

Acquérir des compétences pour l'emploi par la ludification dans l'éducation des adultes : Un nouveau projet Erasmus +

Comment les jeux peuvent-ils contribuer au développement des compétences pour l'emploi des adultes ?

Notre projet Erasmus +, initié en novembre 2020, va explorer cette possibilité.

Le projet « *Skills for employment through Gamification* » - S4EG vise à accroître l'utilisation de la ludification par les éducateurs et formateurs afin d'améliorer les compétences clés des apprenants adultes et favoriser leur accès à l'emploi.

Résultats attendus



1. Analyse des besoins sur l'utilisation et les avantages de la ludification.
2. Création de 6 jeux pour développer les compétences transversales, essentielles pour l'emploi.
3. Formations pour préparer les formateurs à mettre en œuvre la ludification.
4. Etudes de cas d'usage des jeux pour la formation dans l'UE.
5. Plateforme web proposant les résultats en accès libre.



Publics visés

- formateurs d'adultes
 - organismes d'éducation et de formation
 - professionnels de l'éducation des adultes
 - apprenants adultes
 - organismes d'insertion professionnelle
- ...mais aussi :
- services de l'emploi
 - travailleurs sociaux
 - associations
 - financeurs et décideurs

Plus
d'information
à suivre...