

Skills4Life Engagement
Communautaire et Sensibilisation

Document d'orientation



SKILLS
4 life



Table des matières

I. Introduction.....	4
A. Contexte du document d'orientation.....	4
B. But et objectifs du document d'orientation.....	4
C. Méthodologie de collecte et d'analyse des données.....	4
D. Profil des répondants à l'enquête.....	7
II. Favoriser la transition vers la vie active grâce à la gamification et à l'apprentissage par le jeu.....	11
A. Aperçu des réponses sur l'efficacité de la gamification et de l'apprentissage par le jeu pour promouvoir la vie active.....	11
B. Principaux défis de la mise en œuvre de stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes.....	17
C. Exemples réussis de gamification et d'apprentissage par le jeu dans la promotion d'une vie active en Allemagne, en Autriche, en France, en Irlande, aux Pays-Bas, en Pologne et au Portugal..	22
D. Recommandations pour promouvoir l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes.....	28
III. Formation continue en technologies éducatives.....	34
A. Aperçu des réponses sur les avantages de l'éducation continue et de la formation aux technologies éducatives pour les éducateurs d'adultes, les éducateurs communautaires et les travailleurs sociaux en Autriche, en France, en Allemagne, en Irlande, aux Pays-Bas, en Pologne et au Portugal.....	34
B. Types de formation nécessaires pour s'assurer que les éducateurs maîtrisent l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes.....	40
C. Impact de la gamification et de l'apprentissage par le jeu sur la motivation et l'engagement des apprenants adultes.....	45
D. Rôle de la technologie dans la promotion de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes.....	51
IV. Stratégies d'apprentissage par le jeu pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficiles à atteindre.....	57
A. Aperçu des réponses sur le potentiel des stratégies d'apprentissage par le jeu pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficiles à atteindre.....	57
B. Exemples réussis de stratégies d'apprentissage par le jeu pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficiles à atteindre en Autriche, en France, en Allemagne, en Irlande, aux Pays-Bas, en Pologne et au Portugal.....	63
Recommandations pour l'élaboration de stratégies d'apprentissage par le jeu afin d'atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficiles à atteindre.....	70
V. Risques potentiels et considérations éthiques.....	75
A. Aperçu des réponses sur les risques potentiels et les considérations éthiques dans l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes.....	75
B. Recommandations pour faire face aux risques potentiels et considérations éthiques dans	



l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes.....	82
VI. Conclusion.....	88

I. Introduction

A. Contexte du document d'orientation

Ce document d'orientation fait partie du **WP4. Skills4Life Engagement Communautaire et Sensibilisation** qui a pour objectifs les suivants : mettre en œuvre un ensemble d'activités visant à promouvoir l'engagement et la sensibilisation communautaires ; promouvoir le développement de programmes d'autonomie personnelle pour une transition efficace des jeunes adultes dans des contextes de protection de remplacement ; fournir des recommandations opérationnelles et politiques basées sur l'analyse des résultats du projet transnational, pour les décideurs politiques dans le domaine de l'éducation des adultes et de l'inclusion sociale.

B. But et objectifs du document d'orientation

Le but général de ce document d'orientation est d'analyser le potentiel de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans la promotion de la vie active chez les apprenants adultes, en mettant l'accent sur les jeunes adultes institutionnalisés difficiles à atteindre et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement.

L'objectif du document d'orientation est de fournir aux décideurs politiques une vue d'ensemble du paysage actuel de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes, ainsi que des recommandations pour promouvoir l'utilisation efficace et équitable de ces approches. Ce faisant, le document d'orientation vise à contribuer au développement de politiques et de pratiques éducatives plus inclusives et efficaces en Europe, en mettant l'accent sur l'atteinte des populations vulnérables et marginalisées dans les sept pays impliqués dans le consortium du projet Skills4Life.

C. Méthodologie de collecte et d'analyse des données

La méthodologie de collecte et d'analyse des données pour ce document d'orientation comprend les étapes suivantes :

Étape 1 - Conception de l'enquête : Quarter Mediation a conçu l'enquête qui comprend une série de questions ouvertes (Pourquoi ? Comment? Quoi? Comment ?) destiné aux décideurs et aux experts des sept pays européens impliqués dans le projet (Pays-Bas, France, Allemagne, Portugal, Irlande, Pologne et Autriche).

Étape 2 - Collecte des données : Chacune des sept organisations partenaires du projet Skills4Life a soumis l'enquête à 10 décideurs et experts identifiés dans leur pays, avec un objectif de 10 répondants par pays (pour un total de 70 répondants par projet).



Étape 3 - Analyse des données : Chacune des sept organisations partenaires du projet Skills4Life a analysé les données recueillies à partir des réponses à l'enquête, a résumé les réponses en anglais, dans le format requis par Quarter Mediation, et a fourni à Quarter Mediation le résumé en anglais de l'ensemble de l'enquête, détaillé par section et par question.

Étape 4 - Élaboration des recommandations : Chacune des sept organisations partenaires du projet Skills4Life a élaboré un ensemble de recommandations basées sur l'analyse des réponses à l'enquête, en s'appuyant sur les meilleures pratiques et les leçons tirées de la littérature existante. Les 7 séries de recommandations ont été remises à la Quarter Mediation et ont été incluses dans le document d'orientation.

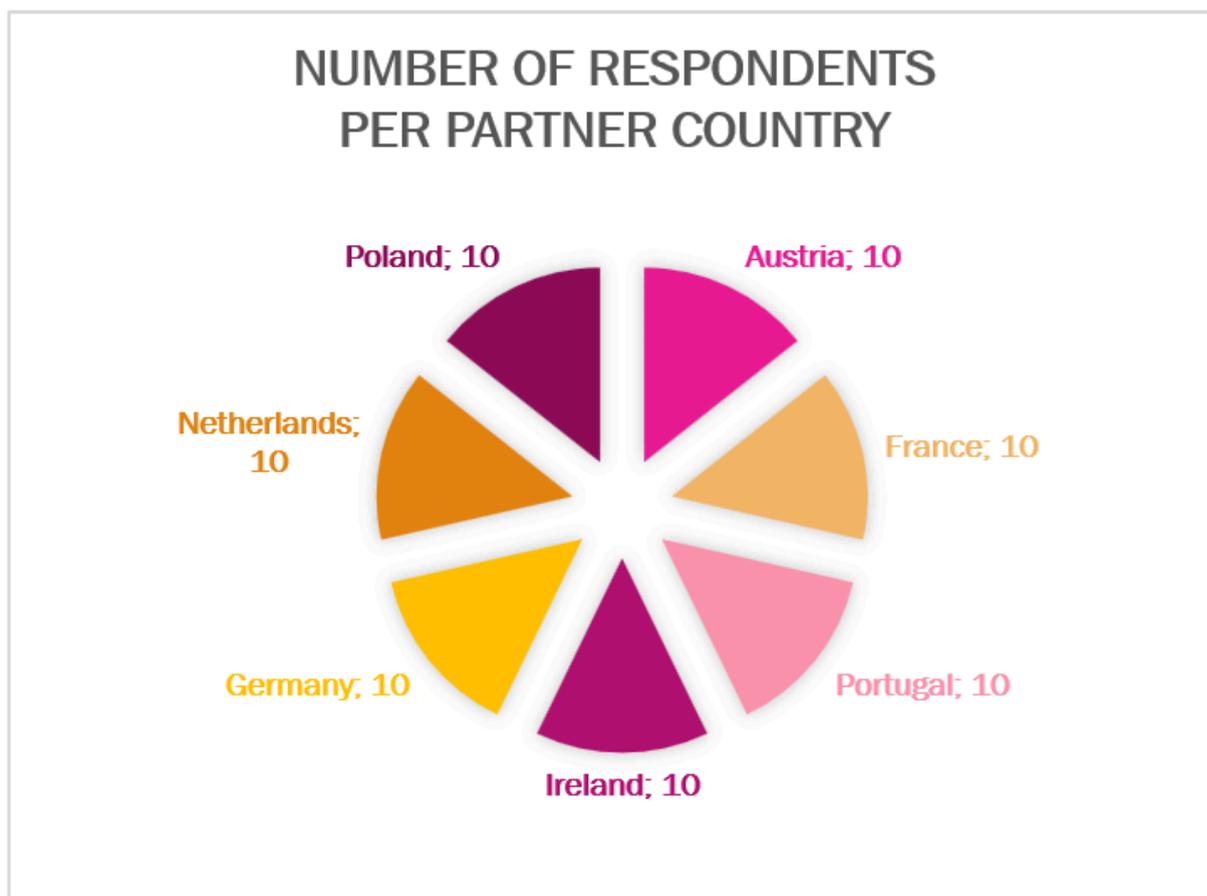
Étape 5 - Élaboration de la conclusion : Quarter Mediation a élaboré une conclusion qui synthétise les principales conclusions de l'analyse et des recommandations, et souligne les avantages potentiels de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans la promotion d'une vie active chez les jeunes adultes institutionnalisés difficiles à atteindre et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement.

Étape 6 - Orientations futures de la recherche : Chacune des sept organisations partenaires du projet Skills4Life a identifié des domaines potentiels de recherche future sur la gamification et l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes, ainsi que sur la population spécifique de jeunes adultes institutionnalisés et/ou de jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficiles à atteindre.

La méthodologie de collecte et d'analyse des données pour ce document d'orientation était rigoureuse et transparente, et s'est appuyée sur les perspectives de décideurs et d'experts des sept pays européens impliqués dans le projet (Pays-Bas, France, Allemagne, Portugal, Irlande, Pologne et Autriche).

Pays des répondants à l'enquête et du partenaire du consortium auquel le répondant est lié :

- MOVEO, Autriche (AU)
- Quarter Mediation, Pays-Bas (NL)
- CBE Sud Luberon Val de Durance, France (FR)
- Proportional Message, Portugal (PT)
- Spectrum Research Centre, Irlande (IE)
- Universitaet Paderborn, Allemagne (DE)
- Acumen Training, Pologne (PL)





D. Profil des répondants à l'enquête

Profile and professional background of respondents



Question 1. Quel est votre rôle dans l'éducation des adultes ?

AU : Les répondants ont différents niveaux de familiarité avec la gamification et l'apprentissage par le jeu, de très familier à assez familier. Les répondants avaient des profils variés : travailleurs sociaux (30 %) ; jeunes en famille d'accueil (20 %) ; représentants d'ONG (30 %) ; autres parties prenantes (20 %). Les travailleurs sociaux et les représentants d'ONG ont généralement une meilleure compréhension de ces concepts en raison de leur parcours professionnel. Les jeunes en famille d'accueil et les personnes adoptées ont souvent appris l'existence de ces méthodes grâce à leurs expériences éducatives. Les parties prenantes ont tendance à avoir une connaissance académique ou professionnelle de la gamification et de ses avantages potentiels dans l'éducation.

NL : Les 10 répondants des Pays-Bas représentent les principales parties prenantes des politiques et de la prise de décision au niveau local, régional et national, ainsi que des autorités publiques impliquées dans les services éducatifs et sociaux aux Pays-Bas. Le groupe comprend des décideurs politiques locaux (30%), des décideurs politiques régionaux (30%) et des décideurs politiques nationaux et des autorités publiques (40%). La répartition par sexe est équilibrée avec 5 femmes et 5 hommes, et la tranche d'âge s'étend de 38 à 55 ans, ce qui reflète un mélange de professionnels en milieu de carrière et de cadres supérieurs. Les profils des répondants sont divers, notamment en sociologie, administration publique, travail social, économie, développement communautaire et conception pédagogique, ce qui témoigne d'un large éventail d'expertises essentielles pour la mise en œuvre et le soutien du projet Skills4Life. Aux Pays-Bas, les répondants jouent divers rôles cruciaux dans l'éducation des adultes, à différents niveaux de gouvernance et d'autorité publique. Les deux décideurs locaux élaborent et, respectivement, mettent en œuvre des politiques éducatives et coordonnent les programmes d'éducation communautaire. Un décideur régional supervise les initiatives éducatives régionales, tandis que l'autre répondant gère les programmes destinés aux jeunes adultes. Deux décideurs nationaux élaborent des stratégies nationales et veillent à la qualité des programmes d'éducation des adultes. Les représentants des autorités publiques gèrent des programmes de services sociaux qui incluent l'éducation des adultes. De plus, un répondant dirige une agence régionale pour l'emploi et un autre dirige des services locaux d'emploi pour les jeunes, tous deux axés sur la formation professionnelle et le développement professionnel continu pour les adultes.

FR : Les 10 répondants étaient des éducateurs et des formateurs.

PT : Tous les participants étaient des éducateurs d'adultes ayant de l'expérience de diverses méthodologies d'enseignement, dont la gamification et l'utilisation des jeux comme outil pédagogique. Huit des répondants étaient des éducateurs d'adultes dans le domaine social et deux dans le domaine artistique. Tous les participants à cette enquête ont l'expérience de différentes méthodologies d'enseignement, dont la gamification et l'utilisation des jeux comme outil pédagogique.

IE : 70 % des participants interrogés étaient directement impliqués dans l'éducation des adultes, soit en tant qu'éducateurs EFP, soit en tant qu'enseignants du secondaire qui donnent des cours extrascolaires pour adultes, soit en tant que développeurs de contenus de cours pour des ressources éducatives pour adultes. Les 30 % restants étaient impliqués dans l'aide sociale par l'intermédiaire d'agences gouvernementales.

DE : Les rôles des participants dans l'éducation des adultes sont très variés. Ils sont éditeurs de manuels, professeurs d'université, formateurs en communication et professeurs de langues. Ils conçoivent et coordonnent des cours et des séminaires, se spécialisant souvent dans des domaines tels que la formation d'équipe, les compétences artisanales, le développement personnel et la durabilité. Leurs responsabilités comprennent la planification, la direction et l'amélioration des programmes éducatifs, avec des rôles englobant le mentorat, l'enseignement et la gestion des offres éducatives.

PL : 80 % des participants interrogés étaient directement impliqués dans l'éducation des adultes (enseignants, membres d'associations dans le domaine de l'éducation et de la formation, formateurs d'entreprises privées). Les 20 % restants ont participé à la formation et au counseling.

Question 2. Quel est votre niveau de familiarité avec la gamification et l'apprentissage par le jeu ?

AU : La plupart des personnes interrogées ont utilisé ou mis en œuvre des stratégies de gamification ou d'apprentissage par le jeu d'une manière ou d'une autre. Les travailleurs sociaux et les représentants d'ONG intègrent fréquemment ces méthodes dans leurs programmes afin d'améliorer l'engagement et les résultats d'apprentissage. Les jeunes placés en famille d'accueil et les personnes adoptées ont souvent fait l'expérience de ces stratégies dans le cadre de leur éducation. Les intervenants ont appuyé ou observé la mise en œuvre de ces stratégies dans divers milieux éducatifs, allant de modérément familiaux à très familiaux et très familiaux.

NL : Le niveau de familiarité avec la gamification et l'apprentissage par le jeu parmi les répondants varie. Une grande familiarité est démontrée par les individus qui l'un promeut des méthodes d'enseignement innovantes, l'autre soutient activement les technologies éducatives au niveau national et deux autres ont intégré avec succès la gamification dans leurs programmes respectifs. L'autre personne interrogée défend l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes au niveau national. Une familiarité modérée est notée chez deux des répondants, qui sont conscients de son potentiel mais ont une expérience pratique limitée, et un autre participant à l'enquête, qui comprend ses avantages mais a une utilisation directe limitée. Enfin, un répondant a mis en œuvre l'apprentissage par le jeu dans des programmes de formation professionnelle avec des résultats positifs, et un autre étudie la possibilité de l'intégrer dans la formation professionnelle des jeunes.



FR : Certains répondants étaient favorables à ces méthodes et les utilisaient déjà au quotidien, tandis que d'autres les connaissaient mais ne les utilisaient pas forcément.

PT : Tous les répondants connaissaient le concept de gamification et ont utilisé cette méthode pédagogique pour innover leurs cours et stimuler l'apprentissage des connaissances de manière plus didactique.

IE : 60 % des personnes interrogées ont exprimé un niveau de familiarité très basique de la gamification et l'apprentissage par le jeu. 10 % ne connaissaient pas du tout le concept. Les 30 % restants étaient raisonnablement familiers et avaient utilisé la gamification et l'apprentissage par le jeu dans leur contexte professionnel. Malgré ce niveau de familiarité, certains parmi les 30 % ont exprimé des réserves quant à la logistique nécessaire pour concrétiser ces concepts, principalement d'un point de vue technique.

DE : Les réponses indiquent différents niveaux de familiarité avec la gamification et l'apprentissage par le jeu. Certains professionnels intègrent activement des éléments ludiques, tels que des classements, des badges et des jeux de rôle, dans leurs cours pour améliorer l'apprentissage, en particulier dans la communication et la formation linguistique. D'autres ont de l'expérience dans l'utilisation des jeux dans leurs classes, mais manquent de connaissances approfondies en matière de gamification. Quelques-uns connaissent le concept mais l'appliquent rarement, en particulier dans des domaines comme les cours d'artisanat. Dans l'ensemble, si certains éducateurs utilisent la gamification pour motiver et engager les apprenants, d'autres connaissent moins bien ses principes et ses applications.

PL : 80% des répondants ont été reconnus par la gamification et ont utilisé cette méthode pédagogique pour innover leurs cours et stimuler l'apprentissage des connaissances de manière plus interactive.

II. Favoriser la transition vers la vie active grâce à la gamification et à l'apprentissage par le jeu

A. Aperçu des réponses sur l'efficacité de la gamification et de l'apprentissage par le jeu pour promouvoir la vie active

Question 3. Quels sont les principaux défis de la mise en œuvre de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes ?

AU : Les personnes interrogées pensent que la gamification et l'apprentissage par le jeu peuvent améliorer considérablement l'éducation des adultes en augmentant l'engagement, la motivation et la rétention. Ces stratégies peuvent rendre l'apprentissage plus interactif et plus agréable, améliorant ainsi les résultats scolaires. Ils facilitent également le développement de la pensée critique, de la résolution de problèmes et de la littératie numérique. De plus, la gamification peut fournir des expériences d'apprentissage personnalisées et un feedback immédiat, ce qui est précieux pour les apprenants adultes. Les principaux défis sont les suivants : manque de ressources et de formation des éducateurs ; l'engagement et la pertinence pour tous les apprenants ; la résistance des éducateurs et des institutions traditionnelles ; problèmes techniques avec les plateformes ; les contraintes liées aux politiques et aux programmes d'études ; évaluation de l'efficacité.

NL : Les principaux défis identifiés dans la mise en œuvre de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes comprennent les contraintes budgétaires, car de nombreux programmes ont un financement limité pour les nouvelles technologies et les approches innovantes (50 %). Il existe également une résistance au changement de la part des éducateurs et des institutions traditionnelles, ce qui rend difficile l'intégration de nouvelles méthodes (20 %). Les obstacles techniques, tels que le manque d'infrastructures nécessaires et la culture numérique des éducateurs et des apprenants, constituent des obstacles importants (20 %). De plus, 10 % sont préoccupés par l'évolutivité et la durabilité de ces initiatives, ainsi que par la nécessité d'un investissement initial substantiel dans la formation des éducateurs pour utiliser efficacement la gamification et les outils d'apprentissage par le jeu.

