouer	12 "scénarios d'évasion sur l'entrepreneuriat social" (4 langues), comprenant tout le matériel, un programme d'études soigneusement analysé, un plan d'action, des supports multimédias et une boîte à outils numérique contenant de la réalité virtuelle.	Organisations de jeunesse et centres de jeunesse, Jeunes	i) la création de salles d'évasion éducatives avec un aspect inclusif clair pour permettre une participation égale des apprenants souffrant de troubles spécifiques de l'apprentissage et d'autres groupes marginalisés, tels que les NEET, les chômeurs de longue durée, les migrants et les réfugiés.
Gamification numérique	AgriCharisma Jeu sérieux numérique	Appliquer des méthodes innovantes d'apprentissage non formel par le jeu, développer des activités innovantes et créer des outils	Promouvoir l'éducation ouverte et les pratiques innovantes dans l'agro-entrepreneuriat à l'ère du numérique ; sur l'évaluation des	Les jeunes (18-30 ans), en particulier dans les zones rurales	L'objectif du jeu est de permettre aux jeunes de réfléchir à leurs compétences et à leurs traits de personnalité afin d'identifier le rôle qu'ils peuvent jouer

		numériques tangibles innovants	caractéristiques de la personnalité et le développement des compétences dans l'agro-entrepreneuriat		dans la création d'une équipe d'agro-entrepreneurs.
Gamification web et mobile	EntriNNO Application de jeu numérique interactif	Jeu numérique interactif, qui sera accessible en ligne et hors ligne et pourra être adapté à différents contextes.	Un jeu interactif en ligne est en cours de développement, dont l'objectif principal est d'améliorer les compétences des jeunes citoyens de l'UE, une population cruciale pour une économie et une société progressistes, entrepreneuriales et fondées sur le marché.	La jeunesse	Équiper les apprenants adultes en matière d'esprit d'entreprise et d'innovation, de prise de décision, de culture numérique, de résolution de problèmes et de communication.

Belgique

Environnement	OUTILS	ÉLÉMENTS DU JEU	OBJECTIF	UTILISATEURS	IMPACT/PRINCIPALES CONCLUSIONS
<p>Mcnsura</p> <p>Apprendre et se connecter</p>	<p>https://www.mensura.be/en/learn-and-connect/training-courses/play-it-safe-game-based-learning-on-well-being-and-safety-at-work</p>	<p>Jeu en ligne</p>	<p>Apprentissage par le jeu (PLAY). Les TI enseignent des compétences pratiques à l'aide de simulations interactives. Ils utilisent des techniques de jeu pour vous familiariser rapidement avec les procédures de prévention et de sécurité. L'apprentissage devient ludique, ce qui garantit une assimilation plus rapide des connaissances. Les utilisateurs apprennent à agir en cas d'incendie, à prodiguer les premiers soins ou à gérer les situations</p>	<p>employés</p>	<p>Via des jeux sur une tablette, un ordinateur de bureau ou même en réalité virtuelle. Le tout disponible dans plus de 20 langues et adapté à votre secteur et à votre environnement.</p>

			de risques psychosociaux sur le lieu de travail.		
Way2Play	https://way2play.eu/over-ons/	Boîte à outils pour les jeux d'entreprise	Cet atelier informatif et interactif vous permettra de mieux comprendre les principes de base et la structure pédagogique de l'apprentissage par le jeu en une demi-journée.	entreprises, organisations	
Gamification de l'apprentissage numérique	https://gdl-project.eu/resources/	modules électroniques,	méthodologie pour l'utilisation par les enseignants de pratiques en ligne fondées sur les jeux cours gratuit en ligne pour les enseignants, les formateurs et les éducateurs, en particulier de l'enseignement secondaire. Il vise à améliorer leur compréhension et leur confiance dans	enseignants	boîte à outils pour les enseignants afin d'encourager l'apprentissage par le jeu

			l'utilisation de la gamification dans l'apprentissage numérique, d'une manière simple et pratique.		
MOOC pour les enseignants	https://www.pok.polini.it/courses	l'apprentissage par le biais d'une combinaison de vidéos, d'activités interactives et de discussions, ainsi que par le partage de ressources.	l'intégration des jeux dans notre enseignement et notre apprentissage	enseignants	L'activité comprend la création d'un plan de cours incluant des éléments d'apprentissage par le jeu, et l'activité finale d'évaluation par les pairs à la fin des modules.
Salles d'évasion (Intervenant, projet de l'UE)	https://speakerproject.eu/search-resources/?jsf=jet-engine&tax=search-resource-languages-sr:112	scénarios, résoudre des énigmes, décoder	les étudiants développeront leurs compétences en lecture, écriture, écoute et expression orale dans la langue étrangère en résolvant des énigmes et en relevant des défis pour s'échapper de la pièce.	étudiants	L'apprentissage des langues est une discipline qui nécessite une pratique et une immersion régulières. Les salles d'évasion constituent donc un environnement idéal pour relever ce défi.
Salles d'évasion (Steamer- projet de l'UE)	https://steamerproject.eu/escape-rooms/	décodage, énigmes, défis, indices	ressources pédagogiques pour l'apprentissage STEAM dans les écoles secondaires	enseignants, étudiants	Les jeunes Européens ne possèdent pas les compétences de base nécessaires pour occuper de nombreux emplois de valeur dans notre économie actuelle. Il est donc essentiel de travailler à l'amélioration du

					niveau des élèves de l'UE dans le domaine des MEETS. Ce projet encourage l'engagement et la motivation des élèves en proposant des méthodes d'apprentissage innovantes et en introduisant le concept des escape rooms/jeux éducatifs qui peuvent jouer un rôle très positif dans l'amélioration de l'éducation en général et de l'apprentissage des STEAM en particulier.
jeu en ligne (Di-TO, projet E+)	https://sites.google.com/view/di-to	jeux de rôle, simulations, expériences	les étudiants participent à un jeu sérieux qui comprend des éléments de jeu de rôle, des simulations et des expériences économiques encadrées, en mettant l'accent sur l'économie circulaire.	étudiants	Les étudiants examineront les scénarios dans lesquels le modèle de l'économie circulaire peut être appliqué. De cette manière, ils comprendront mieux comment inclure le modèle d'économie circulaire dans des exemples concrets.
8 Synopsis d'inspiration et 12 scénarios d'Escape Rooms (projet E+, ER-SE)	https://erse.eu/en/resources/	jeux de rôle, scénarios, expériences	L'élève parcourt le dossier du module avec des scénarios	étudiants, futurs entrepreneurs sociaux	La ressource fournit aux éducateurs des ONGs et autres organisations de jeunesse des outils éducatifs appropriés et actualisés sur l'entrepreneuriat social, qui en parallèle prennent

					en considération toutes les possibilités numériques synchrones et les processus éducatifs innovants qui sont en mesure de renforcer l'absorption des connaissances pertinentes, fonctionnant ainsi comme le principal catalyseur pour inspirer les gens à appliquer l'entrepreneuriat social.
--	--	--	--	--	---

Collecte des scénarios pour le développement des outils et des activités des ressources éducatives gamifiées qui enseignent et promeuvent l'entrepreneuriat social et l'éco-entrepreneuriat auprès des jeunes.

Nom : Calculer le seuil de rentabilité

Type : Ressource éducative numérique et activité

Format : Exercice Excel ou tableau similaire ; plateforme Moodle

Méthodes : Apprentissage par le jeu, Traitement des données, Analyse, Brainstorming

Objectif pédagogique :

Compréhension de la planification du marketing sur l'exemple de l'examen du potentiel de marché d'un certain produit en relation avec les circonstances de l'entreprise à partir de l'exemple.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

[Humana Nova](#)

L'organisation travaille dans trois domaines : l'environnement, l'environnement social et l'économie. Elle emploie des personnes handicapées et d'autres personnes socialement exclues. L'entreprise produit des vêtements et des textiles grâce à la réutilisation, au recyclage et à d'autres techniques durables.

SYNOPSIS :

Les participants doivent calculer le seuil de rentabilité sur la base des chiffres/montants donnés.

Lors de l'entrée sur un marché donné, il est très important d'évaluer le potentiel de vente d'un nouveau produit, c'est-à-dire l'évaluation de la réalisation possible du nouveau produit sur le marché, et plus précisément de savoir si le produit est rentable. Bien qu'il s'agisse d'une phase exigeante de la planification marketing, à l'aide des indicateurs donnés, vous pouvez facilement accéder au jeu éducatif en ligne.

Quelques-unes des principales explications :

Les coûts fixes sont des coûts qui ne réagissent pas à l'augmentation ou à la diminution du volume d'activité :

- la location de locaux commerciaux,
- les services de comptabilité,
- la publicité et la promotion,
- les salaires bruts des employés, etc.

Les coûts variables sont des coûts qui changent proportionnellement à l'évolution du volume d'activité et qui restent inchangés par unité de performance :

- les matières premières et les emballages,
- les sources d'énergie (électricité, carburant, eau, etc.),
- l'impôt sur les bénéfices.

Le seuil de rentabilité des ventes est le volume des ventes pour lequel le total des recettes est égal au total des coûts. Les activités rentables, c'est-à-dire les bénéfiques, sont réalisées au-delà de ce volume de ventes. Le volume des ventes jusqu'au seuil de rentabilité se traduit par une activité déficitaire, car les coûts totaux sont supérieurs aux recettes totales. Le seuil de rentabilité est souvent appelé "point mort". Cette analyse est particulièrement utile pour les entrepreneurs débutants (start-ups).

Exigences:

- Préparez un tableau ou un espace similaire avec les données fournies ;
- Donner aux participants des instructions claires sur ce qu'ils doivent faire ;
- Laissez suffisamment de temps aux participants pour se préparer, soit 5 à 10 minutes ;
- Créer un jeu en ligne à partir de données données.

Compétences acquises :

- Comprendre l'importance de la planification du marketing de sorte que lorsque le participant entre un certain nombre de pièces/quantités, le bénéfice (montant) change (un tableau Excel avec des formules peut être fourni) ;
- Compréhension de la planification du volume des ventes par rapport à l'évaluation du potentiel du marché (relation entre les prix, les coûts et le volume des ventes) ;
- Maîtrise d'une technique spécifique d'examen du marché/de la planification d'entreprise.

Nombre de participants :

Le jeu peut être joué individuellement ou par paires/équipes (3-5 participants).

Durée de l'enquête :

5-10 minutes de préparation

20 à 30 minutes d'exercice

10 à 15 minutes de discussion (en binôme).

Sources :

Cet exemple a été créé sur la base d'exercices que le CDP "Globus" a utilisés pour préparer ses programmes éducatifs, et sur la base de données disponibles provenant d'une entreprise sociale réelle, dans ce cas un atelier dans lequel des personnes handicapées sont engagées dans la fabrication de matériel didactique à partir de papier recyclé.

1. Volume des ventes	0	100	400	600	850	1000
2. Prix de vente	12	12	12	12	12	12
3. Revenu total (1X2)	0	1200	4800	7200	10200	12000
4. Coûts variables par unité de produit	2	2	2	2	2	2
5. Total des coûts variables (1X4)	0	200	800	1200	1700	2000
6. Total des coûts fixes	10000	10000	10000	10000	10000	10000
7. Coûts totaux (5+6)	10000	10200	10800	11200	11700	12000
8. Bénéfice (3-7)	-10000	-9000	-6000	-4000	-1500	0

Résultats de l'analyse du seuil de rentabilité :

Le seuil quantitatif de rentabilité est de 1 000 produits.

L'atelier doit produire 83,3 produits par mois.

En une journée, l'atelier doit fabriquer en moyenne 3,7 produits.

Nom : Leadership dans l'entreprenariat éco-social

Type : Outil pédagogique numérique - en ligne

Format : JCloze

Méthodes : Création d'un exercice pour combler les lacunes du texte/ Apprentissage du thème du leadership par la maîtrise du texte

Objectif pédagogique :

Comprendre le rôle du leadership dans le cadre plus large de la gestion organisationnelle, avec un accent particulier sur la gestion des déchets, sur la base d'un exemple dans lequel les participants doivent remplir les blancs dans le texte (mots facilement reconnaissables).

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

[Ekopak d.o.o.](#) La mission d'Ekopak est de permettre le respect des obligations légales conformément au règlement pour la gestion des emballages et des déchets d'emballages aux coûts durables les plus bas pour tous ses clients et avec les plus grands avantages environnementaux pour la Fédération de Bosnie-et-Herzégovine.

SYNOPSIS :

La tâche se compose de deux parties :

La première tâche des participants consiste à regarder deux vidéos, dont la première porte sur la gestion des organisations, afin de se familiariser avec le concept plus large de la gestion.

Proposition de visionnage de vidéos : <https://www.youtube.com/watch?v=q6LMjurECZM>

La deuxième vidéo est consacrée à la bonne gestion des déchets : comment la réduction des déchets et le recyclage contribuent à la protection de l'environnement. Proposition de vidéo: <https://www.youtube.com/watch?v=Qyu-fZ8BOnI>

2) Les participants reçoivent un texte avec des champs vides qu'ils doivent remplir. Les mots manquants ne sont pas difficiles à relier au texte donné, et des écarts mineurs et appropriés peuvent être acceptés. Sur la base des mots donnés, les participants doivent reconnaître lesquels vont où et les disposer correctement : environnement, social, données, entreprises, conformément, entités, expériences, types, établissement, distribué, activités, avant, marque, entreprise, pays, montant, prescrit.

En Bosnie-Herzégovine, il n'existe pas de données officielles sur la quantité d'emballages mis sur le marché. Nous ne pouvons donc pas parler de données exactes et de statistiques précises sur la quantité d'emballages qui finissent en déchets, leur élimination ou leur recyclage, à l'exception de la partie traitée par les opérateurs du système de gestion des emballages et des déchets d'emballages.

"Ekopak" est une société fondée par des entreprises locales, régionales et multinationales de premier plan opérant en Bosnie-Herzégovine, conformément aux dispositions du règlement sur la gestion des emballages et des déchets d'emballages adopté par le ministère fédéral de l'environnement et du

tourisme. Leur mission consiste à atteindre les objectifs de recyclage prescrits par le ministère fédéral de l'environnement et du tourisme pour le compte des entreprises, des fabricants, des importateurs et des distributeurs de produits emballés. "Ekopak travaille pour le compte de ces entreprises selon le principe de la responsabilité élargie du producteur.

La stratégie d'Ekopak est basée sur :

- Application de la législation sur les emballages et les déchets d'emballages conformément aux meilleures expériences et connaissances d'Europe et du monde ;
- Mise en place et développement d'un système intégré efficace de gestion des emballages et des déchets d'emballages pour tous les types de déchets d'emballages : verre, papier, métal, plastique, bois ;
- L'utilisation des capacités communales existantes pour la mise en place du système et leur développement ultérieur avec le développement du système.

L'un des principes d'Ekopak est de fonctionner sans but lucratif, ce qui signifie que l'intention du propriétaire n'est pas de faire des bénéfices grâce aux activités de l'entreprise. Les bénéfices réalisés à la fin de l'exercice ne sont pas distribués aux propriétaires, mais sont réinvestis dans les activités de l'opérateur.

Ekopak est la seule entreprise de Bosnie-et-Herzégovine à avoir le droit d'attribuer la marque internationalement protégée "Point vert" aux entreprises qui traitent leurs déchets d'emballage de manière responsable.

La responsabilité à l'égard de l'environnement s'exprime également par le soin apporté à l'emballage des produits que nous achetons tous les jours. C'est pourquoi il est important de vérifier si le produit est marqué du "point vert" avant de l'acheter.

Le "point vert" est un symbole internationalement protégé utilisé pour marquer les emballages de produits. Ce symbole indique que l'entreprise qui l'utilise participe au système de recyclage des déchets d'emballage. C'est un indicateur de la responsabilité sociale des entreprises qui contribuent financièrement à la mise en place et au développement d'un système efficace, transparent et durable de collecte et de recyclage des déchets d'emballages.

La marque "Point vert" est enregistrée dans plus de 170 pays et est considérée comme la marque la plus protégée au monde.

Exigences:

- Préparez un tableau ou un espace similaire avec le texte donné ;
- Créer un jeu en ligne à partir de données données ;
- Donner aux participants des instructions claires sur ce qu'ils doivent faire ;
- Laissez suffisamment de temps aux participants pour se préparer, soit 5 à 10 minutes.

Compétences acquises :

- Se familiariser avec les principales caractéristiques de la gestion organisationnelle ;
- Comprendre l'importance de la gestion des déchets dans l'environnement ;

- Apprentissage du leadership écosocial par la maîtrise du texte sur ce sujet.

Nombre de participants :

Le jeu peut être joué individuellement ou par paires/équipes.

Durée de l'enquête :

5-10 minutes de préparation

10 minutes pour regarder des vidéos

30-45 minutes d'exercice/jeu

10 à 15 minutes de discussion (en binôme).

Sources :

<https://www.ekopak.ba/>

<https://www.zelenatacka.ba/>

Nom : Relations publiques pour les entreprises sociales

Type : Ressource éducative numérique et activité

Format : JQuiz ou Kahoot

Méthodes : Apprentissage par le jeu sur la base de quiz ; Adoption d'informations ; Brainstorming

Objectif pédagogique :

Les participants acquièrent des connaissances sur les relations publiques, avec un accent particulier sur l'impact social et environnemental, sur la base de documents préparés et de quiz.

Inspiration :

Yulu PR est une agence de relations sociales et environnementales qui utilise les outils de la communication pour susciter des changements positifs. Yulu PR est une agence de relations sociales et environnementales primée, fondée sur le principe de l'impact pour raconter des histoires qui comptent. Site web: <https://yulupr.com/melissa-orozco/>

SYNOPSIS :

1. Etape : Grâce au contenu de la présentation ppt, les participants sont initiés au concept et aux caractéristiques des relations publiques dans le cadre d'une entreprise socialement et écologiquement responsable. Contenu proposé (en partie ou en totalité) : <https://www.slideshare.net/yulupr/impact-storytelling-pr-for-social-enterprises>
2. Ensuite, les participants accèdent à un quiz sur leur appareil ou leur ordinateur à l'aide d'un lien ou d'un code d'accès, et ils peuvent répondre au quiz (réponses correctes marquées) :

1. Les relations publiques sont liées à :

- a) Organisations à but non lucratif
- b) Organisations à but lucratif

- c) Tous les types d'organisations qui souhaitent développer des relations positives entre les entreprises et le public.

2. Les relations publiques font référence à la communication et aux relations avec :

- a) Institutions gouvernementales
- b) Entreprises privées
- c) Le grand public, y compris les personnes énumérées ci-dessus.

3. Quel est l'objectif principal des relations publiques ?

- a) Vendre le produit
- b) Communication avec toutes les parties prenantes
- c) Élaboration d'un plan stratégique.

4. L'analyse des relations publiques comprend souvent

- a) Audit de communication
- b) Stratégie de communication
- c) Liste des contacts avec les médias.

5. Quel est, selon vous, le critère le plus important dans les messages de relations publiques diffusés ?

- a) Rapidité d'exécution
- b) Impact
- c) Expiration.

6. Les deux caractéristiques les plus importantes des relations publiques sont les suivantes :

- a) Mission et vision de l'entreprise
- b) Compétences en matière d'expression orale et écrite
- c) Crédibilité et compétence.

7. La publicité est basée sur le parrainage :

- a) Vrai
- b) Faux
- c) Parfois.

8) Lequel des éléments suivants ne fait pas partie des valeurs fondamentales des relations publiques, en particulier dans les entreprises sociales ?

- a) Connaissances
- b) Honnêteté

c) Bénéfice.

9) Le processus d'identification des publics qui sont impliqués et affectés par une relation publique est :

- a) Analyse des parties prenantes
- b) Groupes de discussion
- c) Enquête.

10) La phase la plus importante de l'élaboration d'un plan de communication est la suivante :

- a) Budget
- b) Message
- c) Recherche.

Exigences :

- Fournir un contenu introductif pour familiariser les participants avec le sujet ;
- Créez un quiz facilement accessible ;
- Assurer l'accès au quiz.

Compétences acquises :

- Acquisition/amélioration des connaissances en matière de relations publiques dans le contexte de l'entreprise sociale ;
- Reconnaître le rôle social des relations publiques ;
- Comprendre l'objectif et les outils de la planification des relations publiques.

Nombre de participants :

Le jeu peut être joué individuellement.

Durée de l'enquête :

10 minutes pour le ppt d'introduction

20-30 minutes pour le jeu.

Sources :

Motivé par https://www2.tesu.edu/tecep_desc/COM-210.pdf et quelques articles sur le sujet.

Nom : "Le temps, c'est de l'argent"

Type : Outil pédagogique numérique - **en ligne**

Format : JCross

Méthodes : Apprentissage par le jeu, collecte d'informations, résolution de mots croisés

Objectif pédagogique :

Sur la base de certains indices, les participants reconnaissent les caractéristiques et les éléments de base de la gestion du temps. L'ensemble du processus est réalisé de manière intéressante par le biais d'une grille de mots croisés.

Inspiration :

[Cluster for eco-social innovations and development CEDRA Split](#) est une association fondée en 2013, qui opère dans le domaine de la promotion de l'entrepreneuriat social, du développement durable et des innovations sociales. L'association a de l'expérience dans la préparation, l'encadrement, la mise en œuvre et la gestion administrative de projets financés par des sources nationales, européennes et autres, et les projets sont mis en œuvre grâce à la coopération des secteurs public, privé et civil.

SYNOPSIS :

À l'étape 1, les participants regardent une image qui illustre tous les mots clés de la grille de mots croisés.

Deuxième étape : les participants abordent la grille de mots croisés avec des indices qui peuvent les aider à la résoudre.

Propositions de conseils :

L'une des principales métriques d'objectifs indique que les objectifs doivent être limités dans le temps. De quelle matrice s'agit-il ? SMART

La liste des points prévus ou à traiter lors de la réunion est ? AGENDA

Faire plus d'une chose à la fois s'appelle ? MULTI-TÂCHES

Une liste écrite qui sert en quelque sorte de guide pour savoir ce que vous devez faire au cours des prochaines 24 heures. LISTE DE CHOSES À FAIRE

Le processus consistant à déterminer l'importance des tâches, à les comparer les unes aux autres et à les organiser de manière à atteindre les objectifs de la manière la plus efficace est ? PRIORISATION

Attribuer des responsabilités à d'autres personnes spécialisées dans ces tâches afin d'accomplir le travail de la manière la plus efficace et la plus productive possible, c'est ? DÉLÉGATION

Modèles de puzzle gratuits : https://wordmint.com/public_puzzles

Exemple : https://www.educaplay.com/printablegame/5484995-puzzle_time_management.html

Exigences :

- Préparer des instructions appropriées pour les participants ;
- Préparer une photo appropriée avec des illustrations ;
- Créer un réseau de mots interconnectés ;
- Préparer des mots croisés ;
- Permettre aux participants d'accéder aux mots appropriés et leur donner des conseils à ce sujet.

Compétences acquises :

- Les participants se familiarisent avec les caractéristiques et les éléments de base de la gestion du temps ;
- Encourager les participants à réfléchir à la gestion du temps et à l'étudier.

Nombre de participants :

Le jeu peut être joué individuellement ou en équipes / paires (2-3 personnes).

Durée de l'enquête :

5 minutes pour la préparation

30-45 minutes pour jouer

10 minutes de discussion (facultatif).

Sources :

Idée motivée par des exemples tels que : https://www.educaplay.com/printablegame/5484995-puzzle_time_management.html

Nom : L'entreprise sous l'angle de l'éthique

Type : Outil pédagogique numérique - salle d'évasion pédagogique numérique

Format : PowerPoint

Méthodes : Apprentissage par le jeu grâce à la gamification numérique, escape room pédagogique, brainstorming, jeux de rôle, analyse, résolution de problèmes, pensée critique.

Objectif pédagogique :

Les participants reçoivent 3 scénarios concrets de situations professionnelles (3 salles) afin d'examiner la réflexion éthique. Ils doivent réfléchir à leur rôle potentiel en tant que personne responsable dans des cas spécifiques. Ensuite, ils doivent passer des tests éthiques rapides pour sortir des salles.

L'objectif principal est de comprendre les questions éthiques de base dans des situations concrètes et de prendre conscience de l'importance de faire des affaires d'une manière éthique.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

[EkoNest](#) - Aider les clients à contribuer à une planète propre et saine. Ils mènent leurs activités dans le respect de l'environnement, de la société et de l'éthique, en plaçant l'environnement au centre de leurs préoccupations.

SYNOPSIS :

Trois jeunes veulent devenir entrepreneurs. Ils se sont inscrits au programme qui comprend, entre autres, un soutien financier. Pour savoir s'ils recevront un soutien financier, il faut qu'ils aient suivi tous les modules et passé les tests de vérification des connaissances. Il leur reste à passer des tests sur l'éthique des affaires. Leur tâche consiste à entrer dans une salle par le biais d'un jeu en ligne où ils prendront en considération des cas d'entreprise spécifiques.

