



**MODULE 1**

**Skills4Life Jeu Sérieux : Stratégies de mise en œuvre et d'évaluation**

# Introduction

---

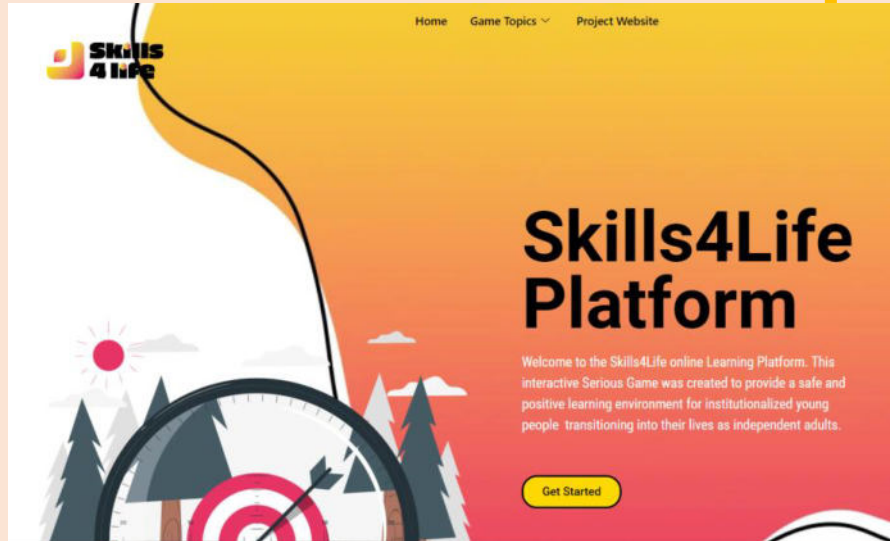
Bienvenue dans le programme de formation continue !

Vous pouvez trouver [ICI](#) la plateforme du Jeu Sérieux de Skills4Life.

Familiarisons-nous avec la plateforme et le stage.

L'idée du projet est née d'un fait alarmant : selon Eurostat, en 2019, dans l'Union européenne, 25,1 % des jeunes âgés de 16 à 29 ans étaient menacés de pauvreté ou d'exclusion sociale, c'est-à-dire 18,6 millions de jeunes. Ce risque est encore plus élevé pour les jeunes en protection de remplacement, notamment lorsqu'ils quittent le système de protection et entrent dans la vie adulte, où l'on attend d'eux un haut niveau de maturité et d'autonomie.

Le projet Skills4Life vise à soutenir la transition vers l'autonomie de ces jeunes adultes en institution (protection de remplacement, auberges de jeunesse, etc.) en favorisant le développement de compétences spécifiques de vie. Ces compétences sont réparties en quatre piliers : personnelles et sociales, autonomie et vie quotidienne, compétences professionnelles et éducation financière. Elles sont essentielles pour l'entrée dans la vie adulte, et si les jeunes en protection de remplacement les apprennent, ils ont plus de chances de réussir leur transition vers l'indépendance.



Ces compétences de vie seraient acquises à travers une plateforme d'apprentissage en ligne, sous forme de jeux avec différents niveaux de difficulté, permettant aux jeunes d'apprendre à leur propre rythme tout ce qui peut les aider dans leur vie d'adulte. L'objectif principal du projet est de rendre les jeux amusants, afin que chacun ait les mêmes chances de comprendre et d'apprendre.

Skills4Life JS : Stratégies de mise en œuvre et d'évaluation		
Connaissances	Compétences	Attitudes
Connaissance de ce qu'est le JS de Skills4Life	Décrire les stratégies de mise en œuvre et d'évaluation du JS de Skills4Life	Intégrer le JS de Skills4Life dans la transition vers l'âge adulte.

## Leçon 1

*Skills4Life Jeu  
Sérieux :  
Présentation*

## Leçon 2

*Skills4Life Jeu  
Sérieux :  
Mise en œuvre*

## Leçon 3


*Skills4Life Jeu  
Sérieux :  
Evaluation*

# Leçon 1

---

## *Skills4Life Jeu Sérieux : Présentation*

# Programme de la leçon 1

- 
- Objectifs de la leçon (15 min)
  - Pourquoi un jeu sérieux ? (45 min)
  - Structure du jeu sérieux (45 min)
  - Besoins et considérations (45 min)
  - Conclusion, Q&A (10 min)



## Objectif 1

*Souligner  
l'importance  
de la  
gamification*

## Objectif 2

*Comprendre la  
structure du  
Jeu Sérieux de  
Skills4Life*

## Objectif 3

*Connaître les  
besoins pour  
mettre en  
œuvre le Jeu  
Sérieux de  
Skills4Life et  
les  
considérations  
importantes.*

- *Quel objectif vous semble le plus important ?*
- *Trouvez-vous ces objectifs compréhensibles ? Réalisables ?*
- *Quels sont vos objectifs pour cette leçon ? Que souhaitez-vous apprendre durant cette leçon ?*

## Argument 1

Fournir un environnement d'apprentissage sûr et positif pour l'acquisition de compétences cognitives, conceptuelles et pratiques, afin de faciliter une transition plus fluide et réussie vers l'âge adulte pour les jeunes adultes en institution.