FR : L'un des principaux enjeux de la gamification est de créer un contenu adapté aux gens, un contenu qui puisse les intéresser et répondre à leurs besoins. C'est aussi faire une interface attrayante qui peut être simple d'utilisation, intuitive. Le niveau de difficulté doit être adapté pour ne pas frustrer les apprenants, progresser avec le temps pour ne pas les ennuyer. L'objectif d'enseigner des connaissances, des compétences aux gens ne doit pas être oublié et ne pas tomber dans un jeu auquel on ne fait que jouer et que l'on n'apprend pas. Les objectifs de la leçon doivent être déterminés pour avoir une gamification efficace.

PT : Dans le cas de l'éducation des adultes, l'utilisation de la méthode de gamification devient un peu plus complexe par rapport à son utilisation dans des classes destinées à un public plus jeune. Tout d'abord, la génération actuelle d'adultes est très inégale en termes d'alphabétisation numérique. La gamification peut entraîner un décalage dans l'apprentissage, les élèves ayant une meilleure capacité à utiliser les nouvelles technologies, ayant une expérience d'apprentissage plus favorable, et les élèves ayant de faibles connaissances technologiques rencontrant un obstacle à l'accès au savoir. Deuxièmement, les éducateurs ont révélé que l'utilisation des jeux peut souvent être considérée comme une proposition éducative « enfantine », dans laquelle les adultes habitués à une éducation plus traditionnelle perdent confiance dans le contenu à apprendre à travers le jeu. De plus, il est parfois difficile de créer un game design qui parvient à être à la fois attractif et crédible. Enfin, les coûts associés à la gamification ont été mentionnés. Les centres de formation et les institutions d'éducation des adultes n'ont souvent pas les ressources nécessaires pour utiliser cette méthode éducative, en raison d'un manque de financement.

IE : Les principaux défis de la mise en œuvre de la gamification et de l'apprentissage par le jeu selon les personnes interrogées étaient les suivants :

- Difficulté avec le public cible, car la gamification peut être perçue comme trop juvénile pour un public adulte (20 % des répondants)
- La volonté des éducateurs et des apprenants d'utiliser les outils nécessaires (50 % des répondants)
- Maintenir l'intérêt (20 % des répondants)
- Trouver une technologie conviviale et abordable à utiliser (10 % des répondants)

DE : Les principaux défis de la mise en œuvre de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes consistent à adapter le contenu aux apprenants adultes et à s'assurer que l'accent principal reste mis sur les objectifs éducatifs plutôt que sur le jeu lui-même. Des problèmes techniques, tels que la nécessité de disposer d'équipements appropriés et d'une technologie fonctionnelle, constituent des obstacles importants. De plus, les adultes peuvent d'abord se sentir timides ou réticents à s'engager dans des jeux. Une bonne préparation et une intégration sans faille des médias numériques sont cruciales. Parmi les autres défis, citons les préoccupations relatives à la confidentialité des données, les contraintes budgétaires et la nécessité pour les éducateurs de se familiariser avec les principes de la gamification. Enfin, il peut être difficile de relier efficacement des éléments de jeu à des environnements d'apprentissage formels.

PL : Les principaux défis de la mise en œuvre de la gamification et de l'apprentissage par le jeu selon les personnes interrogées étaient les suivants :

- Les adultes ont des intérêts et des profils divers, ce qui rend difficile la conception de jeux qui engagent tout le monde. Les adultes peuvent s'interroger sur la valeur et le

sérieux de l'apprentissage par le jeu, le considérant comme moins professionnel ou pertinent.

- Tous les adultes n'ont pas un accès égal à la technologie ou à Internet, ce qui peut limiter la participation. Certains adultes peuvent ne pas avoir les compétences technologiques nécessaires pour s'engager efficacement dans les plateformes d'apprentissage gamifié.
- Concevoir des jeux éducatifs efficaces qui répondent aux objectifs d'apprentissage tout en étant attrayants peut être complexe et gourmand en ressources. Il peut être difficile d'évaluer l'efficacité de l'apprentissage gamifié et de s'assurer qu'il répond aux normes éducatives et aux résultats d'apprentissage.
- Les jeux doivent être adaptés pour répondre aux besoins et aux niveaux d'apprentissage spécifiques des apprenants adultes, ce qui nécessite une personnalisation importante.
- Fournir des commentaires opportuns et significatifs dans le contexte d'un jeu peut être difficile à mettre en œuvre.

Question 4. Selon vous, quelle est l'efficacité de la gamification et des stratégies d'apprentissage par le jeu dans la promotion de la vie active ?

AU : Les principaux défis identifiés comprennent l'accès limité à la technologie, le manque de connaissances numériques et la formation insuffisante des éducateurs. Les contraintes en matière de coûts et de ressources sont également des obstacles importants. Certains répondants ont souligné la difficulté d'aligner le contenu gamifié sur les objectifs éducatifs et la résistance au changement parmi les éducateurs et les institutions. Les problèmes techniques et le maintien de l'engagement au fil du temps ont également été mentionnés comme des défis potentiels. Ces stratégies sont considérées comme très efficaces par 3 personnes, très efficaces par 5 répondants et efficaces par 2 personnes.

NL : Les répondants pensent généralement que la gamification et les stratégies d'apprentissage par le jeu sont efficaces pour promouvoir la vie active (90 %). Sur ce pourcentage, 60 % soulignent que ces méthodes peuvent augmenter considérablement l'engagement et la motivation des apprenants en rendant les activités éducatives plus interactives et plus agréables. 30 % ont déclaré que ces stratégies sont particulièrement bénéfiques pour atteindre les groupes difficiles à atteindre et marginalisés, tels que les jeunes adultes institutionnalisés et les personnes bénéficiant d'une protection de remplacement, en offrant un environnement d'apprentissage engageant et favorable. Cependant, les 10 % restants ont mentionné que l'efficacité peut varier en fonction de la qualité de la mise en œuvre et du contexte dans lequel ces stratégies sont utilisées.

FR : C'est vraiment efficace parce que ça permet d'apprendre en jouant, donc ce n'est pas comme une tâche qu'on doit faire. La diversité des jeux équivaut au nombre de façons d'apprendre, chaque personne pourrait bénéficier des meilleurs mécanismes

d'apprentissage. Le jeu doit être utilisé selon des critères précis et être accompagné de leçons afin que les apprenants comprennent ce qu'ils en retirent.

PT : La majorité des participants (9 sur 10) ont convenu que la gamification et les stratégies d'apprentissage par le jeu pour promouvoir la vie active sont efficaces, les autres ont déclaré qu'ils les trouvaient inefficaces, car ils pensent que la faible culture numérique et la résistance à la participation, en particulier dans le cas des étudiants adultes, seraient des obstacles notables.

IE : 80 % des personnes interrogées ont indiqué qu'elles pensaient que la gamification et les stratégies d'apprentissage par le jeu seraient efficaces pour promouvoir la vie active. Parmi les 20 % restants, 10 % ont avoué qu'ils n'étaient pas certains de l'efficacité potentielle de cette méthode d'apprentissage, car ils ne la connaissaient pas, tandis que les 10 % restants ont suggéré que l'efficacité dépendait entièrement de l'interaction de la personne avec le matériel. À savoir, que les résultats seraient fortement faussés d'un apprenant à l'autre.

DE : La plupart des personnes interrogées pensent que la gamification et l'apprentissage par le jeu sont très efficaces pour promouvoir une vie active, car ils offrent des moyens non conventionnels et motivants d'engager les apprenants. Ces stratégies peuvent activer les participants en rendant l'apprentissage plus dynamique et authentique. Alors que certains voient un lien étroit entre ces méthodes et l'engagement accru des participants, d'autres soulignent l'importance de relier les éléments du jeu à des situations de la vie réelle. Quelques répondants ont noté que ces stratégies pourraient ne pas bien s'intégrer à leurs cours spécifiques ou ont exprimé des doutes quant à leur efficacité, soulignant que l'objectif n'est pas seulement le plaisir, mais une activation significative. Dans l'ensemble, la gamification et l'apprentissage par le jeu sont considérés comme bénéfiques pour favoriser un mode de vie actif, à condition qu'ils soient bien intégrés et pertinents pour les expériences des apprenants.

PL : 70 % des personnes interrogées ont indiqué qu'elles pensaient que la gamification et les stratégies d'apprentissage par le jeu seraient efficaces pour promouvoir un mode de vie actif. Sur les 30 % restants, 10 % ont avoué qu'ils n'étaient pas sûrs de l'efficacité potentielle de cette méthode d'apprentissage, car ils ne la connaissaient pas, tandis que les 15 % restants ont suggéré que l'efficacité dépendait entièrement de l'utilisation du matériel par la personne.

[Question n° 5. Quels sont les avantages de l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans la promotion d'une vie active ?](#)

AU : La majorité des personnes interrogées ont souligné plusieurs avantages clés. 5 personnes ont souligné que la gamification et l'apprentissage par le jeu renforcent l'engagement et la motivation des apprenants. 3 personnes ont mentionné que ces

méthodes rendent l'apprentissage agréable et moins stressant, ce qui favorise la rétention d'information. 2 répondants ont noté le développement de compétences essentielles telles que la résolution de problèmes, la prise de décision et la créativité. De plus, 2 personnes ont souligné l'approche d'apprentissage structurée mais flexible que ces méthodes offrent, soutenant l'amélioration continue grâce à un feedback immédiat. Dans l'ensemble, les répondants ont souligné l'impact positif de la gamification et de l'apprentissage par le jeu sur la participation des apprenants, le développement des compétences et l'expérience éducative globale, plaidant en faveur de leur intégration dans la promotion d'une vie active et enrichie.

NL : La majorité des personnes interrogées (80 %) ont convenu que les avantages de l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans la promotion de la vie active comprennent une augmentation de l'engagement et de la motivation des apprenants, car ces stratégies rendent l'apprentissage plus interactif et plus amusant. Ils aident à développer la pensée critique et les compétences en résolution de problèmes en offrant des expériences d'apprentissage pratiques et immersives. Ces méthodes favorisent également la collaboration et l'interaction sociale entre les apprenants, ce qui est crucial pour le développement de la communauté et l'intégration sociale. De plus, les 20 % restants pensent que la gamification peut fournir un feedback immédiat et un sentiment d'accomplissement, encourageant ainsi l'apprentissage continu et la croissance personnelle. Pour les éducateurs et les travailleurs sociaux, ces outils peuvent offrir des moyens innovants de diffuser du contenu et d'évaluer efficacement les progrès des apprenants.

FR : La gamification présente plusieurs avantages. Il permet un enseignement dynamique et interactif. L'apprenant est plus impliqué dans l'apprentissage. La personne est active et ne se contente pas de lire des manuels de manière passive. La récompense à la fin et les défis stimulent également la personne, augmentant son implication. L'apprentissage est efficace tout en étant progressif (il est parfois possible de revenir sur les niveaux précédents pour réviser ou comprendre ce qui n'a pas été compris). Du point de vue des éducateurs, ils ont une indication précise du niveau de compréhension des apprenants, en voyant ce qu'ils ont correctement répondu. Cela change la façon d'enseigner, modifie le support pour en faire quelque chose de plus accrocheur/mémorable. Elle peut créer de nouvelles méthodes de mémorisation adaptées à chacun. Dans l'ensemble, il s'agit d'un mode d'enseignement efficace et adapté, ce qui est recherché par les jeunes habitués à recevoir rapidement des informations.

PT : L'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu présente plusieurs avantages qui contribuent à promouvoir une vie active. La motivation était l'avantage le plus souligné. Le développement de la sphère sociale des individus, car il stimule la communication entre les participants au jeu. La réalisation de soi et l'estime de soi, lorsque les défis proposés par les jeux sont réalisés. L'apprentissage à long terme et la rétention des connaissances. Réduction du stress et stimule la créativité.



IE : 60 % des participants à l'enquête ont utilisé des termes tels que « interactif », « engageant », « incitatif » ou ont souligné la capacité de la gamification et de l'apprentissage par le jeu à promouvoir la vie active d'une manière plus attrayante que les modèles d'éducation traditionnels. 10 % ont indiqué qu'ils n'étaient pas sûrs, n'ayant jamais appliqué ces concepts dans leur pratique professionnelle. Les 30 % restants se sont concentrés sur la capacité de la gamification et de l'apprentissage par le jeu à distiller des sujets complexes et sérieux dans un format plus facile à digérer.

DE : La gamification et l'apprentissage par le jeu offrent plusieurs avantages dans la promotion d'une vie active. Ils stimulent considérablement la motivation en permettant aux apprenants d'obtenir des points et des récompenses, ce qui rend le processus d'apprentissage plus dynamique et interactif. Ces méthodes augmentent l'engagement, l'autonomie et la satisfaction des apprenants, créant ainsi une atmosphère d'apprentissage positive et ouverte. Ils facilitent également une meilleure rétention et une meilleure compréhension grâce à des possibilités d'apprentissage répétitif et profond. De plus, les jeux encouragent l'interaction sociale, la coopération et l'application dans la vie réelle par le biais de jeux de rôle et de simulations. Dans l'ensemble, l'augmentation de la motivation et de la satisfaction découlant de ces approches se traduit par de meilleurs résultats d'apprentissage et un plus grand sentiment d'appartenance à la communauté chez les participants.

PL : 80 % des participants à l'enquête ont déclaré qu'il était interactif et engageant. La gamification et l'apprentissage par le jeu peuvent améliorer la motivation, l'engagement et la participation, rendant l'apprentissage plus agréable et interactif. Ces méthodes peuvent favoriser un sentiment d'accomplissement par le biais de récompenses et de défis, encourager une saine compétition et fournir une rétroaction en temps réel, ce qui peut favoriser un mode de vie actif.

B. Principaux défis de la mise en œuvre de stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes

Question n°6. Quels sont les principaux défis de la mise en œuvre de stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes ?

AU : Plusieurs défis communs ont été identifiés par les répondants. La moitié des personnes ont souligné des problèmes liés à l'infrastructure et aux ressources techniques, notamment l'accès à la technologie et les problèmes techniques perturbant le processus d'apprentissage. Une autre préoccupation importante était la résistance des éducateurs qui ne connaissaient pas ces méthodes et la nécessité d'une formation complète pour y remédier. Les répondants ont également souligné les défis liés à l'adaptation des jeux pour répondre à divers besoins éducatifs et à assurer un engagement constant de tous les apprenants. Ils ont souligné les coûts initiaux élevés et le temps nécessaire au développement, ainsi que les préoccupations concernant la confidentialité et la sécurité des données dans les jeux en ligne. De plus, les répondants ont mentionné des difficultés à intégrer les approches gamifiées aux méthodes d'enseignement traditionnelles et à évaluer l'efficacité de ces stratégies d'apprentissage innovantes. Dans l'ensemble, les réponses soulignent les défis multiformes liés à la mise en œuvre de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes, allant des questions techniques et logistiques aux préoccupations éducatives et pédagogiques. Ces défis mettent en évidence la nécessité d'une planification solide, de ressources adéquates, d'une formation des éducateurs et d'un alignement minutieux des mécanismes de jeu avec les objectifs éducatifs pour réussir à intégrer ces stratégies dans les environnements d'apprentissage des adultes.

NL : Les principaux défis de la mise en œuvre de stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes comprennent les limites financières, car il est souvent difficile d'obtenir un financement adéquat pour ces initiatives (30 %). La résistance des éducateurs traditionnels, qui peuvent être sceptiques à l'égard des nouvelles méthodes d'enseignement, constitue un obstacle important. Il existe également des défis techniques, tels que le manque d'infrastructures technologiques nécessaires (20 %) et les différents niveaux de littératie numérique chez les éducateurs et les apprenants (20 %). Assurer l'évolutivité et la pérennité des projets de gamification est une autre préoccupation (10%), tout comme la nécessité d'une formation complète des éducateurs pour mettre en œuvre efficacement ces stratégies (10%). De plus, il est difficile d'aligner les méthodes de gamification sur les normes du programme et les objectifs d'apprentissage pour s'assurer qu'elles répondent aux objectifs éducatifs (10 %).

FR : Les principaux défis de la mise en œuvre de stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes sont les suivants :

- Attirer les apprenants et les faire continuer à apprendre ;
- Faire comprendre aux adultes que le jeu n'est pas dégradant ;

- La nécessité d'avoir le bon équipement, le bon temps et l'espace pour mettre en place le jeu dans les bonnes conditions ;
- Définir les compétences et les connaissances acquises par le biais du jeu, afin que le jeu ne soit pas joué dans le vide, sans fin en vue.

PT : L'un des principaux défis rencontrés par les éducateurs d'adultes lors de la mise en œuvre de stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu était le manque de formation pour présenter ces dynamiques de manière adéquate à un public adulte lorsqu'il n'est pas motivé à apprendre. Deuxièmement, il y avait un manque de soutien pour les nouvelles ressources pédagogiques pour l'éducation des adultes. Troisièmement, la difficulté d'adapter les contenus traditionnellement enseignés à cette nouvelle méthode pédagogique a été mise en évidence. Une formation serait nécessaire pour que les éducateurs soient en mesure de créer leurs propres jeux, adaptés à la réalité de chaque classe/élève. Il est important d'adapter les jeux aux besoins de chaque élève ; souvent, les jeux gratuits sont à large spectre et doivent être adaptés par les éducateurs.

IE : 70 % des participants interrogés ont suggéré que le principal défi en matière de mise en œuvre de la gamification et de l'apprentissage par le jeu résidait dans l'engagement des éducateurs et des apprenants adultes eux-mêmes, en grande partie en raison de la familiarité avec les modèles traditionnels d'éducation et de la résistance au changement qui y est associée. 20 % ont exprimé des problèmes logistiques, généralement liés à l'infrastructure et à la technologie, tandis que les 10 % restants ont décrit le défi de comprendre son public et de gamifier les ressources en conséquence ; notamment parce qu'il était perçu comme facile de « prendre à la légère » involontairement un sujet sérieux.

DE : Les principaux défis de la mise en œuvre de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes comprennent le développement de jeux adaptés aux apprenants adultes, la création de graphiques appropriés et la gestion efficace du temps. Les jeux peuvent être distrayants et longs, il est donc crucial de maintenir un objectif d'application clair. Les obstacles technologiques posent également des défis importants, car tous les apprenants adultes ne connaissent pas ou n'ont pas accès aux technologies d'apprentissage modernes. De plus, la préparation et le suivi des jeux, ainsi que l'engagement des participants, sont des tâches exigeantes. Enfin, il peut être difficile de convaincre les éducateurs d'adopter ces méthodes.

PL : Les participants ont identifié plusieurs défis clés dans la mise en œuvre de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes. Il s'agit notamment de la diversité des intérêts des adultes, de l'accès et de la maîtrise de la technologie, et de la complexité de la conception de jeux efficaces. Des contraintes de temps dues à des emplois du temps chargés, des difficultés à évaluer les résultats d'apprentissage, des coûts de développement élevés et une résistance aux méthodes non traditionnelles ont également été notées.

Question n°7. Quels types de soutien sont nécessaires pour assurer la mise en œuvre réussie de stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes ?