Cas d'entreprise 1 : Un employé d'une entreprise qui fonctionne avec succès depuis 10 ans découvre qu'un nouveau produit - le lait - a un impact négatif sur la santé d'une partie des clients. Ce produit a récemment été le plus demandé. Le travailleur en fait part au directeur. Si le directeur décide de retirer le produit afin d'examiner et éventuellement de résoudre les problèmes liés au produit, cela aura un impact négatif sur les bénéfices de l'entreprise et mettra l'entreprise en péril.

Cas d'entreprise 2 : L'entreprise souhaite lancer un nouveau type de production dans une région où cette production pourrait entraîner la destruction d'une espèce animale. Alors que l'entreprise connaît des difficultés financières, les analyses ont montré qu'il existe une forte demande pour le produit sur le marché et que cette production pourrait précisément générer de nouveaux revenus et une amélioration de l'activité.

Cas pratique 3 : Un employé de longue date se blesse au travail, ce qui l'oblige à prendre un congé de maladie. Au cours des examens, il est établi que la santé du travailleur est gravement menacée et que la cause en est probablement le travail avec des substances ayant un impact négatif sur la santé humaine. Au fur et à mesure que le temps passe, il devient évident que la convalescence sera longue. Le directeur doit prendre la décision de poursuivre ou non la relation contractuelle, car il faut un autre travailleur à ce poste, capable d'effectuer les tâches nécessaires.

Après s'être familiarisés avec les scénarios, les participants réfléchissent pendant 5 minutes chacun à la manière dont ils agiraient dans des situations spécifiques s'ils étaient en position de managers/directeurs. Pour sortir de la salle, ils doivent passer des tests d'éthique rapides.

À la fin, les participants peuvent discuter de certaines situations, c'est-à-dire des actions et de ce qu'ils ont appris pendant le jeu.

Exigences :

- Préparer une scène avec des cas d'entreprise ;
- Pour permettre aux participants d'entrer dans les salles ;
- Afin de disposer de suffisamment de temps pour familiariser les participants avec les analyses de rentabilisation ;
- Préparer des tests éthiques rapides.

Compétences acquises :

- Compréhension générale de l'éthique dans les affaires ;
- Connaissance de la prise de décisions éthiques dans le contexte de situations commerciales spécifiques.

Nombre de participants :

Le jeu est prévu pour trois personnes.

Durée de l'enquête :

5-10 minutes pour la présentation des scénarios

20-30 minutes pour le jeu

10-15 minutes de discussion

Sources :

Idée originale (CDP "Globus").

Nom : Compensation carbone [Responsabilité écologique + Gestion des ressources]

Type : Outil pédagogique numérique - Jeu de collecte de données et de compétition basé sur des **différences statistiques qui encouragent le progrès dans les technologies et les politiques vertes.**

Format : Application web / mobile

Méthodes : Apprentissage basé sur un jeu utilisant des techniques d'application similaires à celles des applications de suivi de la condition physique ou des statistiques. Encourage les utilisateurs à effectuer des actions "vertes" grâce à un système de points de récompense qui peuvent ensuite être échangés contre des compensations dans la vie réelle.

Objectif pédagogique :

L'objectif pédagogique des compensations carbone est de sensibiliser et de faire comprendre l'impact des activités humaines sur l'environnement et l'importance de réduire les émissions de carbone pour atténuer les effets du changement climatique. Les compensations carbone peuvent être utilisées comme un outil pour éduquer les gens sur le concept d'empreinte carbone et sur les moyens de compenser les émissions qui ne peuvent être évitées. L'objectif est d'encourager les individus, les organisations et les gouvernements à assumer la responsabilité de leurs émissions de carbone et à prendre des mesures pour réduire leur impact sur l'environnement.

En enseignant les compensations carbone, les gens peuvent apprendre à calculer leur empreinte carbone, comprendre les avantages des compensations carbone et devenir plus soucieux de l'environnement. L'objectif pédagogique est de fournir des informations et des ressources qui peuvent aider les gens à prendre des décisions éclairées sur leurs actions et à contribuer à l'effort mondial de réduction des émissions de gaz à effet de serre.

L'objectif pédagogique des compensations carbone est de permettre aux individus de prendre des mesures pour réduire leur empreinte carbone et de faire des choix durables qui contribuent à protéger la planète pour les générations futures.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

[Fietspunten](#) - Association à vocation sociale en Belgique. Les points vélo encouragent l'utilisation du vélo en combinaison avec les transports publics, comme les gares. Ils sont gérés par leurs membres qui sont responsables de l'entretien des vélos dans les gares et de la location de vélos pour les entreprises, les autorités locales ou les particuliers. Il s'agit d'entreprises sociales axées sur la mobilité cycliste durable.

[EkoNest](#) - PME (entreprise familiale dirigée par une femme) de Chypre qui aide ses clients à contribuer à une planète propre et saine. Elle mène ses activités dans le respect de l'environnement, de la société et de l'éthique, en plaçant l'environnement au cœur de ses préoccupations.

[Ecosia](#) - Entreprise sociale, start-up verte berlinoise, fondée en 2009. L'entreprise reverse 80 % ou plus de ses bénéfices à des organisations à but non lucratif qui se consacrent à la reforestation. Elle utilise

l'argent généré par les publicités pour planter des arbres pour l'environnement. À ce jour, elle a planté plus de 100 millions d'arbres et compte environ 7 millions d'utilisateurs.

[Pacte européen pour le climat](#) - Le Pacte européen pour le climat en faveur des bâtiments verts est une initiative lancée par la Commission européenne pour soutenir la rénovation des bâtiments dans l'Union européenne (UE) afin de les rendre plus efficaces sur le plan énergétique et plus respectueux de l'environnement. L'objectif du pacte est de réduire l'empreinte carbone des bâtiments et de contribuer à l'objectif de neutralité climatique de l'UE d'ici 2050.

[Forum économique mondial](#) - Le Forum économique mondial (FEM) est une organisation à but non lucratif qui réunit des dirigeants d'entreprises, de gouvernements et de la société civile pour relever les défis mondiaux. L'une des principales idées défendues par le WEF est le concept de "vie nette zéro", qui consiste à réduire autant que possible l'empreinte carbone d'une personne et à compenser les émissions restantes grâce à des systèmes de compensation du carbone

SYNOPSIS :

Étape 1 : Calculez votre empreinte carbone

Au cours de cette étape, le joueur calcule son empreinte carbone actuelle. Il peut le faire à l'aide d'une calculatrice en ligne ou en répondant à une série de questions sur ses habitudes quotidiennes. Le joueur doit s'efforcer de répondre honnêtement pour obtenir une estimation précise de ses émissions de carbone.

Étape 2 : Fixer un objectif de réduction

Au cours de cette étape, le joueur se fixe un objectif de réduction de son empreinte carbone. Cet objectif doit être ambitieux mais réalisable. Le joueur doit chercher à réduire ses émissions de carbone d'un pourcentage spécifique dans un délai donné.

Étape 3 : Identifier les domaines permettant de réduire les émissions de carbone

Au cours de cette étape, le joueur identifie les domaines dans lesquels il peut réduire ses émissions de carbone. Il peut s'agir de modifier son régime alimentaire, de réduire sa consommation d'énergie ou d'utiliser des moyens de transport plus durables. Le joueur doit s'efforcer d'identifier au moins trois domaines dans lesquels il peut apporter des changements.

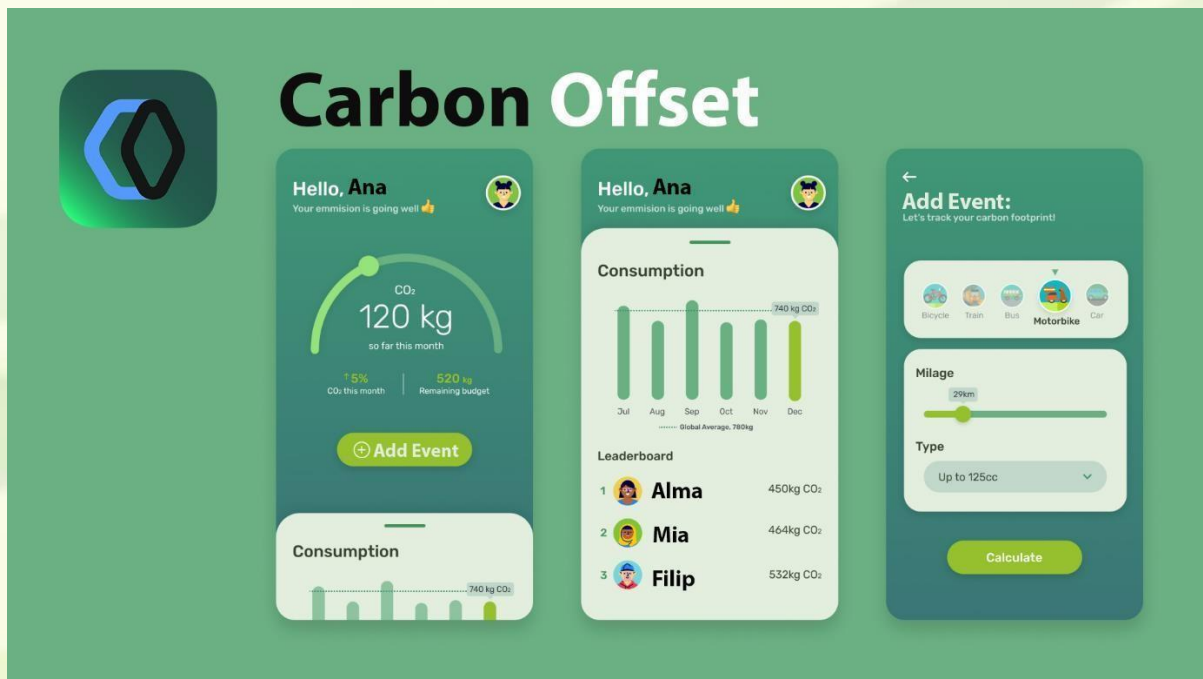
Étape 4 : Passer à l'action

Au cours de cette étape, le joueur prend des mesures pour réduire ses émissions de carbone. Il peut s'agir d'adopter un régime végétarien, d'utiliser les transports en commun ou d'installer des appareils à faible consommation d'énergie. Le joueur doit s'efforcer d'apporter des changements qui correspondent à son mode de vie et à son budget.

Étape 5 : Suivre les progrès et célébrer les succès

Au cours de cette dernière étape, le joueur suit ses progrès vers son objectif de réduction des émissions de carbone. Il peut utiliser une application de suivi des émissions de carbone ou une feuille de calcul pour surveiller ses émissions. Si le joueur atteint son objectif de réduction, il peut se réjouir de sa réussite et se fixer un nouvel objectif plus ambitieux.

Globalement, le jeu encourage les joueurs à prendre des mesures pour réduire leurs émissions de carbone et avoir un impact positif sur l'environnement. Il contribue également à sensibiliser à l'importance de l'action individuelle dans la lutte contre le changement climatique.



Exigences :

1. Calculer avec précision l'empreinte carbone : L'utilisateur de l'application doit calculer avec précision son empreinte carbone en utilisant le calculateur d'empreinte carbone de l'application ou en saisissant des informations exactes sur ses habitudes quotidiennes.
2. Fixer des objectifs réalistes de réduction des émissions de carbone : L'utilisateur de l'application doit se fixer des objectifs réalistes de réduction des émissions de carbone, ambitieux mais réalisables dans un délai donné.
3. Identifier les domaines de réduction des émissions de carbone : L'utilisateur de l'application doit identifier les domaines dans lesquels il peut réduire ses émissions de carbone, tels que les transports, la consommation d'énergie et les choix alimentaires.
4. Agir pour réduire les émissions de carbone : L'utilisateur de l'application doit prendre des mesures pour réduire ses émissions de carbone, par exemple en utilisant les transports publics, en adoptant un régime alimentaire à base de plantes et en réduisant la consommation d'énergie à la maison.
5. Suivre les progrès et célébrer les réussites : L'utilisateur de l'application doit suivre ses progrès dans la réalisation de ses objectifs de réduction des émissions de carbone et se féliciter de ses réussites en cours de route.
6. Partager ses progrès avec d'autres et participer à des compétitions : L'utilisateur de l'application peut partager ses progrès avec ses amis et sa famille afin d'encourager les autres à changer et à réduire leurs émissions de carbone.

Compétences acquises :

1. Sensibilisation à l'environnement : Les joueurs peuvent mieux comprendre l'impact de leurs habitudes quotidiennes sur l'environnement et découvrir des pratiques durables qui peuvent les aider à réduire leur empreinte carbone.
2. Résolution de problèmes : Les joueurs peuvent apprendre à identifier les domaines dans lesquels ils peuvent réduire leurs émissions de carbone et élaborer des stratégies pour mettre en œuvre ces changements.
3. Fixation d'objectifs : Les joueurs peuvent apprendre à fixer des objectifs réalistes de réduction des émissions de carbone et à élaborer un plan pour les atteindre.
4. Analyse des données : Les joueurs peuvent apprendre à utiliser les données pour suivre leur empreinte carbone et contrôler les progrès accomplis dans la réalisation de leurs objectifs de réduction des émissions de carbone.
5. Collaboration et communication : Les joueurs peuvent apprendre à travailler en collaboration avec d'autres, à partager des idées et à communiquer leurs progrès en matière de réduction de leur empreinte carbone.

Dans l'ensemble, jouer à un jeu de réduction des émissions de carbone peut aider les joueurs à développer une série de compétences qui sont précieuses à la fois dans le cadre personnel et professionnel.

Nombre de participants :

Un seul participant joue et recueille des données qui sont ensuite comparées aux progrès annuels, ainsi qu'à un classement avec ses amis.

Durée de l'enquête :

5 à 10 minutes pour l'installation de l'application,

30 minutes pour la recherche sur la réduction et la compensation des émissions de carbone,

10 à 15 minutes pour la planification et la mise en œuvre des nouvelles données et techniques. Les données sont collectées par l'entrée directe de l'utilisateur, qui choisit la fréquence d'entrée.

Sources : Toutes les ressources de l'application ont été créées et fabriquées par le créateur. Les présentations de logos et de graphiques sont produites à l'aide de la suite Adobe Creative Cloud et de Microsoft Power Point pour les capacités de présentation.

Nom : CarboNation (Carbon Nation) [Responsabilité écologique + Gestion des ressources + Gestion financière].

Type : Jeu compétitif à joueur unique - L'utilisateur se voit confier un pays qu'il doit diriger et est chargé de mener ses propres recherches, ce qui encourage l'ingéniosité et l'analyse des données.

Format : Collecte de données/comparaison - formats hors ligne et en ligne

Méthodes : Apprentissage basé sur un jeu utilisant des techniques de recherche similaires à la collecte de données standardisées et au cadre de suivi des statistiques. Encourage les utilisateurs à atteindre le statut de pays "vert" en équilibrant les dépenses, les avantages et les compromis.

Objectif pédagogique :

En demandant à l'utilisateur de rassembler et d'analyser des données sur un pays spécifique, le jeu l'encourage à réfléchir de manière critique aux différents aspects de ce pays, tels que sa géographie, sa culture et son économie. L'utilisateur doit également mettre en pratique des compétences de recherche efficaces, telles que l'identification de sources crédibles, l'organisation des informations et la synthèse des données.

En outre, le jeu pourrait viser à améliorer la compréhension et la sensibilisation interculturelles de l'utilisateur. En explorant différents pays et leurs caractéristiques uniques, l'utilisateur peut mieux comprendre la diversité du monde et développer une perspective plus nuancée sur les questions mondiales.

La débrouillardise fait référence à la capacité de localiser, d'obtenir et d'utiliser des ressources de manière efficace et efficiente. Dans le contexte du jeu, cela impliquerait que l'utilisateur soit capable d'identifier des sources d'information crédibles et pertinentes sur le pays, y compris des sources primaires telles que des rapports et des statistiques du gouvernement, ainsi que des sources secondaires telles que des articles de presse et des documents universitaires. L'utilisateur devra ensuite évaluer et synthétiser ces informations afin de prendre des décisions éclairées sur la meilleure façon de gérer le pays.

Globalement, l'objectif pédagogique du jeu serait d'aider l'utilisateur à développer des compétences précieuses en matière de recherche, de réflexion critique et d'interculturalité, applicables dans de nombreux contextes différents.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

[Fietspunten](#) - Association à vocation sociale en Belgique. Les points vélo encouragent l'utilisation du vélo en combinaison avec les transports publics, comme les gares. Ils sont gérés par leurs membres qui sont responsables de l'entretien des vélos dans les gares et de la location de vélos pour les entreprises, les autorités locales ou les particuliers. Il s'agit d'entreprises sociales axées sur la mobilité cycliste durable.

[EkoNest](#) - PME (entreprise familiale dirigée par une femme) de Chypre qui aide ses clients à contribuer à une planète propre et saine. Elle mène ses activités dans le respect de l'environnement, de la société et de l'éthique, en plaçant l'environnement au cœur de ses préoccupations.

[Modélisation des Nations Unies](#) - Dans le cadre de la modélisation des Nations Unies, les participants effectuent des recherches et se préparent à la conférence en se renseignant sur le pays qu'ils représentent, sur sa politique étrangère et sur sa position à l'égard de diverses questions mondiales. Pendant la conférence, les participants participent à des débats et à des négociations avec d'autres délégués afin de rédiger et d'adopter des résolutions qui répondent aux défis auxquels le monde est confronté.

[COP 27 des Nations unies](#) - La COP est une conférence annuelle où les représentants de près de 200 pays se réunissent pour discuter de l'action climatique mondiale et des progrès réalisés en matière de réduction des émissions de gaz à effet de serre. La COP sert de plateforme pour la négociation et la mise en œuvre d'accords internationaux sur le changement climatique, y compris l'Accord de Paris.

SYNOPSIS :

L'objectif du jeu est de mettre l'utilisateur au défi de mettre en œuvre des politiques et des pratiques durables sur le plan environnemental dans différents pays afin de les rendre plus verts. Sachant que la région des Balkans occidentaux est fortement touchée par le changement climatique et les défis environnementaux qui l'accompagnent, tels que la crise écologique, le jeu permettra aux utilisateurs de développer des compétences précieuses en matière de recherche, de réflexion critique et d'interculturalité qui sont applicables dans de nombreux contextes différents, ainsi que d'appliquer les bonnes pratiques des pays de l'UE - Belgique, Chypre - dans les pays des Balkans occidentaux.

Voici 6 synopsis possibles pour les objectifs du jeu :

Étape 1. Sensibilisation à l'environnement : Le jeu vise à sensibiliser à l'importance de la durabilité environnementale et au rôle que les individus et les gouvernements peuvent jouer dans la réduction des émissions de carbone et la protection de la planète.

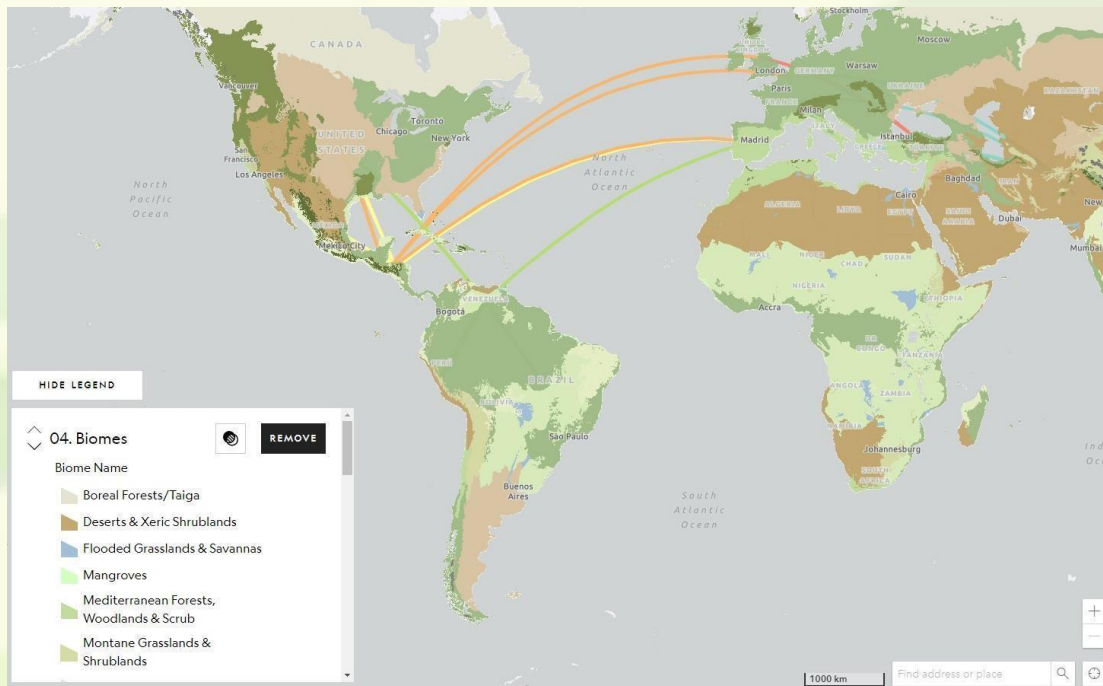
Étape 2. Prise de décisions stratégiques : Tout au long du jeu, les utilisateurs devront prendre des décisions stratégiques pour résoudre les problèmes environnementaux dans le pays qui leur a été attribué, tels que la réduction des émissions de carbone, la protection de la biodiversité et la promotion des sources d'énergie renouvelables.

Étape 3. Gestion des ressources : Les utilisateurs devront gérer efficacement les ressources, telles que l'eau, l'énergie et l'utilisation des sols, afin de rendre le pays plus durable sur le plan environnemental.

Étape 4. Collaboration et diplomatie : Les utilisateurs peuvent être amenés à collaborer avec d'autres pays, organisations ou parties prenantes pour résoudre des problèmes environnementaux qui dépassent les frontières nationales. Le jeu encourage les compétences en matière de diplomatie et de négociation pour parvenir à des solutions collectives.

Étape 5. Évaluation de l'impact : Les utilisateurs devront évaluer l'impact de leurs politiques et actions sur l'environnement et suivre leurs progrès au fil du temps, en utilisant l'analyse des données et les mécanismes de retour d'information.

Étape 6. Éducation et engagement : Le jeu a pour but d'éduquer et d'impliquer les utilisateurs dans les défis et les opportunités de la durabilité environnementale, en fournissant une expérience d'apprentissage amusante et interactive qui favorise un changement de comportement à long terme.



Exigences :

1. Simulation réaliste : Le jeu doit simuler les complexités de la gestion d'un pays, y compris les facteurs sociaux, économiques et politiques qui affectent la durabilité environnementale. La simulation doit s'appuyer sur des données et des modèles réels, offrant aux utilisateurs une représentation précise du pays qu'ils gèrent.
2. Analyse des données : Le jeu doit permettre aux utilisateurs de recueillir, d'analyser et d'interpréter des données afin de prendre des décisions éclairées sur les politiques et les pratiques environnementales. Le jeu doit permettre aux utilisateurs d'accéder à une série de données environnementales, notamment les émissions de carbone, la consommation d'énergie, l'utilisation des sols et la biodiversité.
3. Personnalisation : Le jeu doit permettre aux utilisateurs de personnaliser leurs politiques et leurs pratiques en fonction de leurs propres priorités et valeurs. Il peut s'agir de fixer des objectifs de réduction des émissions de carbone, d'investir dans les énergies renouvelables ou de protéger les espèces menacées.
4. Mécanismes de retour d'information : Le jeu devrait fournir aux utilisateurs un retour d'information sur l'impact de leurs politiques et pratiques, leur permettant de voir comment leurs décisions affectent l'environnement et le pays qu'ils gèrent. Le jeu devrait fournir aux utilisateurs des visualisations et des analyses de données pour les aider à suivre leurs progrès au fil du temps.
5. Collaboration et compétition : Le jeu doit encourager les utilisateurs à collaborer avec d'autres joueurs pour relever les défis environnementaux et partager les meilleures pratiques. Le jeu peut également comporter un élément de compétition, tel qu'un tableau de classement ou un système de notation, afin de motiver les utilisateurs à atteindre leurs objectifs.

6. Ressources pédagogiques : Le jeu devrait fournir aux utilisateurs des ressources éducatives, telles que des articles, des vidéos et des quiz, pour les aider à en savoir plus sur la durabilité environnementale et les défis auxquels le monde est confronté aujourd'hui. Le jeu devrait également fournir aux utilisateurs des conseils et des ressources pour les aider à faire des choix plus durables dans leur propre vie.

