

Partenaires



S4EG est mis en œuvre par 6 partenaires de Slovénie, Grèce, France, Chypre, Allemagne et Espagne.

Ljudska Univerza Ptuj: un centre d'éducation des adultes en Slovénie, avec une expérience de l'apprentissage formel et non formel.

p-consulting.gr: une société de formation et d'informatique à Patras (Grèce).

Lycée Charles et Adrien Dupuy - Greta du Velay: un groupe de 21 établissements d'enseignement du ministère de l'éducation qui organise des formations pour les plus de 16 ans.

CSI Center For Social Innovation Ltd: un organisme de recherche et développement spécialisé dans la promotion de l'innovation sociale.

Volkshochschule im Landkreis Cham EV: un centre d'éducation pour adultes en Allemagne.

Method Estudios Consultores SL: une société internationale de conseil basée en Espagne, spécialisée dans la formation, la recherche sur le travail social, la technologie et les projets sociaux.



SCANNEZ POUR ACCÉDER
AU SITE WEB!

Proj.no: 2020-1-SI01-KA204-075931



Let's play
4 upskilling!



Cofinancé par le
programme Erasmus+
de l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

s4eg.eu

Qu'est-ce que S4EG ?



S4EG est un projet Erasmus+ qui rapproche les méthodes d'apprentissage innovantes et traditionnelles dans l'éducation des adultes, en développant une dimension ludique et des jeux basés sur six compétences clés recherchées par les employeurs.

S4EG veut sensibiliser et former les éducateurs et formateurs d'adultes aux méthodes de ludification, améliorer l'offre de formation existante et créer 6 jeux directement utilisables pour développer les compétences des adultes.

Publics visés



Directs



- formateurs d'adultes
- organismes d'éducation et de formation
- professionnels de l'éducation des adultes

Indirects



- apprenants adultes

Et plus largement



- services de l'emploi
- travailleurs sociaux
- associations
- financeurs et décideurs



Productions

- **Analyse des besoins en matière de stratégies de ludification afin d'améliorer les compétences pour l'emploi**, avec la création d'une carte des pratiques, méthodes et outils pour introduire le jeu dans l'éducation des adultes

- **6 jeux sérieux pour améliorer les compétences** clés et transversales des apprenants adultes, augmentant leurs chances de trouver un emploi et renforçant l'estime de soi

- **Module de formation pour préparer les formateurs d'adultes** à utiliser et créer des jeux permettant de développer les compétences clés et transversales

- **Recueil d'études de cas** d'utilisation des jeux dans les organismes d'éducation et de formation des adultes.

Impact

Promotion d'une nouvelle façon de mettre en œuvre l'éducation et la formation des adultes par la ludification

Les méthodes de formation développées seront disponibles sur le web pour être utilisées, reproduites ou adaptées de façon à atteindre le plus grand nombre

Amélioration des compétences des formateurs pour préparer les adultes à l'emploi par la ludification