AU : Plusieurs types de soutien clés ont été identifiés par les répondants pour faciliter une mise en œuvre réussie. Ils ont souligné l'importance d'une formation complète pour les éducateurs, d'un soutien technique et de l'accès à des ressources et à des outils de haute qualité. Une autre préoccupation importante, soulignée par les répondants, était la nécessité d'une technologie fiable et d'un accès à Internet, ainsi que le soutien d'éducateurs qui comprennent les principes de la gamification. Les répondants ont également souligné l'importance du financement pour le développement et la mise en œuvre, ainsi que des possibilités de développement professionnel continu pour les éducateurs. Ils ont mis l'accent sur les plateformes collaboratives pour le partage des meilleures pratiques, le mentorat et les conseils d'utilisateurs expérimentés, et les partenariats avec des entreprises technologiques et des établissements d'enseignement. Dans l'ensemble, les réponses soulignent le soutien multiforme nécessaire pour mettre en œuvre avec succès la gamification et l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes, allant des ressources techniques et financières au soutien politique, au développement professionnel et aux réseaux de collaboration. Ces perspectives soulignent la nécessité d'une approche holistique du soutien qui aborde à la fois l'infrastructure et le renforcement des capacités des éducateurs afin d'intégrer efficacement ces stratégies d'apprentissage innovantes dans les contextes d'éducation des adultes.

NL : Pour assurer la mise en œuvre réussie des stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes, plusieurs types d'accompagnement sont nécessaires. Le soutien financier est crucial, y compris le financement des infrastructures et des ressources technologiques (40 %). Les programmes de développement professionnel et de formation des éducateurs sont essentiels pour les doter des compétences et des connaissances nécessaires à l'utilisation efficace de la gamification (20 %). Le soutien institutionnel des autorités éducatives et des décideurs politiques est important pour favoriser une culture de l'innovation et réduire la résistance au changement (10 %). Un soutien technique, y compris l'accès à des outils et des plateformes numériques de haute qualité, est également nécessaire (10 %). De plus, il devrait y avoir des recherches et des évaluations continues pour évaluer l'efficacité de ces stratégies et apporter les ajustements nécessaires (10 %). La collaboration et le partage des connaissances entre les éducateurs, les décideurs politiques et les fournisseurs de technologies peuvent encore améliorer la mise en œuvre réussie de la gamification et de l'apprentissage par le jeu (10 %).

FR : Le soutien est nécessaire pour :

- La structure du financement (soutien financier) ;
- Une équipe digitale/IT pour créer/développer le jeu s'il est en ligne et pour éliminer les problèmes et bugs du jeu (support informatique) ;



- Une équipe pédagogique pour aider les apprenants et aussi donner un feedback sur ce qui doit être modifié, cela aide à améliorer la gamification (soutien pédagogique) ;
- Les structures qui vont utiliser les jeux parce qu'elles seront plus enclines à développer l'usage de celui-ci et faire de leur mieux pour le faire fonctionner (soutien public).

PT : La base pour assurer la mise en œuvre réussie de stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu est de garantir l'accès à une infrastructure avec des ordinateurs, un accès à Internet et des logiciels de gamification. Par conséquent, des ressources financières sont nécessaires pour garantir les matériels susmentionnés et pour former les éducateurs afin qu'ils aient les compétences nécessaires pour travailler avec des contenus gamifiés et créer leurs propres contenus, adaptés à la réalité à enseigner. Les participants ont également mentionné l'importance d'avoir une équipe technique disponible pour aider à résoudre les problèmes techniques hors du contrôle des éducateurs. Enfin, il est nécessaire de mentionner le soutien institutionnel nécessaire, à savoir que les écoles et les instituts doivent créer des politiques pour promouvoir la gamification et rendre cette méthode pédagogique plus démocratique et transversale pour tous les éducateurs.

IE : Pour assurer la mise en œuvre réussie des stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes, les participants ont souligné plusieurs types de soutien clés nécessaires. 40 % ont souligné l'importance d'une formation complète pour les éducateurs, afin qu'ils soient bien équipés pour utiliser efficacement ces stratégies. 30 % ont mentionné la nécessité d'une conception de jeu intuitive qui minimise le besoin d'instructions approfondies, aidant les apprenants à comprendre et à s'engager avec le contenu sans effort. 20 % ont souligné la nécessité de disposer d'équipements et de logiciels spécialisés, ainsi que de fonctionnalités d'accessibilité telles que des capacités de texte alternatif et de lecture d'écran. En outre, 10 % ont souligné l'importance de sessions de feedback régulières pour adapter les stratégies de gamification aux préférences des apprenants adultes, et ont appelé au renforcement des capacités des professionnels et à la fourniture de ressources attrayantes de haute qualité qui répondent à divers styles d'apprentissage.

DE : La mise en œuvre réussie de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes nécessite plusieurs types de soutien. Des informaticiens sont nécessaires pour assurer le bon fonctionnement technique. Les éducateurs doivent fournir des conseils, des commentaires et des objectifs clairs pour aider les apprenants à naviguer dans l'environnement basé sur le jeu. Les contextes culturels et les spécificités linguistiques doivent être pris en compte, en particulier dans l'apprentissage des langues. Un soutien continu par le biais du leadership et de l'aide par les pairs est essentiel. L'accent systématique mis sur les processus d'apprentissage individuels et collectifs, ainsi que la clarification de l'objectif de la gamification, peuvent améliorer l'efficacité. La mise en place de systèmes de feedback et une formation appropriée des éducateurs sur l'intégration des



jeux dans les cours sont également cruciales. Pour les cours plus théoriques, la discussion et la réflexion peuvent être bénéfiques, tandis que les cours pratiques peuvent nécessiter des approches différentes.

PL : Selon les participants, la mise en œuvre réussie de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes nécessite un soutien technique solide, y compris l'accès à la technologie nécessaire et une formation pour les éducateurs et les apprenants. L'investissement financier pour le développement d'un contenu de qualité, la maintenance continue et les mises à jour est essentiel. De plus, il est essentiel d'obtenir un soutien institutionnel pour intégrer ces méthodes dans le programme d'études et de permettre aux éducateurs d'apprendre et d'appliquer ces stratégies.

C. Exemples réussis de gamification et d'apprentissage par le jeu dans la promotion d'une vie active en Allemagne, en Autriche, en France, en Irlande, aux Pays-Bas, en Pologne et au Portugal

Question n°8. Quels sont les exemples les plus réussis de gamification et d'apprentissage par le jeu dans la promotion de la vie active dans votre pays ?

AU : Plusieurs exemples percutants ont été mis en avant par les répondants. Ils ont mentionné des programmes utilisant la réalité virtuelle et des approches ludiques pour enseigner les compétences de vie et la littératie financière, qui ont montré un engagement et une amélioration significatifs chez les participants. Certains ont cité des applications et des plateformes en ligne qui gamifient les tâches quotidiennes, la recherche d'emploi et la planification de carrière, contribuant ainsi à accroître l'organisation, la motivation et le développement des compétences. Les répondants ont également noté des projets réussis intégrant l'apprentissage par le jeu dans l'enseignement des langues, la formation professionnelle, le codage et les ateliers de compétences numériques, qui se sont tous avérés populaires et efficaces pour améliorer les compétences et la participation. De plus, ils ont souligné des initiatives utilisant la gamification pour promouvoir l'éducation à la santé, la régulation émotionnelle, le soutien en santé mentale, les compétences sociales, la résolution de conflits et l'éducation environnementale, qui ont toutes eu un impact positif sur les comportements et la sensibilisation des participants. Dans l'ensemble, ces exemples illustrent diverses applications de la gamification et des stratégies d'apprentissage par le jeu dans différents domaines pour promouvoir des modes de vie actifs et enrichis. Ils montrent comment des approches innovantes peuvent engager efficacement les apprenants, améliorer l'acquisition de compétences et favoriser des changements de comportement positifs dans divers aspects du développement personnel et professionnel.

NL : Parmi les exemples les plus réussis de gamification et d'apprentissage par le jeu dans la promotion de la vie active aux Pays-Bas, citons le programme « CodeSkillz », qui gamifie l'enseignement du codage pour impliquer les jeunes adultes et améliorer leurs compétences numériques. Un autre exemple est l'initiative « Career Quest » qui utilise la gamification pour aider les chercheurs d'emploi à naviguer dans les options de carrière et à développer des compétences de préparation à l'emploi. De plus, le programme « En forme pour la vie » utilise des stratégies basées sur le jeu pour encourager l'activité physique et un mode de vie sain chez les adultes. Enfin, le projet « Skills4Life », qui utilise l'apprentissage par le jeu pour améliorer les compétences professionnelles sur le marché du travail, en est un exemple de réussite.

FR : L'un des exemples les plus efficaces et les plus innovants est l'utilisation de la réalité virtuelle. Les « jeux » d'équipe sont mis en place pour recréer une équipe d'entreprise, chaque membre de l'équipe jouant un rôle allant du directeur technique à la secrétaire. Les

joueurs peuvent expérimenter différents rôles et apprendre les compétences et les attitudes nécessaires pour exercer ces professions.

PT : Les exemples les plus réussis de gamification et d'apprentissage par le jeu dans la promotion de la vie active au Portugal sont :

- « EUSOUDIGITAL », il s'agit d'un programme national de formation numérique qui promeut l'alphabétisation numérique au Portugal, en particulier auprès des adultes qui ont peu ou pas d'expérience de l'utilisation des technologies numériques.
- Le programme « Upskill » est un partenariat entre le gouvernement portugais et plusieurs entreprises technologiques, qui vise à requalifier les personnes sans emploi ou sous-employées dans le domaine des technologies de l'information et de la communication.
- Les « SeguraNet Challenges and Digital Leaders », créés par la Direction générale de l'éducation (DGE), avec l'aide de SeguraNet, sont des initiatives visant à sensibiliser à la citoyenneté numérique, à contribuer à la sécurité dans les environnements numériques et à promouvoir des stratégies qui mobilisent les compétences numériques.

IE : Lorsqu'on leur a demandé quels étaient les exemples les plus réussis de gamification et d'apprentissage par le jeu dans la promotion de la vie active, la majorité des participants étaient incertains ou incapables d'identifier des exemples spécifiques, indiquant un manque de sensibilisation ou d'expérience avec de telles initiatives. Cependant, une petite partie (10 %) a mentionné Duolingo et les jeux de cartes comme des exemples notables de stratégies de gamification efficaces. Cela suggère que, bien qu'il existe quelques applications reconnues, les répondants sont généralement peu exposés ou connaissent les mises en œuvre réussies dans ce domaine.

DE : En Allemagne, des applications d'apprentissage des langues telles que « Babbel », « Duolingo », « Busuu » et « Memrise » sont des exemples réussis de gamification et d'apprentissage par le jeu. Les jeux de simulation d'entreprise tels que « Sim Companies » et « TopSim » sont également très utilisés, notamment dans la formation à la communication. Les jeux de rôle et la création de podcasts compétitifs sont des méthodes populaires. Dans les entreprises, la gamification est appliquée dans le marketing, la formation des employés et le recrutement, avec des outils comme « Growthhackers.com » et « TripAdvisor » intégrant des éléments ludiques. Les jeux de Gerhard Knecht et les simulations d'entreprise comme « MARGA » en sont des exemples notables. Des applications de quiz comme « Kahoot » et divers outils vidéo sont fréquemment utilisés pour améliorer l'efficacité de l'apprentissage.

PL : 80 % des participants n'ont pas pu trouver de tels exemples. 20 % ont indiqué « TrenujTo », une plateforme en ligne qui propose une variété de défis de fitness et suit les progrès, récompensant les utilisateurs avec des badges et des réalisations.

Question n°9. Quels ont été les facteurs clés qui ont contribué au succès de ces stratégies ?

AU : Plusieurs facteurs communs ont émergé des réponses qui ont contribué au succès de ces stratégies. Les répondants ont souligné l'importance d'un contenu attrayant et interactif qui répond aux besoins des apprenants, ainsi que d'un soutien continu, de la rétroaction des éducateurs et d'éléments de motivation tels que le suivi des progrès et l'obtention de récompenses. Ils ont également souligné des facteurs tels qu'une collaboration étroite entre les développeurs et les éducateurs, un financement et des ressources adéquats, un soutien politique avec un programme flexible et une formation de haute qualité pour les éducateurs. Les répondants ont noté la personnalisation des jeux en fonction des objectifs éducatifs, des interfaces conviviales qui favorisent l'apprentissage à son propre rythme et un alignement clair avec les objectifs éducatifs. De plus, les répondants ont mentionné l'utilisation innovante de la technologie et des principes de gamification, l'encouragement de la participation par des incitatifs tels que des classements et des badges, l'évaluation et l'amélioration continues des programmes, et la participation de la communauté au processus d'apprentissage. Enfin, ils ont souligné la présence de preuves solides d'efficacité, de résultats positifs, d'une communication claire et de la promotion des avantages de la gamification et de l'apprentissage par le jeu. Dans l'ensemble, ces facteurs soulignent collectivement l'importance d'une conception réfléchie, d'une infrastructure de soutien, d'une collaboration efficace et d'un alignement sur les objectifs éducatifs dans la mise en œuvre réussie de stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu. Ils soulignent la nécessité d'une approche holistique qui tient compte à la fois des considérations pédagogiques et du soutien technique afin de maximiser l'engagement, les résultats d'apprentissage et l'efficacité globale dans les milieux éducatifs.

NL : Les facteurs clés contribuant au succès de ces stratégies comprennent un fort soutien institutionnel et une collaboration entre les parties prenantes (40 %), qui ont contribué à intégrer la gamification dans les cadres éducatifs existants. Un financement et des ressources adéquats ont permis de mettre en place l'infrastructure technologique nécessaire (10 %). Des programmes complets de formation des éducateurs permettent une mise en œuvre et une utilisation efficaces de ces méthodes (20 %). L'utilisation d'un contenu attrayant et pertinent, adapté aux besoins et aux intérêts du public cible, a joué un rôle important dans le maintien de niveaux élevés de motivation et de participation (20 %). Les mécanismes d'évaluation continue et de rétroaction (10 %) permettent d'améliorer et d'adapter continuellement les programmes.

FR : Grâce à la réalité virtuelle, l'aspect non sérieux ou « enfantin » est totalement exclu. Nous sommes ici dans une reproduction de la réalité, qui rend l'exercice ludique plus concret et crédible. Cet exercice élimine le risque que les participants pensent qu'ils perdent leur

temps sur des exercices futiles. Ceux qui en font l'expérience ont l'impression réelle de s'immerger dans un métier.

PT : Le facteur clé qui a contribué au succès de ces stratégies a été le soutien d'une institution gouvernementale crédible, par exemple la Direction générale de l'éducation, qui a mis ces initiatives à disposition dans plusieurs écoles à travers le pays.

IE : En ce qui concerne les facteurs clés qui ont contribué au succès de la gamification et des stratégies d'apprentissage par le jeu, la majorité des participants (70 %) étaient incertains ou n'ont pas fourni de réponses pertinentes en raison d'un manque de bonnes pratiques reconnues. Cependant, 30 % ont identifié la formation et l'engagement comme des éléments cruciaux, indiquant que lorsque ces stratégies sont efficaces, c'est en grande partie grâce à une bonne préparation des éducateurs et à l'implication active des apprenants. Cela souligne l'importance du soutien et de la motivation dans la mise en œuvre réussie de la gamification dans l'éducation.

DE : Le succès de la gamification et des stratégies d'apprentissage par le jeu est attribué à plusieurs facteurs clés. Une publicité efficace et des programmes fonctionnels sans erreur sont essentiels. En fournissant une structure, un soutien et des occasions de réflexion, les apprenants ne se sentent pas isolés. La pertinence dans le monde réel et la précision linguistique sont cruciales pour les cours de langues et l'intégration de l'apprentissage par le jeu. L'engagement actif des participants est essentiel à la réussite des cours. Les simulations d'entreprise bénéficient de scénarios réalistes. Dans l'ensemble, la réussite de l'apprenant et sa motivation à participer activement sont les facteurs les plus importants. Des situations authentiques et une formation technique peuvent encore améliorer l'efficacité de ces stratégies.

PL : Selon la majorité des participants (60%), il s'agit d'un contenu dynamique, engageant et interactif. Un aspect important est également le feedback en temps réel.

Question n° 10. Quels ont été les principaux défis à surmonter dans la mise en œuvre de ces stratégies ?

AU : Plusieurs défis communs ont été identifiés par les répondants. Ils ont souligné la résistance initiale des éducateurs peu familiers avec la gamification et les problèmes techniques avec les plateformes de jeu comme des obstacles importants. Ils ont également noté les défis liés à l'accès à Internet et à des appareils fiables, à convaincre leurs pairs des avantages de l'apprentissage gamifié et à obtenir un financement et des ressources suffisants. Les répondants ont mentionné avoir surmonté les obstacles politiques et réglementaires, adapté le contenu pour répondre à divers besoins d'apprentissage, assuré l'inclusion et abordé les différents niveaux de littératie numérique chez les participants, et géré les problèmes techniques qui ont perturbé le processus d'apprentissage. En outre, ils

ont souligné des défis tels que l'équilibre entre le contenu éducatif et les mécanismes de jeu attrayants, la garantie d'une participation constante des apprenants, la gestion des coûts initiaux élevés et des investissements continus, et la garantie de la confidentialité et de la sécurité des données dans les jeux en ligne. De plus, les répondants ont souligné l'intégration de stratégies gamifiées aux méthodes d'enseignement traditionnelles, la création de jeux éducatifs plutôt que purement divertissants, la gestion des divers besoins des apprenants, l'évaluation de l'efficacité des programmes et le suivi des progrès technologiques rapides tout en assurant l'alignement des parties prenantes. Dans l'ensemble, ces défis illustrent le paysage complexe de la mise en œuvre de stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu dans les contextes éducatifs, nécessitant des solutions qui répondent aux préoccupations techniques, pédagogiques, logistiques et réglementaires afin de maximiser l'efficacité et l'inclusivité dans l'éducation.

NL : Les principaux défis de la mise en œuvre de ces stratégies ont été de surmonter les résistances initiales des éducateurs et des institutions habituées aux méthodes d'enseignement traditionnelles (40 %). L'obtention d'un financement suffisant pour soutenir les investissements technologiques et l'élaboration de programmes était un autre obstacle majeur (20 %). Pour aborder les différents niveaux de littératie numérique chez les éducateurs et les apprenants, il a fallu une formation et un soutien supplémentaires (10 %). Assurer l'évolutivité et la pérennité des projets de gamification posait des défis, notamment pour maintenir l'engagement et l'efficacité à long terme (10 %). L'alignement des méthodes de gamification sur les normes éducatives et les objectifs d'apprentissage était également crucial pour s'assurer qu'elles répondaient aux objectifs éducatifs et fournissaient des résultats mesurables (20 %).

FR : Le premier gros frein, c'est de posséder un casque de réalité virtuelle et de savoir s'en servir. Pour surmonter ce problème logistique, ces exercices peuvent être réalisés dans des centres de formation professionnelle qui disposent de cet équipement et peuvent expliquer comment l'utiliser. Le deuxième problème est que pour effectuer un travail d'équipe simultané, tous les acteurs doivent être connectés en même temps. Ce problème ne peut pas être résolu à 100%, la solution est donc qu'il n'est pas nécessaire d'avoir tout le monde connecté en même temps pour pouvoir « travailler » en VR.