Compétences acquises :

1. Réflexion stratégique et prise de décision : Les utilisateurs devront prendre des décisions éclairées sur les politiques et les pratiques environnementales en fonction des données disponibles et des ressources limitées. Ils devront donc réfléchir de manière stratégique, en pesant les coûts et les avantages des différentes options.
2. Analyse des données : Les utilisateurs devront recueillir, analyser et interpréter des données pour prendre des décisions éclairées en matière de durabilité environnementale. Pour ce faire, ils devront développer des compétences en matière de collecte de données, d'analyse statistique et de visualisation des données.
3. Gestion des ressources : Les utilisateurs devront gérer efficacement les ressources pour rendre leur pays plus durable sur le plan environnemental. Pour ce faire, ils devront acquérir des compétences en matière d'allocation des ressources, de gestion de l'énergie et de réduction des déchets.
4. Collaboration et diplomatie : Les utilisateurs peuvent être amenés à collaborer avec d'autres pays, organisations ou parties prenantes pour traiter des questions environnementales qui dépassent les frontières nationales. Ils devront donc développer des compétences en matière de diplomatie, de négociation et de recherche de consensus.
5. Sensibilisation à l'environnement : Le jeu vise à sensibiliser à l'importance de la durabilité environnementale et au rôle que les individus et les gouvernements peuvent jouer dans la réduction des émissions de carbone et la protection de la planète. Il aidera les utilisateurs à mieux comprendre les questions environnementales et leur impact sur la société.
6. Compétences en matière de communication : Les utilisateurs devront communiquer efficacement leurs politiques et leurs pratiques aux parties prenantes, y compris les citoyens, les entreprises et les autres pays. Pour ce faire, ils devront développer des compétences en matière de prise de parole en public, d'écriture et de relations avec les médias. Dans l'ensemble, jouer à un jeu de réduction des émissions de carbone peut aider les joueurs à développer une série de compétences qui sont précieuses à la fois dans le cadre personnel et dans le cadre professionnel.

Nombre de participants :

Un seul participant, dont le score peut ensuite être comparé à celui d'autres concurrents/participants.

Durée de l'enquête :

5 minutes pour l'installation de l'application,

25 minutes de jeu actif,

10 à 15 minutes pour l'analyse des données et les points de comparaison possibles en vue d'améliorations futures. Durée totale : 45 minutes

Sources :

1. [National Geographic Map Maker](#) - Carte Créée et fournie par NG Map Maker.
2. [Eurostat](#) - Données comparatives fournies par Eurostat

Nom : Un état d'esprit sain - Un lieu de travail réussi [Relations avec les ressources humaines et gestion du bien-être].

Type : Outil pédagogique numérique

Format : Jeu vidéo

Méthodes : Apprentissage par le jeu grâce à la ludification numérique, pensée critique, analyse, résolution de problèmes, gestion du temps, organisation, gestion d'équipe, communication.

Objectif pédagogique :

Notre jeu comporte deux modes : Le point de vue de l'employé de bureau et le point de vue du directeur.

En tant qu'employé de bureau, notre joueur se voit présenter une liste de tâches à accomplir dans un certain délai. Tout en accomplissant ces tâches, le joueur doit maintenir son niveau de stress en appliquant des techniques de gestion du stress.

En tant que manager, notre joueur est chargé d'observer et de contrôler l'environnement du bureau. Le joueur devra gérer les événements qui se produisent au bureau en conséquence. Il est responsable des performances, de la motivation, de l'assiduité et du bien-être de ses employés. Il devra également investir dans le bureau, avec les ressources limitées qui lui ont été fournies, pour s'assurer que les besoins et les désirs des employés sont satisfaits.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

[SYNTHESIS Center for research and education](#) - L'organisation leader à Chypre dans les domaines de l'entrepreneuriat social et de l'innovation sociale. Organisation pionnière qui lance et met en œuvre des projets à impact social, en mettant l'accent sur l'inclusion sociale.

SYNOPSIS :

Notre jeu place le joueur dans deux types de rôles différents (modes de jeu). Le premier rôle est celui d'un employé de bureau travaillant dans SYNTHÈSE, où le joueur devra effectuer une liste de tâches désignées, tout en essayant de se gérer et de se réguler. Le second rôle est celui d'un chef de bureau dans SYNTHÈSE, où le joueur devra observer et gérer l'ensemble de l'environnement du bureau. L'objectif de cette approche est de faire comprendre l'importance de considérer le bureau comme un environnement à multiples facettes, composé de nombreux éléments individuels tout en fonctionnant comme une unité cohésive.

Le premier mode de jeu, dans lequel le joueur est un employé de bureau, se présente sous la forme d'une série de mini-jeux courts. Chaque mini-jeu comporte une liste d'activités/tâches à accomplir. Outre la liste des tâches, le joueur se voit également proposer une limite de temps et une barre de stress.

La barre de stress est en constante augmentation. Au début, la vitesse à laquelle elle augmente est lente. Les pics de stress sont dus aux erreurs commises par le joueur ou aux événements aléatoires qui se produisent dans l'environnement où il se trouve (le directeur entre pendant que notre joueur travaille...). Au fur et à mesure que la barre de stress monte, le joueur commence à se faire du mal, par exemple en se rongant les ongles. La gravité de ces activités augmente au fur et à mesure que la barre de stress se rapproche de 100%.

Le joueur peut contrer la barre de stress en appliquant des techniques de gestion du stress - exercices de respiration, jouer avec des jouets, parler avec un ami, faire une pause...

Chaque mini-jeu est assorti d'un délai dans lequel toutes les tâches doivent être terminées. Si le joueur n'a pas terminé ses tâches dans le délai imparti, le jeu ne s'arrête pas, mais augmente la vitesse à laquelle la barre de stress monte. Lorsque toutes les tâches ont été accomplies, un nouveau mini-jeu commence et la barre de temps est réinitialisée. La barre de stress diminue de 20 %. Si le joueur termine avant la fin du temps imparti, il a la possibilité de se détendre et de faire des activités antistress, jusqu'à ce que le temps soit écoulé et qu'un nouveau mini-jeu commence.

Le jeu se termine réellement si la barre de stress atteint 100 %, et non si le joueur ne parvient pas à terminer une tâche, ou s'il termine avant la fin du temps imparti. L'intention derrière cela est d'enseigner à nos joueurs que la chose la plus importante dans nos vies est notre santé, et non pas un objectif ou une date limite. Nous acceptons ces erreurs et allons de l'avant, tout en essayant de rester en bonne santé.

Le deuxième mode de jeu, dans lequel le joueur est un chef de bureau, est présenté comme un jeu de gestion, dans lequel le joueur doit observer et contrôler l'environnement du bureau. Le joueur se voit présenter trois barres : une barre d'ambiance, une barre de productivité et une barre de ressources.

Le bar d'ambiance sert d'indicateur du bien-être collectif de tous les employés. Elle englobe la santé mentale et physique, l'humeur, la motivation et la satisfaction générale d'être au bureau.

La barre de productivité englobe les performances, l'assiduité et la ponctualité des employés.

La barre de ressources indique le montant des ressources disponibles que le joueur peut investir dans l'amélioration de l'environnement du bureau.

Les valeurs des barres sont interdépendantes. Une diminution de l'atmosphère entraînera une diminution correspondante des performances et des ressources, tandis qu'une augmentation de l'atmosphère entraînera une augmentation des performances et de la productivité. Dans un cas particulier, où le joueur utilise la force pour contraindre ses employés à travailler plus dur, il est possible d'augmenter les performances et les ressources, même si la barre d'ambiance est basse.

Le joueur sera confronté à différents types d'états et d'événements concernant les employés - une querelle de bureau entre employés, des performances élevées/basses des employés, une motivation élevée/basse des employés, une présence élevée/basse, des performances élevées/mauvaises, une motivation élevée/basse, des demandes d'employés bonnes/mauvaises.

Le joueur peut mettre en œuvre deux types de solutions différentes pour tous ces états - positives ou négatives. Selon le choix du joueur, les valeurs de la barre augmenteront ou diminueront.

L'objectif final est que les barres atteignent 100 %. Une autre bonne fin se produira si le joueur parvient à maintenir toutes les barres à 90 % ou plus. Si la barre d'atmosphère atteint 30 % ou moins, le joueur perd. Peu importe que les barres de productivité et de ressources soient supérieures à 70 %,

la partie est terminée. L'objectif est d'enseigner à nos joueurs qu'il est possible d'obtenir des performances et des bénéfices élevés sans avoir un environnement de travail inhumain et qu'il faut prendre soin de nos employés en leur offrant un environnement de travail sain.

Exigences :

- Concevoir des sprites de personnages, des environnements, des écrans de jeu et des mini jeux.
- Créer des actifs visuels dans Aseprite et d'autres programmes de dessin (Canva, Photoshop, Procreate...)
- Créez la bande sonore du jeu et les effets sonores avec sfxr ou un autre logiciel de création musicale; téléchargez des bandes sonores gratuites et libres de droits sur orangefreesounds ou pixabay.
- Écrire des dialogues et des événements
- Créer le jeu dans Unity (en utilisant C#)
- Publier le jeu sur Steam

Compétences acquises :

- Amélioration des compétences en matière de gestion du temps et de planification
- Amélioration de la capacité à résoudre les conflits de manière assertive et productive
- Empathie et compréhension accrues à l'égard des employés de bureau et des employés en général
- Amélioration de la résolution de problèmes, de la pensée critique, de l'analyse et de la collecte d'informations
- Conscience accrue de son bien-être

Nombre de participants :

Il s'agit d'un jeu solo (avec la possibilité d'en faire un jeu multijoueur dans un futur proche).

Durée de l'enquête :

Les deux jeux n'ont pas de durée fixe, ils peuvent être joués aussi longtemps que le joueur le souhaite.

Dans le premier mode de jeu, Office employee POV, l'objectif est d'éviter le game over et de survivre le plus longtemps possible. Les mini-jeux peuvent durer de 3 à 10 minutes.

Dans le second mode de jeu, Office manager POV, le but est de jouer et d'atteindre l'objectif le plus rapidement possible.

Sources :

Inspiration de jeu : [Stardew Valley](#), [Papers Please](#)

Logiciel : [Aseprite](#), [Photoshop](#), [Procreate](#), [Sfxr](#), [Unity](#)

Publication : [Steam](#)

Nom : [Umiri.me](#)

Type : Outil d'éducation numérique et méthodologie hybride

Format : Application mobile

Méthodes : apprentissage par le jeu grâce à la ludification numérique, exercices et activités guidés dans des réserves naturelles, des parcs nationaux, des sites écologiques et des communautés rurales.

Objectif pédagogique :

Le joueur reçoit des recommandations de lieux "verts" qu'il peut visiter dans son pays, seul ou en groupe. Dans ces lieux, il se voit proposer différentes tâches et exercices qui lui permettront d'apprendre à mieux gérer son propre stress, à mieux connaître la nature qui l'entoure (la flore, la faune et le fonctionnement de l'écosystème), à mieux prendre soin de cette nature (recyclage, plantation, utilisation de matériaux durables....) et d'autres concepts similaires.

Après chaque exercice ou activité terminé, le profil du joueur est mis à jour avec les points d'expérience dans chaque compétence à laquelle l'activité ou l'exercice se rapporte.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

Seljak.me - La première plateforme Internet qui offre aux agriculteurs le moyen le plus rapide et le plus efficace de vendre leurs produits, avec la plus grande offre de produits faits maison pour les clients. Le portail dispose d'un blog avec des articles informatifs et éducatifs qui fournissent aux agriculteurs des informations importantes nécessaires pour mettre à jour leurs connaissances et améliorer leur production. La même équipe de cinq jeunes qui a créé cette plateforme a également mis en œuvre un projet de numérisation directe de la production agricole, en installant des dispositifs tels que des capteurs de vèlage, des colliers GPS pour le bétail et des capteurs d'abeilles

[Odrzivo d.o.o.](http://Odrzivo.d.o.o.) - Održivo d.o.o. est une entreprise sociale qui propose à ses clients des solutions en matière de cadre de vie fondées sur la permaculture, l'architecture et l'urbanisme. Son travail met l'accent sur la durabilité et l'efficacité des bâtiments, ainsi que sur l'effet régénérateur sur l'environnement.

Move On Wood Recycling - Move On Wood Recycling est une entreprise sociale d'Édimbourg qui collecte les déchets de bois, vend du bois de qualité et offre des possibilités d'expérience professionnelle, de formation et de bénévolat aux personnes défavorisées, en particulier aux NEET.

Eko korijen - La première plateforme de création et de publication de contenus environnementaux accessibles, applicables et compréhensibles en ligne et en personne, destinés à un public plus large dans les Balkans. Les responsabilités comprennent l'éducation à l'environnement, la création de contenu numérique (cours, livres de travail électroniques, messages sur les médias sociaux), l'organisation d'événements verts, etc.

SYNOPSIS :

Bienvenue dans notre jeu de gestion du stress, qui vous permet de profiter de votre environnement et de votre entourage pour réduire le stress. Lorsque vous entrez dans le jeu pour la première fois, deux options s'offrent à vous : "Démarrer" et "Notes". C'est le point de départ du jeu. Une fois que vous aurez cliqué sur "Démarrer", vous serez invité à créer un profil comprenant votre localisation.

En fonction de votre profil, une carte du Monténégro apparaîtra, avec votre ville en surbrillance. En cliquant sur votre ville, une nouvelle carte s'affichera, avec plusieurs points en surbrillance. Ces points représentent des endroits où vous pouvez vous rendre pour réduire votre stress.

La carte indique la distance à parcourir à pied, à vélo ou en voiture depuis votre position actuelle. Lorsque vous arrivez à votre destination, vous recevez des informations sur le lieu et vous avez le choix entre plusieurs options. Par exemple, vous pouvez choisir de méditer, de faire de l'exercice, de respirer ou d'en savoir plus sur l'écologie et le respect de l'environnement du lieu.

Tous les lieux sont choisis en fonction de leur caractère écologique, comme les espaces verts et les entreprises respectueuses de l'environnement. Si vous choisissez la méditation ou les exercices de respiration, un panneau séparé apparaîtra avec des conseils audio et visuels pour améliorer votre expérience. Si vous choisissez des exercices liés à l'écologie, vous disposerez d'un panel d'exercices spécifiques que vous pourrez réaliser, comme faire de l'art avec du bois cassé ou prendre des photos de certaines zones. Tout au long de ces exercices, vous aurez accès à différents mini-jeux et quiz qui vous aideront à en apprendre davantage sur la nature et l'écologie.

Quelques exemples de mini-jeux :

Eco Trivia - Un jeu où vous répondez à des questions sur l'écologie, la conservation et le développement durable.

Eco Explorer - Un jeu dans lequel vous explorez différents écosystèmes et apprenez à connaître les plantes et les animaux qui y vivent.

Eco Puzzle - Un jeu où vous devez résoudre des énigmes liées à des questions environnementales telles que le recyclage, la conservation de l'eau et les énergies renouvelables.

Birdwatcher - Un jeu où vous identifiez et apprenez à connaître les différentes espèces d'oiseaux de votre région.

Mémoire de l'environnement - Un jeu qui consiste à associer des paires de cartes sur des thèmes environnementaux tels que les animaux en voie de disparition, les sources d'énergie renouvelables et les pratiques de conservation.

Cuisiner en plein air - Un jeu dans lequel vous apprenez quelles sont les plantes comestibles et quelques recettes simples que vous pouvez cuisiner en plein air.

Si vous visitez un lieu respectueux de l'environnement, comme un parc national ou une entreprise familiale locale, vous recevrez des instructions pour une visite de la zone avec des informations sur les raisons pour lesquelles le lieu est respectueux de l'environnement. Vous pouvez également prendre des notes pour décrire votre expérience et la partager sur les médias sociaux.

Une fois la visite et l'exercice terminés, vous recevrez des statistiques sur votre niveau de stress avant et après la visite du lieu. Il vous sera également demandé de remplir des champs concernant vos connaissances avant de visiter le lieu et des statistiques générales sur les améliorations que vous avez apportées grâce aux exercices.

En outre, vous disposerez d'un espace pour noter les lieux que vous avez visités, ce qui vous permettra de conserver un souvenir dans un calendrier pour chaque lieu visité. Grâce à notre application de gestion du stress, vous pouvez réduire votre niveau de stress tout en apprenant à respecter l'environnement et à vous approprier votre environnement.

Exigences :

- Deux développeurs expérimentés dans le développement d'applications mobiles/de jeux
- Accès à une plateforme de développement, telle qu'Android Studio ou Unity

- Un serveur pour stocker et gérer les données des utilisateurs
- Accès aux API de cartographie, telles que l'API Google Maps
- Accès aux API des médias sociaux, tels que Facebook ou Twitter
- Recherche - L'équipe chargée du contenu doit effectuer des recherches approfondies sur les techniques de gestion du stress, les lieux respectueux de l'environnement et d'autres sujets connexes. Ces recherches serviront de base à la stratégie de contenu et garantiront que les informations présentées dans l'application sont exactes et utiles.

Compétences acquises :

- L'importance du respect de l'environnement et la manière d'identifier les entreprises et les espaces verts respectueux de l'environnement.
- des techniques de gestion du stress, y compris la méditation, les exercices de respiration et les activités de plein air, qu'ils peuvent utiliser dans leur vie quotidienne.
- Comment intégrer des techniques de gestion du stress et de respect de l'environnement dans leur routine quotidienne.
- Sur l'histoire locale, la culture et l'écologie de leur région.
- Sur les avantages de passer du temps dans la nature et sur la façon de le faire dans le respect de l'environnement.
- Et comment être plus satisfaits de l'environnement dans lequel ils vivent.

Nombre de participants :

Vous pouvez vivre une expérience en solo ou effectuer des tâches et des exercices en groupe.

Durée de l'enquête :

La durée des exercices et des activités peut varier de 5 minutes à plusieurs heures.

Sources :

[L'Institut américain du stress](#) : Ce site web propose un ensemble de techniques de relaxation et d'exercices de respiration pour aider à réduire le stress et l'anxiété. Il propose également des articles et des ressources sur la gestion du stress.

[Yoga Journal](#) : Ce site web propose une variété de poses de yoga et d'exercices de respiration pour aider à réduire le stress et à promouvoir la relaxation. Il propose également des articles et des ressources sur le yoga et la pleine conscience.

[La clinique du calme](#) : Ce site web propose une série de techniques de réduction de l'anxiété, notamment des exercices de respiration, des pratiques de pleine conscience et des techniques de relaxation. Il propose également des articles et des ressources sur l'anxiété et la gestion du stress.

[Mindful.org](#) : Ce site web propose une variété de pratiques et d'exercices de pleine conscience, y compris des exercices de respiration et des méditations guidées, pour aider à réduire le stress et à promouvoir la relaxation. Il propose également des articles et des ressources sur la pleine conscience et la méditation.

["Crnogorsko društvo ekologa" \(Société monténégrine des écologistes\)](#) : propose des modèles efficaces et efficients pour relever les défis liés à la conservation de la nature et à la protection de l'environnement, par le biais de ses activités".

Nom : Code rouge [Gestion de crise]

Type : Jeu éducatif numérique

Format : Format du jeu RPG Maker

Méthodes : Apprentissage par simulation grâce à la ludification numérique, à la narration, à la pensée analytique et à la résolution de problèmes.

Objectif pédagogique : L'objectif pédagogique d'un jeu qui apprend aux joueurs à agir dans des situations d'urgence dans un bureau est de tester et d'améliorer leurs connaissances, leurs compétences et leurs attitudes en matière de préparation et d'intervention en cas d'urgence. Il s'adresse principalement aux employés d'une entreprise, afin que, sur la base des résultats, les employeurs puissent décider s'ils doivent organiser une formation officielle dans ces domaines.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

[Laboratorio Cartiera](#) - Entreprise sociale italienne qui offre des réponses concrètes aux défis de notre temps : la création de nouvelles opportunités d'emploi, l'intégration économique des migrants et des demandeurs d'asile, la redécouverte d'un artisanat qualifié, le repeuplement d'anciennes zones industrielles, la récupération de matériaux primaires autrement destinés à l'élimination, et une production ayant un impact minimal sur l'environnement.

[The International Association of Emergency Managers](#) (IAEM) - L'IAEM est une organisation mondiale qui promeut les principes de la gestion des urgences et offre aux professionnels une plateforme d'échange d'idées et de bonnes pratiques. Elle offre une gamme de programmes de formation et d'éducation, y compris des cours sur la réponse aux catastrophes et la récupération.

[L'Agence européenne pour l'environnement](#) (AEE) - L'AEE est une agence de l'Union européenne qui fournit des informations et des données sur l'environnement en Europe. Elle propose une série de ressources et d'outils éducatifs, notamment des informations sur les risques naturels et la gestion des risques de catastrophes.

[Le bureau de la Croix-Rouge de l'Union européenne](#) est un bureau de membres représentant les 27 sociétés nationales de la Croix-Rouge de l'Union européenne, la Croix-Rouge norvégienne, la Croix-Rouge islandaise et la Fédération internationale des sociétés de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge (FICR). Le bureau de la Croix-Rouge de l'UE a élaboré une nouvelle publication, Red Alert, qui présente les bonnes pratiques, les défis et les enseignements tirés par les sociétés nationales de la Croix-Rouge en Europe et la FICR en matière de réduction et de gestion des risques de catastrophes dans la région.

SYNOPSIS :

Code Red est un jeu vidéo innovant et engageant conçu pour enseigner aux joueurs les bases des premiers secours et de l'intervention d'urgence en cas de tremblement de terre ou d'incendie dans les bureaux du Laboratorio Cartiera. Le jeu est conçu pour simuler des scénarios de la vie réelle d'une manière amusante et interactive qui aidera les joueurs à apprendre comment agir rapidement et efficacement dans des situations de stress élevé.

Le jeu est divisé en deux parties principales : la première partie se compose de plusieurs niveaux, chacun comportant des questions à choix multiples auxquelles les joueurs doivent répondre en fonction du scénario donné. Après avoir choisi une réponse, une fenêtre contextuelle explique

pourquoi cette réponse est correcte ou incorrecte et quelles sont les meilleures pratiques dans une situation donnée. Ainsi, les joueurs peuvent apprendre de leurs erreurs et prendre des décisions plus éclairées à l'avenir. Cette partie du jeu est considérée comme une partie éducative, tandis que la seconde partie est compétitive et s'apparente à un test.

La partie éducative couvrira la crise en cas d'incendie, de tremblement de terre et la formation de base aux premiers secours :

Premiers soins :	Le feu :	Tremblement de terre:
<ul style="list-style-type: none"> • étouffement • coupes • RPC • crise • fracture 	<ul style="list-style-type: none"> • sang-froid • évacuation • les types d'incendie et les moyens de les éteindre • extincteurs • brûlures 	<ul style="list-style-type: none"> • premiers pas • choisir la réponse appropriée • ce qu'il faut éviter • ce qu'il faut faire si vous êtes pris au piège

La deuxième partie du jeu présente aux joueurs des scénarios plus complexes, dans lesquels ils doivent mettre leurs connaissances à l'épreuve dans une situation de haute pression avec une limite de temps. Ce défi final comprend toutes les matières apprises, combinées dans des problèmes plus importants, et il donnera aux joueurs l'occasion d'appliquer ce qu'ils ont appris tout au long du jeu et de voir dans quelle mesure ils peuvent gérer une situation d'urgence de la vie réelle.

Dans l'ensemble, Code Red est un excellent jeu vidéo qui fournit aux joueurs les outils dont ils ont besoin pour réagir rapidement et efficacement en cas d'urgence. En jouant, les joueurs acquièrent des compétences et des connaissances précieuses qui pourraient un jour sauver la vie de quelqu'un.

Exigences :

- Recherche : Le jeu doit présenter un contenu éducatif précis et bien documenté sur les premiers secours et la préparation aux catastrophes naturelles, adapté au public cible. Le contenu doit être organisé en modules ou en niveaux qui se complètent progressivement, ce qui permet aux joueurs d'apprendre et de mettre en pratique de nouvelles compétences.
- Planification : Créer un jeu qui intègre les objectifs d'apprentissage et le sujet traité. Réfléchir aux types de scénarios et de défis qui seront inclus dans le jeu et à la manière dont ils seront présentés au joueur.
- Mise en œuvre : Création d'une interface utilisateur simple, interactive et facile qui renforce l'apprentissage. Création d'une présentation complète du jeu à l'aide de RPG Maker.

Compétences acquises :

- Les joueurs apprendront les différents types d'urgences qui peuvent survenir dans un environnement de bureau, ainsi que les procédures appropriées pour y répondre. Il s'agit notamment de comprendre les rôles et les responsabilités de chacun, de savoir comment évacuer le bâtiment en toute sécurité et d'apprendre à utiliser les équipements d'urgence tels que les extincteurs.

- Les joueurs pourront appliquer leurs connaissances à des situations de la vie réelle en s'exerçant à prendre des décisions et à résoudre des problèmes. Il s'agit notamment d'être capable d'évaluer rapidement la situation et de prendre des décisions sous pression.
- Les joueurs développeront une attitude positive à l'égard de la préparation et de l'intervention en cas d'urgence, en reconnaissant l'importance d'être proactif et préparé en cas d'urgence. Ils doivent également comprendre les conséquences du non-respect des procédures d'urgence appropriées et l'impact potentiel sur eux-mêmes et sur les autres.
- Les joueurs apprendront les différents types de blessures et d'urgences médicales, ainsi que les procédures de premiers secours appropriées pour les traiter. Il s'agit notamment de comprendre comment évaluer la situation, reconnaître les symptômes et prodiguer les soins appropriés.