## Argument 2

Les jeux sérieux sont conçus à des fins d'enseignement, d'apprentissage et de formation, et pas seulement pour le divertissement. Étant donné que ces jeux thématiques stimulent l'apprentissage et les changements de comportement, les jeux sérieux ont le potentiel de transformer notre manière d'apprendre.

## Argument 3

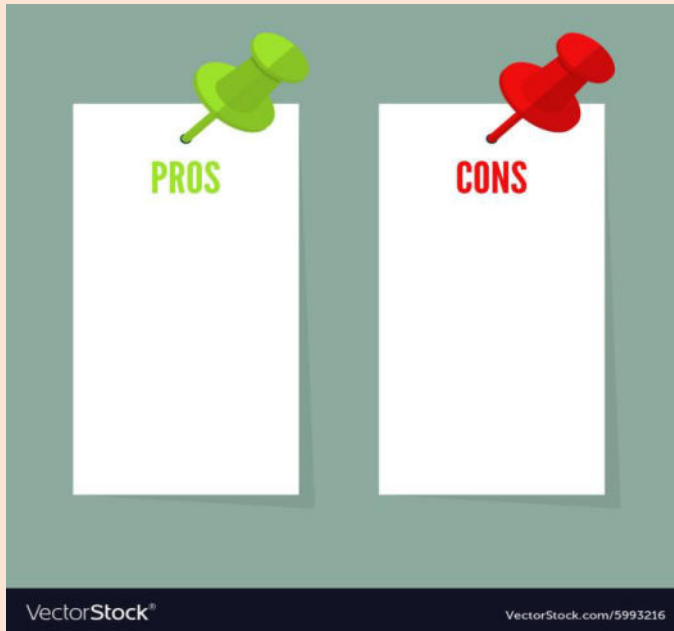
Utiliser un environnement virtuel pour travailler sur le développement de compétences de vie essentielles présente l'avantage de permettre aux joueurs de faire des erreurs en toute sécurité, sans craindre les conséquences, tout en créant une atmosphère d'apprentissage récréative et sans stress.

## Activité de réflexion

Prenez une feuille de papier et un crayon. Dessinez deux colonnes : une colonne « pour » et une colonne « contre ».

Remplissez les colonnes en vous posant la question suivante : « Les jeux sont-ils un bon moyen d'apprendre ? ».

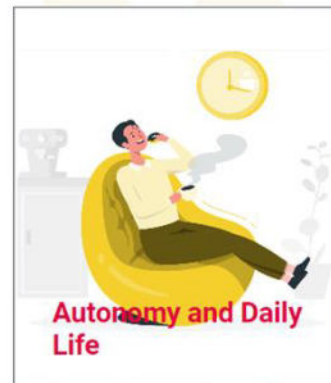
En fonction de la colonne qui contient le plus d'arguments, laissez-vous convaincre ou (re)convaincre d'utiliser les jeux dans votre enseignement auprès des jeunes.