PT : Les principaux défis à surmonter dans la mise en œuvre de ces stratégies étaient principalement le manque de motivation pour rejoindre les projets et la résistance des personnes âgées à acquérir une culture numérique.

IE : Interrogés sur les principaux défis de la mise en œuvre de stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu, la plupart des participants (70 %) n'ont pas fourni de réponses spécifiques, soit en raison de l'incertitude, soit en raison du manque de pertinence perçue de la question. Parmi les réponses restantes, 30 % ont identifié le temps et la compréhension comme des obstacles importants, ce qui suggère que les principales difficultés résident dans



le fait d'allouer suffisamment de temps aux éducateurs et aux apprenants pour comprendre et intégrer efficacement ces stratégies. Cela souligne la nécessité d'une planification et d'une éducation complètes pour relever ces défis.

DE : La mise en œuvre de stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu est confrontée à plusieurs défis clés. Il est essentiel d'établir des exigences techniques accessibles à tous les participants. Il peut être difficile d'accepter des idées et des concepts différents tout en favorisant l'engagement des participants. Dans l'apprentissage des langues, il est difficile de maintenir l'interaction pour construire un vocabulaire actif. Une communication précoce et une prise en compte des situations de vie des participants sont essentielles à leur engagement. Une interaction réussie et l'intégration d'éléments informatiques nécessitent une réflexion approfondie. Il est important de définir ce qui constitue la réussite des apprenants et d'éviter de surcharger les participants et les éducateurs. De plus, il est essentiel de reconnaître que la technologie n'est pas la seule solution.

PL : Selon la majorité des participants (60 %), il s'agit d'un manque de compétences et de connaissances technologiques. C'est l'obstacle majeur à la gamification de la formation.

D. Recommandations pour promouvoir l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes

Question n° 11. Quelles sont les recommandations les plus importantes pour promouvoir l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes ?

AU : Les répondants ont souligné plusieurs recommandations clés pour améliorer l'adoption de stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu. Ils ont souligné l'importance d'une formation complète pour les éducateurs, de veiller à ce que les jeux soient pertinents par rapport aux objectifs éducatifs et d'offrir des expériences accessibles et conviviales. Ils ont également insisté sur l'obtention d'un financement et de ressources adéquats, la collaboration avec les développeurs de technologies et les éducateurs, et l'élaboration de politiques de soutien. De plus, ils ont recommandé d'aligner les jeux sur des objectifs éducatifs clairs, d'impliquer les communautés et les parties prenantes, et de fournir des incitations motivantes telles que des badges et des classements. Les répondants ont suggéré l'évaluation et l'amélioration continues des programmes, en assurant l'inclusion et l'accessibilité, et en favorisant les partenariats pour l'innovation et la flexibilité des programmes d'études. Ces recommandations soulignent collectivement l'importance de relever les défis éducatifs, technologiques et logistiques afin de maximiser l'efficacité de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes, dans le but d'impliquer efficacement les apprenants tout en atteignant les objectifs éducatifs.

NL : Les recommandations les plus importantes pour promouvoir l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes comprennent l'obtention d'un financement et de ressources durables pour soutenir l'infrastructure technologique et le développement de programmes (50 %). Il est essentiel d'offrir un développement professionnel et une formation complets aux éducateurs pour s'assurer qu'ils possèdent les compétences nécessaires pour mettre en œuvre efficacement ces stratégies (10 %). L'établissement de partenariats et de collaborations solides entre les établissements d'enseignement, les décideurs politiques et les fournisseurs de technologies peut favoriser un environnement favorable à l'innovation (20 %). L'intégration de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans le programme d'études, avec un alignement clair sur les objectifs et les résultats d'apprentissage, contribuera à garantir leur valeur éducative (10 %). La réalisation de recherches et d'évaluations continues pour évaluer l'efficacité et l'impact de ces stratégies peut guider l'amélioration continue et l'adaptation (10 %).

FR : L'une des principales recommandations qui sont revenues était de prendre les participants au sérieux, même s'ils sont des adultes qui jouent. L'un des risques de la gamification pour les adultes est qu'ils sont moins audacieux que les enfants. Il est donc important de les mettre en confiance et de ne pas être jugés, afin qu'ils puissent s'impliquer. Comme les enfants, les adultes sont sensibles à la critique, mais contrairement aux enfants,

ils n'auront aucun mal à quitter la session de jeu, ce qui serait un coup sérieux à la dynamique de groupe. Il est également important de prendre en compte la dynamique de groupe car, contrairement aux enfants, les adultes peuvent être plus méfiants les uns envers les autres. Il est donc essentiel de commencer la séance par une activité brise-glace afin que les adultes puissent faire connaissance.

PT : Dans toute promotion, l'une des principales recommandations est de connaître le profil du public cible. Après avoir analysé le profil des apprenants adultes, les éducateurs peuvent adapter le contenu, ajuster le niveau de complexité en fonction de chaque élève et garantir un apprentissage démocratique. Il est important de s'assurer que tous les élèves ont accès au jeu/à la plateforme. La recommandation est d'introduire un système de reconnaissance pour générer de la motivation chez les élèves et pour qu'ils soient en mesure d'évaluer leurs propres progrès. La formation des éducateurs a été mentionnée comme un pilier fondamental pour la mise en œuvre réussie de ces nouvelles méthodes d'enseignement. De plus, il est important d'effectuer des évaluations périodiques tout au long du déroulement des jeux et de demander l'avis des étudiants, afin de comprendre si des détails du contenu ou du fonctionnement du jeu doivent être reformulés.

IE : Pour promouvoir l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes, plusieurs recommandations clés ont émergé des participants. Trois répondants ont souligné l'importance de s'assurer que les participants comprennent parfaitement le fonctionnement des jeux, ainsi que de les rendre accessibles et adaptables pour atteindre le plus grand nombre d'apprenants possible. Deux autres ont suggéré la nécessité d'une rétroaction et de mises à jour continues pour améliorer ces stratégies. De plus, 2 personnes ont souligné la nécessité d'aligner la gamification sur les intérêts des apprenants pour renforcer l'engagement. Certains des répondants ont recommandé de renforcer les capacités des professionnels, de fournir des ressources attrayantes de haute qualité et de veiller à ce que les éducateurs possèdent des compétences numériques adéquates. En outre, une personne a souligné l'importance de la formation et des ressources pour les éducateurs, tandis qu'une autre a suggéré de faire appel aux décideurs politiques et aux professionnels de l'éducation en démontrant les avantages de ces stratégies.

DE : Pour promouvoir l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes, plusieurs recommandations sont cruciales. Il s'agit notamment de fournir des vidéos et des procédures explicites, de favoriser l'ouverture d'esprit chez les apprenants et de répondre à leurs craintes ou à leurs préoccupations technologiques. L'intégration de la gamification doit être solide sur le plan pédagogique et préparée à l'avance, éventuellement avec des rôles et des tâches clairs pour les participants. La collaboration et la compétition peuvent toutes deux être motivantes, selon le contexte. Un dialogue continu entre les apprenants et les éducateurs est essentiel, avec une communication transparente des objectifs éducatifs et un concept didactique clair. Il est important de prendre les apprenants au sérieux, en tenant compte de leurs expériences et

de leurs connaissances, et de documenter les éléments de gamification et leur intégration dans la conception des cours. Fournir les informations nécessaires aux apprenants dès le début est également crucial pour une mise en œuvre réussie.

PL : Les recommandations les plus importantes pour promouvoir l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes sont les suivantes :

- Formation des éducateurs : Fournir une formation complète aux éducateurs pour comprendre les principes et les meilleures pratiques de la gamification et de l'apprentissage par le jeu.
- Allocation des ressources : Allouer des ressources suffisantes pour le développement et la mise en œuvre de plateformes et de supports d'apprentissage gamifiés.
- Intégration du programme d'études : Intégrer des éléments gamifiés dans le programme d'études pour assurer l'alignement avec les objectifs et les normes d'apprentissage.
- Accessibilité de la technologie : Assurer l'accès à la technologie et aux ressources numériques pour tous les apprenants, en éliminant tous les obstacles à la participation.
- Personnalisation et personnalisation : concevoir des expériences d'apprentissage gamifiées qui peuvent être adaptées aux divers besoins et préférences des apprenants adultes.
- Rétroaction et évaluation : Intégrer des mécanismes pour fournir une rétroaction en temps opportun sur les progrès de l'apprenant et évaluer l'efficacité des activités ludifiées.
- Développement de la communauté : Favoriser une communauté d'apprentissage solidaire où les apprenants peuvent collaborer, s'affronter et partager leurs expériences avec l'apprentissage par gamification.
- Amélioration continue : Évaluer et mettre à jour régulièrement les stratégies d'apprentissage gamifié en fonction des commentaires et des meilleures pratiques émergentes.
- En suivant ces recommandations, les institutions peuvent tirer efficacement parti de la gamification et de l'apprentissage par le jeu pour améliorer les résultats de l'éducation des adultes.

Question n° 12. Quels sont les obstacles potentiels à la mise en œuvre de ces recommandations ?

AU : Les répondants ont identifié plusieurs obstacles clés à la mise en œuvre de ces recommandations. Ils ont souligné des défis tels que le manque de financement, la résistance des éducateurs traditionnels et les contraintes politiques. Ils ont également noté des problèmes techniques, des coûts initiaux élevés et des préoccupations concernant la confidentialité des données. Les répondants ont mentionné des obstacles liés à l'accès limité

à la technologie, au scepticisme quant à l'efficacité et aux différents niveaux de littératie numérique. De plus, ils ont souligné les difficultés à équilibrer le contenu éducatif avec les mécanismes de jeu, à mesurer l'efficacité, à gérer les divers besoins des apprenants et à suivre le rythme des changements technologiques. Dans l'ensemble, ces obstacles soulignent la nécessité d'une planification stratégique, d'un engagement des parties prenantes et de ressources adéquates pour surmonter les défis et intégrer efficacement la gamification et l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes.

NL : Les obstacles potentiels à la mise en œuvre de ces recommandations comprennent un financement limité et des contraintes budgétaires (40 %), qui peuvent entraver la capacité d'investir dans l'infrastructure technologique et les programmes de formation nécessaires. La résistance au changement des éducateurs et des institutions habituées aux méthodes d'enseignement traditionnelles peut ralentir l'adoption et l'intégration de la gamification (20%). La variabilité de la littératie numérique entre les éducateurs et les apprenants peut nécessiter un soutien et des ressources supplémentaires pour y remédier efficacement (10 %). Il peut être difficile d'assurer l'évolutivité et la pérennité des programmes de gamification, en particulier pour maintenir l'engagement et l'impact à long terme (10 %). L'alignement des méthodes de gamification sur les normes éducatives et les objectifs d'apprentissage établis peut nécessiter des efforts considérables (10 %) et une adaptation (10 %) pour s'assurer qu'ils offrent des avantages éducatifs mesurables.

FR : Parfois, les participants n'arrivent pas à dépasser la peur d'être jugés, le sentiment d'être ridiculisés, et préfèrent donc se retenir, voire se retirer du jeu. Il est essentiel d'expliquer en détail ce que la session apportera aux participants afin qu'ils comprennent explicitement ce qu'ils ont à gagner. Cependant, une personne qui n'est pas convaincue à l'avance peut le rester et donc agir de mauvaise foi, gâchant ainsi l'atmosphère pour les autres. Se pose alors la question de savoir s'il faut le garder ou l'exclure.

PT : Les obstacles potentiels à la mise en œuvre de ces recommandations s'articulent autour de trois points principaux. Le manque de ressources financières pour fournir une formation adéquate aux éducateurs d'adultes, afin qu'ils puissent travailler avec des logiciels de jeux et créer leurs propres jeux, afin d'offrir une éducation plus personnalisée en fonction des besoins de chaque élève. Le système éducatif portugais est confronté à un problème majeur de pénurie d'enseignants et leur capacité à trouver suffisamment de temps pour proposer un contenu personnalisé est très limitée. Le nombre d'enseignants est trop faible pour le nombre d'élèves au Portugal.

IE : Les participants ont identifié plusieurs obstacles potentiels à la mise en œuvre des recommandations visant à promouvoir la gamification et l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes. 30 % ont cité la réticence au changement et la résistance des éducateurs et des apprenants comme des obstacles importants. 20 % ont mentionné le temps et les coûts associés à la mise en œuvre de ces stratégies, tandis que 20 % ont

souligné un manque de ressources, y compris de financement et de données. De plus, 10 % ont souligné que certains apprenants adultes pourraient éviter d'utiliser les outils numériques pour apprendre, et 10 % ont noté la stigmatisation autour des jeux et la méconnaissance du média. Enfin, 10 % ont souligné le défi des modèles éducatifs traditionnels dont le succès a été prouvé et la peur de l'échec chez les éducateurs qui manquent de savoir-faire numérique.

DE : Il existe plusieurs obstacles potentiels à la mise en œuvre de ces recommandations dans l'éducation des adultes. Il s'agit notamment des contraintes de coût, de la disponibilité limitée des participants pour la rétroaction et de l'importance pour les apprenants de comprendre l'objectif et la pertinence de l'offre d'apprentissage. Les considérations financières et les contraintes de temps peuvent également constituer des obstacles. Les pressions externes exercées sur les participants pour qu'ils assistent aux cours peuvent entraîner une résistance ou un désintérêt. Certains éducateurs peuvent ne pas donner la priorité à l'implication des apprenants dans les processus d'établissement des objectifs, en maintenant une approche pédagogique plus directive. De plus, l'acceptation des éléments de gamification par les participants peut varier, ce qui nécessite une certaine souplesse dans la recherche d'approches alternatives.

PL : Voici quelques obstacles potentiels à la mise en œuvre des recommandations visant à promouvoir l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes :

- Résistance au changement : Les éducateurs ou les institutions peuvent être réticents à l'adoption de nouvelles méthodes, en particulier s'ils perçoivent la gamification comme non prouvée ou incompatible avec les approches pédagogiques traditionnelles.
- Ressources limitées : Un financement insuffisant ou un accès insuffisant à la technologie peut entraver le développement et le déploiement de plateformes et de supports d'apprentissage gamifiés.
- Défis techniques : Les problèmes techniques tels que les problèmes de compatibilité, les limitations du réseau ou le manque de support technique peuvent entraver la mise en œuvre réussie des initiatives d'apprentissage gamifié.
- Besoins en matière de formation : Fournir une formation complète aux éducateurs peut nécessiter du temps et des ressources supplémentaires, et certains éducateurs peuvent hésiter ou ne pas être en mesure de participer aux programmes de formation.
- Préoccupations en matière d'accessibilité : Assurer un accès équitable à la technologie et aux ressources numériques pour tous les apprenants, y compris ceux en situation de handicap ou issus de communautés mal desservies, peut poser des défis logistiques et financiers.



- Résistance culturelle : Certains apprenants ou éducateurs peuvent avoir des préjugés culturels ou générationnels contre la gamification, la considérant comme triviale ou inappropriée pour un apprentissage sérieux.

III. Formation continue en technologies éducatives

A. Aperçu des réponses sur les avantages de l'éducation continue et de la formation aux technologies éducatives pour les éducateurs d'adultes, les éducateurs communautaires et les travailleurs sociaux en Autriche, en France, en Allemagne, en Irlande, aux Pays-Bas, en Pologne et au Portugal

Question n° 13. Quels sont les principaux avantages de l'éducation et de la formation continues en technologies éducatives pour les éducateurs d'adultes, les éducateurs communautaires et les travailleurs sociaux dans votre pays ?

AU : Les répondants ont souligné plusieurs avantages. Ils ont insisté sur le fait de rester à jour avec les tendances éducatives, d'améliorer la qualité de l'éducation et de créer des expériences d'apprentissage attrayantes. Ils ont également noté un meilleur soutien aux apprenants et une croissance professionnelle. Les répondants ont mentionné l'amélioration de la littératie numérique, la promotion d'environnements d'apprentissage interactifs et l'élaboration de méthodes d'enseignement efficaces. De plus, ils ont souligné la nécessité de fournir des informations à jour, de promouvoir la collaboration entre les éducateurs et de maintenir un système éducatif compétitif. Dans l'ensemble, la formation continue en technologies éducatives permet aux éducateurs et aux travailleurs sociaux d'améliorer l'efficacité de l'enseignement, de s'adapter aux besoins des apprenants et d'innover dans des contextes éducatifs dynamiques.

NL : Aux Pays-Bas, l'éducation et la formation continues en technologies éducatives offrent de nombreux avantages aux éducateurs d'adultes, aux éducateurs communautaires et aux travailleurs sociaux. Il s'agit notamment de l'amélioration de l'efficacité de l'enseignement (20 %) et de la capacité à impliquer les apprenants grâce à des méthodes innovantes et interactives, telles que la gamification et les outils numériques (10 %). Il favorise également la croissance professionnelle (10 %) et tient les éducateurs au courant des dernières tendances et des meilleures pratiques en matière d'éducation (10 %). L'amélioration de la littératie numérique chez les éducateurs leur permet de mieux soutenir (10 %) et guider leurs apprenants dans la navigation des ressources technologiques (10 %). De plus, l'intégration des technologies éducatives peut conduire à des expériences d'apprentissage plus personnalisées (10 %), à de meilleurs résultats pour les apprenants (10 %) et à une motivation et une participation accrues chez les apprenants adultes (10 %).

FR : La formation continue est un moyen d'aider les individus à monter en compétences et à s'épanouir personnellement. Qu'il s'agisse d'une formation pratique pour votre travail ou de suivre des cours universitaires en plus de votre travail, cela vous aide à sentir que vous évoluez. En France, ce système est principalement financé par les entreprises elles-mêmes. Les avantages de suivre les nouvelles technologies afin de pouvoir les enseigner sont assez évidents, en fait ils sont même nécessaires. Mettre à jour les éducateurs et les formateurs



avec les nouvelles technologies leur permet non seulement d'enseigner aux autres, mais aussi de s'ouvrir à de nouvelles méthodes d'apprentissage. En particulier, les jeunes sont plus ouverts à l'apprentissage en utilisant les médias avec lesquels ils sont en contact tous les jours, plutôt que les systèmes démodés.

PT : L'éducation et la technologie sont en constante évolution. Il est important de poursuivre la formation afin que les éducateurs puissent mettre à jour leurs connaissances de leurs outils de travail. La technologie étant un moyen innovant de transmettre des informations aux élèves, il est nécessaire de savoir comment utiliser correctement ce véhicule, et pour ce faire, il est nécessaire de fournir aux éducateurs du matériel qui peut les aider à développer leurs compétences informatiques. Les méthodes d'enseignement traditionnelles ne répondant plus aux besoins des jeunes générations, l'utilisation de la technologie, la gamification, a donc révolutionné et conduit à un nouveau système d'enseignement. De plus, il n'y a pas seulement l'enseignement, mais aussi les tâches de planification et d'évaluation qui peuvent être facilitées et optimisées. Avec l'utilisation des technologies éducatives, les méthodes d'enseignement sont devenues plus inclusives et personnalisées, et les étudiants qui ont besoin d'un apprentissage plus dynamique et attrayant peuvent y parvenir beaucoup plus facilement de manière pédagogique technologique.