Nombre de participants : Le jeu est conçu pour un seul joueur.

Durée : La version finale avec la formation complète officielle a une durée prévue d'une heure.

Sources :

- Procédures de base pour les premiers secours : [Verywell Health - En savoir plus. Se sentir mieux.](#)
- Intervention d'urgence en cas d'incendie : <https://fireblockplans.com/>
- Intervention d'urgence en cas de tremblement de terre : <https://safeworkmethodofstatement.com/>
- Conception graphique : <https://www.canva.com>
- Conception graphique : <https://www.gimp.org/>

Programme de développement de jeux vidéo de rôle : <https://www.rpgmakerweb.com/>

Nom : Sauver la zone verte

Type : Outil pédagogique numérique - salle d'évasion pédagogique numérique

Format : Présentation PowerPoint

Méthodes : apprentissage par le jeu grâce à la gamification numérique, escape room pédagogique, brainstorming, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes, constitution de groupes (uniquement pour les jeux coopératifs).

Objectif pédagogique :

Le joueur reçoit divers documents d'entreprise qu'il doit étudier et comprendre pour résoudre l'énigme finale du jeu, qui consiste à aider à stopper une catastrophe écologique. L'objectif principal est de leur permettre d'exercer leurs compétences entrepreneuriales tout en apprenant les opérations de l'entrepreneuriat éco-social.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

[Humana Nova](#) (entreprise sociale) travaille dans trois domaines : l'environnement, l'environnement social et l'économie. Elle emploie des personnes handicapées et d'autres personnes socialement

exclus. L'entreprise produit des vêtements et des textiles grâce à la réutilisation, au recyclage et à d'autres techniques durables.

SYNOPSIS :

Humana Nova, une entreprise sociale, est située dans l'une des plus grandes zones vertes de l'Union européenne. Un jour, pendant la pause déjeuner, le personnel découvre une pièce secrète dans l'établissement. La pièce est remplie d'affiches, d'écrits, de notes, de boîtes d'encas vides, etc. Soudain, quelqu'un les enferme et on entend le tic-tac d'une horloge. Très vite, ils se rendent compte que quelqu'un s'est infiltré dans l'organisation et a bricolé les installations de production, programmant la machine de recyclage pour qu'elle explose et libère des gaz dévastateurs dans l'atmosphère. Si le joueur ne résout pas les énigmes, la machine de recyclage provoquera une énorme catastrophe écologique et augmentera considérablement l'empreinte carbone de la zone verte. Un chronomètre est programmé pour une heure !

Ils doivent faire des recherches dans la pièce et trouver le code qui désactive la programmation.

Le groupe doit fouiller la pièce et trouver le code à 4 chiffres qui désactive le programme.

Au cours de leur enquête, les joueurs rencontrent 4 puzzles conçus comme des boîtes verrouillées, chacune d'entre elles contenant un numéro qui, placé dans le bon ordre, constitue un code permettant de désactiver le programme. Ils trouvent divers documents de l'entreprise en guise d'indices, tels que l'analyse SWOT, les CV des employés, les lettres de motivation et l'histoire d'une personne responsable de leur captivité.

Au cours du jeu, les participants devront faire face à.. :

- Réorganisation de l'analyse SWOT de Humana Nova en tant qu'entreprise éco-sociale
- Objectifs de développement durable : buts et principaux aspects
- Exemples de CV de personnel d'entreprises sociales

Exigences :

- Créez une présentation interactive composée de 4 énigmes conformément au synopsis et enregistrez-la au format PowerPoint Show.
- Créer de courtes instructions pour les joueurs en fonction du scénario du jeu.
- Démarrer la présentation sur l'ordinateur ou la tablette
- Discuter du déroulement du jeu avec les participants après qu'ils aient terminé le jeu.

Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'entrepreneuriat éco-social
- Comprendre les éléments de base d'une analyse SWOT spécifique aux entreprises éco-sociales
- Inspirez-vous de la véritable entreprise éco-sociale croate Humana Nova
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : brainstorming, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes et constitution d'un groupe (si le jeu est coopératif).

Nombre de participants :

Le jeu peut être joué individuellement ou par paires/équipes. Pour des raisons d'efficacité, il est recommandé de le mettre en œuvre dans des groupes de 16 personnes au maximum (divisés en paires ou en équipes).

Durée de l'enquête :

5 minutes pour la préparation

15-30 minutes pour jouer

10 minutes de discussion

Durée totale : 30-45 minutes

Sources :

Inspiration d'un scénario de RE : <https://er-se.eu/download/18-synopsis-to-inspire-you-%e2%80%8b/>

Patrimoine des entreprises éco-sociales européennes : <https://humananova.org/>

Matériel d'analyse Swot : <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

Exemples de CV Europass : <https://europa.eu/europass/en/create-europass-cv>

Nom : Stratégies

Type : Outil pédagogique numérique - jeu en ligne

Format : Format du jeu GDevelop (json)

Méthodes : apprentissage par le jeu grâce à la gamification numérique, puzzle éducatif, remue-méninges, collecte d'informations, pensée critique, analyse, résolution de problèmes.

Objectif pédagogique :

Le joueur reçoit des informations de base sur trois entreprises sociales différentes et des instructions simples pour réaliser une analyse SWOT. Le joueur doit examiner attentivement les documents afin d'identifier les aspects des entreprises qui correspondent à leurs forces, leurs faiblesses, leurs opportunités et leurs menaces.

L'objectif principal est qu'ils comprennent la méthode de planification stratégique dans l'entrepreneuriat et qu'ils soient capables de planifier stratégiquement leurs propres projets d'entreprise.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

Sfera Visia (Croatie) : Une entreprise sociale développée comme un centre d'idées qui reconnaît les vertus et les avantages de tous les membres de l'équipe afin de créer de meilleures conditions pour l'emploi des personnes aveugles et malvoyantes. Le principal produit de l'entreprise est un savon liquide entièrement naturel fabriqué par son personnel défavorisé.

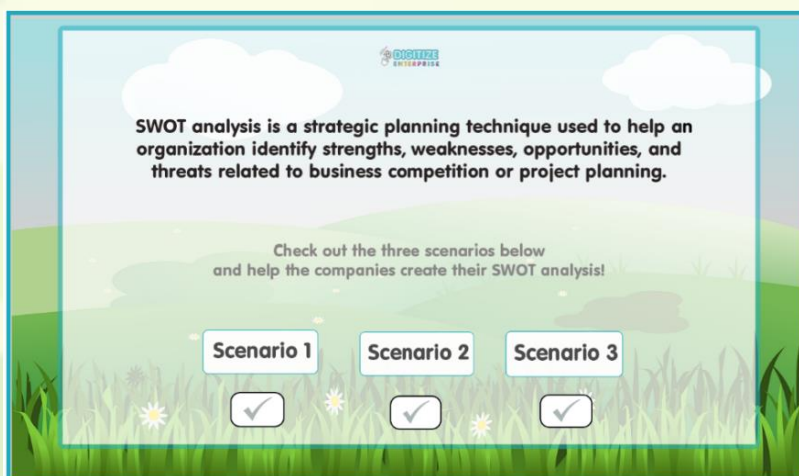
[Brigada do mar](#) (Portugal) : L'objectif principal de l'association est de décontaminer le littoral. Elle développe et met en œuvre des actions et des événements visant à protéger la biodiversité, des activités liées au recyclage et des campagnes de sensibilisation, afin d'alerter la société en général sur le fléau que représentent les déchets marins, en encourageant les citoyens à s'y associer individuellement ou par le biais de leur propre organisation.

[Various Coop](#) (Corée du Sud) : Une coopérative qui utilise des parties d'arbres naturels inutiles provenant de l'industrie du bois pour produire des jouets pour enfants.

SYNOPSIS :

Le jeu se compose de 3 parties.

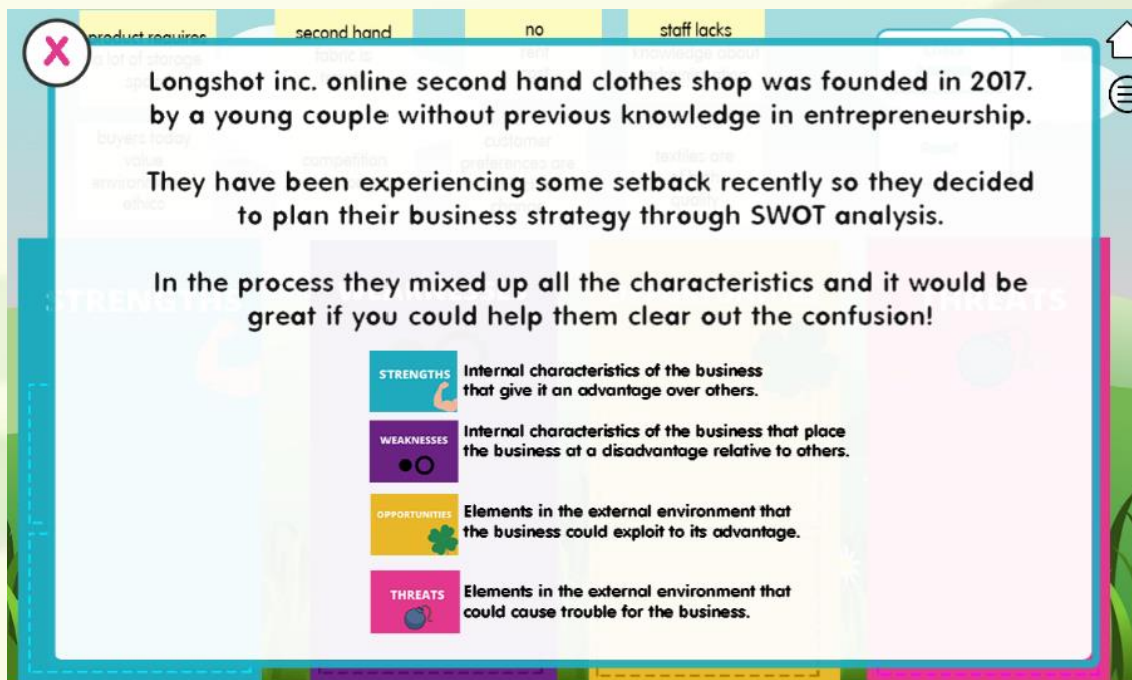
La première partie est la scène explicative qui explique les bases de l'analyse SWOT et l'objectif principal du jeu. Cette scène peut également être atteinte à n'importe quel moment du jeu en tant que conseil pour le joueur



Source de l'image : <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

La deuxième partie du jeu consiste en 3 profils d'entreprises éco-sociales réelles : Sfera Visia en Croatie, Brigada do mar au Portugal et Various Coop en Corée du Sud.

Exemple de profil :



Source de l'image : <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

La troisième partie du jeu consiste en divers faits concernant chaque entreprise spécifique qui doivent être réarrangés afin de développer leur analyse SWOT.

Exemple de puzzle :



Source de l'image : <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Le joueur doit classer les faits dans les catégories correspondantes de SWOT. Il y a un nombre indéfini d'essais jusqu'à ce que le joueur les classe dans le bon ordre. Une fois que le joueur a terminé les trois analyses SWOT, la partie est considérée comme gagnée !

Au cours du jeu, les participants devront faire face à.. :

- Réorganisation des éléments de l'analyse SWOT de trois entreprises éco-sociales réelles
- Comprendre la différence entre les facteurs internes et externes nécessaires à l'élaboration d'une stratégie pour une entreprise
- Exemples d'entreprises éco-sociales réelles en Europe et en Asie.

Exigences :

- Créez dans Canva ou tout autre programme de conception une scène visuelle qui explique les bases de la planification stratégique, en particulier les facteurs internes et externes et les définitions des forces, des faiblesses, des opportunités et des menaces dans la planification entrepreneuriale.
- Créer trois scènes distinctes expliquant les profils des trois entreprises et l'objectif du jeu.
 - Exemple : *Sfera visia est une entreprise sociale développée comme un centre d'idées qui reconnaît les vertus et les avantages de tous les membres de l'équipe afin de créer de meilleures conditions pour l'emploi des personnes aveugles et malvoyantes. Le principal produit de l'entreprise est un savon liquide entièrement naturel fabriqué par du personnel défavorisé. Aidez Sfera Visia à organiser ses éléments de planification stratégique afin d'augmenter les chances de réussite de l'entreprise.*
- Étudiez les trois entreprises et rédigez 8 brèves informations sur chacune d'entre elles, 2 pour chaque catégorie SWOT. Plus précisément, vous devez trouver 2 forces internes, 2 faiblesses internes, 2 opportunités externes et 2 menaces externes.
- Développez chacun des faits comme une image distincte.
- Téléchargez [GDevelop](#), logiciel de développement de jeux open source, et utilisez les [didacticiels](#) pour développer le contenu interactif entre les scènes et les éléments du jeu.
- Intégrer le jeu sur un site web afin de le faciliter ou d'y jouer avec des jeunes sur votre ordinateur.

Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'entrepreneuriat éco-social
- Comprendre les éléments de base d'une analyse SWOT spécifique aux entreprises éco-sociales
- Laissez-vous inspirer par les véritables entreprises éco-sociales
- Comprendre la différence entre les facteurs internes et externes nécessaires à l'élaboration d'une stratégie pour une entreprise
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : remue-méninges, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes.

Nombre de participants :

Le jeu peut être joué individuellement ou par paires/équipes.

Durée de l'enquête :

5 minutes pour la préparation

30-45 minutes pour jouer

10 minutes de discussion (facultatif)

Durée totale : 50-60 minutes

Sources :

Type de jeu et inspiration pour la conception : <http://www digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Patrimoine des entreprises éco-sociales européennes :

<https://sferavisia.hr/>

<http://www.brigadadomar.org/>

<https://www.variouscoop.com/>

Matériel pour l'analyse Swot : <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

Programme de conception graphique pour débutants : www.canva.com

Logiciel GDevelop et tutoriels d'utilisation : <https://gdevelop.io/>

Nom : Dates de l'entreprise

Type : Ressource éducative numérique et activité

Format : infographies pour une activité de narration basée sur la mise en réseau d'entreprises (apprentissage mixte)

Méthodes : narration numérique, jeux de rôles, modèles, mise en réseau, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes, constitution de groupes.

Objectif pédagogique :

Une équipe de 6 joueurs reçoit 6 profils d'entreprises différents sous forme d'infographies basées sur des entreprises éco-sociales réelles. Ils reçoivent des instructions pour jouer un rôle dans une activité de mise en réseau afin de comprendre les principales règles d'une mise en réseau réussie dans le monde des affaires.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

GREENS d.o.o. (B&H) - Entreprise de production de micro-légumes, d'herbes et de fleurs comestibles.

Seljak.me (MNE) - La première plateforme Internet qui offre aux agriculteurs le moyen le plus rapide et le plus efficace de vendre leurs produits, avec la plus grande offre de produits faits maison pour les clients.

ROUM (CRO) est un centre de récupération d'objets mis au rebut, où des Roms et des artistes se réunissent pour créer des objets de décoration intérieure à partir d'objets mis au rebut.

[NewPen \(SRB\)](#) - Produit des crayons graphites et des crayons de couleur en papier journal recyclé, visant principalement à protéger l'environnement à bien des égards.

[Paysans-artisans \(BE\)](#) - L'activité économique de la coopérative est axée sur la commercialisation de produits alimentaires artisanaux et locaux.

[C.I.P. Citizens in Power \(CY\)](#) - Une entreprise sociale axée sur l'éducation met en œuvre un projet international qui aide les professionnels et les artistes du CCS à développer les compétences numériques et entrepreneuriales nécessaires qui leur permettront d'assurer leur pérennité.

SYNOPSIS :

Étape 1 : L'animateur explique les principales règles du travail en réseau dans le monde des affaires en montrant une vidéo sur YouTube. Qu'est-ce que c'est ? Pourquoi il est utilisé. Ce qu'il faut rechercher dans la création de réseaux (domaine d'activité de base, besoins, objectifs communs, valeurs similaires, aspects pratiques de la coopération commerciale, c'est-à-dire si cela a un sens pratique pour deux entreprises de travailler ensemble).

Étape 2 : Les joueurs reçoivent 6 codes QR. Un code par joueur. Il leur est demandé de scanner leur code afin de récupérer une infographie contenant le profil de l'entreprise qu'ils vont présenter. Chaque joueur dispose de 15 minutes pour étudier attentivement l'infographie afin de pouvoir jouer le rôle d'un membre de cette entreprise.

Étape 3 : Les joueurs sont assis dans une salle et reçoivent des instructions sur la manière de nouer des contacts par le biais d'une méthode de speed dating. 3 personnes sont assises et 3 personnes sont debout. L'une après l'autre, elles doivent rendre visite à chacune des autres personnes et entamer une brève réunion (3 minutes) au cours de laquelle elles doivent présenter le travail principal, les objectifs futurs et les valeurs de l'autre. L'objectif est que chaque joueur puisse communiquer avec tous les autres joueurs pendant 3 minutes.

Étape 4 : Une fois que tous les joueurs ont communiqué entre eux, ils reçoivent un formulaire Google pour indiquer aux représentants de l'entreprise qu'ils souhaitent établir une relation d'affaires.

Étape 5 : Le facilitateur analyse les réponses et les participants se réunissent en séance plénière pour discuter de leurs choix.

Le jeu est conçu de manière à ce que chaque profil corresponde aux valeurs, aux besoins et aux objectifs d'une seule autre entreprise sur six. De cette manière, il n'y a qu'une seule entreprise parfaite pour chaque participant, qui doit simplement lire attentivement l'infographie, écouter les récits des autres participants et faire preuve de créativité pour trouver l'entreprise qui lui correspond le mieux.

Les meilleures correspondances sont :

Greens d.o.o. -> Seljak.me (l'une produit des aliments biologiques en Bosnie et l'autre offre une plateforme Internet pour la commercialisation et la vente de ces produits au Monténégro. Ces entreprises pourraient conclure une alliance afin que Greens s'étende au pays voisin, tandis que Seljak.me pourrait obtenir un fournisseur supplémentaire et s'étendre au niveau régional).

Roum -> NeWPen (L'un utilise des objets mis au rebut pour créer une nouvelle valeur à partir de ceux-ci, mais principalement pour des meubles et d'autres pièces de design, l'autre crée des crayons à papier et des crayons de couleur à partir de papier journal recyclé. Les entreprises peuvent unir leurs forces et contribuer à la production, au marketing et à la portée globale des ventes de l'autre).

Payasans-artisans -> CIP Citizens in Power (l'un se concentre sur la commercialisation des produits artisanaux et l'autre crée des programmes d'apprentissage et des ressources éducatives pour les artistes afin de les aider à accroître leurs compétences entrepreneuriales pour assurer la durabilité du secteur artistique. Ils peuvent former une alliance afin de travailler ensemble et de créer une stratégie d'aide globale dans le but d'aider le secteur artistique par le biais de l'éducation et de la commercialisation.

Au cours du jeu, les participants devront faire face à.. :

- Comprendre les valeurs, les besoins et les objectifs futurs en tant qu'éléments principaux de l'entreprise
- Comprendre les bases de la mise en réseau et acquérir des compétences en la matière
- Prendre des décisions commerciales sur la base de récits et de jeux de rôle

Exigences :

- Créer une courte présentation ou une vidéo qui explique les principales règles de la mise en réseau des entreprises.
- Créer 6 infographies différentes pour chaque éco-entreprise du patrimoine européen
- Générer des codes QR pour chaque infographie
- Créer un formulaire Google permettant aux joueurs d'évaluer les correspondances commerciales potentielles.

Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'objectif de la mise en réseau
- Connaissance des principaux domaines d'intérêt lorsqu'il s'agit de créer des réseaux dans le monde des affaires (valeurs, besoins, objectifs)
- Comprendre le concept de speed networking et son utilité pour les entreprises
- Découvrez les entreprises éco-sociales de Croatie, de Bosnie, de Serbie, du Monténégro, de Belgique et de Chypre et laissez-vous inspirer par elles.
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le jeu : créativité, collecte d'informations, mémoire, pensée critique, analyse, résolution de problèmes, mise en réseau et constitution de groupes.

Nombre de participants :

Le jeu doit être joué avec 6 participants au total. Un participant par infographie.

Il est également possible d'augmenter le nombre de joueurs à 12 ou 24 afin que les paires ou les groupes représentent chacun une infographie.

Durée de l'enquête :

10 minutes pour la préparation

40 minutes pour jouer

10 minutes pour l'évaluation

15 minutes pour les résultats et la discussion

Durée totale : 60-75 minutes

Sources :

Le réseautage en entreprise en tant qu'activité éducative :

<http://www digitizeenterprise.org/toolkit/m7-building-networks/>

Méthodologie du speed dating en entreprise :

<https://advancednetworking.me/2015/05/14/business-speed-dating/>

Patrimoine des entreprises éco-sociales européennes :

<https://greens.ba/>

<https://roumupdesign.com/>

<https://roumupdesign.com/>

<http://www.newpen.rs/>

<https://paysans-artisans.be/>

<https://citizensinpower.org/activity/digiport-digital-pop-up-shop-platform-for-ccs-professionals-and-artists/>

Créateur gratuit d'infographies : <https://www.canva.com/infographics/templates/>

Générateur de code QR gratuit : <https://www.qr-code-generator.com/>

Exemple de questionnaire d'évaluation : <http://www digitizeenterprise.org/toolkit/m7-building-networks/> (voir étape 7.4)

Questionnaire d'évaluation : <https://docs.google.com/forms/>

Nom : "Mer libre"

Type : Outil pédagogique numérique - jeux en ligne

Format : Jeux en ligne et collaboration en équipe

Méthodes : apprentissage par le jeu grâce à la gamification numérique, puzzle éducatif, collecte d'informations, pensée critique, analyse, pitch.

Objectif pédagogique :

Les joueurs reçoivent des informations sur la pollution des mers, la surpêche et les problèmes qui en découlent pour les communautés locales.

L'objectif principal est de comprendre comment les entreprises éco-sociales peuvent contribuer à la préservation des écosystèmes locaux dans les zones côtières et à la propreté de la mer.

S'inspirer des bonnes pratiques de l'O1 :

[Le projet AKTI et le centre de recherche](#) créent un vaste réseau de collaborateurs et de bénévoles pour sensibiliser à l'environnement et promouvoir le développement durable.

[Enaleia](#) est une entreprise sociale à but non lucratif qui s'attaque à deux problèmes directement liés à l'environnement marin : la réduction des stocks de poissons et la pollution marine par les plastiques.

[Brigada do mar](#) développe et met en œuvre des actions et des événements visant à protéger la biodiversité, des activités liées au recyclage et des campagnes de sensibilisation, afin d'alerter la société en général sur le fléau que représentent les déchets marins, en encourageant les citoyens à s'y associer à titre individuel ou par l'intermédiaire de leur propre organisation.

SYNOPSIS :

Le jeu se compose de 3 parties :

1) La première partie explique l'importance de la persévérance de l'écosystème maritime et l'objectif principal du jeu. Les joueurs font des recherches en ligne et essaient de trouver des liens avec l'Agenda 2030 de l'ONU.

2) La deuxième partie du jeu consiste en 3 profils d'entreprises éco-sociales réelles en rapport avec l'engagement maritime :

- AKTI Project and Research Center (Chypre)
- Enaleia : (Grèce)
- Brigada do mar : (Portugal)

3) La troisième partie du jeu consiste en divers jeux

- **Puzzles** (5 images reliées au maritime) <https://puzel.org/en/features/create-jigsaw-puzzle>
 - Chaque puzzle contient le mot-clé pour résoudre le problème. Les 5 mots (*The Plastic Bank Recycling Corporation*) réunis sont l'indice pour trouver 4th exemple de bonne pratique qui est **Plastic Bank (Canada)** <https://plasticbank.com>
- **Formulaire Google quiz** <https://docs.google.com/forms>
 - Les joueurs ont 5 minutes pour parcourir le site de la Plastic Bank et doivent répondre à 10 questions concernant l'ESE et à 4 exemples de bonnes pratiques sur le siteth.
 - Le gagnant du jeu est l'équipe qui résout les énigmes en premier et qui a le plus grand nombre de réponses correctes aux questions (des points sont attribués pour les meilleurs temps et le nombre de réponses correctes).
 - Les équipes présentent 4th exemple de bonne pratique

Au cours du jeu, les participants devront faire face à.. :

- Recherche d'informations bleues et vertes sur l'ESE et les objectifs connectés de l'Agenda 2030 de l'ONU.
- L'équipe travaille à la recherche de solutions pour les jeux
- Exemples d'entreprises éco-sociales en Europe

Exigences :

- Créer dans le programme Canva (ou similaire) 5 images visuelles pour les puzzles
- Réaliser des puzzles sur Puzzle.org
- Dans le formulaire Google, rédigez un questionnaire comportant 10 questions sur l'ESE en rapport avec l'écosystème maritime et 4 exemples de bonnes pratiques (th).

Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'entrepreneuriat éco-social à travers des exemples
- Comprendre l'importance de l'écosystème maritime et comment l'ESE peut contribuer à sa persévérance
- Laissez-vous inspirer par les véritables entreprises éco-sociales
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : collecte d'informations, travail en équipe, pensée critique, analyse, brainstorming, compétences de présentation.

Nombre de participants :

Un jeu peut être joué individuellement ou par paires/équipes.

Durée de l'enquête :

- 5 minutes pour la préparation
- 30-45 minutes pour jouer et lancer
- 10 minutes de discussion
- Durée totale : 50-60 minutes

Sources :

Exemples d'entreprises sociales :

- Centre de recherche et de projet AKTI <http://www.akti.org.cy/marine-litter-database/>
- Enaleia : www.enaleia.com
- Brigada do mar : <http://www.brigadadomar.org>

Outil pédagogique basé sur le jeu :

- Puzzles <https://puzzel.org/en/features/create-jigsaw-puzzle>
- Formulaire Google <https://docs.google.com/forms>

Programme de graphisme pour débutants : www.canva.com

Nom : "Les R

Type : Outil pédagogique numérique - jeux et lancers en ligne

Format : Jeux en ligne et collaboration en équipe

Méthodes : apprentissage par le jeu grâce à la gamification numérique, puzzle éducatif, collecte d'informations, pensée critique, analyse, pitch.

Objectif pédagogique :

Les joueurs reçoivent des informations de base sur les R et des instructions pour trouver différents R sur Internet. La tâche des joueurs est de trouver différents R et d'obtenir des idées de base sur chaque R qu'ils trouvent et pourquoi ils sont importants pour l'écodurabilité dans les systèmes locaux.

L'objectif principal est de comprendre comment les entreprises éco-sociales peuvent mettre en œuvre certains des R (Repenser, Refuser, Réduire, Réparer, Réutiliser, Recycler, Pourrir, etc.) dans leur travail et l'importance des R.

S'inspirer des bonnes pratiques de l'O1 :

[Humana nova](#) travaille dans trois domaines : l'environnement, l'environnement social et l'économie. Elle emploie des personnes handicapées et d'autres personnes socialement exclues. L'entreprise produit des vêtements et des textiles grâce à la réutilisation, au recyclage et à d'autres techniques durables.

[NewPen](#) est une entreprise sociale qui produit des crayons de graphite et des crayons de couleur à partir de papier journal recyclé, dans le but premier de protéger l'environnement à bien des égards.

[Move On Wood Recycling](#) est une entreprise sociale d'Édimbourg qui collecte les déchets de bois, vend du bois de qualité et offre des possibilités d'expérience professionnelle, de formation et de bénévolat aux personnes défavorisées, en particulier aux NEET.

SYNOPSIS :

Le jeu se compose de 4 parties :

- 1) La première partie explique les différents R et le but principal du jeu. Les joueurs recherchent les R en ligne et se font une idée de ce dont il s'agit.
- 2) La deuxième partie du jeu consiste en 3 profils d'entreprises éco-sociales réelles et les R qu'elles mettent en œuvre dans leurs entreprises :
 - Humana nova (Croatie)

- NewPen (Serbie)
- Move On Wood Recycling (Écosse)

3) La troisième partie du jeu consiste en divers jeux :

- **Jeu de mémoire** (connexion d'images et de mots Rs)

<https://puzel.org/en/features/create-memory>

- Dans le jeu de mémoire, les joueurs associent des images à des mots (différents R). L'idée est de faire au moins 7 paires de R. Une fois toutes les paires formées, le jeu est terminé. L'équipe qui a le plus de paires gagne.

- **Recherche de mots** (Rs) <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/word-search>

- Dans le jeu de recherche de mots, les joueurs doivent trouver des mots de 7R et le gagnant est l'équipe qui a réalisé le temps le plus rapide.

- **Image miroir** et recherche de R dans un texte <https://www.resizepixel.com/mirror-image/>

- Dans le jeu de l'image miroir, il y aura une courte histoire sur l'importance des R et les joueurs devront trouver tous les mots R dans le texte. Les joueurs doivent trouver tous les mots R dans le texte. Il y aura également 3 questions concernant le texte. Le gagnant est l'équipe qui trouve tous les R et fournit les bonnes réponses aux 3 questions dans le temps le plus court.

4) La quatrième partie est le **pitching** :

- "Notre R est le meilleur R ! - les équipes choisissent 1 R et expliquent ses avantages
- Fournir des instructions de base pour le lancer

Au cours du jeu, les participants devront faire face à.. :

- Rechercher des R et comprendre pourquoi chaque R est important
- L'équipe travaille à la recherche de solutions pour les jeux
- Exemples de véritables entreprises éco-sociales en Europe
- Compétences en matière de pitching et de présentation

Exigences :

- Créez dans Canva (ou un programme similaire) des images visuelles pour chaque 7 R que vous utiliserez dans le jeu de mémoire, puis créez un jeu de mémoire dans Puzzle.org.
- Dans puzzlemaker.discoveryeducation.com, créez un jeu de recherche de mots composé de mots 7R.
- Rédigez un court texte sur Rs et mettez-le dans une image miroir ([resizepixel.com](https://www.resizepixel.com)) et écrivez 3 questions concernant le texte.

- Rédigez de brèves instructions concernant la présentation des R (par exemple, chaque équipe dispose de 45 secondes pour présenter son R).

Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'entrepreneuriat éco-social à travers des exemples
- Comprendre l'importance des R
- Laissez-vous inspirer par les véritables entreprises éco-sociales
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : collecte d'informations, travail en équipe, réflexion critique, analyse, brainstorming, pitching.

Nombre de participants :

Un jeu peut être joué individuellement ou par paires/équipes.

Durée de l'enquête :

- 5 minutes pour la préparation
- 30-45 minutes pour le jeu et le lancer.
- 10 minutes de discussion
- Durée totale : 50-60 minutes

Sources :

Exemples d'entreprises sociales :

- Humana nova : <https://humananova.org/>
- NewPen : www.newpen.rs
- Recyclage du bois : <https://moveonwood.org.uk/>

Outil pédagogique basé sur le jeu :

- Jeu de mémoire <https://puzzel.org/en/features/create-memory>
- Recherche de mots (Rs) <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/word-search>
- Image miroir et recherche de R dans un texte <https://www.resizepixel.com/mirror-image>

Programme de graphisme pour débutants : www.canva.com

Vidéos de présentation :

https://www.ted.com/talks/one_minute_idea_pitchers_one_minute_idea_pitches

Nom : Labyrinthe numérique

Type : Outil pédagogique numérique - labyrinthe pédagogique numérique (jeu en ligne)

Format : Présentation PowerPoint

Méthodes : apprentissage par le jeu grâce à la ludification numérique, labyrinthe éducatif, collecte d'informations, pensée critique, analyse et résolution de problèmes.

Objectif pédagogique :

Pour sortir du labyrinthe, le joueur doit répondre correctement aux questions sur l'entrepreneuriat éco-social, ce qui lui permettra d'acquérir des connaissances dans ce domaine.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

[C.I.P. Citizens In Power](#) est une organisation non gouvernementale indépendante à but non lucratif. CIP est l'une des principales organisations de Chypre dans les domaines de l'éducation mondiale, de l'innovation sociale, de l'esprit d'entreprise, des STIM et de la croissance durable.

SYNOPSIS :

Ce jeu est destiné aux débutants qui n'ont pas de connaissances de base sur l'entrepreneuriat social et à ceux qui souhaitent créer leur propre entreprise sociale.

Le joueur contrôle un personnage qui se trouve dans un labyrinthe. A chaque fois, une question est posée, et le joueur peut voir trois routes différentes avec trois réponses différentes (le nombre de réponses n'a pas besoin d'être constant). Le joueur doit répondre correctement, afin de prendre la bonne route. La tâche du personnage est de trouver la sortie du labyrinthe. Le personnage a 3 vies, donc s'il choisit une mauvaise réponse, il perdra une vie et aura une chance de choisir à nouveau la bonne réponse. Lorsqu'un personnage perd ses 3 vies, le jeu se termine.

Exigences :

- Créez une présentation interactive composée de 4 énigmes conformément au synopsis et enregistrez-la au format PowerPoint Show.
- Créer de courtes instructions pour les joueurs en fonction du scénario du jeu.
- Démarrer la présentation sur l'ordinateur ou la tablette
- Discuter du jeu avec les participants après qu'ils aient terminé le jeu.

Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'entrepreneuriat éco-social
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes.

Nombre de participants :

Le jeu peut être joué individuellement.

Durée de l'enquête :

5 minutes pour la préparation

10-30 minutes pour jouer

10 minutes de discussion

Durée totale : 25-45 minutes

Sources :

Inspiration d'un scénario d'urgence : <https://er-se.eu/download/18-synopsis-to-inspire-you-%e2%80%8b/>

Programme de graphisme pour débutants : www.canva.com

Nom : Création d'entreprise

Type : Outil pédagogique numérique - jeu en ligne

Format : Format du jeu GDevelop (json)

Méthodes : apprentissage par le jeu grâce à la ludification numérique, collecte d'informations, éducation par le jeu de rôle, éducation par le modèle de rôle, pensée critique, analyse et résolution de problèmes.

Objectif pédagogique :

Le joueur se familiarise avec les éléments de base qui l'attendent lorsqu'il crée une entreprise et, pour chaque étape, il a la possibilité de choisir une option respectueuse de l'environnement. Après chaque choix, il reçoit une explication sur le bien-fondé de son choix, ce qui lui permet d'en apprendre beaucoup sur l'entrepreneuriat écosocial à partir d'un exemple concret.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

[Algramo](#) vise à donner à chacun les moyens de changer radicalement ses habitudes de consommation et d'assurer un avenir prospère aux générations actuelles et futures. C'est l'entreprise la plus innovante de 2015 et de 2020 en Amérique latine.

SYNOPSIS :

Ce jeu est destiné aux débutants qui n'ont pas de connaissances de base sur l'entrepreneuriat social et à ceux qui souhaitent créer leur propre entreprise sociale.

Le joueur contrôle un personnage qui se trouve en ville et se promène dans une rue remplie de différents magasins. Sa tâche consiste à établir son entreprise dans l'un de ces magasins. Lorsque le personnage choisit la nature de son activité, il doit choisir les meilleures options possibles. Trois options lui sont proposées pour chaque situation. Lorsqu'il choisira une option avec succès, il recevra des informations sur les avantages de cette option pour son éco-entreprise et sur l'impact de cette décision sur la société.

Exigences :

- Créer de courtes instructions pour les joueurs en fonction du scénario du jeu.
- Préparer des questions et des réponses pour le jeu
- Téléchargez [GDevelop](#), logiciel de développement de jeux open source, et utilisez les [didacticiels](#) pour développer le contenu interactif entre les scènes et les éléments du jeu.

- Intégrer le jeu sur un site web afin de le faciliter ou d'y jouer avec des jeunes sur votre ordinateur.
- Discuter du déroulement du jeu avec les participants après qu'ils aient terminé le jeu.

Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'entrepreneuriat éco-social
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes.

Nombre de participants :

Le jeu peut être joué individuellement.

Durée de l'enquête :

5 minutes pour la préparation

10-30 minutes pour jouer

10 minutes de discussion

Durée totale : 25-45 minutes

Sources :

Numériser l'entreprise : <http://www.digitizeenterprise.org/toolkit/m7-building-networks/>

Logiciels et tutoriels d'utilisation de GDevelop : <https://gdevelop.io/>

Programme de graphisme pour débutants : www.canva.com

Nom : Bâtiment écologique

Type : Outil pédagogique numérique - jeu en ligne

Format : Format du jeu GDevelop (json)

Méthodes : apprentissage par le jeu grâce à la ludification numérique, au brainstorming, à l'analyse et à la résolution de problèmes.

Objectif pédagogique :

A travers deux étapes - la simulation de la production de blocs verts et la construction de bâtiments écologiques - le joueur apprendra à connaître l'éco-construction de la bonne manière.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

[Boodla](#) travaille de manière innovante à l'entretien et au développement des valeurs vertes des villes. Elle a commencé par l'agriculture urbaine, un outil permettant de créer la sécurité dans les quartiers et de diffuser des connaissances sur la biodiversité, la culture et les systèmes alimentaires durables. Aujourd'hui, elle travaille de manière plus large, avec de nombreuses idées nouvelles sur la manière de mettre à disposition et d'activer les espaces verts dans la ville.

ECODOME veut collaborer à la transformation de la planète. En collaboration avec l'université de Grenade, elle a mis au point un système de bioconstruction avec la terre véritablement révolutionnaire.

SYNOPSIS :

La première étape du jeu doit simuler le processus de production des blocs verts et fournir des informations utiles sur les avantages environnementaux de leur utilisation. La production des blocs doit être réaliste et décrite dans le jeu. L'étape suivante du jeu est l'utilisation de ces blocs. La quantité de blocs produits peut maintenant être utilisée pour construire. Plus précisément, un nombre limité de bâtiments peut être construit avec un certain nombre de blocs, ce qui vise à rendre le processus de construction plus réaliste. L'objectif est de conquérir la ville polluée en construisant des bâtiments écologiques. Le jeu vise à construire une ville ECO entière. En poursuivant la construction dans le jeu, l'espace est ouvert pour présenter d'autres modèles et parties de la construction écologique.

Exigences :

- Créer de courtes instructions pour les joueurs en fonction du scénario du jeu.
- Téléchargez [GDevelop](#), logiciel de développement de jeux open source, et utilisez les [didacticiels](#) pour développer le contenu interactif entre les scènes et les éléments du jeu.
- Intégrer le jeu sur un site web afin de le faciliter ou d'y jouer avec des jeunes sur votre ordinateur.
- Discutez du déroulement du jeu avec les participants après qu'ils l'aient terminé.

Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'entrepreneuriat éco-social
- Connaissances acquises dans le domaine de la construction écologique
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes.

Nombre de participants :

Le jeu peut être joué individuellement.

Durée de l'enquête :

5 minutes pour la préparation

30 à 60 minutes pour jouer

10 minutes de discussion

Durée totale : 45-75 minutes

Sources :

Logiciels et tutoriels d'utilisation de GDevelop : <https://gdevelop.io/>

Programme de graphisme pour débutants : www.canva.com

Nom : Quiz PR

Type : Outil pédagogique numérique - Quiz

Format : Jeu en ligne, **formulaire** Google

Méthodes : apprentissage par le jeu au moyen d'un quiz, collecte et analyse d'informations.

Objectif pédagogique :

Étant donné que de nombreuses entreprises sociales ont un marketing faible et que peu de gens les connaissent, l'objectif principal du quiz est de permettre à ces entreprises d'obtenir des conseils sur la manière de faire parler d'elles. Le quiz aidera les entreprises éco-sociales à établir un contact avec leurs consommateurs grâce à des connaissances en marketing et en relations publiques.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

[Vinted](http://www.vinted.it/Vinted) - est une place de marché lituanienne en ligne pour l'achat, la vente et l'échange d'articles neufs ou d'occasion, principalement des vêtements et des **accessoires** - <https://www.vinted.it/Vinted>

[Le Lexi](http://thelexicinema.co.uk/TheLexiCinema.dll/Home) - Il s'agit de la seule entreprise sociale de cinéma à Londres, un palais des images géré par des bénévoles qui entretient des liens étroits non seulement avec la communauté locale, mais aussi avec un projet caritatif unique situé à des milliers de kilomètres de là, en Afrique du Sud. Entreprise reverse 100 % de ses bénéfices à des œuvres caritatives, apportant ainsi un soutien vital au pionnier Sustainability Institute en Afrique du Sud - un centre d'apprentissage et de vie durable basé dans la région rurale de Stellenbosch, en Afrique du Sud, qui propose des programmes éducatifs et alimentaires ainsi que des initiatives de recherche écologique.

<https://thelexicinema.co.uk/TheLexiCinema.dll/Home>

SYNOPSIS :

Le quiz ne serait pas le même pour les utilisateurs ayant des niveaux de connaissances différents. Avant le quiz lui-même, il serait possible d'effectuer un test d'évaluation des connaissances sur les affaires, le marketing et l'entrepreneuriat social.

Les questions du quiz principal porteraient sur différents domaines, par exemple le site web, l'identité visuelle, un réseau social spécifique, les relations publiques, etc. Les questions sont de type fermé avec des réponses proposées et si l'utilisateur répond correctement ou non, après chaque question il y aura une explication de la réponse et pourquoi la réponse est correcte ou non. À la fin du quiz, on évaluera dans quel segment l'utilisateur a commis le plus d'erreurs, avec une explication plus détaillée et un retour d'information. L'utilisateur peut également créer un compte sur la plateforme afin d'entrer plus facilement en contact avec d'autres utilisateurs.

Cela permettrait de résoudre les problèmes rencontrés par les entreprises éco-sociales pour entrer en contact avec des clients potentiels.

Exigences :

- Créez de courtes instructions pour les joueurs.

- Préparez les questions et les réponses pour le quiz.
- Discutez du quiz avec les participants une fois qu'ils l'ont terminé.

Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'entrepreneuriat éco-social
- Connaissances acquises dans le domaine du marketing et des relations publiques
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : collecte d'informations, réflexion critique et analyse.

Nombre de participants :

Le jeu peut être joué individuellement.

Durée de l'enquête :

5 minutes pour la préparation

10-30 minutes pour jouer

10 minutes de discussion

Durée totale : 25-45 minutes

Sources :

Programme de graphisme pour débutants : www.canva.com

Formulaire Google : www.google.com

Nom : Sauver le monde

Type : Outil pédagogique numérique - jeu en ligne

Format : Format du jeu GDevelop (json)

Méthodes : apprentissage par le jeu grâce à la ludification numérique, collecte d'informations, réflexion critique, analyse et résolution de problèmes.

Objectif pédagogique :

La tâche du joueur est de rechercher et d'améliorer le niveau de la technologie disponible afin de pouvoir prévenir le volcan avant qu'il n'entre en éruption, sans mettre trop en danger le monde par l'exploitation des ressources ou la pollution.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

[Ecosia](#) utilise les bénéfices réalisés grâce à nos recherches pour planter des arbres là où ils sont le plus nécessaires.

[Enaleia](#) est une organisation dont l'objectif est de rendre l'écosystème marin durable grâce à des solutions d'économie circulaire et sociale. Enaleia mène plusieurs projets dans le monde entier.

SYNOPSIS :

Le monde de notre jeu est menacé par une éruption volcanique imminente. Le monde du jeu est similaire à la Terre, et il y a différents biomes tels que des forêts, des plaines et des rivières, ainsi que plusieurs types de plantes à récolter et d'animaux à chasser. Le jeu est un jeu multijoueur et de survie qui permet aux joueurs d'interagir à la fois avec le monde et entre eux. Le jeu encourage les joueurs à adopter un mode de vie durable. Les joueurs doivent veiller à un régime alimentaire équilibré et contrôler la collecte des ressources naturelles, sous peine d'affecter négativement ou de détruire l'environnement. Par exemple, couper trop d'arbres réduit la quantité de pollution atmosphérique qui peut être réduite, et créer trop de pollution en utilisant des machines de haute technologie peut faire monter le niveau des mers, et certaines espèces de plantes ou d'animaux peuvent disparaître si les joueurs récoltent ou chassent trop. L'objectif principal est que le joueur apprenne à utiliser les ressources naturelles.

Exigences :

- Créer de courtes instructions pour les joueurs en fonction du scénario du jeu.
- Téléchargez [GDevelop](#), logiciel de développement de jeux open source, et utilisez les [didacticiels](#) pour développer le contenu interactif entre les scènes et les éléments du jeu.
- Intégrer le jeu sur un site web afin de le faciliter ou d'y jouer avec des jeunes sur votre ordinateur.
- Discuter du jeu avec les participants après qu'ils aient terminé le jeu.

Compétences acquises :

- apprendre à utiliser les ressources naturelles
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes.

Nombre de participants :

Le jeu est un jeu multijoueur et de survie qui permet aux joueurs d'interagir à la fois avec le monde et entre eux, mais il peut également être joué individuellement.

Durée de l'enquête :

5 minutes pour la préparation

10-30 minutes pour jouer

10 minutes de discussion

Durée totale : 25-45 minutes

Sources :

Logiciels et tutoriels d'utilisation de GDevelop : <https://gdevelop.io/>

Programme de graphisme pour débutants : www.canva.com

Nom : Move Green [responsabilité écologique + relation client]

Type : Outil pédagogique numérique - salle d'évasion pédagogique numérique

Format : Diaporama PowerPoint

Méthodes : Apprentissage par le jeu grâce à la gamification numérique, escape room pédagogique, brainstorming, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes, constitution de groupes (uniquement pour le jeu coopératif).

Objectif pédagogique : Le groupe de joueurs doit relever toute une série de défis en gérant le magasin "zéro déchet" afin de découvrir différentes manières d'établir des relations de confiance avec leurs clients. Le but du jeu est de satisfaire les clients et de créer une demande pour leurs produits.

Inspiration du patrimoine européen (01 bonnes pratiques) :

[Agno Zero Waste Grocery](#) est une entreprise durable et sociale, autrement dit un magasin à faible impact. Son objectif est de réduire les déchets ménagers mis en décharge et de fournir des aliments et des produits en vrac vraiment étonnants. Elle propose une sélection d'aliments sans OGM, des accessoires sans plastique et des stations de recharge pour les produits de nettoyage et d'hygiène personnelle. L'épicerie Agno sensibilise également son public aux techniques de recyclage et participe à l'activation de la communauté sur les questions environnementales, par exemple en organisant des nettoyages.

SYNOPSIS :

L'épicerie Agno est le premier magasin zéro déchet de Limassol, à Chypre. Elle a récemment lancé un appel à candidatures pour des apprentis et c'est aujourd'hui que le groupe d'apprentis éco-enthousiastes sélectionnés fait son entrée. Les apprentis entrent dans les locaux du magasin et sont entourés de leurs différents produits, de stations de remplissage et de la salle réservée au personnel. Peu après, le directeur du magasin apparaît pour saluer les apprentis et leur présenter le défi du jour, qui consiste à s'assurer qu'ils agissent en fonction des diverses raisons durables pour lesquelles leurs clients les choisissent. Si les joueurs ne s'occupent pas des 4 interactions avec les clients et/ou de la gestion des produits, l'épicerie sera exposée à un scandale de mauvaise publicité qui dépréciera sa valeur sur le marché. Ils disposent d'une heure pour accomplir leurs tâches en effectuant des recherches dans la pièce et en déterminant ce qui requiert leur attention.

Le premier indice est un dépliant sur le tableau d'affichage du magasin, qui indique l'horaire hebdomadaire de ramassage des emballages d'un fournisseur de produits de nettoyage. C'est ainsi que la quête commence, selon l'horaire, le fournisseur arrive 15 minutes après que l'apprenti a ramassé le dépliant. Il s'agit donc maintenant de localiser les emballages à ramasser ou à remplir. L'indice suivant concerne la station de remplissage et consiste à identifier les produits qui ont besoin d'être remplis en vrac. La tâche suivante consistera à installer la station avec des bocaux en verre réutilisés qui ont été donnés par la communauté du magasin. Où se trouve le poste de don et de réutilisation ? L'apprenti doit nettoyer les étiquettes des bocaux et les replacer sur la station de remplissage. C'est alors que le livreur du fournisseur de produits de nettoyage arrive et l'apprenti doit effectuer l'ensemble du processus sans recevoir d'emballage de la part de ce fournisseur qui commence à peine à prendre conscience de l'importance de l'environnement. Une fois ce niveau atteint, l'apprenti est confronté au dernier défi, celui d'interagir avec un client. Après avoir fait ses achats au comptoir, le client demande un sac en plastique. L'apprenti a trois options : lui donner un

sac en plastique, lui offrir un sac plus durable ou lui offrir un sac plus durable et le renvoyer au tableau du magasin où se trouvent des dépliants expliquant ce qu'implique une politique zéro déchet et l'impact des emballages en plastique au niveau local, promouvant ainsi la mission du magasin.

Exigences :

- Créez dans Canva ou tout autre programme de conception une scène visuelle qui explique les bases de ce qu'est Agro Grocery et en quoi consiste l'essai des apprentis par le directeur du magasin.
- Créez trois scènes distinctes présentant les endroits du magasin nécessaires au jeu, à savoir la porte arrière pour les livraisons, la station de réutilisation, la station de remplissage et le tableau d'affichage.

Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'entrepreneuriat éco-social
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : brainstorming, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes et constitution d'un groupe (si le jeu est coopératif).

Nombre de participants :

Le jeu est conçu pour un joueur, mais les joueurs peuvent former des équipes jusqu'à 4 personnes qui joueront ensemble à partir d'un ordinateur.

Durée de l'enquête :

5 minutes pour la préparation

30-45 minutes pour jouer

10 minutes de discussion (facultatif)

Durée totale : 50-60 minutes

Sources :

Programme de conception graphique pour débutants : www.canva.com

Logiciel GDevelop et tutoriels d'utilisation : <https://gdevelop.io/>

Une boîte à outils [Comment gérer une salle d'évasion verte](#)

Exemples d'escape rooms hybrides [Serious escape game](#)

Développement de la relation client [Gestion de la relation client](#)

Nom : Gestion d'un centre de recherche écologique [Responsabilité écologique]

Type : Outil d'éducation numérique et méthodologie hybride

Format : Format du jeu GDevelop (json)

Méthodes : apprentissage par le jeu grâce à la ludification numérique, puzzle éducatif, remue-ménings, collecte d'informations, pensée critique, analyse, résolution de problèmes.