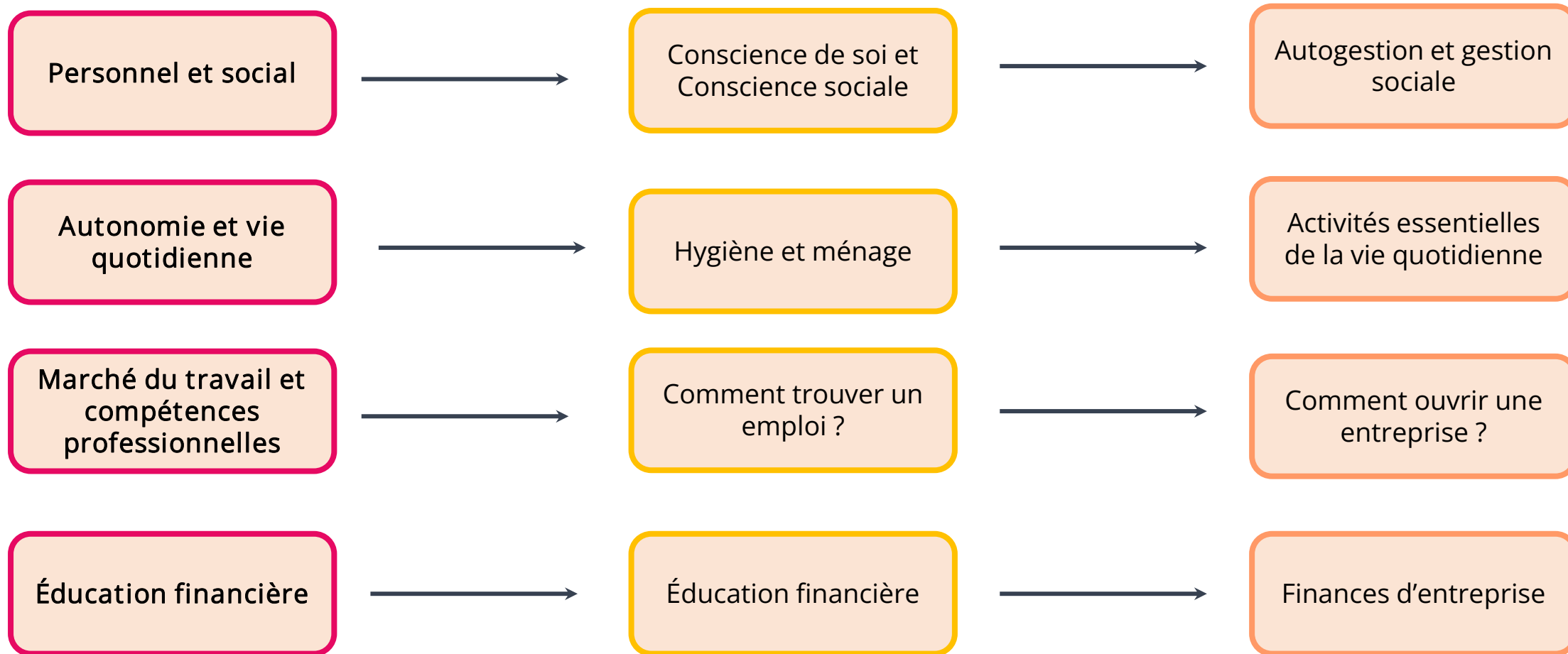
- 4 sujets de jeu, répartis en 32 niveaux
- Les joueurs peuvent choisir les sujets
- MAIS les participants doivent compléter les niveaux précédents pour accéder aux niveaux supérieurs.

## Game Topics

The following four game topics will address some of the most important skills of independent living. Choose the area you most need to improve in, or try to tackle them all – the choice is yours!



# Structure du jeu





## Activité de réflexion

Prenez le temps d'explorer la plateforme et les différents sujets du jeu sérieux de Skills4Life.

Même si vous ne pouvez pas accéder aux niveaux supérieurs, vous pouvez vous familiariser avec les sujets et les différents niveaux.

## Besoins

- Ordinateurs ou tablettes disponibles pour les participants (un par personne)
- Une salle suffisamment spacieuse pour les activités de groupe
- Un dispositif de projection
- Matériel d'écriture



## Considérations

- Le temps de jeu doit être limité à l'avance, mais les créneaux pour les explications, les questions et les réponses doivent être pris en compte, surtout lors de la première session.
- Ce n'est pas parce que l'apprentissage prend la forme d'un jeu qu'il doit être dévalorisé ou discrédité. Il est important de prendre le jeu au sérieux, même face à des défis difficiles.
- Choisissez un groupe avec un petit nombre de personnes (entre 5 et 10) afin de pouvoir vous consacrer pleinement à chacun, répondre aux questions et suivre les progrès de chaque participant.

- Apprendre en jouant est une manière ludique d'acquérir des compétences importantes pour la vie future. En jouant des scènes de la vie quotidienne, vous pouvez projeter votre apprentissage plus clairement et lui donner plus de sens.
- Knowing the structure of the game will enable you to guide your audience more effectively and adapt your support to the needs of the participants.
- Des besoins et des considérations importants doivent être pris en compte avant la mise en œuvre du jeu. Vous pouvez revenir sur ces besoins et considérations avant chaque session pour vous les remémorer.