IE : L'éducation permanente et la formation en technologies éducatives offrent de nombreux avantages aux éducateurs d'adultes, aux éducateurs communautaires et aux travailleurs sociaux. 30 % des personnes interrogées ont souligné qu'il introduit des méthodes d'enseignement nouvelles et innovantes, rendant l'apprentissage plus attrayant et plus efficace. Un autre 30 % a souligné l'importance de maintenir les compétences à jour, de s'assurer que les éducateurs sont compétents et que leurs pratiques répondent aux besoins actuels, protégeant et servant ainsi mieux les personnes avec lesquelles ils travaillent. De plus, 20 % ont mentionné l'avantage de l'acquisition continue de compétences, ce qui améliore l'efficacité de l'enseignement et augmente la littératie numérique. De plus, 20 % ont noté qu'une telle formation favorise la collaboration et l'échange d'idées entre les professionnels, ce qui mène à de meilleures pratiques éducatives. Dans l'ensemble, ces avantages contribuent à un environnement éducatif plus pertinent, efficace et à jour, qui s'aligne sur les attentes des apprenants modernes.

DE : La formation continue et la formation en technologies éducatives offrent plusieurs avantages clés aux éducateurs d'adultes, aux éducateurs communautaires et aux travailleurs sociaux en Allemagne. Il s'agit notamment de se tenir au courant des dernières avancées en matière d'éducation, de favoriser les échanges interculturels et d'enrichir le développement professionnel. Les éducateurs reconnaissent de plus en plus l'importance d'intégrer la technologie dans l'éducation des adultes afin d'améliorer la qualité de l'enseignement et l'apprentissage tout au long de la vie. Des méthodes d'enseignement modernes et assistées par la technologie peuvent accroître la satisfaction et l'engagement des apprenants, ce qui permet d'obtenir de meilleurs résultats d'apprentissage. De plus, la maîtrise des technologies



éducatives est cruciale pour mener efficacement des sessions d'apprentissage à distance et hybrides. Les outils numériques simplifient également la gestion des cours et offrent des possibilités d'expériences d'apprentissage plus personnalisées. Dans l'ensemble, l'adoption de la numérisation dans l'éducation permet aux éducateurs de s'adapter à l'évolution des besoins des apprenants et d'offrir des opportunités d'apprentissage plus flexibles, efficaces et innovantes.

PL : La formation continue aux technologies éducatives permet aux éducateurs d'adultes, aux éducateurs communautaires et aux travailleurs sociaux de mon pays d'améliorer l'efficacité de l'enseignement, d'impliquer les apprenants grâce à des méthodes innovantes et de s'adapter à l'évolution des paysages numériques, améliorant ainsi les résultats et l'autonomisation au sein de leurs communautés.



Question n° 14. Quels sont les principaux défis à relever dans la fourniture d'une éducation et d'une formation continues aux technologies éducatives pour les éducateurs d'adultes, les éducateurs communautaires et les travailleurs sociaux dans votre pays ?

AU : Plusieurs défis communs ont été identifiés par les répondants. Ils ont souligné l'accès limité aux ressources de formation, les contraintes de temps pour assister aux sessions et la résistance au changement de certains éducateurs qui ne sont pas familiers avec les nouvelles technologies. Ils ont également relevé des défis tels que l'obtention de financement pour les programmes de formation continue, le suivi des progrès technologiques rapides et les obstacles politiques et réglementaires qui nuisent à la qualité constante de la formation dans toutes les régions. Les répondants ont mentionné l'équilibre entre la formation et d'autres responsabilités professionnelles, la pertinence et la praticité de la formation, les problèmes techniques et le manque de soutien dans les programmes de formation, et la collaboration limitée entre les fournisseurs de formation et les éducateurs. En outre, ils ont souligné les coûts élevés associés à la formation continue, la résistance des éducateurs à préférer les méthodes traditionnelles, à aborder les différents niveaux de littératie numérique, ainsi que les obstacles techniques et les contraintes de ressources. De plus, les répondants ont souligné des défis tels que convaincre les éducateurs de la valeur de la formation continue, la difficulté d'offrir une formation personnalisée, surmonter l'inertie institutionnelle et s'assurer que les programmes de formation sont à jour et adaptés aux besoins d'application pratique. Dans l'ensemble, ces défis illustrent le paysage complexe des obstacles qui doivent être éliminés pour offrir efficacement l'éducation et la formation continues dans le domaine des technologies éducatives. Ils soulignent la nécessité de ressources accessibles, de politiques de soutien, de soutien technique et d'approches novatrices pour surmonter la résistance, assurer l'inclusion et répondre aux divers besoins des éducateurs et des travailleurs sociaux en matière d'adoption et d'intégration de nouvelles technologies éducatives.

NL : Les principaux défis de l'éducation et de la formation continues en technologies éducatives sont le financement limité et les contraintes budgétaires (30 %), qui peuvent restreindre l'accès à des programmes de formation de haute qualité et à des ressources technologiques. Il y a souvent une résistance au changement de la part des éducateurs qui sont habitués aux méthodes d'enseignement traditionnelles et peuvent hésiter à adopter de nouvelles technologies (20 %). La variabilité des niveaux de littératie numérique entre les éducateurs nécessite des approches de formation adaptées, qui peuvent être gourmandes en ressources (10 %). S'assurer que les programmes de formation sont pertinents et alignés sur les besoins spécifiques des éducateurs d'adultes, des éducateurs communautaires et des travailleurs sociaux est également un défi (20 %). De plus, il est nécessaire de bénéficier d'un soutien continu (10 %) et d'un développement professionnel (10 %) pour suivre le rythme de l'évolution rapide du paysage technologique.

FR : Le problème reste de savoir combien de temps les éducateurs, les enseignants et les formateurs ont pour se familiariser avec les nouvelles technologies et ce qu'on peut en faire. La formation prend du temps, et cela peut varier en fonction de leur maîtrise initiale des nouvelles technologies. De plus, en France, les anciennes générations sont parfois réticentes à utiliser les outils numériques pour apprendre. Certains y voient un obstacle supplémentaire à l'attention des apprenants, créant une sorte d'antagonisme vis-à-vis des nouvelles technologies.

PT : Au Portugal, l'offre d'éducation continue et de formation en technologies éducatives pour les éducateurs d'adultes, les éducateurs communautaires et les travailleurs sociaux fait face à un certain nombre de défis. Il y a une grande inégalité dans l'accès aux infrastructures, ce qui crée à son tour des inégalités dans l'enseignement. De plus, les éducateurs et les travailleurs sociaux plus âgés résistent à l'adoption de nouvelles méthodes pédagogiques. Un autre défi majeur au Portugal est le manque de financement et de soutien institutionnel, ce qui peut souvent limiter la construction d'infrastructures, l'acquisition de matériel technologique et la mise en œuvre de formations.

IE : Fournir une éducation et une formation continues aux technologies éducatives pour les éducateurs d'adultes, les éducateurs communautaires et les travailleurs sociaux fait face à plusieurs défis principaux. 30 % des répondants ont identifié des contraintes de temps et la nécessité de trouver un équilibre entre la formation et les responsabilités existantes. De plus, 30 % ont souligné les problèmes liés à l'accessibilité, en veillant à ce que les programmes de formation s'adaptent à divers horaires et circonstances, et qu'ils soient pertinents et utiles. Les limites financières ont été notées par 3 participants, qui ont mentionné un manque de financement et d'opportunités, en particulier dans les zones rurales. De plus, 2 personnes ont souligné la résistance au changement et la préférence pour les méthodes d'enseignement traditionnelles, ainsi que des préoccupations quant à la capacité d'adaptation aux nouvelles technologies. Enfin, 10 % ont mentionné le manque d'infrastructures et de compétences numériques, ainsi qu'une « technophobie » générale ou un malaise à l'égard de la technologie chez certains éducateurs.

DE : En Allemagne, les principaux défis de l'offre d'éducation continue et de formation en technologies éducatives pour les éducateurs d'adultes, les éducateurs communautaires et les travailleurs sociaux tournent autour des contraintes budgétaires, des niveaux de stress élevés dans les milieux professionnels qui limitent le temps consacré à la formation continue et de l'équilibre entre les dépenses de cours et les revenus. L'intégration de la technologie dans les cours peut être coûteuse, et il est essentiel de se procurer du matériel et des outils en libre accès. De plus, les ressources financières limitées entravent souvent la mise en œuvre de l'informatique et de la numérisation dans les cours, les problèmes de sécurité des données devant également être pris en compte. Les exigences techniques, l'intégration pédagogique des solutions technologiques et les compétences informatiques insuffisantes des enseignants compliquent encore les choses. Les contraintes de temps et les problèmes liés à l'évolutivité,



aux contraintes de capacité, à l'accès à Internet et à la sécurité des données posent également des défis importants. Enfin, assurer la conformité aux réglementations en matière de protection des données et naviguer dans les questions de licence et de droit d'auteur ajoutent de la complexité au processus.

PL : Les principaux défis comprennent l'accès limité aux ressources et à la technologie, le financement insuffisant des programmes de formation, les différents niveaux de littératie numérique chez les éducateurs et la nécessité d'un soutien continu et de mises à jour pour suivre l'évolution rapide des technologies éducatives.

B. Types de formation nécessaires pour s'assurer que les éducateurs maîtrisent l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes

Question n° 15. Quels types de formation sont nécessaires pour s'assurer que les éducateurs maîtrisent l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes ?

AU : Les réponses ont mis l'accent sur la diversité des besoins de formation essentiels pour les éducateurs. Trois d'entre eux ont mis en évidence une formation complète aux principes de gamification et des ateliers pratiques pour concevoir des leçons basées sur le jeu. Deux personnes se sont concentrées sur le développement professionnel dans la sélection, l'intégration et l'évaluation des jeux éducatifs, ainsi que sur le dépannage des problèmes techniques. 2 autres répondants ont mis l'accent sur la création d'environnements d'apprentissage inclusifs, l'utilisation de l'analyse de données et l'intégration de la narration et de la collaboration dans le contenu gamifié. L'un d'eux a noté l'adaptation des méthodes d'enseignement traditionnelles, la gestion de la dynamique de la salle de classe et l'exploitation de technologies comme la réalité virtuelle. Dans l'ensemble, il est essentiel que les éducateurs puissent répondre à ces besoins de formation afin de mettre en œuvre efficacement la gamification et l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes.

NL : Pour s'assurer que les éducateurs maîtrisent l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes, plusieurs types de formation sont nécessaires. Des ateliers de développement professionnel complets axés sur les principes et les meilleures pratiques de la gamification et de l'apprentissage par le jeu sont essentiels (30%). Des sessions de formation pratique qui permettent aux éducateurs de s'entraîner à utiliser des outils et des plateformes spécifiques dans un environnement contrôlé peuvent aider à renforcer la confiance et les compétences (20 %). La formation devrait également inclure des stratégies visant à intégrer la gamification dans le programme et à l'aligner sur les objectifs éducatifs (10 %). Les possibilités d'apprentissage continu telles que les webinaires (10 %), les cours en ligne (10 %) et les programmes de certification (10 %) peuvent tenir les éducateurs au courant des dernières avancées. De plus, des études de cas et des exemples de mises en œuvre réussies peuvent fournir des informations pratiques et de l'inspiration (10 %).

FR : Les éducateurs ont besoin d'une formation sur l'utilisation du jeu. Ils doivent d'abord être capables d'utiliser le jeu pour ensuite expliquer l'utilisation aux apprenants. Lien à cela, une formation numérique est utile. Le soutien de l'équipe qui crée le jeu est nécessaire car les éducateurs n'ont pas réussi à comprendre comment utiliser correctement le jeu. S'ils sont seuls, ils ne progresseront pas et pourraient ne pas avoir assez de connaissances pour aider les apprenants à ce moment-là.

PT : Pour s'assurer que les éducateurs maîtrisent l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes, il serait très bénéfique d'avoir à leur disposition les types de formation suivants. Tout d'abord, ils doivent commencer par une formation conceptuelle, il est important de fournir une contextualisation et une base sur le concept de gamification. Après la partie théorique, ils devraient suivre une formation pratique aux compétences techniques, où ils ont l'occasion d'en apprendre davantage sur les logiciels et les outils qu'ils peuvent utiliser. En outre, des formations au développement de contenu seraient également utiles, ainsi que des ateliers pour créer des moments de pratique pratique, afin que les éducateurs puissent avoir l'occasion de pratiquer dans un environnement contrôlé.

IE : Pour s'assurer que les éducateurs sont compétents dans l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes, plusieurs types de formation sont nécessaires. 30 % des personnes interrogées ont souligné l'importance d'une formation pratique où les éducateurs peuvent faire l'expérience de la gamification en tant qu'apprenants et créer eux-mêmes des outils de gamification simples. Un autre 20 % a recommandé une formation qui comprend des techniques de dépannage pour résoudre les problèmes lorsque les outils ne fonctionnent pas comme prévu. De plus, 20 % ont souligné la nécessité de proposer des cours qui promeuvent les concepts de gamification tout en démontrant des stratégies de mise en œuvre efficaces. La littératie numérique et les compétences en informatique ont été mentionnées par 20 % des participants, y compris la formation en programmation informatique de base et l'utilisation de systèmes de gestion de l'apprentissage comme Moodle. De plus, 10 % ont suggéré une formation qui aide les éducateurs à comprendre les différents styles d'apprentissage et à adapter les méthodes de gamification en conséquence. Dans l'ensemble, ces types de formation visent à développer des compétences pratiques, des compétences numériques et des stratégies adaptatives pour une gamification efficace dans l'éducation des adultes.

DE : Les exigences de formation pour que les éducateurs puissent utiliser efficacement la gamification et l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes comprennent la diffusion des connaissances, la familiarité avec les environnements informatiques et la fourniture de solutions aux problèmes potentiels. Les éducateurs doivent suivre des expériences de formation immersives pour comprendre le point de vue de l'apprenant, discuter d'approches alternatives et intégrer systématiquement l'informatique et l'apprentissage en ligne. Une formation de base sur les principes et les stratégies de gamification, ainsi que des sessions avancées axées sur le développement et la mise en œuvre de stratégies de gamification efficaces, sont essentielles. Une formation technique sur des outils pertinents, combinée à des connaissances pédagogiques, est cruciale pour que les éducateurs intègrent avec succès la gamification dans leurs cours. En outre, la formation à la numérisation et la promotion des compétences numériques sont des aspects essentiels à prendre en compte.

PL : Les éducateurs ont besoin d'une formation aux principes de conception de jeux, aux stratégies pédagogiques et aux outils technologiques pour mettre en œuvre efficacement la gamification et l'apprentissage par le jeu. Ils doivent également apprendre à aligner ces méthodes sur les objectifs du programme et à évaluer efficacement les résultats d'apprentissage.

Question n° 16. Comment aider les éducateurs à acquérir les aptitudes et les compétences nécessaires ?

AU : Aider les éducateurs à acquérir les aptitudes et les compétences nécessaires implique des approches adaptées sous différents angles. Trois des réponses mettaient l'accent sur les ateliers, les séances de formation et les cours en ligne axés sur divers besoins d'apprentissage et les pratiques tenant compte des traumatismes. Deux personnes ont souligné les programmes de mentorat, les réseaux de soutien par les pairs et les partenariats avec des établissements d'enseignement. Deux autres personnes se sont concentrées sur les politiques préconisant une formation continue et des mécanismes de rétroaction. Un répondant a souligné l'importance de la sensibilité culturelle, de la narration et des trousseaux d'outils pour relever les défis en classe. Enfin, les participants ont souligné les collaborations communautaires et les programmes de formation spécialisés. Dans l'ensemble, ces stratégies visent à doter les éducateurs des compétences nécessaires pour soutenir efficacement les jeunes vulnérables et améliorer leurs expériences éducatives.

NL : Les éducateurs peuvent être soutenus dans l'acquisition des aptitudes et des compétences nécessaires par divers moyens :

- Il est crucial de donner accès à des programmes de formation et à des ressources de haute qualité, y compris un soutien financier pour la participation à des ateliers et à des cours (20 %).
- La mise en place de réseaux de mentorat (10 %) et de soutien par les pairs (20 %) peut faciliter le partage des connaissances et l'apprentissage collaboratif.
- Assurer des possibilités de développement professionnel continu, telles que des formations continues régulières et l'accès à des plateformes d'apprentissage en ligne, peut aider les éducateurs à se tenir au courant des nouvelles technologies et méthodologies (20 %).
- L'appui institutionnel des autorités éducatives et des administrateurs est essentiel pour favoriser une culture d'innovation et d'amélioration continue (10 %).
- Le fait d'accorder aux éducateurs du temps et de la souplesse dans leur emploi du temps pour participer à des activités de formation et de perfectionnement professionnel peut améliorer leur capacité d'acquérir et d'appliquer efficacement de nouvelles compétences (20 %).

FR : Pour aider les éducateurs à acquérir les aptitudes et les compétences nécessaires, il faut leur donner des formations adaptées à leurs besoins avec un côté pédagogique et un côté numérique. Ils ont besoin d'aide, d'être à leur écoute pour progresser. Il y a aussi un soutien financier qui est essentiel pour financer toute la formation. Il y a donc un besoin de communication, d'explication mais aussi la liberté de choisir ces outils ou d'autres.

PT : Il existe différentes mesures pour soutenir les éducateurs. La plus fondamentale serait de mettre en place des programmes de formation gratuits, accessibles à tous les éducateurs. Fondamental pour la mise en œuvre de ces programmes serait l'acquisition de matériaux technologiques permettant une meilleure adaptation aux outils de travail. L'appui institutionnel est également fondamental en termes d'allocation de ressources financières et de politiques qui encouragent la modernisation du système d'enseignement et la formation des éducateurs. Et enfin, la mise en place de cours pratiques, avec des techniciens spécialisés.

IE : Les éducateurs peuvent être soutenus pour acquérir les aptitudes et les compétences nécessaires par divers moyens. 30 % des répondants ont souligné l'importance des programmes de formation et des cours de développement professionnel. 20 % ont souligné le rôle du soutien des collègues et de l'amélioration des offres de formation. De plus, 20 % ont mentionné le soutien de l'employeur, comme l'octroi de congés pour la formation ou l'offre de programmes de développement professionnel. En outre, 20 % ont suggéré des cours de développement professionnel sanctionnés par l'État pour les éducateurs du secteur public, ainsi qu'un accès à des ressources d'apprentissage en ligne gratuites. Ces ressources doivent être attrayantes et accessibles aux éducateurs pendant leur temps parascolaire. Dans l'ensemble, une combinaison de formation officielle, de soutien par les pairs, d'aide de l'employeur et de matériel d'apprentissage accessible peut aider efficacement les éducateurs à acquérir les aptitudes et les compétences nécessaires.

DE : Les éducateurs peuvent être soutenus dans l'acquisition des aptitudes et des compétences nécessaires grâce à des cours dispensés par des développeurs de jeux, au renforcement des compétences informatiques générales, à une expérience pratique de diverses applications et jeux et à un engagement prolongé avec la méthodologie, les sujets et les concepts de jeux. Le renforcement de la communauté, les cours en ligne, les ressources d'apprentissage et les ateliers pratiques sont également des ressources précieuses. Apprendre des expériences existantes, être ouvert à de nouvelles approches pédagogiques et fournir des explications conceptuelles et des exemples concrets sont des stratégies efficaces. Une formation directe sur les outils numériques et leur utilisation, comme le montage vidéo ou les plateformes d'apprentissage, est également bénéfique.