Objectif pédagogique :

Le joueur reçoit des informations générales sur le projet AKTI et le centre de recherche, ainsi que des instructions simples pour faire un brainstorming sur les différents moteurs de durabilité dont l'organisation s'est inspirée. Le joueur est ensuite amené à effectuer les premières tâches qui découlent des défis que l'organisation a relevés afin de tester son esprit critique et de l'aider à développer des stratégies durables.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

[AKTI Project and Research](#) centre - AKTI Project and Research Center est une organisation non gouvernementale à but non lucratif basée à Nicosie, à Chypre. Elle a été créée en 2000 par un groupe d'experts en matière d'environnement et a réussi aujourd'hui à créer un vaste réseau de collaborateurs et de bénévoles pour sensibiliser à l'environnement et promouvoir le développement durable.

SYNOPSIS :

Le joueur est invité à devenir membre de la direction du projet AKTI et du centre de recherche. Le jeu se compose de 4 étapes. L'objectif que les joueurs tentent d'atteindre à la fin du jeu est de suivre les bons chemins dans le jeu qui mèneront à un vaste réseau de collaborateurs et de bénévoles et d'atteindre certains objectifs de sensibilisation à l'environnement et de promotion du développement durable. La première étape du jeu est une présentation de l'organisation et une présentation des trois experts en chef de l'organisation et de leurs antécédents. Une autre diapositive d'introduction présentera quelques faits sur la place que Chypre pourrait occuper en termes de responsabilité écologique dans le contexte.

La deuxième étape consiste en des activités à choix multiples et des énigmes éducatives posant des questions sur la manière dont le centre de recherche se financera et sur les principaux domaines de recherche auxquels il s'intéressera. La troisième étape est une phase de brainstorming au cours de laquelle les joueurs commencent à réfléchir aux différentes façons dont ils pourraient sensibiliser à l'environnement au cours du premier tour et à la façon de promouvoir le développement durable au cours du deuxième tour. Au cours de la quatrième étape, les groupes choisiront une combinaison de deux idées qu'ils ont trouvées au cours des deux tours de l'étape précédente afin de les développer davantage et de les rendre plus spécifiques en termes de tâches à accomplir pour les mettre en œuvre, de départements à activer et d'une idée approximative du temps qu'il faudra pour atteindre les différentes phases de leurs idées.

Exigences :

- Créez dans Canva ou tout autre programme de conception une scène visuelle qui donne aux joueurs des informations de base sur le centre de recherche, les experts et le contexte chypriote.
- Enquêtez sur l'entreprise et créez un profil avec quelques faits sur l'entreprise qui s'inscrivent dans un cadre du jeu.
- Créez un profil pour chacun des experts, en décrivant leurs domaines d'expertise professionnelle et leurs domaines de recherche.

- Créez un autre cadre illustrant quelques faits sur Chypre et différentes façons de mesurer la situation du pays en termes de développement durable.
- Créez un document contenant toutes les instructions claires qui s'afficheront à l'écran pour les discussions de groupe en situation réelle de l'équipe.
- Créer une image distincte pour chaque instruction
- Téléchargez [GDevelop](#), logiciel de développement de jeux open source, et utilisez les [didacticiels](#) pour développer le contenu interactif entre les scènes et les éléments du jeu.
- Intégrer le jeu sur un site web afin de le faciliter ou d'y jouer avec des jeunes sur votre ordinateur.

Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'éco-entrepreneuriat
- Introduction à la gestion des ressources
- Comprendre l'éventail de ce qui peut être considéré comme des initiatives en faveur de la responsabilité environnementale.
- Introduction à la gestion de projet
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales grâce à des séances de réflexion en groupe : brainstorming, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes, travail d'équipe.

Nombre de participants :

Ce jeu doit être joué en groupe. Des groupes de deux au minimum et de trois au maximum.

Durée de l'enquête :

5 minutes pour la préparation

10 minutes pour la lecture introductive

10 minutes pour les questions

20 minutes pour un brainstorming en groupe

40 minutes pour développer une idée choisie au sein du groupe

Durée totale : 85 minutes

Sources :

[AKTI Project and Research](#) centre - AKTI Project and Research Center est une organisation non gouvernementale à but non lucratif basée à Nicosie, à Chypre. Elle a été créée en 2000 par un groupe d'experts en matière d'environnement et a réussi aujourd'hui à créer un vaste réseau de collaborateurs et de bénévoles pour sensibiliser à l'environnement et promouvoir le développement durable.

Processus de réflexion sur la conception [Association de réflexion sur la conception](#)

L'exercice de brainstorming de Crazy 8 [Kit Design Sprint](#)

Nom : Êtes-vous prêt à gérer votre premier budget ? [Gestion financière et quiz]

Type : Quiz éducatif numérique

Format : Format de jeu GDevelop (json), google forms.

Méthodes : apprentissage par le jeu, puzzles éducatifs, réflexion critique, résolution de problèmes à partir d'hypothèses.

Objectifs pédagogiques :

Le joueur joue le rôle d'une jeune entrepreneuse qui vient de recevoir une subvention pour lancer son entreprise dans le domaine de l'entrepreneuriat éco-social. L'objectif principal est que le joueur réfléchisse, réponde et apprenne par la suite sur certaines questions importantes de finance et de budgétisation pour les étapes initiales d'une entreprise.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

[EkoNest](#) aide ses clients à contribuer à une planète propre et saine. Ils mènent leurs activités dans le respect de l'environnement, de la société et de l'éthique, en plaçant l'environnement au cœur de leurs préoccupations.

[A Good Company](#) Marque suédoise de style de vie véritablement durable. Elle conçoit les meilleurs produits de tous les jours, sans faire de compromis sur le design ou la durabilité.

SYNOPSIS :

Étape 0 : Le jeu commence et le joueur prend connaissance du contexte. Il entre dans le monde où il doit créer un site de commerce électronique avec un catalogue de produits écologiques. Quelques détails sur la subvention qu'il a reçue sont donnés sous la forme d'une lettre de confirmation de l'institution qui l'a récompensé. Le joueur appelle un conseiller financier et prend rendez-vous. Le jeu commence dans son bureau.

Niveau 1 :

Le jeu se déroule dans le bureau d'un conseiller financier qui pose des questions à choix multiples. Que le joueur obtienne la bonne ou la mauvaise réponse, le conseiller financier prend le temps, après chaque question, de refléter la réponse du joueur et d'expliquer le bien-fondé de la bonne ou de la mauvaise réponse. Le conseiller financier passe ensuite à un autre cadre dans lequel il donne des informations supplémentaires sur le sujet en question.

La première question porte sur les budgets. Quels sont les éléments à prendre en compte dans un budget ? Comment peut-on le prévoir ? La deuxième question porte sur les actifs fixes. La troisième question porte sur les coûts variables et la quatrième sur les coûts fixes. La cinquième question porte sur le calcul du bénéfice. La sixième question porte sur les coûts réels et la septième sur les coûts unitaires.

Niveau 2 :

Ce niveau est consacré aux registres. 1 semaine après la mise en ligne du site web de l'entreprise, le joueur est invité à classer les enregistrements qui apparaissent à l'écran dans les différents types de livres : livres de caisse, livres de salaires, livres journaliers et grands livres.

Niveau 3 :

La troisième étape sera un niveau interactif où le joueur devra remplir le bilan de l'entreprise pour les trois premiers mois. Avant de commencer, le conseiller financier lui fera faire une visite virtuelle du bilan et des différentes sections qui le composent, et lui montrera comment entrer une transaction de débit et une transaction de crédit. L'objectif n'est pas que le joueur soit précis à 100 %, même si ce serait formidable, mais plutôt qu'il ait une première interaction avec le langage de la finance et de la comptabilité.

Une fois le niveau 1 passé, le joueur reçoit le badge **101 € Glossary** (conçu dans le style des badges scouts).

Le niveau 2 correspond au badge de **bibliothécaire financier**.

Enfin, le niveau 3 est le badge "**Comptabilité**".

Exigences :

- Créer un formulaire google avec des questions et des réponses à choix multiples
- Créer 3 cadres infographiques sur Canva ou indesign présentant au joueur 1. le scénario de leur entreprise, 2. la lettre de finances et 3. les prochaines étapes. Les prochaines étapes
- Créez une pièce virtuelle de l'espace et du bureau du conseiller financier sur gdevelop.
- Créez des cadres pour les descriptions et les explications que le conseiller financier donne au joueur.
- Créer un puzzle éducatif pour l'archivage
- Créer un puzzle éducatif pour le bilan.
- Créez les modèles de badges sur Canva ou Photoshop.
- Créez le cadre qui sera la scène finale du jeu avec les résultats et la progression du joueur sur gdevelop.

Compétences acquises :

- Culture financière
- Compétences pour calculer les coûts de la vie réelle
- une introduction à la relation entre l'entrepreneur et le conseiller financier
- Apprendre les bases de la comptabilité et de la budgétisation.

Nombre de participants :

Ce jeu est conçu pour un seul joueur, mais deux personnes peuvent jouer ensemble pour s'entraider.

Durée de l'enquête :

Introduction 5 minutes

Niveau 1 - choix multiples et leçons 20 minutes

Niveau 2 - Classement des dossiers 5 minutes

Niveau 3 - Bilan - 15 minutes

Durée totale : 45 - 50 minutes.

Sources :

Rescuedbox Notre mission est de lutter contre le gaspillage alimentaire et de faire partie de la solution. Notre objectif est de sauver 500 tonnes de nourriture d'ici 2025. Nous travaillons en étroite collaboration avec les coopératives agricoles locales afin de vous livrer les produits les plus frais. Tous les agriculteurs sont certifiés et utilisent des pesticides biologiques approuvés conformément aux directives de l'UE. De nos boîtes recyclables au ruban adhésif recyclable que nous utilisons pour les emballer, nous faisons de notre mieux pour éviter le plastique*. Chaque semaine, nous optimisons nos itinéraires de livraison à l'écart de la circulation afin de réduire notre empreinte carbone. Chaque semaine, nous faisons don de 10 % de nos boîtes sauvées à des associations caritatives afin de lutter contre la faim à Chypre tout en réduisant les déchets. Nous visons à créer des partenariats solides avec des organisations locales partageant les mêmes idées pour nous aider à diffuser le message du gaspillage alimentaire en général et des habitudes alimentaires saines dans tous les foyers et toutes les écoles de Chypre.

Gérer les finances des entreprises sociales [Boîte à outils pour les entreprises sociales](#)

Nom : Les trois niveaux de résolution des problèmes [Responsabilité écologique + Gestion des ressources + Gestion financière]

Type : source et activité éducative numérique

Format : infographies pour une activité de brainstorming, d'idéation et de développement d'idées

Méthodes : réflexion sur la conception, idéation, développement de la conception, conception de la stratégie, brainstorming, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes, constitution de groupes.

Objectifs pédagogiques :

Les joueurs de ce jeu reçoivent à chaque tour une brève description des crises écologiques ou sociales. L'équipe est composée du rêveur, du bâtisseur et du critique, de sorte que chaque joueur doit choisir son personnage. Ce faisant, l'équipe doit trouver une idée sur la manière dont elle pourrait créer une initiative quelconque pour s'attaquer au problème en question d'une manière imaginative, réalisable et éthique.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

AKTI Project and Research centre (**Chypre**) - AKTI Project and Research Center est une organisation non gouvernementale à but non lucratif basée à Nicosie, Chypre. Elle a été créée en 2000 par un groupe d'experts en matière d'environnement et a réussi aujourd'hui à créer un vaste réseau de collaborateurs et de bénévoles pour sensibiliser à l'environnement et promouvoir le développement durable.

Garmin, Danilovgrad (**Monténégro**) - Production et distribution de sacs biodégradables.

ROUM (**Croatie**) - ROUM est un projet de l'Organisation de la jeunesse rom de Croatie - ROM HR. Le concept est basé sur l'apprentissage des communautés roms qui ont une longue tradition de réutilisation, de réexamen et de recyclage d'objets mis au rebut, de préservation de l'artisanat et des métiers traditionnels, de démonstration de grandes compétences entrepreneuriales et, en tant que communauté, de réduction de la quantité de déchets dans nos sociétés. La ROUM est un centre de récupération d'objets mis au rebut, où des Roms et des artistes se réunissent pour créer des objets de décoration intérieure à partir d'objets mis au rebut.

SYNOPSIS :

Ce jeu se joue en répétant un tour avec les mêmes instructions mais avec un briefing différent à chaque fois. Les manches sont composées de deux parties chacune. La première partie est la session de brainstorming de l'équipe et la deuxième partie est la session de construction. Voici les étapes à répéter à chaque tour.

Première partie :

Étape 1 : L'équipe reçoit un dossier décrivant les faits sur un sujet de crise écologique ou sociale en Europe.

Étape 2 : Le groupe dispose de cinq minutes pour proposer autant d'idées que possible pour résoudre la crise.

Étape 3 : Le groupe choisit l'une de ses idées préférées.

Partie 2 :

Étape 4 : Chaque joueur se voit attribuer au hasard le rôle du Rêveur, du Constructeur ou du Critique. Le rêveur correspond à la personne qui développe le concept, l'idée et élargit la vision. Le constructeur correspond au travail d'un chef de projet ou d'un producteur qui doit superviser ce qui est réalisable dans la réalité en fonction des ressources disponibles. Le critique est le conseiller financier de l'entreprise ou d'une personne qui possède une expertise dans le domaine et qui peut décortiquer n'importe quel projet au niveau de l'idée, de l'éthique, de la mise en œuvre, etc.

Chaque joueur voit sur son appareil une carte d'information sur son rôle dans le jeu. Ensuite, un autre cadre apparaît, qui donne quelques lignes directrices et suggestions sur la façon dont ils peuvent mieux jouer leur rôle.

Étape 5 : Le rêveur, sur la base de l'idée choisie par le groupe dans la première partie, dispose de cinq minutes pour développer l'idée et l'élargir, en la rendant aussi imaginative que possible et aussi percutante que possible.

Étape 6 : Le constructeur dispose de 5 minutes pour présenter un plan de gestion de projet indiquant ce qui est faisable et ce qui ne l'est pas, en signalant certaines des idées exprimées par le rêveur qui risquent d'être trop difficiles à mettre en œuvre.

Étape 7 : Le critique dispose de 5 minutes pour remettre en question l'idée et son intégrité. Questionnement financier, conceptuel, stratégique et éthique.

Étape 8 : Réflexion en groupe.

Étape 9 : L'équipe décide si elle souhaite continuer à travailler sur le même dossier pour un autre tour afin de développer davantage l'idée ou si elle souhaite commencer un nouveau tour avec un nouveau dossier et des rôles nouvellement attribués.

Exigences :

- Développer les personnages : 1. Constructeur, 2. rêveur, 3. critique. Sur Canva ou photoshop ou sur un logiciel d'aide au développement des personnages.
- Finaliser les instructions pour chaque personnage
- Finaliser la fiche de suggestion pour chacun des 3 personnages
- Concevez ces cadres infographiques sur adobe ou canva.
- Cadre de conception pour un chronomètre, un pour le brainstorming initial, un pour le tour du rêveur, un pour le tour du constructeur et un pour le tour du critique.
- Élaborer et finaliser 15 brefs scénarios différents sur les crises écologiques et sociales pour le jeu.
- Concevez différents modèles de dossiers pour les visuels et créez les 15 dossiers différents. Ajouter le dans le jeu
- Concevoir le cadre "Comment voulez-vous continuer". Ajoutez des boutons pour "même brief, autre round" et "nouveau jeu".
- Élaborer un script pour les questions de réflexion du groupe
- Concevoir le cadre de réflexion du groupe.

Compétences acquises :

- Compétences en matière de remue-méninges et de réflexion sur la conception pour trouver un grand nombre d'idées
- Résolution de problèmes et réflexion critique tout en évaluant la faisabilité des idées
- Communication et renforcement de la confiance dans les capacités de votre équipe. Développement de la capacité à travailler en équipe.
- Réflexion stratégique pour la gestion des ressources.
- Apprendre à mettre en place un plan de mise en œuvre.
- Apprendre à prendre des initiatives en matière de responsabilité écologique.

Nombre de participants : Ce jeu est conçu pour des équipes composées d'un minimum de 3 joueurs.

Durée de l'enquête :

La durée du jeu dépend du nombre de tours que les participants choisissent de jouer. Le minimum requis pour terminer le jeu et acquérir des compétences est de 3 tours.

Résumé de l'étude : 3 minutes

Remue-méninges : 5 minutes

Décider de la meilleure idée : 2 minutes

Partie 2 : briefing sur les rôles : 3 minutes

Ronde de rêve : 5 minutes

Tour de bâtisseur : 5 minutes

Cycle critique : 5 minutes

Réflexion en groupe : 5 minutes

Chaque tour varie de 20 à 33 minutes en fonction des choix de l'équipe. La durée minimale du jeu est de 73 minutes.

Sources :

<https://www.designorate.com/disneys-creative-strategy/> La méthodologie utilisée pour ce jeu s'inspire de la stratégie créative de Disney, où chaque joueur assume différents rôles pour exploiter sa nature interdisciplinaire.

<https://designsprintkit.withgoogle.com/methodology/phase3-sketch/crazy-8s> . Crazy 8's est un exercice créatif qui alimente les activités de la première partie de ce jeu.

Nom : Relais d'information [Communication + Gestion des ressources]

Type : Outil pédagogique numérique - salle d'évasion pédagogique numérique

Format : Présentation Powerpoint

Méthodes : apprentissage par le jeu, résolution de problèmes, pensée critique, informatique, ressources financières, inventaire, compétences humaines, ressources de production, ressources naturelles.

Objectif pédagogique :

Le joueur est introduit dans l'entreprise "Citizens in Power" en tant que chef de projet senior. Cette escape room s'articule autour du scénario de l'organisation d'un événement de lancement axé sur la gestion des déchets. Le joueur devra prendre une série de décisions pour la préparation de l'événement qui l'amènera à passer en mode Chaos s'il omet des détails critiques pour refléter la

résolution rapide des problèmes auxquels les officiers doivent faire face. S'ils s'en sortent avec succès, ils obtiennent la note de chef de projet. S'ils ne parviennent pas à sortir du mode chaos, l'événement n'a jamais lieu et devient une perte pour l'organisation.

Inspiration du patrimoine européen (bonnes pratiques O1) :

Citizens in [Power C.I.P.](#) Citizens In Power (CIP) est une organisation non gouvernementale indépendante à but non lucratif. CIP est l'une des principales organisations de Chypre dans les domaines de l'éducation globale, de l'innovation sociale, de l'esprit d'entreprise, des STIM et de la croissance durable. Son équipe conçoit et met en œuvre des approches intersectorielles et interdisciplinaires en réponse aux défis sociaux, éducatifs et environnementaux fondamentaux et aux lacunes politiques, principalement en utilisant le transfert de technologie et en rendant opérationnels les résultats de la recherche.

SYNOPSIS :

Le joueur entre dans l'escape room qui est l'entrée de la salle de conférence de l'organisation. Un cadre d'information apparaît pour lui donner des informations générales sur l'organisation (C.I.P). Un autre cadre leur donne des informations sur l'événement de gestion des déchets qu'ils sont sur le point de planifier pendant la durée de ce jeu. Le briefing consiste en un texte court et des résultats quantifiables de la tâche (production de l'événement, recherche, campagne dans les médias sociaux + stratégie de sensibilisation).

La **première** activité est à choix multiples. Le joueur voit un diagramme de Gantt de la période allant jusqu'à la date choisie pour l'événement, qui met en évidence les différents flux de travail qui devraient être activés. Il lui est demandé de sélectionner, dans une liste de départements, tous les départements qui devraient être directement impliqués dans la mise en œuvre de l'événement. Chaque option correcte qu'ils laissent derrière eux les rapproche de 10 % du mode chaos. Il s'agit d'une caractéristique du jeu qui se poursuivra tout au long des tâches. En cas de mauvaise réponse à une question, le joueur perd 10 %. S'il atteint 0 %, l'opération échoue.

Les départements de la recherche, de la production, de la communication et de la sensibilisation sont les principales parties prenantes. Une fois ces éléments établis, l'activité **suivante** consiste pour le joueur à faire correspondre chaque département à ce dont il est responsable. La **troisième** activité consiste à trouver la section du diagramme de Gantt qui correspond à chaque département. La **quatrième** activité demande au joueur d'identifier les départements secondaires qui sont activés par cet événement. Par exemple, le département de production ne sera pas en mesure de réaliser ses plans s'il ne dispose pas d'un budget approuvé par le département des finances.

Mode crise :

Scénario : Le service des relations publiques doit commencer à contacter les organisations un mois et demi avant l'événement. Pour ce faire, un dossier de presse contenant des informations clés doit être recherché, conçu et communiqué. Cependant, le service de communication et ses concepteurs attendent toujours des informations clés du service de recherche. Le calendrier de diffusion des relations publiques est prévu pour débiter dans deux jours. Qu'est-ce qui n'a pas fonctionné ?

Ici, le joueur entre dans une salle virtuelle avec tous les chefs de département impliqués dans ce chaos et le joueur doit découvrir ce qui a mal tourné. La réponse est que le département de recherche n'a jamais reçu de délai strict de la part des producteurs, d'où le retard dans les livrables. Le joueur doit

déduire cette information des bulles de texte que les différents chefs de service ont affichées au-dessus d'eux pour donner leur point de vue sur ce qui s'est passé. La deuxième tâche du joueur consiste à réorganiser les délais du diagramme de Gantt afin de fournir les ressources nécessaires à tous les départements pour qu'ils puissent faire leur travail. Dans la conversation précédente, chaque personnage indique le temps minimum dont il a besoin pour fournir le meilleur résultat possible. Le joueur doit avoir la possibilité de consulter la transcription de leur conversation pour déterminer le nouveau calendrier. S'il le fait correctement, le jeu l'emmène directement à l'événement de gestion des déchets, montrant ainsi qu'il a terminé le jeu avec succès.

Exigences :

- Une présentation powerpoint avec toutes les diapositives qui correspondront aux images montrées dans l'escape room. Infographies nécessaires :
 - 1 diapositive : informations générales sur l'organisation
 - 1 diapositive pour le résumé de ce qui doit être fait pour que l'événement de gestion des déchets ait lieu
 - 1 diapositive pour la première activité + un diagramme de Gantt
 - 1 diapositive pour la 2e activité
 - 1 diapositive pour la 3ème activité
 - 1 diapositive pour la 4ème activité.
- Un lien google forms pour les questions et les réponses à choix multiples ou il serait préférable d'utiliser gdevelop pour les activités car il y a une question qui demande au joueur de déplacer le diagramme de gantt dans de nouveaux emplacements. Peut-être qu'un exercice de type puzzle peut être utilisé.
- Une barre et un symbole qui représentent le score du joueur par rapport à sa position sur une échelle de 0 à 100 % en mode Crise.
- 1 conception de la salle de conférence virtuelle
- Conception de 4 personnages de chefs de service (RP, Production, Communication, Recherche)
- Finaliser le script de leur conversation en soulignant les indices pour l'activité 1 et l'activité 2 du mode crise.
- Créer l'animation des différentes bulles de texte apparaissant dans la conversation
- Créez des symboles qui clarifieront qui est qui dans la conversation.
- Créez un symbole de script qui, lorsqu'il est actionné, fait apparaître à l'écran la conversation transcrite des têtes.
- Ajouter une diapositive pour l'activité 1 du mode crise où le joueur doit choisir parmi 6 options ce qui a mal tourné.

- Ajoutez une diapositive pour l'exercice où le diagramme de Gantt agrandi apparaît et où le joueur, tel un puzzle, devra concevoir une nouvelle version du plan de travail. Cette question sera jugée sur le fait que le plan prévoit au moins une demi-journée supplémentaire pour l'ensemble de la production et que toutes les transmissions sont fixées d'un département à l'autre à des dates qui laissent suffisamment de temps à chaque département pour livrer son travail.
- Ajouter une bulle de conseil qui conseille au joueur de laisser 1 à 2 jours de plus pour chaque département si possible, car la vie est ainsi faite. (Cela pourrait également être ajouté dans le script de la conversation entre les chefs de département).

Compétences acquises : gestion de projet, réflexion critique, gestion de crise, gestion des ressources, planification d'événements, stratégie.

Nombre de participants :

Ce jeu est conçu pour être joué par une seule personne, mais si cela convient mieux aux animateurs, il peut être joué par deux personnes sur un seul appareil.

Durée de l'enquête :

Intro : 5 minutes

Activité 1 : 5 minutes

Activité 2 : 5 minutes

Activité 3 : 5 minutes

Activité 4 : 5 minutes

Conversation sur un scénario de crise : 10 minutes

Résolution de problèmes en mode crise Activité 1 : 5 minutes

Résolution de problèmes en mode crise Activité 2 : 10 minutes

La durée du jeu est comprise entre 50 et 70 minutes.