# Skills 4 life

moveo



ACUMEN  
TRAINING

UNIVERSITÄT  
PADERBORN  
**WiPäd** | Department  
Wirtschaftspädagogik  
Business and Human  
Resource Education



**CBE**  
accompagne vos projets



spectrum  
RESEARCH CENTRE



Proportional  
Message



QUARTER MEDIATION



Co-funded by  
the European Union



## **MODULE 1**

**Skills4Life Jeu Sérieux : Stratégies de mise en œuvre et d'évaluation**

## Leçon 2

---

### *Skills4Life Jeu Sérieux : Mise en œuvre*

# Programme de la leçon 2



- Objectifs de la leçon (15 min)
- Faire connaissance avec le groupe (45 min)
- Connaissance de la plateforme (45 min)
- Préparer le groupe au jeu (45 min)
- Conclusion, Q&A (10 min)

## Objectif 1

*Connaître son  
groupe avant  
de commencer.*

## Objectif 2

*Connaître la  
plateforme  
avant de  
commencer.*

## Objectif 3

*Préparer le  
groupe au jeu.*

- *Quel objectif vous semble le plus important ?*
- *Ces objectifs vous semblent-ils compréhensibles ? Réalisables ?*
- *Quels sont vos objectifs pour cette leçon ? Que voulez-vous apprendre pendant cette leçon ?*





## Activité de réflexion

Faites une liste des différents profils des participants au jeu.

Définissez leurs besoins spécifiques et leur histoire personnelle sous forme de liste à puces.

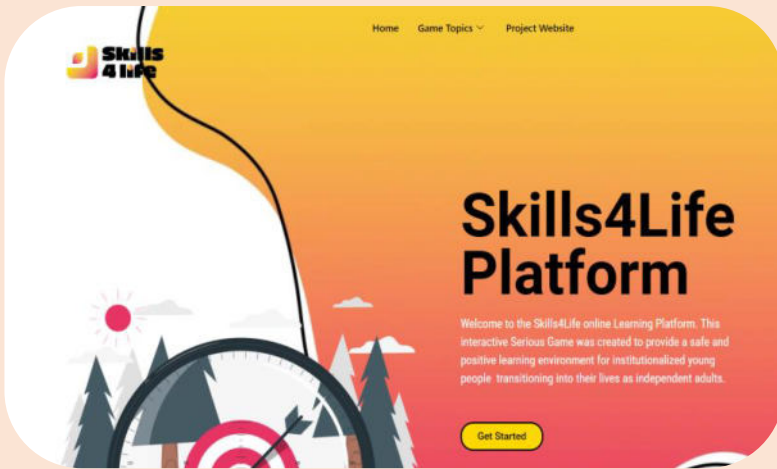
*Veillez noter : vous devrez avoir une idée des profils des participants avant cette activité. Si vous ne les connaissez pas, n'hésitez pas à demander des informations aux personnes concernées avant la session du jeu.*

Il est essentiel de connaître le groupe de jeunes que vous devrez guider tout au long du jeu. Chaque session de jeu sera différente en fonction du public en face de vous.

Avec les profils des joueurs, posez-vous les questions importantes :

- *Certains sont-ils plus avancés dans leur autonomie que d'autres ?*
- *Serait-il utile de créer des groupes de soutien par niveau ?*
- *Certaines personnes, en raison de leur histoire personnelle, ont-elles besoin de plus de soutien à certains niveaux ?*
- *Certaines personnes peuvent-elles s'identifier à certains personnages du jeu et avoir des réactions spécifiques ?*
- *Est-il peut-être nécessaire de rechercher un soutien psychologique pour certains joueurs après les sessions ?*

De plus, vous devrez définir si chaque joueur doit commencer au début du jeu ou si certains peuvent commencer par des sujets plus spécifiques. Il est important d'adapter les sujets aux besoins personnels afin de ne pas perdre l'intérêt des jeunes.