PL : Les éducateurs peuvent être soutenus pour acquérir les aptitudes et les compétences nécessaires par divers moyens. Selon 40 % des répondants, ils ont souligné l'importance des programmes de formation et des cours de développement professionnel. 20 % ont souligné



Co-funded by
the European Union



le rôle du soutien des collègues et de l'amélioration des offres de formation. De plus, 20 % ont mentionné le soutien de l'employeur, comme l'octroi de congés pour la formation ou l'offre de programmes de développement professionnel. En outre, 10 % ont suggéré des cours de développement professionnel sanctionnés par l'État pour les éducateurs du secteur public, ainsi qu'un accès à des ressources d'apprentissage en ligne gratuites. Ces ressources doivent être attrayantes et accessibles aux éducateurs pendant leur temps parascolaire.

C. Impact de la gamification et de l'apprentissage par le jeu sur la motivation et l'engagement des apprenants adultes

Question n° 17. Selon vous, quel impact la gamification et l'apprentissage par le jeu ont-ils sur la motivation et l'engagement des apprenants adultes ?

AU : La gamification et l'apprentissage par le jeu ont un impact significatif sur la motivation et l'engagement des apprenants adultes, selon les perspectives apportées. Certaines des réponses ont souligné comment la gamification rend l'apprentissage agréable et moins intimidant, en stimulant la participation active et en réduisant l'anxiété. D'autres ont souligné le rôle de la rétroaction immédiate, des récompenses et de la motivation intrinsèque dans l'amélioration des expériences d'apprentissage des adultes. Deux personnes se sont concentrées sur la promotion de la collaboration, de la pensée critique et de la résolution de problèmes par le biais d'activités interactives basées sur des jeux. Un répondant a souligné les avantages de l'autonomie, la réduction des taux d'abandon et la pertinence accrue du contenu gamifié pour les apprenants adultes. Enfin, une personne a souligné l'importance d'atteindre les étapes d'apprentissage, de réduire l'anxiété liée à l'échec et d'améliorer les taux de rétention. Dans l'ensemble, la gamification et les stratégies d'apprentissage par le jeu améliorent efficacement la motivation, l'engagement et les résultats d'apprentissage chez les apprenants adultes.

NL : La gamification et l'apprentissage par le jeu ont un impact significatif sur la motivation et l'engagement des apprenants adultes selon les répondants. Ces méthodes sont considérées comme très efficaces pour accroître la motivation des apprenants en rendant les activités éducatives plus interactives (20 %), plus agréables (10 %) et plus adaptées aux intérêts et aux besoins des apprenants (10 %). Ils fournissent un feedback immédiat et des récompenses, ce qui peut renforcer la confiance et la satisfaction de l'apprenant (30 %). De plus, la gamification et l'apprentissage par le jeu favorisent un sentiment de compétition et de collaboration entre les apprenants, ce qui renforce leur engagement et leur engagement dans le processus d'apprentissage (10 %). Ces méthodes sont particulièrement efficaces pour atteindre les groupes difficiles à atteindre et marginalisés en offrant un environnement d'apprentissage favorable et inclusif qui répond à divers styles et préférences d'apprentissage (20 %).

FR : Apprendre en jouant à des jeux augmente la motivation et l'engagement des apprenants adultes car cela les met au défi, ils peuvent gagner des récompenses comme des badges (ou des niveaux). Ils peuvent comparer avec les autres apprenants ce qu'ils acquièrent ou leur niveau. C'est comme une petite compétition donc cela révèle le côté compétitif de chacun. L'engagement est également stimulé car les apprenants sont en apprentissage actif et peuvent progresser calmement, tranquillement et parfois seuls. Ils peuvent ressentir moins de pression pour apprendre plus lentement que les autres et prendre leur temps.

PT : La gamification et l'apprentissage par le jeu stimulent la motivation des apprenants adultes dans la mesure où il existe un système de dévouement et de récompense, ce qui signifie qu'en consacrant du temps et des efforts et en surmontant les défis présents dans les jeux, l'apprenant génère un sentiment de réalisation de soi et de récompense conséquente. Lorsqu'ils sentent qu'ils ont surmonté un défi, ce pouvoir d'accomplissement se transforme progressivement en motivation. En ce qui concerne l'engagement, la gamification a transformé un modèle d'enseignement traditionnel plus individuel et réservé en une méthode pédagogique dynamique et interactive qui stimule la communication entre les participants. En stimulant la dynamique sociale, un sentiment de motivation est également généré, en raison du désir d'interagir avec les autres, puisque nous sommes des êtres sociaux, nous avons besoin de cette communication et l'acquérir en conjonction avec l'enseignement est très bénéfique. Un autre point fort de la gamification qui génère de la motivation est le fait que ce type d'enseignement est plus personnalisé. La complexité des jeux est adaptée à chaque apprenant et, il peut choisir le rythme auquel il veut apprendre, ce qui génère un sentiment d'autonomie et le pousse à s'engager, car lorsque le contenu et la façon d'enseigner ne sont pas adaptés et sont trop génériques, certains apprenants finissent par se sentir frustrés car ils ne peuvent pas apprendre au même rythme et avec la même facilité qu'un enseignement général et régulier. Enfin, il est à noter que la motivation est également renforcée par les différents styles d'apprentissage proposés aux stagiaires grâce à la gamification. C'est à chaque éducateur d'analyser la classe et de comprendre sur quel style baser son jeu, auditif, visuel ou kinesthésique.

IE : La gamification et l'apprentissage par le jeu sont perçus comme ayant un impact significatif sur la motivation et l'engagement des apprenants adultes, selon les réponses. 30 % des participants ont souligné l'augmentation de l'interaction et de l'engagement en raison de l'introduction de nouvelles technologies. 30 % ont souligné le potentiel d'un impact majeur, en particulier pour rendre l'apprentissage plus agréable et plus accessible. De plus, 20 % ont noté que l'impact dépend des préférences et des intérêts individuels, ce qui suggère que les apprenants qui sont naturellement enclins aux approches gamifiées pourraient en bénéficier le plus. De plus, 20 % ont mentionné le potentiel de la gamification pour augmenter la motivation intrinsèque et le sentiment d'accomplissement, rendant l'apprentissage amusant et encourageant la participation active. Dans l'ensemble, ces réponses indiquent une croyance répandue dans l'influence positive de la gamification et de l'apprentissage par le jeu sur la motivation et l'engagement des apprenants adultes, dépassant potentiellement les modèles d'apprentissage traditionnels en termes d'efficacité.

DE : Les réponses suggèrent que la gamification et l'apprentissage par le jeu ont un impact significatif sur la motivation et l'engagement des apprenants adultes. Ils fournissent un feedback immédiat, un succès visible et offrent une alternative aux supports d'apprentissage traditionnels. Les apprenants font preuve d'une motivation et d'un engagement accrus, en particulier dans les composantes ludiques des cours et des séminaires. Ces approches



améliorent non seulement la motivation et l'engagement, mais favorisent également les compétences de pensée critique et de résolution de problèmes.

PL : Selon 70 % des éducateurs, la gamification et l'apprentissage par le jeu améliorent considérablement la motivation et l'engagement des apprenants adultes. Ils font état d'une participation et d'un enthousiasme accrus pour les activités éducatives. De plus, 60 % des éducateurs remarquent une meilleure rétention de l'information et des niveaux plus élevés d'interactivité dans le processus d'apprentissage.

Question n° 18. Quels sont les inconvénients ou les limites potentiels de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes ?

AU : La gamification et l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes présentent plusieurs inconvénients et limites potentiels, comme le soulignent les réponses fournies. Certaines des préoccupations tournent autour de la perception du contenu gamifié comme étant enfantin, des problèmes techniques d'accès à Internet et de la résistance des éducateurs traditionnels. D'autres ont souligné les défis liés à l'alignement des jeux sur les objectifs éducatifs, l'adaptation à divers styles d'apprentissage et les coûts initiaux élevés. Deux autres personnes se sont concentrées sur les difficultés techniques pour les apprenants, les préoccupations concernant la sécurité des données et l'intégration avec les méthodes d'enseignement traditionnelles. Environ 10 à 15 % ont noté des frustrations potentielles à l'égard des jeux complexes et des difficultés à évaluer l'efficacité et à mesurer les résultats. Enfin, ils ont souligné l'importance de maintenir la valeur éducative au milieu des aspects divertissants de l'apprentissage gamifié. Ces considérations sont essentielles pour relever efficacement les défis et maximiser les avantages de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans les contextes d'éducation des adultes.

NL : Bien que la gamification et l'apprentissage par le jeu offrent de nombreux avantages, il existe également des inconvénients et des limites potentiels à prendre en compte. L'une des préoccupations est le risque de trop dépendre des facteurs de motivation extrinsèques tels que les récompenses et les points, ce qui peut miner la motivation intrinsèque et l'engagement à long terme (20 %). Il est également possible de jouer avec le système ou de se concentrer davantage sur la victoire que sur l'apprentissage, ce qui peut nuire à la valeur éducative de ces méthodes (30%). De plus, tous les apprenants ne réagissent pas positivement à la gamification, car les préférences individuelles et les styles d'apprentissage varient (10 %). Il peut être difficile de s'assurer que les méthodes de gamification sont alignées sur les objectifs et les résultats d'apprentissage (10 %), et il existe un risque de mise en œuvre superficielle ou inefficace si elle n'est pas soigneusement planifiée et exécutée (10 %). En outre, l'accès à la technologie et aux ressources numériques peut être limité pour certains apprenants, ce qui pourrait creuser les inégalités existantes en matière d'éducation (20 %).

FR : L'une des limites de la gamification est la surutilisation. Les apprenants peuvent se sentir moins impliqués, intéressés parce qu'ils s'ennuient. Le jeu peut également prendre le dessus sur l'apprentissage, perdant le premier intérêt. S'il n'est pas en groupe, il diminue la dynamique du groupe, de l'apprentissage en groupe, et donc la dimension sociale. Pour les jeux en ligne, certaines personnes peuvent avoir des difficultés à utiliser les outils numériques ou ne pas être réceptives au support. Certaines personnes aiment apprendre en interagissant avec d'autres personnes, avec l'éducateur.



PT : Tout d'abord, la gamification et l'apprentissage par le jeu nécessitent des infrastructures et des matériaux technologiques pour être viables, ce qui limite son application, générant des inégalités dans l'apprentissage, puisque les stagiaires, les écoles ou les institutions disposant de plus de ressources bénéficieront de cette méthode pédagogique. Le développement du jeu lui-même nécessite des stagiaires ayant de bonnes connaissances technologiques dans la création de jeux, et par conséquent une formation afin qu'ils puissent acquérir les compétences nécessaires pour acquérir et appliquer les jeux. Deux inconvénients évoqués étaient le risque que la gamification du contenu à enseigner ne soit pas bien produite et contribue à une approche superficielle du sujet et à un apprentissage inégal par différents niveaux de compétences technologiques au sein d'une même classe. De plus, la compétitivité excessive générée par les jeux entre les stagiaires a été mentionnée, ce qui peut devenir un inconvénient s'il ne s'agit pas d'une compétition saine et génère des tensions entre les stagiaires.

IE : Plusieurs inconvénients ou limites potentiels de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes ont été identifiés par les participants. 30 % ont exprimé des préoccupations concernant les défis technologiques, y compris les difficultés pour les personnes ayant de faibles compétences numériques et les problèmes technologiques tels que les pannes de site ou le manque de mises à jour. 30 % ont souligné la possibilité que les approches gamifiées ne conviennent pas à tous les apprenants, en particulier si le sujet ou le niveau ne convient pas. De plus, 20 % ont mentionné le risque qu'une infrastructure, des ressources ou des équipements limités entravent une mise en œuvre efficace. Des inquiétudes ont également été soulevées quant à la possibilité que le contenu gamifié soit perçu comme trop enfantin ou pas assez engageant, ce qui pourrait miner la motivation des apprenants. De plus, 10 % ont souligné le risque d'une approche unique et l'importance de s'assurer que les stratégies de gamification sont adaptées de manière appropriée pour répondre aux divers besoins des apprenants. Dans l'ensemble, ces réponses soulignent l'importance de relever les défis technologiques, pédagogiques et liés à l'engagement afin de maximiser l'efficacité de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes.

DE : Les inconvénients potentiels incluent la perception que le sujet n'est pas pris au sérieux en raison de sa nature ludique, les apprenants peuvent parcourir le contenu sans s'engager profondément, et certains adultes peuvent hésiter à s'ouvrir dans un environnement de jeu. De plus, le développement et la mise en œuvre de programmes d'apprentissage gamifiés efficaces posent des défis en raison des besoins en ressources et en temps, des connaissances techniques et des problèmes potentiels d'intégration avec les méthodes d'enseignement traditionnelles. Il est crucial d'assurer l'alignement sur les objectifs d'apprentissage, et certains apprenants peuvent ne pas pleinement assumer leur rôle dans des scénarios gamifiés, ce qui nécessite un soutien accru. On craint également que la gamification ne semble artificielle et ne réponde pas aux besoins des participants. De plus, la



nécessité d'une intégration poussée et les coûts élevés associés à certaines plateformes de jeu sont considérés comme des limitations. Enfin, il peut être difficile de s'assurer que les éléments de gamification s'alignent étroitement sur le contenu et offrent des niveaux de défi appropriés, mais nécessaires à une mise en œuvre efficace.

PL : Environ 40 % des éducateurs reconnaissent que la gamification et l'apprentissage par le jeu peuvent présenter des inconvénients ou des limites potentiels dans l'éducation des adultes. Il s'agit notamment des préoccupations concernant la dépendance excessive à l'égard de la technologie, les distractions par rapport aux objectifs d'apprentissage et les défis liés à la conception de jeux efficaces qui répondent à divers styles d'apprentissage. De plus, environ 30 % expriment des réserves sur le temps et les ressources nécessaires à la mise en œuvre, ainsi que sur le potentiel de la gamification à éclipser la pensée critique et l'apprentissage en profondeur.

D. Rôle de la technologie dans la promotion de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes

Question n° 19. Quel rôle voyez-vous jouer la technologie dans la promotion de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes ?

AU : La technologie joue un rôle crucial dans la promotion de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes, selon les perspectives fournies. Trois réponses ont souligné comment la technologie améliore l'engagement grâce à des expériences interactives et immersives, à la personnalisation du contenu et à l'accessibilité. Deux personnes ont souligné le rôle des plateformes numériques, de l'analyse des données et des outils de suivi dans la personnalisation de l'apprentissage et le suivi des progrès. Deux autres répondants se sont concentrés sur les avantages de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée et des applications mobiles dans l'intégration de la gamification dans la vie quotidienne et les routines des adultes. Une personne a souligné l'importance de l'intelligence artificielle, des plateformes de médias sociaux et des mesures de cybersécurité pour améliorer les parcours d'apprentissage personnalisés, les incitatifs sociaux et la sécurité des données. Enfin, une personne a souligné le rôle du feedback et de l'évaluation en temps réel dans l'amélioration des résultats d'apprentissage et de la motivation des apprenants adultes. Dans l'ensemble, la technologie est un puissant catalyseur d'expériences de gamification et d'apprentissage par le jeu efficaces et attrayantes dans les contextes d'éducation des adultes.

NL : La majorité des personnes interrogées reconnaissent que la technologie joue un rôle crucial dans la promotion de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes. La technologie fournit l'infrastructure et les plateformes nécessaires à la mise en œuvre efficace de ces méthodes, permettant aux éducateurs de créer des expériences d'apprentissage immersives et interactives. Les outils et plateformes numériques facilitent le développement de contenus d'apprentissage gamifiés et permettent aux apprenants d'accéder à des ressources pédagogiques à tout moment et en tout lieu. La technologie permet également une rétroaction et une évaluation en temps réel, ce qui améliore l'expérience d'apprentissage et permet un enseignement personnalisé. De plus, la technologie permet la collaboration et l'interaction sociale entre les apprenants, favorisant un sentiment de communauté et d'engagement dans le processus d'apprentissage.

FR : Promouvoir la gamification est plus facile avec les réseaux sociaux. Il pulvérise l'information rapidement et massivement. L'évolution de la diversité des supports numériques crée une autre dynamique, laissant le choix.

PT : La technologie joue un rôle fondamental dans le développement des jeux pour l'éducation des adultes. De nos jours, il existe plusieurs progiciels pour développer des jeux interactifs qui sont utilisés comme une méthode d'enseignement très efficace. En plus des logiciels, il existe des plateformes moins complexes et intuitives pour créer des jeux

pédagogiques. La technologie est un domaine qui sous-tend plusieurs fronts dans l'enseignement. Il aide à partager les connaissances, démontre les progrès dans le cours de l'apprentissage et aide les éducateurs à planifier, créer, évaluer et gérer ce partage des connaissances. De plus, la technologie offre la possibilité de transmettre des connaissances personnalisées de manière plus dynamique et attrayante, ce qui se traduit par une plus grande adhésion et motivation de la part des stagiaires. Dans le cadre des possibilités existantes, la technologie offre de multiples formes de gamification. La polyvalence des outils technologiques fournit une richesse de ressources qui, combinées à la créativité, peuvent générer des jeux très intéressants. Enfin, il convient de souligner que la promotion de la gamification et des jeux pour l'éducation des adultes est facilitée par le fait que les progrès technologiques favorisent la connexion virtuelle entre les éducateurs et le public cible, ce qui rend la diffusion rapide, à grande échelle et efficace, par rapport aux méthodes de promotion traditionnelles.

IE : Les participants ont reconnu le rôle important de la technologie dans la promotion de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes. 30 % ont souligné la relation symbiotique entre la technologie et ces stratégies éducatives, soulignant qu'elles vont de pair. 30 % ont suggéré que les plateformes et les applications numériques sont susceptibles de servir de principaux supports pour développer et diffuser du contenu gamifié. Cependant, 20 % des personnes interrogées craignent l'exclusion potentielle des personnes ayant des compétences numériques limitées si la promotion est effectuée uniquement à l'aide de la technologie numérique. En outre, 10 % ont souligné le rôle crucial de la technologie dans la fourniture de l'infrastructure, des outils et des plateformes nécessaires à la création d'expériences d'apprentissage attrayantes et interactives. Dans l'ensemble, les répondants considèrent que la technologie joue un rôle majeur et croissant dans la facilitation de la mise en œuvre et de l'accessibilité de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes.

DE : La technologie joue un rôle crucial dans la promotion de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes. Les progrès technologiques permettent une intégration directe dans les jeux, mais les utilisateurs ont également besoin d'accéder à des technologies de qualité pour s'engager efficacement dans ces jeux. Les plateformes d'apprentissage en ligne et les systèmes de gestion de l'apprentissage sont essentiels, offrant des fonctionnalités pour la gestion de contenu, la communication entre les éducateurs et les apprenants et l'évaluation des progrès. Le développement de plateformes numériques spécialement conçues pour l'apprentissage gamifié est rendu possible par la technologie, les appareils mobiles prenant de plus en plus d'importance. La technologie soutient l'apprentissage par le jeu, bien que ce ne soit pas toujours obligatoire. Son importance devrait croître à l'avenir, offrant de nouvelles opportunités pour l'éducation grâce aux appareils mobiles et aux ordinateurs personnels (PC).