Sources :

Scénarios de planification des ressources [Trois exemples de la manière dont les scénarios de planification des ressources "What If" ont profité aux entreprises en temps de crise](#)

Plus de scénarios de planification des ressources [La gestion des ressources dépend de l'élaboration et de la planification de scénarios](#)

Nom : Influenceurs éco-sociaux

Type : Outil pédagogique numérique - jeu en ligne

Format : Format du jeu GDevelop (json)

Méthodes : apprentissage par le jeu grâce à la gamification numérique, puzzle éducatif, collecte d'informations, réflexion critique, analyse,

Objectif pédagogique :

Le joueur reçoit des informations de base sur trois entreprises sociales différentes et des instructions simples sur le brainstorming d'une analyse SWOT. Les joueurs doivent examiner attentivement les documents et voir comment toutes ces entreprises sociales gèrent leur image, l'identité visuelle de leur entreprise par le biais des médias sociaux et de la communication. Cela sera également utile pour identifier plus tard leurs forces, faiblesses et opportunités sur la façon dont ils utilisent les médias sociaux pour la promotion de leur entreprise.

L'objectif principal est de leur faire comprendre comment ces entreprises gèrent leurs médias sociaux et leur image sur les médias sociaux.

S'inspirer des bonnes pratiques de l'O1 :

1. **BEES COOP :** <http://bees-coop.be/>
2. **ISATIO :** <https://en.isatio.com/>
3. **Paysans-artisans :** <https://paysans-artisans.be/>

SYNOPSIS :

Le jeu se compose de 3 parties.

La première partie est la scène explicative qui explique les bases de l'analyse SWOT et l'objectif principal du jeu. Cette scène peut également être atteinte à n'importe quel moment du jeu en tant que conseil pour le joueur.

La deuxième partie du jeu consiste en 3 profils d'entreprises éco-sociales réelles :

BEES COOP : <http://bees-coop.be/>, **ISATIO :** <https://en.isatio.com/> et **Paysans-artisans :** <https://paysans-artisans.be/>

La troisième partie du jeu consiste en divers faits sur chaque élément spécifique concernant leur présence sur les médias sociaux, leur promotion en ligne et leur stratégie de communication. Ces éléments doivent être réorganisés afin de développer leur analyse SWOT.

Les joueurs doivent classer les faits dans les catégories correspondantes de SWOT. Il y a un nombre indéfini d'essais jusqu'à ce que le joueur les classe dans le bon ordre. Une fois que le joueur a terminé les trois analyses SWOT, la partie est considérée comme gagnée !

Au cours du jeu, les participants devront faire face à.. :

- Réorganisation des éléments de l'analyse SWOT de trois entreprises éco-sociales réelles
- Comprendre comment l'image de chaque entreprise influence leur succès et quelles sont leurs stratégies en termes de présence dans les médias et de gestion des médias sociaux.
- Exemples de véritables entreprises éco-sociales en Europe.

Exigences :

- Créez dans Canva ou tout autre programme de conception une scène visuelle qui explique les bases de la stratégie et de la planification des médias sociaux et de la communication, en examinant les 3 exemples et leurs forces, faiblesses, opportunités et menaces dans leur présence et leur communication sur les médias sociaux.
- Créer trois scènes distinctes expliquant la stratégie de communication et de médias sociaux des trois entreprises et l'objectif du jeu.
 - Exemple : Étudiez les trois entreprises et créez 5 points relatifs à chacune d'entre elles concernant leur stratégie en matière de médias sociaux et de communication. Plus précisément, vous devez proposer 2 points forts, 2 points faibles, 2 opportunités et 2 menaces.
- Téléchargez [GDevelop](#), un logiciel de développement de jeux open-source, et utilisez des [didacticiels](#) pour développer le contenu interactif entre les scènes et les éléments du jeu.
- Intégrer le jeu sur un site web afin de le faciliter ou d'y jouer avec des jeunes sur votre ordinateur.

Compétences acquises :

- Une compréhension plus approfondie de l'entrepreneuriat éco-social à travers des exemples
- Comprendre les éléments de base d'une analyse SWOT spécifique aux entreprises éco-sociales
- Laissez-vous inspirer par les véritables entreprises éco-sociales
- Comprendre ce qui est important pour développer une stratégie de communication et de médias sociaux pour une entreprise
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : brainstorming, collecte d'informations, réflexion critique, analyse.

Nombre de participants :

Un jeu peut être joué individuellement ou par paires/équipes.

Durée de l'enquête :

- 5 minutes pour la préparation
- 30-45 minutes pour jouer
- 10 minutes de discussion (facultatif)
- Durée totale : 50-60 minutes

Sources :

Type de jeu et inspiration du design : <http://www.digitizeenterprise.org/swot-analysis/>

Exemples d'entreprises sociales :

- BEES COOP : <http://bees-coop.be/>
- ISATIO : <https://en.isatio.com/>

- Paysans-artisans : <https://paysans-artisans.be/>

Matériel pour l'analyse Swot : <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

Programme de conception graphique pour débutants : www.canva.com

Logiciel GDevelop et tutoriels d'utilisation : <https://gdevelop.io/>

Nom : Collaborer pour grandir !

Type : Ressource éducative numérique et activité

Format : infographies pour une activité de narration, travail d'équipe, collaboration (apprentissage mixte)

Méthodes : narration numérique, jeux de rôle, éducation par le modèle, collaboration, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes,

Objectif pédagogique :

Une équipe de 9 joueurs reçoit 3 profils d'entreprises différents sous forme d'infographies basées sur des entreprises éco-sociales réelles. Ils reçoivent des instructions pour jouer un rôle en équipe afin de résoudre le défi et de comprendre les principales règles d'un travail d'équipe réussi et les rôles attribués.

S'inspirer des bonnes pratiques de l'O1 :

1. [Who Gives a Crap](https://au.whogivesacrap.org) (Australie) : <https://au.whogivesacrap.org>

Une entreprise sociale qui vend du papier hygiénique recyclé et dont une partie des bénéfices est reversée au projet de construction de toilettes et de soutien à la reforestation.

2. [Sanergy](https://www.sanergy.com/) (Afrique/Kenya) <https://www.sanergy.com/>

Le Sanergy Collaborative s'efforce de résoudre la crise de l'assainissement grâce au pouvoir de l'économie circulaire. Il adopte une approche circulaire en trois étapes : Systèmes d'assainissement sûrs, recyclage en produits réutilisables et services de gestion des déchets.

3. [Oma maa](https://www.omamaa.fi/in-english/) (Finlande) <https://www.omamaa.fi/in-english/>

Une coopérative alimentaire basée sur l'agriculture soutenue par la communauté (CSA) ainsi que sur des méthodes de production alimentaire écologiquement et socialement durables. La communauté produit une grande variété de produits dans la ferme familiale de Lassila à Tuusula, à environ 30 km d'Helsinki.

SYNOPSIS :

Étape 1 : L'animateur explique les principaux éléments qui sont importants pour le travail en équipe. Une vidéo sur YouTube donne un exemple des caractéristiques du travail en équipe. À titre de comparaison, une vidéo montre également ce qui n'est pas du travail d'équipe. Les participants auront des exemples de bon et de mauvais travail d'équipe et connaîtront les conséquences des deux scénarios.

Étape 2 : Les joueurs reçoivent 3 codes QR. Un code pour chaque équipe (3x3 joueurs). Il leur est demandé de scanner leur code afin de récupérer un profil de l'entreprise et le défi sur lequel ils travailleront en équipe. Chaque joueur dispose de 10 minutes pour étudier le profil de l'entreprise et de 5 minutes pour lire le défi.

Étape 3 : Les joueurs sont assis dans une salle, en équipe, et doivent relever le défi qui se présente à eux :

- Attribuer leur rôle au sein de l'équipe
- Identifier comment ils doivent répartir leur travail et comment travailler ensemble afin de relever le défi de la manière la plus efficace possible.

Chaque équipe ne dispose que de 15 minutes pour préparer le plan d'action.

Étape 4 : Une fois que toutes les équipes sont prêtes, elles disposent de 3 minutes pour présenter leur plan d'action devant les autres équipes.

Étape 5 : Après avoir entendu tous les plans d'action. 3 équipes discutent de la manière dont elles peuvent s'entraider. Y a-t-il un moyen pour qu'une entreprise dispose de ressources pour aider une autre entreprise ?

Étape 6 : Le jeu est spécialement conçu pour créer un plan d'action qui exige un travail d'équipe de la part des trois personnes. Après avoir élaboré le plan d'action, les équipes cherchent également à collaborer et à unir leurs forces avec d'autres équipes. Si l'autre équipe peut aider à résoudre le problème de l'autre.

Au cours du jeu, les participants devront faire face à.. :

- Comprendre les valeurs, les besoins pour résoudre les problèmes en équipe et comment organiser une équipe pour un défi concret.
- Prendre des décisions commerciales sur la base de récits et de jeux de rôle

Exigences :

- Créer une courte présentation ou une vidéo qui explique les principales règles du travail en équipe.
- Créer 3 infographies différentes pour chaque éco-entreprise - profil de l'entreprise et défi à relever
- Générer des codes QR pour chaque profil d'entreprise et chaque défi
- Créer un modèle de plan d'action

Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension de l'objectif du travail en équipe
- Connaissance des principaux domaines d'intervention en matière de travail d'équipe et des rôles que chacun d'entre nous joue au sein de l'équipe

- Comprendre comment élaborer le plan d'action en fonction des ressources humaines disponibles
- Découvrez et laissez-vous inspirer par de véritables entreprises éco-sociales issues de trois continents différents.
- l'interdépendance positive, où les élèves comprennent qu'ils ne peuvent pas réussir seuls mais qu'ils doivent dépendre des autres membres de l'équipe
- la responsabilité individuelle, où l'évaluation des performances de chaque élève repose à la fois sur le groupe et sur l'élève.
- l'interaction en face à face, qui favorise la réussite de l'équipe en aidant et en encourageant les autres
- les compétences sociales, où les compétences interpersonnelles et de travail en groupe sont cruciales pour la réussite d'un travail d'équipe collaboratif
- le traitement en groupe, où les membres de l'équipe discutent ensemble de leurs progrès et de leurs relations.
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le jeu : créativité, collecte d'informations, mémoire, pensée critique, analyse, résolution de problèmes, mise en réseau et constitution de groupes.

Nombre de participants :

Le jeu doit être joué avec 9 participants au total. 3 joueurs par équipe.

Il est également possible d'augmenter le nombre de joueurs à 12 ou 24 afin que les paires ou les groupes représentent un défi chacun.

Durée de l'enquête :

- 15 minutes pour la préparation
- 40 minutes pour jouer
- 10 minutes pour l'évaluation de la collaboration entre les équipes
- 15 minutes pour les résultats et la discussion
- Durée totale : 65-75 minutes

Sources :

Créateur gratuit d'infographies : <https://www.canva.com/infographics/templates/>

Générateur de code QR gratuit : <https://www.qr-code-generator.com/>

Exemple de questionnaire d'évaluation : <http://www.digitizeenterprise.org/toolkit/m7-building-networks/> (voir étape 7.4)

Questionnaire d'évaluation : <https://docs.google.com/forms/>

Nom : Réduire le plastique grâce à des efforts partagés !

Type : Outil pédagogique numérique - salle d'évasion pédagogique numérique

Format : Présentation PowerPoint

Méthodes : apprentissage par le jeu grâce à la gamification numérique, escape room pédagogique, brainstorming, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, constitution de groupes (uniquement pour les jeux coopératifs).

Objectif pédagogique : Adopter le travail d'équipe

Le joueur reçoit divers documents et guides qu'il doit étudier et comprendre pour finaliser la tâche et comprendre le problème. L'objectif principal est de leur permettre d'exercer leurs compétences non techniques et de comprendre l'importance du travail d'équipe pour résoudre le défi, tout en apprenant l'esprit d'entreprise éco-social.

S'inspirer des bonnes pratiques de l'O1 :

1. [Sanergy](https://www.sanergy.com/) (Afrique/Kenya) <https://www.sanergy.com/>

Le Sanergy Collaborative s'efforce de résoudre la crise de l'assainissement grâce au pouvoir de l'économie circulaire. Il adopte une approche circulaire en trois étapes : Systèmes d'assainissement sûrs, recyclage en produits réutilisables et services de gestion des déchets.

2. [Enaleia](http://www.enaleia.com) (Grèce) www.enaleia.com

Il s'agit d'une entreprise sociale à but non lucratif qui s'attaque à deux problèmes directement liés à l'environnement marin : la réduction des stocks de poissons et la pollution marine par les plastiques.

Synopsis :

Le jeu se déroule sur une île qui, si l'on ne travaille pas ensemble, sera recouverte d'un excès de plastique et de déchets. Au début du jeu, les joueurs sont informés de leur mission : travailler ensemble pour prévenir ce désastre écologique. Ils ne pourront quitter l'île que s'ils travaillent sur un plan d'action commun pour améliorer la situation. Le jeu est conçu pour nécessiter un travail d'équipe afin d'être mené à bien. Il utilisera des scripts pour assigner aux membres de l'équipe des ressources différentes, les obligeant à partager leurs connaissances et à collaborer. La contribution de tous les membres de l'équipe est nécessaire pour atteindre les objectifs ; il n'y a pas de possibilité de s'échapper de l'île ou de ne pas participer à l'élaboration du plan d'action.

Le jeu se compose de cinq tâches que les joueurs doivent accomplir en équipe et chaque tâche met l'accent sur différents types de travail d'équipe, de collaboration et de compétences en matière de leadership.

La première tâche est axée sur l'instauration de la confiance au sein de l'équipe et sur la prise en compte des opinions des autres, car l'un des membres de l'équipe guide les autres, qui ne disposent d'aucune information sur les actions possibles pour améliorer la situation.

Les **deuxième et troisième tâches** se concentrent sur la prise de décision partagée, le partage d'informations et le développement de compétences en matière de négociation, de collaboration et de coordination.

Par exemple, dans la deuxième tâche, l'équipe doit préparer un plan d'action sur la façon de se débarrasser du plastique et les joueurs doivent négocier la bonne combinaison et les étapes de l'action.

Dans la troisième tâche, un membre de l'équipe reçoit des indices qui guideront l'équipe dans la bonne direction. Si ce membre de l'équipe ne partage pas l'information avec les autres membres de l'équipe, il est très difficile, voire impossible, d'accomplir la tâche.

Dans la quatrième tâche, l'équipe doit prendre des risques, planifier et mettre en œuvre une stratégie. Les joueurs doivent faire des compromis entre les équipes afin de développer une solution commune et de s'assurer que personne ne reste en arrière et que le plan d'action n'affecte pas une équipe plus que les autres. Les équipes doivent communiquer et coordonner leur travail afin de décider comment et quoi faire pour ne pas aggraver la situation.

La tâche finale consiste à planifier et à mettre en œuvre un mini-projet au sein de l'équipe sur lequel la communauté locale pourra s'appuyer et s'assurer qu'à l'avenir, il y aura un contrôle de l'utilisation et de l'élimination du plastique et qu'une telle situation ne se reproduira plus. Le plan sera remis à la communauté locale en vue d'une prévention future.

Chaque nouvelle tâche n'est confiée aux joueurs que lorsqu'ils ont réussi la précédente. Le jeu se termine lorsque les joueurs ont accompli la dernière tâche et qu'ils peuvent quitter l'île en toute sécurité parce qu'ils ont réussi à travailler en équipe.

Exigences :

- Créez une présentation interactive composée de 4 tâches/énigmes conformément au synopsis et enregistrez-la au format PowerPoint Show.
- Créer de courtes instructions pour les joueurs en fonction du scénario du jeu.
- Démarrer la présentation sur l'ordinateur ou la tablette
- Discuter du déroulement du jeu avec les participants après qu'ils aient terminé le jeu.

Compétences acquises :

- Une meilleure compréhension du travail en équipe et des compétences nécessaires
- Comprendre les éléments de base d'une analyse SWOT spécifique au travail en équipe
- Amélioration de plusieurs compétences entrepreneuriales par le biais du jeu : brainstorming, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes et constitution d'un groupe (si le jeu est coopératif).

Nombre de participants :

Le jeu peut être joué individuellement ou par paires/équipes. Pour des raisons d'efficacité, il est recommandé de le mettre en œuvre dans des groupes de 12 personnes au maximum (divisés en paires ou en équipes).

Durée de l'enquête :

- 5 minutes pour la préparation
- 15-30 minutes pour jouer
- 10 minutes de discussion
- Durée totale : 30-45 minutes

Sources :

Inspiration du scénario de RE : <https://er-se.eu/download/18-synopsis-to-inspire-you-%e2%80%8b/>

Matériel d'analyse Swot : <https://www.canva.com/graphs/swot-analysis/>

Nom : De la nourriture pour le bien, pas pour le gaspillage

Type : Ressource éducative numérique et activité

Format : vidéos, articles pour la recherche d'informations. Quiz et collaboration en équipe (apprentissage mixte)

Méthodes : collecte de données, éducation par le jeu de rôle, éducation par le modèle, collaboration, collecte d'informations, pensée critique, analyse, résolution de problèmes, débat.

Objectif pédagogique :

Les joueurs de 2-3 groupes reçoivent du matériel, un quiz et des cas pratiques pour se familiariser avec le sujet des déchets alimentaires et des emballages durables. En outre, ils exerceront leurs compétences en matière de débat pour trouver de bons arguments en vue d'une discussion constructive sur les sujets liés à l'environnement.

S'inspirer des bonnes pratiques de l'O1 :

Natpacking (Colombie) natpacking.com

La première marque d'emballages 100 % biologiques en Amérique latine et son engagement en faveur de l'innovation et du développement durable se reflètent dans ce produit.

SUMA (UK) www.suma.coop

Fondée en 1975 à Leeds, elle commercialise des produits biologiques et respecte pleinement les principes du commerce équitable.

SYNOPSIS :

2 à 3 groupes d'élèves (2 à 3 par groupe) étudieront le thème des emballages appropriés pour la prévention, des emballages durables (thème 1) et des déchets alimentaires (thème 2) :

ÉTAPE 1 : VIDÉOS

Tout d'abord, ils regarderont des films sur YouTube en rapport avec le sujet 1 :

> Qu'est-ce que l'emballage durable ? - <https://tipa-corp.com/sustainable-packaging/>

> Regardez la vidéo sur la "Prévention des déchets alimentaires" :

<https://www.youtube.com/watch?v=rjxwfp8rs34>

> Regardez la vidéo sur les "déchets d'emballage" :

<https://www.youtube.com/watch?v=62O868-bYOk>

> Regarder la vidéo sur "10 idées prometteuses pour réutiliser les emballages" - Exemples d'économie circulaire

Durabilité" :

<https://www.youtube.com/watch?v=pysBxD3CoGk>

> Regarder la vidéo sur "L'avenir de l'emballage - réduire les émissions de gaz à effet de serre le gaspillage alimentaire" :

<https://www.youtube.com/watch?v=hJtleCmLzZl>

QUIZ DE L'ÉTAPE 2 :

Sur la base des connaissances recueillies, ils passeront à l'étape 2, le quiz.

Exemples de questions :

1. Les emballages durables ont tendance à augmenter en volume et en poids, et l'utilisation de plastique est également plus importante. VRAI / FAUX
2. Le cycle de vie du conteneur est le suivant réduit, de sa fabrication, de son transport, de son recyclage et de l'augmentation de l'énergie utilisée pour sa production. VRAI / FAUX
3. Le carton est un emballage durable qui remplace le plastique et le papier. VRAI / FAUX
4. Pour éviter l'impact sur l'environnement, nous devrions apporter nos sacs à la maison ou utiliser des sacs en tissu réutilisables. VRAI / FAUX

Vidéos liées au thème 2 : Déchets alimentaires

> Regardez la vidéo sur le programme de formation "Say No To Food Waste : Programme de formation sur l'appréciation des restes alimentaires" :

<https://www.youtube.com/watch?v=T1VsAo3uR84>

> Regarder la vidéo sur "Les Canadiens font preuve de créativité pour résoudre le problème des déchets alimentaires" :

<https://www.youtube.com/watch?v=fRovHP4eXyM>

> Regardez la vidéo sur "Comment cette famille recompose et vend ses restes de McDonald's pour survivre" :

<https://www.youtube.com/watch?v=y8k3NYNurmM>

> Regardez la vidéo sur "Too Good To Go : l'application qui réduit le gaspillage alimentaire" :

https://www.youtube.com/watch?v=PdB_iW1LVc0

> Regarder la vidéo sur "Cette application vous permet d'acheter les restes de nourriture d'un restaurant pour réduire les déchets" :

https://www.youtube.com/watch?v=Xi2gfT_POco

Sujet du quiz 2 :

Exemple de questions :

1. Il existe des associations à but non lucratif chargées de récupérer les surplus alimentaires propres à la consommation humaine et de lutter contre la pauvreté alimentaire en les donnant à des personnes en situation de précarité dans notre environnement. VRAI / FAUX
2. L'étiquetage des denrées alimentaires n'est pas obligatoire. VRAI / FAUX
3. Les restaurants peuvent vendre ou donner les huiles usagées à des associations pour donner une seconde vie à ce produit, comme la fabrication de savon. VRAI / FAUX
4. Vendre à bas prix des aliments imparfaits au lieu de les jeter est totalement interdit. VRAI / FAUX

Dans l'**ÉTAPE 3**, ils examineront le cas pratique :

Scénario :

L'entreprise Catering Eco-live a organisé un événement pour 300 personnes et a laissé une grande quantité de nourriture cuisinée. L'événement avait été préparé pour 300 personnes, mais seulement 150 y ont participé. Le personnel de restauration a dîné des restes et ne savait pas quoi faire de tant de nourriture.

Proposer une solution pour ne pas jeter les restes de nourriture et faire un profit ou donner une fin optimale à toute cette délicatesse exquise.

Solution possible :

- a) Faites-en don à des cantines sociales (Caritas, Food Bank Foundation, cantines sociales des religieuses de Calcutta ou cantines sociales d'associations et de fondations) correctement étiquetées.
- b) Mettez-les en vente dans des applications comme "Too Good To Go" ou "ReFood" pour donner une seconde vie aux aliments tout en ne perdant pas d'argent.

Dans le débat du forum **STEP 4** : Discussion

1. Débat sur le gaspillage alimentaire - Qu'est-ce que le gaspillage ?
 - Les participants regarderont d'abord individuellement les vidéos suivantes pour se préparer au débat.
 - Les politiques de réduction du gaspillage alimentaire augmenteraient-elles réellement l'offre de nourriture pour les ménages à faibles revenus ? Il existe également un sentiment naïf selon lequel une grande partie de ce qui serait "gaspillé" peut simplement être réaffecté aux ménages souffrant d'insécurité alimentaire. Alors, qu'est-ce que le "gaspillage" exactement ?

Matériau :

<http://jaysonlusk.com/blog/2021/1/19/debate-on-food-waste>

Les pertes et gaspillages alimentaires doivent être réduits pour une plus grande sécurité alimentaire et un environnement durable - Solutions pour réduire les pertes et gaspillages alimentaires

<https://www.unep.org/news-and-stories/press-release/food-loss-and-waste-must-be-reduced-greater-food-security-and>

- Un mauvais emballage ? Bien utiliser les emballages pour réduire les déchets alimentaires

<https://360info.org/a-bad-wrap-using-packaging-well-to-reduce-food-waste/>

- Prise de position sur

Pertes et gaspillages alimentaires - Qu'est-ce que le gaspillage alimentaire ? Slow Food ?

https://www.slowfood.com/wp-content/uploads/2021/01/ing-position-paper-foodwaste_compress-1.pdf

Compétences acquises :

- Compréhension générale des pertes et des déchets alimentaires dans la chaîne alimentaire.
- Technique de conservation permettant de réduire le gaspillage alimentaire.
- Planifier et mettre en œuvre des solutions écologiques pour réduire les déchets alimentaires.
- Concevoir une stratégie de réduction des déchets alimentaires.

Exigences :

- accès à un ordinateur et à une chaîne Youtube
- Créer des PPT avec des cas pratiques (puzzles)
- Créer un formulaire google sous forme de quiz (x2) - pour chaque sujet

Nombre de participants :

- 2-3 groupes de 3 élèves chacun

Sources :

- vidéo sur YouTube : thèmes 1 et 2 (liens ci-dessus)
- Liens vers la prise de position du PNUE et de Slowfood
- Quiz : sera fait dans les formulaires Google

Durée de l'enquête :

- 10 minutes : thème 1
- 10 minutes : thème 2
- 30 minutes : Scénario / cas pratique

- 20 minutes : préparation et déroulement du débat
- Durée totale : 70 minutes

Nom : Requins

Type : Ressource éducative numérique et activité

Format : puzzle, travail d'équipe, conception créative, modèle de stratégie de marketing

Méthodes : collaboration, collecte d'informations, réflexion critique, analyse, résolution de problèmes

Objectif pédagogique : Cette activité permettra d'exercer la pensée créative et de travailler les compétences de présentation et de prise de parole en public.