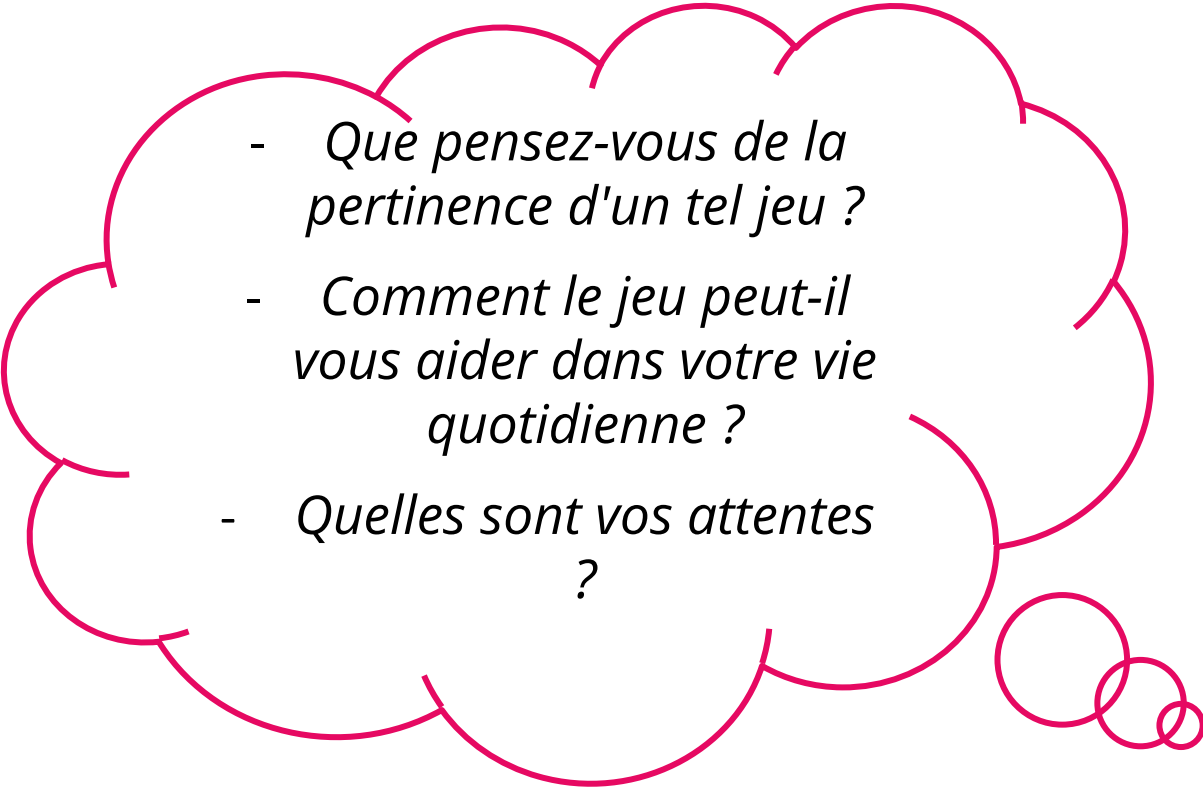
Avant de commencer cette activité, assurez-vous de bien connaître la plateforme de jeu décrite dans la [Leçon 1](#). Si nécessaire, prenez un moment pour la revoir.

*Conseil : Vous pourrez mieux encadrer la session si vous savez de quoi vous allez parler et si vous êtes confiant dans ce que vous dites.*

## Quelques conseils :

- Assurez-vous que votre groupe possède les compétences nécessaires en matière de nouvelles technologies et de logiciels. Certains jeunes peuvent avoir besoin d'explications plus détaillées sur l'utilisation de logiciels tels que le jeu sérieux de Skills4Life.
- Rappelez aux jeunes que ce n'est qu'un jeu et non la réalité. Les compétences acquises dans le jeu doivent être adaptées à la personnalité et au contexte personnel de chacun. Il est important de prendre du recul et d'éviter un esprit de compétition qui pourrait nuire à la dynamique du groupe.
- N'hésitez pas à revenir régulièrement sur la plateforme pour garder le jeu en tête. Votre coaching sera beaucoup plus efficace car vous saurez de quoi vous parlez, ce qui vous permettra de répondre aux questions et de gérer certaines situations sensibles.

- Grâce à leurs réponses, vous pouvez maintenant savoir quelles sont les attentes de chacun des participants. Vous pourrez ainsi voir si leurs résultats au jeu correspondent à leurs attentes (voir [leçon 3](#)).
- N'oubliez pas que chaque attente est légitime ! Ne sous-estimez pas les opinions des jeunes.
- Vous pouvez faire le même exercice à certains moments de la mise en œuvre du jeu pour voir si les attentes et les opinions changent au cours de l'utilisation de la plateforme.

- 
- *Que pensez-vous de la pertinence d'un tel jeu ?*
  - *Comment le jeu peut-il vous aider dans votre vie quotidienne ?*
  - *Quelles sont vos attentes ?*