PL : La technologie joue un rôle central dans la promotion de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes. 80 % des éducateurs reconnaissent la technologie comme un facilitateur, permettant la création d'expériences d'apprentissage interactives et immersives. Environ 70 % soulignent son rôle dans l'accès à un large éventail de jeux et de plateformes éducatifs, répondant aux diverses préférences des apprenants. De plus, 60 % soulignent la capacité de la technologie à fournir un feedback en temps réel et un apprentissage personnalisé, ce qui améliore l'engagement et l'efficacité.

Remarque : Les pourcentages supérieurs à 100 % sont dus au chevauchement de certaines réponses, certains répondants ayant indiqué plusieurs réponses à cette question.

Question n° 20. Quelles sont les principales innovations technologiques susceptibles d'avoir un impact sur l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes ?

AU : Les innovations technologiques sont sur le point d'avoir un impact significatif sur l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes, selon les perspectives fournies. Les réponses ont souligné le potentiel de la réalité augmentée (RA), de la réalité virtuelle (RV) et de l'intelligence artificielle (IA) dans la création d'expériences d'apprentissage immersives, personnalisées et interactives pour les adultes. Ils ont également souligné le rôle de la technologie blockchain, de l'Internet des objets (IoT) et de l'analyse des mégadonnées dans l'amélioration de la sécurité, le développement des compétences pratiques et les informations sur le comportement des apprenants. Les répondants se sont concentrés sur les avantages de la technologie mobile, des plateformes d'apprentissage adaptatives et de l'intégration des médias sociaux pour promouvoir la flexibilité, l'engagement et le renforcement de la communauté chez les apprenants adultes. Ils ont souligné les avantages de l'infonuagique en matière d'évolutivité et d'accessibilité, ainsi que l'importance des mesures de cybersécurité pour assurer la protection des données et la confiance. Enfin, ils ont souligné le potentiel des chatbots d'IA pour l'assistance et l'orientation en temps réel dans des contextes d'apprentissage gamifiés. Ces avancées technologiques sont prometteuses pour améliorer l'efficacité, l'engagement et l'inclusivité de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes.

NL : Parmi les innovations technologiques clés susceptibles d'avoir un impact sur l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes, citons l'intelligence artificielle (IA), la réalité virtuelle (RV) et la réalité augmentée (RA). Les systèmes d'apprentissage adaptatif alimentés par l'IA peuvent personnaliser les expériences d'apprentissage en fonction des préférences et des performances individuelles des apprenants, optimisant ainsi l'engagement et les résultats (40 %). Les technologies VR et AR offrent des environnements immersifs et interactifs qui améliorent le réalisme et l'efficacité des expériences d'apprentissage gamifiées (20 %). Les technologies et les applications mobiles offrent flexibilité et accessibilité, permettant aux apprenants d'interagir avec du contenu gamifié sur leurs propres appareils (20 %). De plus, l'intégration de l'analyse des données et de l'analyse de l'apprentissage permet aux éducateurs de suivre les progrès des apprenants et d'optimiser les stratégies pédagogiques pour de meilleurs résultats d'apprentissage (10 %). La technologie blockchain peut également jouer un rôle dans la vérification et l'accréditation des réalisations dans des environnements d'apprentissage gamifiés, améliorant ainsi la crédibilité et la reconnaissance (10 %).

FR : La tablette/smartphone est géniale en gamification car elle est tactile donc plus d'interactions avec l'interface/plateforme qu'avec un simple écran. De plus, il est petit, il est donc facile à transporter partout et à jouer-apprendre pendant le temps libre. L'IA pourrait

également augmenter l'efficacité de l'apprentissage avec une assistance constante qui peut répondre à tout moment ou peut-être changer le niveau du jeu pour s'adapter à l'apprenant.

PT : Tous les participants ont estimé que les plateformes les plus susceptibles d'avoir un impact sur l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu étaient les plateformes d'apprentissage en ligne, telles que les MOOC et les applications pédagogiques, en raison de leur facilité d'accès via les téléphones portables. Le grand impact que l'intelligence artificielle peut avoir sur la gamification a également été mentionné, ainsi que la réalité virtuelle et le Big Data.

IE : Plusieurs innovations technologiques clés devraient avoir un impact sur l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes, comme l'ont indiqué les participants. 30 % ont souligné le potentiel des technologies de réalité virtuelle et augmentée (VR/AR) pour améliorer les expériences d'apprentissage immersives. 20 % ont spécifiquement mentionné la possession généralisée d'appareils numériques connectés à Internet, ce qui élargit l'accès au contenu gamifié. En outre, 20 % ont identifié l'intelligence artificielle (IA) comme ayant le potentiel d'enrichir la gamification grâce à des expériences d'apprentissage personnalisées et à un feedback adaptatif. Cependant, 30 % ont exprimé des incertitudes ou n'ont pas précisé d'innovations technologiques particulières. Dans l'ensemble, la RV/RA, l'IA et la présence omniprésente des appareils numériques sont considérées comme des facteurs clés qui façonnent le paysage futur de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes.

DE : Plusieurs innovations technologiques sont sur le point d'avoir un impact sur l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes. Il s'agit notamment de l'intelligence artificielle (IA), de la réalité virtuelle (VR), de la réalité augmentée (AR), des tâches interactives, des quiz, des vidéos, des podcasts, des plateformes de quiz en ligne et de la communication sur Internet. L'exploitation de ces technologies facilite l'exploration, la compétition, diverses interactions d'apprentissage et l'intégration d'éléments de jeu tels que les systèmes de points, les classements, les niveaux, les règles, les badges, les trophées et les missions.

PL : Réalité virtuelle (VR) : Environ 40 % des éducateurs prévoient que la technologie VR révolutionnera les expériences d'apprentissage immersives, permettant aux adultes d'interagir avec des environnements virtuels et des simulations. Réalité augmentée (RA) : Environ 20 % des éducateurs prévoient que la RA améliorera l'apprentissage gamifié en superposant du contenu numérique sur le monde physique, créant ainsi des expériences interactives et attrayantes. Plateformes d'apprentissage gamifiées : Environ 60 % des éducateurs prévoient des avancées dans les plateformes d'apprentissage gamifiées, offrant des analyses plus sophistiquées, des options de personnalisation et des fonctionnalités sociales pour améliorer l'engagement et la collaboration des apprenants. Apprentissage mobile : Environ 50 % des éducateurs s'attendent à ce que les appareils mobiles continuent



Co-funded by
the European Union



de jouer un rôle important dans l'apprentissage gamifié, en fournissant un accès en déplacement à des jeux et des ressources éducatifs.

Remarque : Les pourcentages supérieurs à 100 % sont dus au chevauchement de certaines réponses, certains répondants ayant indiqué plusieurs réponses à cette question.

IV. Stratégies d'apprentissage par le jeu pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficiles à atteindre

A. Aperçu des réponses sur le potentiel des stratégies d'apprentissage par le jeu pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficiles à atteindre

Question n° 21. Selon vous, quel est le potentiel des stratégies d'apprentissage par le jeu pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection alternative difficiles à atteindre ?

AU : Les stratégies d'apprentissage par le jeu ont un potentiel important pour atteindre et impliquer les jeunes adultes institutionnalisés difficiles à atteindre et ceux qui bénéficient d'une protection de remplacement, comme le soulignent les perspectives fournies. Les réponses ont souligné la nature interactive et engageante des approches basées sur le jeu, qui peuvent combler les lacunes éducatives et motiver les personnes qui peuvent avoir des difficultés avec les méthodes traditionnelles. Ils ont souligné la capacité de l'apprentissage par le jeu à fournir un environnement d'apprentissage sûr et flexible, adapté à divers styles et contextes d'apprentissage. Ils se sont également concentrés sur le potentiel des stratégies basées sur le jeu pour promouvoir l'indépendance, les compétences de prise de décision et la résilience par le biais de scénarios simulés et d'un feedback immédiat. Les gens ont noté le rôle des environnements virtuels dans la promotion d'un sentiment de communauté et de soutien par les pairs chez les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement, ce qui renforce leur engagement et leur motivation. Enfin, les répondants ont souligné l'importance de la formation pratique et de l'accessibilité des plateformes technologiques pour atteindre et soutenir les jeunes adultes, où qu'ils se trouvent. Dans l'ensemble, l'apprentissage par le jeu apparaît comme un outil prometteur pour autonomiser et éduquer les jeunes adultes dans des circonstances difficiles, en leur offrant des opportunités de croissance personnelle et de réussite scolaire.

NL : Tous les répondants voient un potentiel important dans les stratégies d'apprentissage par le jeu pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés difficiles à atteindre et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement. Ces méthodes offrent une approche d'apprentissage engageante et interactive qui permet de surmonter des obstacles tels que le désengagement et le manque de motivation (60 %). En offrant un environnement d'apprentissage favorable et inclusif, l'apprentissage par le jeu peut aider à établir un lien de confiance et un rapport avec les apprenants qui ont peut-être eu des expériences négatives avec l'éducation traditionnelle (20 %). Ces stratégies peuvent également répondre à divers besoins et préférences d'apprentissage, ce qui rend l'apprentissage plus accessible et plus pertinent pour les apprenants individuels (10 %). De plus, l'apprentissage par le jeu peut

responsabiliser les apprenants en leur permettant de progresser à leur propre rythme et en leur fournissant un feedback et des récompenses immédiats, ce qui peut renforcer la confiance en soi et la motivation (10 %).

FR : Les jeunes adultes qui ont eu un début de vie difficile, ou qui sont encore dans des institutions spécialisées, ont besoin d'un accompagnement spécifique. Ils peuvent avoir été incapables d'aller à l'école pour diverses raisons, ou avoir abandonné le système éducatif « traditionnel ». Il est donc important de ne pas les décevoir et de leur permettre de continuer à apprendre d'une nouvelle manière qui leur convient peut-être mieux. La gamification peut rendre cela possible, car elle donne l'impression d'apprendre sans apprendre réellement. Jouer à des jeux vous permet de retenir plus d'informations sans avoir l'impression de travailler. De cette façon, les jeunes adultes peuvent continuer à accumuler des compétences et des connaissances grâce à des méthodes de jeu variées et plus adaptées.

PT : Le potentiel des stratégies basées sur le jeu pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection alternative est assez élevé, mais les obstacles ne peuvent être sous-estimés. De l'avis des participants, le principal facteur qui donne au potentiel de la gamification et des stratégies basées sur le jeu est leur attractivité, leur capacité à présenter le contenu de manière plus dynamique et interactive, différente des manières traditionnelles auxquelles ils sont probablement habitués. De plus, la personnalisation du contenu lui-même, l'adaptation faite par les stagiaires pour répondre aux difficultés et aux besoins des stagiaires, est très importante, car une éducation généraliste et transversale pour les jeunes dans le système éducatif ordinaire n'est pas en mesure de suivre les idiosyncrasies de ce public cible spécifique. L'adaptation du contenu le démocratise et suggère que chaque stagiaire aille à son propre rythme pendant le processus d'apprentissage. La stimulation des compétences sociales générées par la communication par le jeu a également été mentionnée. Si le formateur contrôle la dynamique sociale et produit une saine compétition entre les stagiaires, cela peut être un bon déclencheur pour générer de la motivation. Selon le contenu des jeux, ils peuvent conduire à un sentiment d'appartenance, d'inclusion et de soutien, ce qui est très important dans le cas des jeunes institutionnalisés. Enfin, les participants pensent que les jeux doivent être un soutien émotionnel, car ils doivent être une méthode pédagogique qui donne un sentiment de tranquillité et de plaisir, car ils sont interactifs et didactiques et pas trop formels. Il est important de comprendre que souvent les jeunes qui sont institutionnalisés et/ou en protection alternative ont une vie complexe, avec un contexte familial complexe, donc l'enseignement doit agir comme une « échappatoire » à cette réalité et apporter une acquisition légère et agréable des connaissances.

IE : Les participants ont exprimé des opinions variées sur le potentiel des stratégies d'apprentissage par le jeu pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection alternative. 20 % se sont montrés prudents, reconnaissant les difficultés potentielles mais reconnaissant les avantages de l'accessibilité et

de l'engagement offerts par les jeux numériques. Un autre 20 % ont souligné le fort potentiel de rejoindre ces jeunes adultes, en particulier compte tenu de leur utilisation fréquente d'appareils numériques. De plus, 20 % ont exprimé leur optimisme quant à l'impact transformateur de l'apprentissage par le jeu, suggérant qu'il pourrait complètement changer les expériences éducatives de ces jeunes adultes. De plus, 20 % ont noté le potentiel positif de la gamification pour encourager les apprenants à saisir des opportunités d'apprentissage par le biais de supports attrayants. Cependant, 20 % ont également souligné la nécessité de stratégies d'engagement efficaces pour garantir le succès. Dans l'ensemble, les personnes interrogées ont reconnu le potentiel important de l'apprentissage par le jeu pour atteindre et impliquer les jeunes adultes difficiles à atteindre, en particulier lorsqu'ils exploitent les plateformes numériques et les supports interactifs.

DE : Les stratégies d'apprentissage par le jeu ont un potentiel important pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés ou ceux qui sont placés dans des contextes de protection alternative. Ces approches peuvent améliorer l'engagement, en particulier pour les personnes qui peuvent avoir des difficultés avec les méthodes d'apprentissage traditionnelles. En offrant des expériences d'apprentissage interactives et expérientielles adaptées à leurs besoins et à leurs intérêts, les stratégies basées sur le jeu offrent des possibilités de développement des compétences, d'interaction sociale et de pensée critique. Ils créent une atmosphère d'apprentissage propice, favorisant des relations positives et encourageant l'exploration de manière amusante et engageante.

PL : Les stratégies d'apprentissage par le jeu ont un potentiel important pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés difficiles à atteindre et ceux qui se trouvent dans des contextes de protection alternative. En tirant parti de la motivation et de l'engagement intrinsèques inhérents aux jeux, ces stratégies peuvent surmonter des obstacles tels que le manque d'intérêt, les lacunes éducatives et l'isolement social couramment rencontré par ce groupe démographique. Les jeux offrent un environnement d'apprentissage sûr et immersif, permettant aux jeunes adultes d'explorer de nouveaux concepts, de développer des compétences et de prendre confiance en eux à leur propre rythme. De plus, l'apprentissage par le jeu peut favoriser l'interaction sociale, la collaboration et le bien-être émotionnel, en répondant aux besoins holistiques des jeunes adultes dans des contextes de soins alternatifs. Grâce à des interventions ciblées et adaptées basées sur le jeu, les éducateurs et les soignants peuvent donner à ces personnes des connaissances et des compétences essentielles et des opportunités de croissance personnelle, améliorant ainsi leurs résultats scolaires et leurs perspectives de vie.

Question n° 22. Quels sont les défis potentiels liés à l'utilisation de stratégies d'apprentissage par le jeu pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficiles à atteindre ?

AU : L'utilisation de stratégies d'apprentissage par le jeu pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés difficiles à atteindre et les personnes bénéficiant d'une protection de remplacement présente plusieurs défis, comme le soulignent les perspectives fournies. Une partie des réponses a identifié des défis liés à l'infrastructure, tels que l'accès limité à la technologie, l'Internet peu fiable et les contraintes de financement pour les mises à niveau nécessaires. D'autres ont noté la résistance du personnel, des soignants ou des participants eux-mêmes, découlant du scepticisme quant à la valeur éducative des jeux ou des préoccupations concernant la confidentialité et la sécurité des données. Ils ont également souligné la nécessité de tenir compte de la sensibilité culturelle dans le contenu des jeux et d'adapter les stratégies aux divers besoins et capacités d'apprentissage. Certains des répondants se sont concentrés sur le maintien de l'engagement et de la motivation au fil du temps, sur la résolution des obstacles logistiques et sur la démonstration de l'impact de l'apprentissage par le jeu sur les résultats scolaires. Enfin, ils ont souligné la complexité des politiques et des réglementations institutionnelles qui peuvent entraver la mise en œuvre et l'efficacité des approches basées sur le jeu. Il sera essentiel de relever ces défis pour tirer parti de l'apprentissage par le jeu afin de répondre aux besoins éducatifs et de développement des jeunes adultes dans des circonstances difficiles.

NL : Bien que les stratégies d'apprentissage par le jeu soient prometteuses pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficiles à atteindre, il existe des défis potentiels à prendre en compte. L'accès limité à la technologie et aux ressources numériques peut constituer un obstacle pour certains apprenants, en particulier ceux qui vivent dans des milieux institutionnalisés où les ressources peuvent être rares (30 %). Garantir l'équité et l'inclusivité dans l'accès aux expériences d'apprentissage gamifiées est crucial pour éviter de creuser les disparités existantes (20 %). L'adaptation du contenu d'apprentissage par le jeu pour répondre aux besoins et aux intérêts spécifiques de diverses populations d'apprenants peut s'avérer difficile et nécessiter des efforts de personnalisation et de localisation (20 %). De plus, il peut être nécessaire de s'attaquer à la résistance potentielle à la technologie ou aux jeux de la part des éducateurs, des soignants ou des autorités institutionnelles pour mettre en œuvre avec succès ces stratégies (10 %). Enfin, le maintien de l'engagement à long terme et la rétention des acquis d'apprentissage chez ces populations peuvent nécessiter un soutien et un renforcement continus au-delà de la mise en œuvre initiale de programmes d'apprentissage par le jeu (20 %).

FR : Chaque jeune adulte institutionnalisé ou pris en charge alternative a son histoire et sa logique, il est donc difficile de s'y adapter. Cependant, s'y adapter peut aussi être un défi pour les éducateurs, car vous ne pouvez pas toujours comprendre ce que ces personnes ont vécu ou traversent si vous ne l'avez pas vécu vous-même. Il est donc essentiel de continuer à écouter et de ne pas les précipiter ou les forcer.

PT : Outre les défis énoncés dans la réponse à la question 18, il faut tenir compte des spécificités de ce groupe cible. Les jeunes adultes placés en institution et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement ont généralement un milieu familial complexe et à risque. Il est essentiel de comprendre que la relation avec ces jeunes/adultes présente des défis à différents niveaux. La démotivation, l'isolement social et les comportements inappropriés en classe peuvent tous découler de traumatismes émotionnels qu'ils ont vécus.

IE : Plusieurs défis potentiels ont été identifiés par les participants dans l'utilisation de stratégies d'apprentissage par le jeu pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection alternative. 20 % ont souligné les défis logistiques, tels que l'obtention des ressources, des appareils et des équipements nécessaires pour mettre en œuvre efficacement l'apprentissage par le jeu. 20 % ont souligné l'importance de prendre en compte les questions d'accessibilité, car toutes les personnes n'ont peut-être pas accès à la technologie requise ou peuvent rencontrer des obstacles pour accéder aux jeux. De plus, 20 % ont souligné la nécessité de convaincre les parties prenantes de l'efficacité et de la pertinence de l'apprentissage par le jeu, indiquant une résistance potentielle ou un manque de compréhension. En outre, 20 % ont exprimé des préoccupations quant à la perception de la gamification comme étant trop « amusante » ou condescendante, ce qui pourrait compromettre la gravité du contenu éducatif ou les problèmes rencontrés par les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement. Dans l'ensemble, ces réponses soulignent l'importance de relever les défis liés à la logistique, à l'accessibilité, à l'engagement des parties prenantes et à la perception pour assurer la mise en œuvre réussie de stratégies d'apprentissage par le jeu pour atteindre les jeunes adultes difficiles à atteindre.