S'inspirer des bonnes pratiques de l'O1 :

Who Gives a Crap (Australie) <https://au.whogivesacrap.org/>

Une entreprise sociale créée grâce à une campagne de crowdfunding en 2012. Elle produit et vend du papier hygiénique et 50 % de ses bénéfices sont consacrés à la construction de toilettes et à l'amélioration de l'assainissement dans les pays en développement.

Ecosia (Allemagne) <https://www.ecosia.org/>

L'entreprise fait don de 80 % ou plus de ses bénéfices à des organisations à but non lucratif qui se consacrent à la reforestation. Elle utilise l'argent généré par les publicités pour planter des arbres pour l'environnement. À ce jour, elle a planté plus de 100 millions d'arbres et compte environ 7 millions d'utilisateurs.

SYNOPSIS :

Avant la tâche principale, les joueurs auront droit à un puzzle rapide, à un quiz et à une introduction sur la stratégie de marketing. Cela leur permettra de se familiariser avec le sujet.

Étape 1 : Casse-tête (introduction) / Énigmes/ Quiz

Exemple :

Words run horizontally, vertically, diagonally & even backwards
Find words as fast as possible to win.

W E P G C S L N S P R O
 P N H I O I H U C E E C
 I T E I O N C J I R S O
 H H Z R P C A K S F P M
 S U G E E E W R S O E P
 R S H S R R Z O E R C L
 E I S C A I D W R M T I
 D A A A T T Y M G A V M
 A S Z E I Y T A O N U E
 E M R N O Y I E R C E N
 L H N G N Y N T P E U T
 B Z O E E D U E W E W X

UNITY SUCCESS TEAMWORK COMPLIMENT RESPECT ENTHUSIASM
 LEADERSHIP PERFORMANCE PROGRESS COOPERATION
 SINCERITY

Étape 2 : Réservoirs à requins

Les joueurs seront divisés en 2 ou 3 groupes et recevront des puzzles contenant 3 descriptions des cas d'entreprise et du défi que ces entreprises tenteront de relever. En fonction de leur choix, ils auront pour tâche de développer un logo, une marque et une stratégie marketing pour l'entreprise éco-sociale.

Étape 3 : Moment du jugement

Ils devront se présenter devant un panel de "requins" (ceux qui jugeront leurs idées). Après la présentation de chaque groupe, les "requins" votent tous pour leur projet préféré.

Étape 4 : Ils disposeront d'un temps limité pour trouver les exemples adéquats d'entreprises éco-sociales dans le livre électronique BC4ESE et analyser leur stratégie de marketing, sur la base des informations qu'ils auront trouvées sur le site web.

Compétences acquises :

- Compréhension générale de la stratégie de marketing

- travailler en équipe pour trouver l'idée.
- Planifier et mettre en œuvre des idées de marketing.
- Élaborer une stratégie.

Exigences:

- Accès à un PC et conception à l'aide d'outils numériques (open-source)
- Créer des PPT avec des cas pratiques (puzzles)

Nombre de participants:

- 2-3 groupes de 3 élèves chacun

Sources:

- Accès au livre électronique BC4ESE pour la description des entreprises éco-sociales
- Programme de graphisme pour débutants : www.canva.com

Durée de l'enquête:

- Questionnaire de 10 minutes
- 40 minutes pour jouer à la stratégie marketing
- 5 minutes pour la présentation
- 20 minutes pour la recherche d'exemples dans l'E-book
- Durée totale : 75 minutes

Bibliographie

Introduction générale

European Commission https://ec.europa.eu/growth/sectors/proximity-and-social-economy/social-economy-eu/social-enterprises_en

Rodríguez-García, M., Guijarro-García, M., Carrilero-Castillo, A. (2019), *An Overview of Ecopreneurship, Eco-Innovation, and the Ecological Sector*. Sustainability 2019, 11, 2909; doi:10.3390/su11102909 https://mdpi-res.com/d_attachment/sustainability/sustainability-11-02909/article_deploy/sustainability-11-02909-v2.pdf?version=1559007825

Werbach, Kevin & Hunter, Dan (2012), *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press, United States.

Jorge Francisco Figueroa Flores (2015), *Using Gamification to Enhance Second Language Learning*, Digital Education Review Volume 27, juin 2015 ISSN 2013-9144

Sailer, Hense, Mandl and Kelvers (2013), *Psychological Perspectives on Motivation through Gamification*

Hellerstedt A, Mozelius P, “*Game-based learning - a long history*” (2019), Stockholm University and Mid Sweden University, Sweden

Rula Al-Azawi, Fatma Al-Faliti, and Mazin Al-Blushi, *Educational Gamification vs. Game-based Learning: Comparative Study*, (2016), International Journal of Innovation, Management and Technology, Vol. 7, No. 4, disponible sur: https://www.researchgate.net/publication/308613589_Educational_Gamification_Vs_Game_Based_Learning_Comparative_Study

Quality Assurance Agency, *Enterprise and Entrepreneurship Education: Guidance for UK Higher Education Providers*; QAA: Gloucester, UK, 2012.

Unesco, International Labour Office, *Towards an Entrepreneurial Culture for the Twenty-First Century: Stimulating Entrepreneurial Spirit through Entrepreneurship Education in Secondary Schools*; Unesco: Paris, France, 2016.

Buzady, Z.; Almeida, F. FLIGBY—*A Serious Game Tool to Enhance Motivation and Competencies in Entrepreneurship*. In Informatics; Multidisciplinary Digital Publishing Institute: Basel, Switzerland, septembre 2019

Grivokostopoulou, F., Kovas, K., Perikos, I., *Examining the Impact of a Gamified Entrepreneurship Education Framework in Higher Education*, Computer Engineering and Informatics Department, University of Patras; Greece, 2019, disponible sur: https://www.researchgate.net/publication/336524113_Examining_the_Impact_of_a_Gamified_Entrepreneurship_Education_Framework_in_Higher_Education

Wu, Y.; Yuan, C.H.; Pan, C.I. *Entrepreneurship Education: An Experimental Study with Information and Communication Technology*. Sustainability 2018

Iscenco, A.; Li, J. *The game with impact: Gamification in environmental education and entrepreneurship*. Mold. Environ. Gov. Acad. 2014. Disponible en ligne: https://www.changemakers.com/sites/default/files/competition_entry_form_files/alexandr_iscenco_johnathan_li_-_the_game_with_impact_-_full_0.pdf, (consulté le 27 mai 2019).

Deci, E.L.; Ryan, R.M. *Overview of self-determination theory: An organismic dialectical perspective*. In *Handbook of Self-Determination Research*; University of Rochester Press: Rochester, NY, USA, 2002

Ruiz-Alba, J.L.; Soares, A.; Rodríguez-Molina, M.A.; Banoun, A. *Gamification and entrepreneurial intentions*. J. Small Bus. Enterp. Dev. 2019

Šćepanović, S., Žarić, N., Matijević, T., (2015), University "Mediterranean", Faculty of Information Technology - *Gamification in Higher Education Learning – State of the art, challenges and opportunities*, The Sixth International Conference on e-Learning, Belgrade, Serbia

Rodrigues, L., Toda, A., Oliveira, M., Palomino, P., Vassileva, J., Isotani, S., *Automating Gamification Personalization: To the User and Beyond* (2021), disponible sur:

https://www.researchgate.net/publication/348487182_Automating_Gamification_Personalization_To_the_User_and_Beyond

Swacha, J., *State of the Research on Gamification in Education (2021)*, University of Szczecin, disponible sur:

https://www.researchgate.net/publication/349242508_State_of_Research_on_Gamification_in_Education_A_Bibliometric_Survey?enrichId=rgreq-d7607b7ec0d973e28a667d09b5632f88-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMOOTI0MjUwODtBUzo5OTczMDM2MTk5NjQ5MjMjAMTYxNDc4NzEyMDY3OQ%3D%3D&el=1_x_3&esc=publicationCoverPdf

Alinezhad, A., Sajadi, S., *Entrepreneurship Education and Gamification: An Analysis of Students' Learning Outcomes* (2020), disponible sur:

https://www.researchgate.net/publication/341774574_Entrepreneurship_Education_and_Gamification_An_Analysis_of_Students%27_Learning_Outcomes?enrichId=rgreq-a028fbaa47564b19585a872760791fdb-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMOOTc3NDU3NDtBUzo5OTM1NzI1NTUwOTYwNjRAMTU2NjIxMzI1NDMwNjY%3D%3D&el=1_x_3&esc=publicationCoverPdf

Groh, F., *Gamification: State of the art definition and utilization*, (2012), University of Tuebingen, disponible sur:

https://www.researchgate.net/publication/304380407_Gamification_State_of_the_art_definition_and_utilization?enrichId=rgreq-93a4f9eeb087b9d84e51a42f87bcd554-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMOOTc3NDU3NDtBUzo5OTM1NzI1NTUwOTYwNjRAMTU2NjIxMzI1NDMwNjY%3D%3D&el=1_x_3&esc=publicationCoverPdf

Lee, J., Hammer, J., *Gamification in Education: What, How, Why Bother?* (2011), disponible sur:

https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother?enrichId=rgreq-7e851f9b22601afc7a3bfeb287f7a547-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzI1ODY5Nzc2NDtBUzo5NzU5MjMjAMTYxNDc4NzEyMDY3OQ%3D%3D&el=1_x_3&esc=publicationCoverPdf

Isabelle, D., *Gamification on Entrepreneurship Education*, (2020), Carleton University, disponible sur: https://www.researchgate.net/publication/340307706_Gamification_of_Entrepreneurship_Education?enrichId=rgreq-21240fe2fb1d2269b9658f8f0bbfbcc1-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzM0MDMwNzcwNjUzoxMDA4MTk4NjE0MDExOTA5QDE2MTczODQ2ODk1MDI%3D&el=1_x_3&_esc=publicationCoverPdf

Smiderle, R., Rigo, S., Marques, L., Miranda Coelho, J., A. Jaques, P., (2020), *The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits*, disponible sur: https://www.researchgate.net/publication/338496515_The_impact_of_gamification_on_students'_learning_engagement_and_behavior_based_on_their_personality_traits

Bosnie-Herzégovine

European Training Foundation, DIGITAL FACTSHEET DECEMBER 2019
https://www.etf.europa.eu/sites/default/files/2020-06/digital_factsheet_bosnia_and_herzegovina_0.pdf consulté le 30/11/2022

<https://aposo.gov.ba/bs/erasmus/etwinning/> consulté le 01/12/2022

<https://aposo.gov.ba/bs/erasmus/epale/> consulté le 02/12/2022

<https://eurydice.eacea.ec.europa.eu/national-education-systems/bosnia-and-herzegovina/ongoing-reforms-and-policy-developments> consulté le 02/12/2022

Pejić Bach, M., Meško, M., Zoroja, J., Godnov, U., Čurlin, T. (2020), *Usage of Simulation Games in Higher Educational Institutions teaching Economics and Business*. ENTRENOVA 10-12, septembre 2020, Virtual conference, Croatia, disponible sur:

<https://hrcak.srce.hr/250935?fbclid=IwAR00E2PSQqjms8Ng-oG6qYF8R-8iNPtM6XaA0sFsDXLj1FhUWlkqukc-Q> consulté le 01/12/2022

<https://www.biznis-akademija.com/o-medjunarodnoj-skoli-za-poslovnu-edukaciju-business-academy> consulté le 07/12/2022

<https://www.biznis-akademija.com/zabavne-poslovne-simulacije-do-profitabilnog-uspelog-poslovanja> consulté le 07/12/2022

<https://codinggiants.ba/index.php/courses/270-osnove-izrade-igrice-semestar-1-scratch-minecraft-online?kind=+%C5%A0kola+programiranja> consulté le 09/12/2022

<https://codinggiants.ba/index.php/courses/289-osnove-izrade-igrice-semestar-2-kodu-napredni-scratch-online?kind=+%C5%A0kola+programiranja> consulté le 09/12/2022

<https://www.thecampster.com/ba/ponuda-tecajeva/poslovni-online-te%C4%8Dajevi> consulté le 09/12/2022

<https://www.fino.ioskole.net/wp-content/uploads/2021/02/Google-classroom-1.pdf> consulté le 09/12/2022

<https://www.fino.ioskole.net/wp-content/uploads/2021/02/IDroo-1.pdf> consulté le 09/12/2022

<https://www.fino.ioskole.net/wp-content/uploads/2021/02/Moodle-1.pdf> consulté le 09/12/2022

Monténégro

Jovanović N., (2022) *Did you hear something was flying at the Spark.me 2022 conference?* <https://digitalizuj.me/2022/06/da-li-ste-culi-da-je-nesto-letjelo-na-spark-me-2022-konferenciji/>, (consulté le 12/15/2022)

Lacmanović D., Pavićević Đ., Tomašević I., Jovanovski S., Raspor A. (2017), *Development of innovative tourist offer by using bitcoin technology and the concept of gamification*, Business Center Bar, <http://bscbar.org/me/category/publikacije-16/razvoj-inovativnog-turistickog-proizvoda-korisccnjem-bikon-t-362> (consulté le 12/13/2022)

Ministry of economic development, (2022) *Strategy of tourism development until 2025 with action plan*, <https://wapi.gov.me/download/b0b3d944-a7da-4a04-b648-3e2f5e2ce74e?version=1.0>, (consulté le 12/15/2022)

Tomašević, I., Vujović, T. (2013) *Preduzetnički poduhvati*, Business Center Bar, <https://www.bscbar.org/me/category/publikacije-16/preduzetnicki-poduhvati-365> (consulté le 12/13/2022)

Sites web utilisés :

<https://www.undp.org/montenegro/speeches/climathon-podgorica>, (consulté le 12/14/2022)

<https://digitalnaakademija.me/po%C4%8Detna> (consulté le 12/15/2022)

www.digitalnaskola.edu.me/en/index.html; (consulté le 12/15/2022)

<https://academy.ictcortex.me/>; (consulté le 12/15/2022)

<https://flourishapp.me/>, (consulté le 12/14/2022)

Croatie

Franković, I., Hoić-Božić, N., Holenko Dlab, M., & Ivašić-Kos, M. (2019). *Supporting learning programming using educational digital games*. In Proceedings of the 13th European Conference on Game Based Learning, Reading, UK: Academic Conferences and Publishing International Limited, 999–1003. Disponible en ligne: <https://doi.org/10.34190/GBL.19.094> (consulté le 8 novembre 2022).

Pejić Bach, M., Meško, M., Zoroja, J., Godnov, U. i Ćurlin, T. (2020). *Usage of Simulation Games in Higher Educational Institutions teaching Economics and Business*. ENTRENOVA - ENTerprise REsearch InNOVAtion, 6 (1), 27-36. Consulté sur: <https://hrcak.srce.hr/250935> on 5/11/2022 (Consulté le 5 novembre 2022)

Plantak Vukovac, D., Škara, M., Hajdin, G.: *Korištenje i stavovi nastavnika o igrifikaciji u osnovnim i srednjim školama*, Zbornik Veleučilišta u Rijeci, Vol. 6 (2018), No. 1, pp. 181-196. Consulté sur le site: <https://hrcak.srce.hr/file/294324> (Consulté le 3 novembre 2022).

Serbie

Educational games in the teaching of the Serbian language at the Primary School in Kucura -
<https://www.youtube.com/watch?v=Nuwp-YyMYks>, 04 06 2021.

Ministry of Education, Science and Technological Development, *Professional Instruction for the organization of educational work in primary schools in the 2021/2022 school year, (2021) -*
<https://zuov.gov.rs/strucno-uputstvo-za-organizaciju-obrazovno-vaspitnog-rada-u-osnovnoj-i-srednjoj-skoli/>

Ministry of Education, Science and Technological Development, *Professional Instruction for the organization of educational work in high schools in the 2021/2022 school year (2021) -*
<https://zuov.gov.rs/wp-content/uploads/2021/08/Strucno-uputstvo-za-organizaciju-rada-srednjih-skola-2021-2022.pdf>

"Minecraft" in teaching in technical and technology classes - <https://www.savremena-osnovna.edu.rs/minecraft-u-nastavi-na-casovima-tehnike-i-tehnologije/>, (consulté le 15.03.2023.)

Mathematics teaching your child will love - <https://www.savremena-osnovna.edu.rs/nastava-matematike-kakvu-ce-vase-dete-voleti/>, (consulté le 15.03.2023.)

Ministry of Education of Republic of Serbia, *Invitation to primary and secondary schools from all over the country - Games as a learning tool – EduGaming,* <https://prosveta.gov.rs/vesti/poziv-za-osnovne-i-srednje-skole-iz-cele-zemlje-igre-kao-sredstvo-za-ucenje-edugejming/> (consulté le 04.03.2023)

Serbian Gaming Industry Report 2021, SGA, 2021 (2022) - http://sga.rs/wp-content/uploads/REPORT_2022.pdf

Klasnja, S., (2020), *Key indicators of the situation of young people in Serbia – Comparative analysis with other European countries and trends*, Ministry of Youth and Sports

The Strategy of Digital Skills Development in the Republic of Serbia for the period 2020 – 2024, Official Gazette of the RS”, No. 30/18

Chypre

AgriCharisma (2020). AgriCharisma Digital serious game
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.DefaultCompany.Agricharisma>, consulté le 3 février 2022.

Agro-Edugames (2020). IO2- Module: Escape Rooms/Break-out Boxes on Agro-Entrepreneurship
<https://agroedugames.com/io2-module-escape-rooms-break-out-boxes-on-agro-entrepreneurship/>
Consulté le 3 février 2022.

Agro-Edugames (2020). IO3- Agro_EduGames Escape Card Game. <https://agroedugames.com/io3-agro-edugames-escape-card-game/>, consulté le 3 février 2022.

CARDET. (2023). *CARDET - Gamification.* <https://www.cardet.org/tags/gamification?start=40>
Consulté le 3 novembre 2022

CCIF. (2023). *GreenEnter4Future*. CCIF CYPRUS YOUTH NGO.

<https://www.ccifcyprus.com/greenenter4future.html>

Citizens In Power. (2023). *Activities – Citizens In Power*. <https://citizensinpower.org/activity/>

COARTHub. (2020). *Escape Rooms*. <https://co-art-hub.eu/en/login/?next=/en/escape/>, consulté le 3 février 2022.

Cyprus Interaction Lab. (2022, 21 décembre). *Home*. <https://www.cyprusinteractionlab.com/>. Consulté le 3 janvier 2022.

Cyprus Mail. (2020). *Cypriot start-ups in the running for best green business idea*. <https://cyprus-mail.com/2020/08/25/cypriot-start-ups-in-the-running-for-best-green-business-idea/> Consulté le 3 janvier 2022.

Cyprus Mail. (2022). *Partnership aims to promote green entrepreneurship*. <https://cyprus-mail.com/2022/02/17/partnership-aims-to-promote-green-entrepreneurship/> Consulté le 3 janvier 2022.

Cyprus Ministry of Education, Sport and Youth. (2023). *Department of Primary Education*. <http://www.moec.gov.cy/dde/en/index.html> Consulté le 4 février 2022.

CyprusInno. (2016, 20 octobre). *Recyward*. <https://cyprusinno.com/places/startups/recyward/> Consulté le 3 janvier 2022.

CyprusInno. (2022, 14 août). *STOMP CY*. <https://cyprusinno.com/stompcy/> Consulté le 4 février 2022.

EntrINNO. *Do you have what it takes to be an entrepreneur?* <http://entrinno.org/game/> Consulté le 4 février 2022.

Escape rooms for Social Entrepreneurship (ER-SE) (2019). *A COMPREHENSIVE MODULE PACK WITH SCENARIOS*. <https://er-se.eu/en/a-comprehensive-module-pack-with-scenarios/> Consulté le 4 février 2022

Famagusta Walled City Association (MASDER), AKTI Project and Research Centre (AKTI), and, the Famagusta Women Centre Association (MAKAMER). (2023). *GoSocialCY |*. <https://gosocialcy.eu/> Consulté le 3 février 2022.

Gamification of Digital Learning. (2020). *Gamification of Digital Learning*. <https://gdl-project.eu/> Consulté le 14 novembre 2022.

Georgiou, Y., & Kyza, E. A. (2018). *Relations between student motivation, immersion and learning outcomes in location-based augmented reality settings*. *Computers in Human Behavior*, 89, 173–181. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.08.011> Consulté le 16 novembre 2022.

HCI International. (2021). *T29: Shifting to Digital: Gamification in Course Design | HCI International 2021*. HCI International 2021. <https://2021.hci.international/T29.html> Consulté le 16 novembre 2022.

INSPIRE. *Innovative psychometric Serious Game*. <https://inspireyouth.eu/innovative-psychometric-serious-game/> Consulté le 3 février 2022.

Ioannou, I., & Kyza, E. A. (2017). The role of gamification in activating primary school students' intrinsic and extrinsic motivation at a museum. *Proceedings of the 16th World Conference on Mobile and Contextual Learning*. <https://doi.org/10.1145/3136907.3136925> Consulté le 3 février 2022.

Kyza, E. A., & Georgiou, Y. (2018). Scaffolding augmented reality inquiry learning: the design and investigation of the *TraceReaders* location-based, augmented reality platform. *Interactive Learning Environments*, 27(2), 211–225. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1458039> Consulté le 3 février 2022.

LogoPsyCom, CTMB, IMS Private School, EUphoria Net, & Szkoly Edukacji Innowacyjnej. (2020). *Gamification of Digital Learning- Compendium*. <https://gdl-project.eu/wp-content/uploads/2022/11/Compendium-of-methods-for-gamification-in-digital-learning.pdf> Consulté le 3 février 2022.

Manesis, D. (2020). Barriers to the Use of Games-Based Learning in Pre-School Settings. *International Journal of Game-Based Learning*, 10(3), 47–61. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2020070103> Consulté le 3 février 2022.

StandOutEdu. (2023, 26 janvier). *Game-Based Learning in Education - StandOutEdu*. StandOutEdu - StandOutEdu. <https://standoutedu.com/game-based-learning-in-education-2/> Consulté le 2 février 2022.

Synthesis. (2022). *PROJECTS*. <https://www.synthesis-center.org/projects> Consulté le 3 février 2022.

Synthesis, Energap, EcoLogic, & National Agency for European Educational Programmes and Mobility. (2022). *POLICIES FOR SOCIAL ENTREPRENEURSHIP IN CYPRUS*. <https://green-entrepreneur.net/wp-content/uploads/2021/11/polices-cypus.pdf> Consulté le 3 février 2022.

The Green STEAM. The Green STEAM Incubator Board Game. <https://steam-incubator.org/the-green-steam-incubator-board-game/> Consulté le 2 février 2022.

Université de Chypre. (2018a). *Multilingualism and Language Learning in the Digital Era, Conference Abstracts*. <https://www.palm-edu.eu/wp-content/uploads/2018/09/BOOKLET-ABSTRACTS-Multilingualism-and-Language-Learning-in-the-Digital-Era.pdf> Consulté le 4 février 2022.

Université de Chypre. (2018b). *Multilingualism and Language Learning in the Digital Era, Conference Program*. <http://enimerosi.moec.gov.cy/archeia/1/ypp7233d> Consulté le 3 février 2022.

Belgique

Dichev, C., Dicheva, D., (2017), *Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review*, in *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, Springer Open

Eurydice's Key Data on Learning and Innovation through ICT at school in Europe:
http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/key_data_series/129EN.pdf

GDL Project Publication (2021), *Compendium of methods for gamification in digital learning*:
<https://gdl-project.eu/wp-content/uploads/2022/11/Compendium-of-methods-for-gamification-in-digital-learning.pdf> (consulté le 12/11/2022)

OCDE: “How Learning Continued during the COVID-19 Pandemic: Global Lessons from Initiatives to Support Learners and Teachers”: A. Minea- Pic; Belgique (Communauté flamande): KlasCement, Bibliothèque de l'OCDE (janvier 2022)

<https://www.oecd-ilibrary.org/sites/9a09dc2a-en/index.html?itemId=/content/component/9a09dc2a-en#notes-d7e11234>, (consulté le 18/02/2023)

Université de Liège, Psychologie et Éducation ; *European Schoolnet, Survey of Schools, Enquête sur les écoles, TIC dans l'éducation*, Profil de pays : Belgique (novembre 2012)

Volterrani, V., (2021), *Didattica e gioco: Game Based Learning? Gamification?*, in Servizio Marconi TSI, <https://serviziomarconi.istruzioneer.gov.it/2021/01/12/didattica-e-gioco-game-basedlearning-gamification/>, (consulté le 18/02/2023)



Financé par
l'Union européenne



BC4ESE



Financé par
l'Union européenne

Le projet BC4ESE est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne et sera mis en œuvre de janvier 2022 à janvier 2025. Cette publication reflète les opinions des auteurs et la Commission européenne ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans ce document (Appel à projet : ERASMUS-YOUTH-2021-CB, Projet no : 10105201).