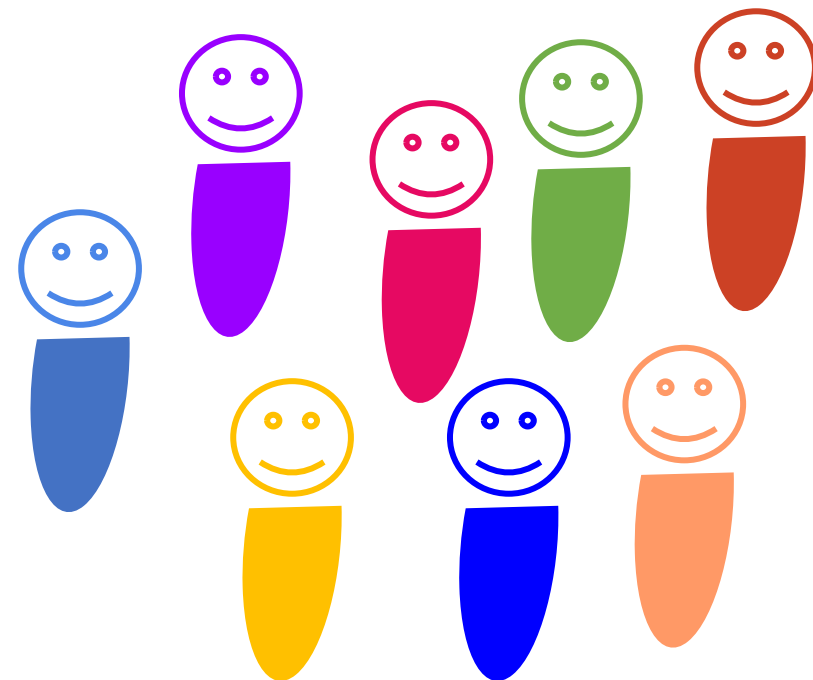
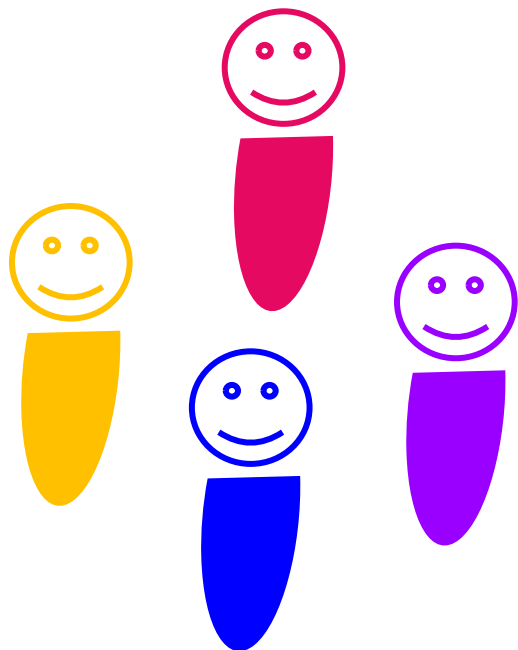
## ***Exercice de réflexion***

Demandez aux participants de réfléchir seuls pendant cinq minutes aux questions ci-dessus.

Ensuite, formez des petits groupes de trois ou quatre participants pour discuter ensemble de leurs réponses.

Enfin, réunissez tous les participants pour échanger.

## Préparer le groupe au jeu



Première étape :  
Réflexion en solo

Deuxième étape :  
Réflexion en  
groupe

Troisième étape :  
Réflexion en  
classe

- Connaître votre groupe à l'avance vous permettra d'anticiper certaines questions, des situations à désamorcer ou des besoins spécifiques. Vous pourrez ainsi adapter votre discours à chaque participant. Vous y gagnerez en légitimité.
- De même, connaître la plateforme à l'avance vous permettra de régler plus rapidement les problèmes techniques et de guider les joueurs sur la plateforme.
- En préparant votre groupe au jeu, vous l'impliquerez davantage dans le processus d'apprentissage. Définir leurs attentes et leurs besoins à l'avance leur donne un objectif clair à atteindre.





# Skills 4 life

moveo



ACUMEN  
TRAINING

UNIVERSITÄT  
PADERBORN  
**WiPäd** | Department  
Wirtschaftspädagogik  
Business and Human  
Resource Education

**CBE**  
accompagne vos projets



spectrum  
RESEARCH CENTRE



Proportional  
Message



QUARTER MEDIATION



Co-funded by  
the European Union



**MODULE 1**

**Skills4Life Jeu Sérieux : Stratégies de mise en œuvre et d'évaluation**

# Leçon 3

---

## *Skills4Life Jeu Sérieux : Evaluation*

# Programme de la leçon 3



- Objectifs de la leçon (15 min)
- Évaluer le progrès dans le jeu (45 min)
- Tirer des conclusions de l'expérience (45 min)
- Donner vie au jeu (45 min)
- Conclusion, Q&A (10 min)

## Objectif 1

*Comprendre le progrès des participants au jeu et adapter son soutien.*

## Objectif 2

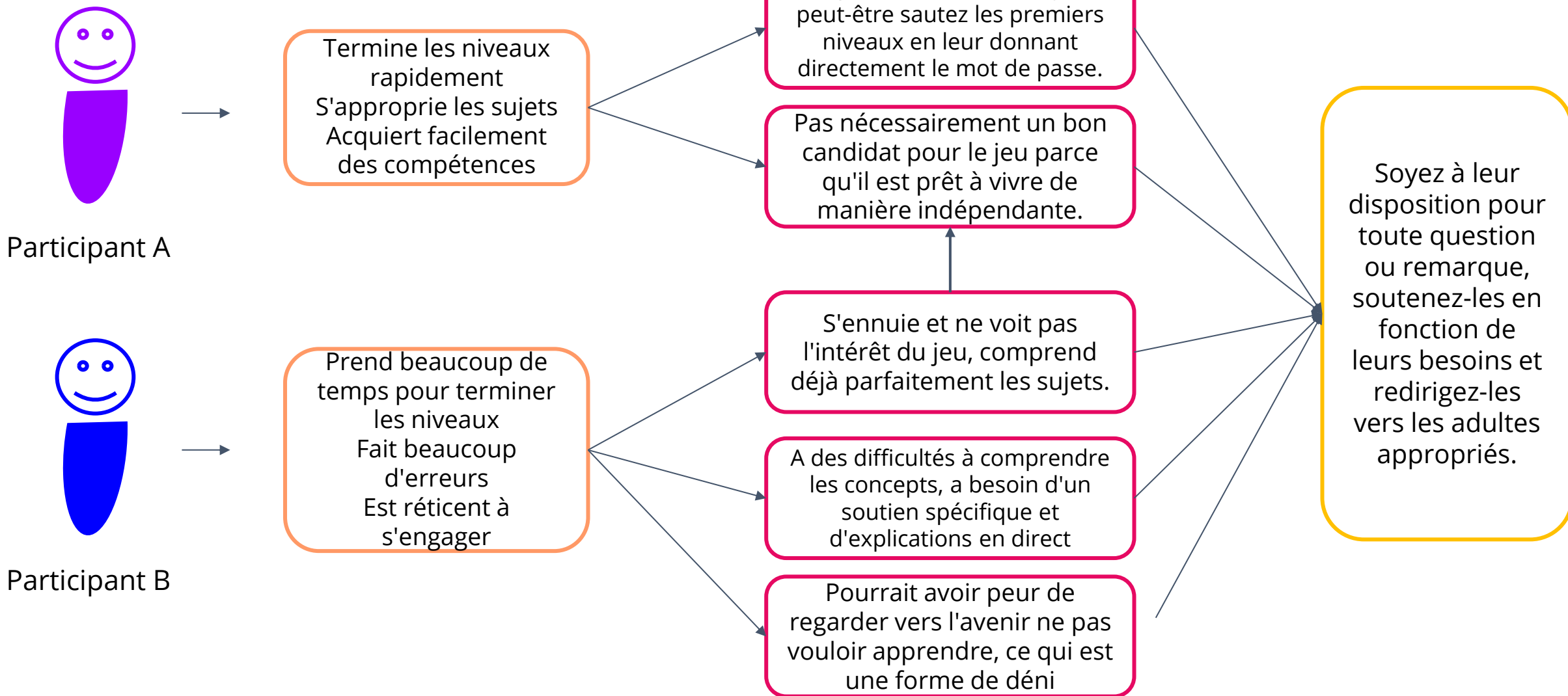
*Apprendre à tirer des conclusions de ses résultats dans le jeu et se demander si ses attentes ont été satisfaites ou non.*

## Objectif 3

*Transposer les résultats du jeu dans la vie réelle afin de mettre en pratique les compétences acquises.*

- *Quel objectif vous semble le plus important ?*
- *Trouvez-vous ces objectifs compréhensibles ? Réalisables ?*
- *Quels sont vos objectifs pour cette leçon ? Que souhaitez-vous apprendre durant cette leçon ?*

# Évaluer le progrès dans le jeu



- Tous les participants ne sont pas au même niveau, en raison de leurs différentes capacités, motivations et connaissances des technologies. Il est donc important de pouvoir guider cette diversité de participants et d'être disponible pour chacun d'entre eux.
- Assurez-vous que chaque participant agit de bonne foi et qu'il n'y a pas de tricherie, ce qui pourrait fausser leur progression dans le jeu.



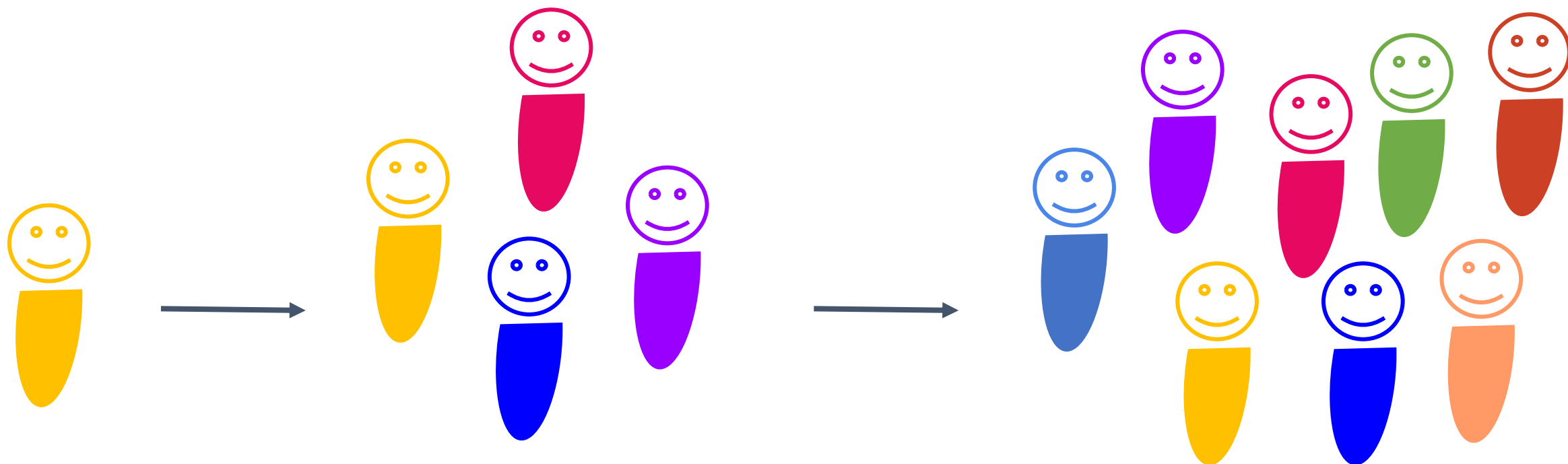
- Vos attentes avant le jeu ont-elles été satisfaites ?
- Si oui, qu'en avez-vous retiré ?
  - Si non, pourquoi ?
- Avez-vous appris plus, autant ou moins que ce à quoi vous vous attendiez ?

## **Exercice de réflexion** (répétez la [leçon 2](#))

Demandez aux participants de réfléchir seuls pendant cinq minutes aux questions ci-dessus.

Ensuite, formez des petits groupes de trois ou quatre participants pour discuter ensemble de leurs réponses.

Enfin, réunissez tous les participants pour échanger.



Première étape :  
Réflexion en solo

Deuxième étape :  
Réflexion en  
groupe

Troisième étape :  
Réflexion en  
classe



### Activité de jeu de rôle

Reprenez les situations entre les personnages décrites dans le jeu. Impliquez les participants en leur attribuant des rôles et en leur demandant de rejouer certaines scènes.

Discutez ensuite avec le groupe des solutions proposées dans le jeu, ainsi que de leurs propres suggestions.

- Ces mises en scène permettent de transposer les situations dans la réalité de la vie quotidienne. Ils peuvent se demander : « Qu'aurais-je fait dans cette situation ? ».
- Les solutions proposées par le jeu sont nombreuses, chacune ayant sa propre logique et chacune réagissant de manière spécifique, ce qui donne un nombre incalculable de solutions viables.
- Le brainstorming en groupe vous permettra d'apprendre des solutions des autres et d'améliorer les vôtres. Les participants se donnent des conseils.

- Évaluer les progrès des participants au fur et à mesure qu'ils jouent permet de les accompagner au mieux et de leur donner des conseils pertinents pour qu'ils continuent à s'approprier le jeu.
- Prendre le temps de revenir sur leurs attentes et d'auto-évaluer ce qu'ils ont pu apprendre est un bon moyen de savoir si le jeu a rempli son rôle.
- Il est important de transférer les compétences acquises dans le jeu à la vie réelle. Les participants doivent visualiser l'importance de ce qu'ils ont appris et la nécessité de le mettre en pratique.



# Skills 4 life

moveo



ACUMEN  
TRAINING

UNIVERSITÄT  
PADERBORN  
**WiPäd** | Department  
Wirtschaftspädagogik  
Business and Human  
Resource Education



**CBE**  
accompagne vos projets



spectrum  
RESEARCH CENTRE



Proportional  
Message



QUARTER MEDIATION



Co-funded by  
the European Union