DE : Plusieurs défis peuvent survenir lors de l'utilisation de stratégies d'apprentissage basées sur le jeu pour les jeunes adultes institutionnalisés ou pris en charge de manière alternative. Il s'agit notamment de l'accès limité à la technologie dans les établissements de soins, des préoccupations concernant la confidentialité pendant les activités d'apprentissage et des préjugés existants contre l'efficacité de l'apprentissage axé sur le plaisir. La résistance des éducateurs aux approches basées sur le jeu et les contraintes potentielles en matière de ressources au sein des établissements de soins peuvent entraver davantage la mise en œuvre. Pour surmonter ces défis, il faut s'attaquer à l'accessibilité technologique, dissiper les préjugés et favoriser un environnement favorable à l'adoption de méthodes d'apprentissage par le jeu.

PL : Voici quelques défis potentiels liés à l'utilisation de stratégies d'apprentissage par le jeu pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés difficiles à atteindre et ceux qui bénéficient d'une protection alternative :



- Accès à la technologie : L'accès limité à la technologie ou à la connectivité Internet dans les établissements peut entraver la participation aux activités d'apprentissage par le jeu.
- Manque de ressources : Financement ou ressources insuffisants pour la mise en œuvre de programmes d'apprentissage par le jeu, y compris l'accès à des appareils ou à des logiciels de jeu appropriés.
- Lacunes éducatives : Répondre à la diversité des milieux éducatifs et des besoins d'apprentissage chez les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement nécessite des interventions adaptées basées sur le jeu.
- Obstacles sociaux et émotionnels : Certaines personnes peuvent avoir des défis sociaux ou émotionnels qui ont un impact sur leur engagement dans l'apprentissage par le jeu, tels qu'une faible estime de soi ou l'anxiété sociale.
- Formation et soutien du personnel : Les éducateurs et les soignants peuvent avoir besoin de formation et de soutien pour mettre en œuvre efficacement des stratégies d'apprentissage par le jeu et les intégrer aux programmes existants.
- Scepticisme ou résistance : Résistance du personnel de l'établissement, des soignants ou des jeunes adultes eux-mêmes qui peuvent percevoir l'apprentissage par le jeu comme trivial ou inapproprié pour une éducation sérieuse.
- Préoccupations en matière de confidentialité et de sécurité : Protéger les renseignements personnels sensibles et assurer la confidentialité et la sécurité des données lors de l'utilisation de plateformes de jeux numériques dans des contextes institutionnels.

Pour relever ces défis, il faut adopter une approche holistique qui tient compte des besoins et des circonstances uniques des jeunes adultes pris en charge de remplacement, ainsi que de la collaboration entre les éducateurs, les soignants, les décideurs politiques et les fournisseurs de technologies.

B. Exemples réussis de stratégies d'apprentissage par le jeu pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficiles à atteindre en Autriche, en France, en Allemagne, en Irlande, aux Pays-Bas, en Pologne et au Portugal

Question n° 23. Pouvez-vous donner des exemples de stratégies d'apprentissage par le jeu réussies qui ont été mises en œuvre dans votre pays pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficiles à atteindre ?

AU : Les stratégies d'apprentissage par le jeu qui ont réussi à atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et les personnes bénéficiant d'une protection de remplacement comprennent une variété de programmes innovants. Ces programmes vont des applications gamifiées qui encouragent l'achèvement des tâches et l'organisation aux programmes de réalité virtuelle qui enseignent des compétences de vie. L'apprentissage des langues, la littératie financière, la recherche d'emploi et la planification de carrière sont des domaines où les méthodes basées sur le jeu ont montré une efficacité significative. De plus, les ateliers de codage et les programmes d'éducation à la santé utilisant des jeux ont été populaires et percutants. Les jeux de rôle pour l'enseignement des compétences sociales, de l'éducation environnementale et des compétences entrepreneuriales par le biais de jeux de simulation ont également connu un certain succès. Ces initiatives impliquent non seulement les jeunes adultes, mais leur permettent également d'acquérir des compétences et des connaissances pratiques essentielles à leur développement personnel et professionnel.

NL : Voici des exemples de stratégies d'apprentissage par le jeu réussies mises en œuvre aux Pays-Bas pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficiles à atteindre :

- « Life Skills Quest » : Un programme ludique conçu pour enseigner des compétences de vie essentielles telles que la communication, la résolution de problèmes et la prise de décision à de jeunes adultes dans des contextes de protection alternative.
- « Escape to Success » : Une expérience d'apprentissage interactive basée sur le jeu qui simule des scénarios et des défis réels auxquels sont confrontés de jeunes adultes institutionnalisés, les aidant à développer leur pensée critique et leurs compétences en résolution de problèmes.
- « Mentors virtuels » : Un programme basé sur la réalité virtuelle qui offre du mentorat et du soutien aux jeunes adultes pris en charge de manière alternative, leur permettant d'interagir avec des mentors virtuels et de relever des défis de la vie réelle dans un environnement sûr et contrôlé.
- « Journey to Independence » : Un jeu basé sur une application mobile qui permet aux jeunes adultes institutionnalisés de se fixer des objectifs, de suivre leurs progrès et d'acquérir des compétences de vie pratiques nécessaires à une vie indépendante.

FR : Il n'y a rien de tel à l'échelle nationale et ceux qui ont répondu n'avaient pas de telles idées. Cependant, chacun a sa propre idée de la façon de s'y prendre. Tous ont proposé un modèle qu'ils connaissent bien et qui pour eux est une méthode éprouvée : l'utilisation de jeux de cartes, en utilisant des personnages de films et de séries connus ou de quiz. D'autres proposent des activités en lien avec leur domaine d'activité, auquel cas l'apprentissage prend la forme de cuisine, de jardinage, d'artisanat ou de randonnée.

PT : Au Portugal, le thème de l'apprentissage par le jeu appliqué spécifiquement aux jeunes adultes institutionnalisés et/ou aux jeunes adultes en prise en charge alternative n'a pas encore gagné beaucoup de notoriété, il y a peu d'exemples.

- L'un des exemples mentionnés est le programme Escolhas, développé par l'IPDJ (Institut portugais du sport et de la jeunesse), dont l'objectif principal est de promouvoir l'inclusion et l'intégration sociales, l'égalité des chances en matière d'éducation et d'emploi pour les jeunes issus de milieux socio-économiques vulnérables.
- GET FORWARD, géré par la Fundação da Juventude et la Santa Casa de Misericórdia de Lisboa, a également été développé pour les jeunes à risque, âgés de 18 à 25 ans, afin de promouvoir l'inclusion sociale.
- Le projet de réinsertion sociale JAM - Jovens, Arte e Movimento (Jeunesse, Art et Mouvement) s'adresse aux jeunes institutionnalisés et comprend diverses activités liées à divers arts, pour les aider à découvrir leur vocation, en utilisant l'art comme outil d'inclusion sociale.

IE : Les répondants n'ont pas fourni d'exemples de stratégies d'apprentissage par le jeu réussies mises en œuvre en Irlande spécifiquement pour atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement. L'absence d'exemples précis suggère soit un manque de connaissance de ces initiatives, soit une présence limitée de ces stratégies dans le contexte de l'atteinte de ce groupe démographique particulier en Irlande. Cependant, un répondant a mentionné la possibilité d'utiliser des applications d'apprentissage des langues comme Duolingo comme moyen potentiel d'apprentissage et de communication, sans toutefois préciser sa mise en œuvre dans des contextes de prise en charge institutionnalisés ou alternatifs. Dans l'ensemble, ces réponses indiquent un manque de connaissance ou de visibilité des stratégies d'apprentissage par le jeu ciblant ce groupe démographique spécifique en Irlande.

DE : Nous n'avons pas fourni d'exemples précis de stratégies d'apprentissage par le jeu réussies ciblant les jeunes adultes institutionnalisés difficiles à atteindre ou les personnes bénéficiant d'une protection de remplacement. Cependant, certains éléments communs mentionnés incluent l'utilisation de plateformes numériques dans des contextes éducatifs et des applications de jeux générales comme les applications d'apprentissage des langues. De plus, les fonctionnalités de gamification telles que les trophées, les classements et les



Co-funded by
the European Union



récompenses ont été mises en évidence comme des composants potentiels des stratégies réussies.

PL : Les personnes interrogées n'ont pas été en mesure de fournir des exemples spécifiques dans le contexte polonais.

Question n° 24. Quels ont été les facteurs clés qui ont contribué au succès de ces stratégies ?

AU : Les principaux facteurs contribuant au succès de ces stratégies d'apprentissage par le jeu comprennent un contenu attrayant et pertinent, un soutien et des commentaires continus de la part des éducateurs, ainsi que la capacité de suivre les progrès et de gagner des récompenses. Une collaboration étroite entre les développeurs et les éducateurs, un financement et des ressources adéquats et un alignement clair sur les objectifs éducatifs étaient également essentiels. L'implication de la communauté et des parties prenantes, la personnalisation pour s'adapter à des objectifs éducatifs spécifiques, des mises à jour régulières et un programme bien structuré répondant à différents styles d'apprentissage ont été d'autres facteurs importants.

NL : Les principaux facteurs contribuant au succès de ces stratégies d'apprentissage par le jeu sont les suivants :

- Contenu sur mesure (40 %) : Le contenu des jeux a été personnalisé pour répondre aux besoins et aux intérêts spécifiques du public cible, ce qui rend l'apprentissage plus pertinent et plus engageant.
- Conception interactive (30 %) : Les jeux ont été conçus pour être interactifs et immersifs, permettant aux apprenants de participer activement et d'apprendre par l'exploration et l'expérimentation.
- Pertinence dans la vie réelle (20 %) : Les jeux ont simulé des scénarios et des défis réels auxquels sont confrontés de jeunes adultes institutionnalisés, les aidant à développer des compétences pratiques directement applicables à leur vie.
- Environnement favorable (10 %) : Les expériences d'apprentissage par le jeu ont fourni un environnement favorable et inclusif qui a favorisé la confiance et les relations entre les apprenants, encourageant la participation active et l'engagement.

FR : Grâce à la multitude de jeux et d'activités proposés, les apprenants trouveront forcément celle qui leur plaît le plus. De même, pour les personnes bénéficiant d'une prise en charge alternative, ces ressources minimisent leur situation et leur permettent aussi de changer leur routine quotidienne et d'avoir des activités qui les ramènent temporairement à une vie proche de l'ordinaire.

PT : Pour que cette stratégie réussisse, il fallait d'abord connaître le public et analyser ses besoins et ses difficultés. Deuxièmement, il était nécessaire d'utiliser des sujets qui intéressaient ce public. Le soutien institutionnel a également été fondamental dans le cas de l'IPDJ, l'aide d'investisseurs sociaux, tels que Santa Casa de Misericórdia de Lisboa, a été très importante. Et enfin, l'accès aux outils technologiques, qui a suscité l'engagement des

jeunes, en particulier dans le projet JAM, qui a combiné la technologie avec l'art comme outil d'intégration sociale.

IE : Les répondants n'ont pas fourni de facteurs spécifiques contribuant au succès des stratégies d'apprentissage par le jeu ciblant les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection alternative difficiles à atteindre en Irlande. Cependant, un répondant a mentionné le rôle potentiel des systèmes de récompense et de la compétition au sein de l'application, soulignant que des caractéristiques telles que les séries et les points étaient des facteurs de motivation potentiels. Malgré cette perspicacité, l'absence générale de facteurs spécifiques suggère une méconnaissance générale des mises en œuvre réussies ou des éléments contributifs spécifiques. Cela indique qu'il est nécessaire d'approfondir les recherches ou d'explorer les stratégies efficaces dans ce contexte afin de déterminer les principaux facteurs contributifs.

DE : Le succès de ces stratégies a été attribué à divers facteurs. Les professionnels engagés utilisant des plateformes dans des contextes éducatifs, la motivation, le plaisir et une approche didactique systématique ont été mis en évidence. Les facteurs clés de l'apprentissage des langues par le jeu comprenaient l'interactivité, les récompenses, les défis, les indicateurs de progression, le feedback immédiat et la volonté de s'engager dans les rôles assignés. La flexibilité, l'ouverture, le dialogue réfléchi avec les apprenants et la volonté d'adopter la gamification ont également été soulignés comme des facteurs cruciaux.

PL : Les personnes interrogées n'ont pas été en mesure de fournir des exemples spécifiques dans le contexte polonais.

Question n° 25. Quels ont été les principaux défis à surmonter dans la mise en œuvre de ces stratégies ?

AU : Les principaux défis de la mise en œuvre de ces stratégies d'apprentissage par le jeu comprenaient l'obtention de fonds et de ressources suffisants et la gestion de la résistance initiale des éducateurs peu familiers avec la gamification. Les problèmes techniques liés aux plates-formes de jeu, l'accès à Internet et à des appareils fiables et le fait de convaincre les pairs des avantages ont constitué des obstacles importants. L'adaptation du contenu aux divers besoins d'apprentissage, la participation constante et la mesure de l'efficacité du programme ont constitué des difficultés supplémentaires. Trouver un équilibre entre la formation et d'autres responsabilités, assurer l'inclusion et intégrer de nouvelles méthodes à l'enseignement traditionnel a également posé des défis. Certains apprenants ont trouvé la technologie intimidante.

NL : Voici quelques-uns des principaux défis qui ont dû être surmontés lors de la mise en œuvre de ces stratégies d'apprentissage par le jeu, et qui mettent en évidence le potentiel des stratégies d'apprentissage par le jeu pour atteindre et impliquer efficacement les jeunes

adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes difficiles à atteindre dans le cadre d'une protection de remplacement, tout en illustrant les défis et les considérations liés à leur mise en œuvre :

- Garantir l'accès à la technologie (30 %) et aux ressources numériques (10 %) dans les milieux institutionnalisés où les ressources peuvent être limitées ou restreintes.
- Fournir de la formation (10 %) et du soutien aux éducateurs et aux proches aidants (10 %) sur la façon d'utiliser et d'intégrer efficacement les outils d'apprentissage par le jeu dans leurs programmes.
- Répondre à la résistance potentielle des éducateurs (10 %), des soignants (10 %) ou des autorités institutionnelles (10 %) qui peuvent être sceptiques à l'égard des nouvelles méthodes ou technologies d'enseignement.
- Adapter le contenu d'apprentissage par le jeu pour répondre aux divers besoins et préférences du public cible, y compris la langue, la culture et les styles d'apprentissage individuels (10 %).

FR : Le principal obstacle est l'emplacement de ces jeux et activités d'apprentissage. Ce n'est pas encore résolu et ces moyens doivent être mis en place au niveau régional et national pour que tout le monde en France puisse en bénéficier. Cela va de pair avec la difficulté de mettre en place certaines pratiques dans des environnements inadaptés. Difficile d'imaginer que des randonnées soient proposées en plein centre de Paris.

PT : Les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes placés en protection alternative ont généralement un milieu familial complexe et à risque. Il est essentiel de comprendre que la relation avec ces jeunes/adultes présente des défis à différents niveaux. La démotivation, l'isolement social et les comportements inappropriés en classe peuvent tous découler de traumatismes émotionnels qu'ils ont vécus.

IE : Les réponses à cette question n'ont pas fourni de défis spécifiques à surmonter dans la mise en œuvre de stratégies d'apprentissage par le jeu ciblant les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection alternative difficiles à atteindre en Irlande. Cependant, un répondant a mentionné le défi des préjugés, suggérant que certaines personnes peuvent avoir des idées préconçues sur l'efficacité de l'apprentissage par rapport à une application, en particulier en ce qui concerne l'acquisition du langage. Malgré cet aperçu, l'absence générale de défis spécifiques suggère une méconnaissance générale des difficultés de mise en œuvre ou des obstacles rencontrés dans ce contexte. Des recherches et des recherches supplémentaires pourraient être nécessaires pour identifier et relever les principaux défis liés à la mise en œuvre de stratégies d'apprentissage par le jeu pour ce groupe démographique en Irlande.

DE : La mise en œuvre de ces stratégies a posé plusieurs défis. Il s'agissait notamment de familiariser les éducateurs avec la technologie, de surmonter les obstacles à l'acceptation des jeux, de faire face aux difficultés techniques potentielles, d'intégrer des éléments basés sur le



jeu dans les cours existants et de gérer les commentaires et le soutien. L'équilibre entre le jeu et l'apprentissage a également été souligné, ainsi que la nécessité de maintenir la motivation de l'apprenant au fil du temps, car l'excitation initiale peut diminuer. Il a été jugé crucial d'individualiser les approches pour répondre aux divers besoins et préférences des apprenants.

PL : Les personnes interrogées n'ont pas été en mesure de fournir des exemples spécifiques dans le contexte polonais.

Recommandations pour l'élaboration de stratégies d'apprentissage par le jeu afin d'atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficiles à atteindre

Question n° 26. Quelles sont les recommandations les plus importantes pour l'élaboration de stratégies d'apprentissage par le jeu afin d'atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficiles à atteindre ?

AU : Les principales recommandations pour l'élaboration de stratégies d'apprentissage par le jeu consistent à s'assurer que les jeux sont amusants et attrayants et à fournir un accès à une technologie fiable et à Internet. Il est essentiel d'impliquer les jeunes adultes dans le processus de développement et d'obtenir un financement et des ressources adéquats. Il est important de collaborer avec des éducateurs et des développeurs de technologies expérimentés et de s'assurer que le contenu est pertinent et adapté. Il est essentiel d'offrir une formation et un soutien continus aux éducateurs et de créer des programmes inclusifs et accessibles. Il est également recommandé de mettre à jour et de maintenir régulièrement le contenu, d'utiliser les données et les commentaires pour s'améliorer continuellement, de favoriser un environnement favorable et d'intégrer ces stratégies aux cadres éducatifs existants.

NL : Les recommandations les plus importantes pour l'élaboration de stratégies d'apprentissage par le jeu afin d'atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficiles à atteindre sont les suivantes :

- Effectuer une évaluation complète des besoins pour comprendre les défis, les intérêts et les besoins d'apprentissage spécifiques du public cible (30 %).
- Impliquer les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement dans le processus de conception et de développement afin de s'assurer que les jeux sont pertinents, attrayants et adaptés à la culture (30 %).
- Concevoir des expériences d'apprentissage basées sur le jeu qui simulent des scénarios et des défis réels auxquels le public cible est confronté, en fournissant des compétences et des connaissances pratiques directement applicables à leur vie (20 %).
- Veiller à ce que les stratégies d'apprentissage par le jeu soient accessibles à tous les apprenants, y compris ceux en situation de handicap ou ayant un accès limité à la technologie (20 %).

FR : Les recommandations les plus importantes pour développer des stratégies d'apprentissage par le jeu afin d'atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection alternative difficiles à atteindre sont les suivantes :

- Les écouter ;
- Ne les forcer pas et ne les précipiter pas ;
- Adapter les jeux de rôles/situations à leur histoire personnelle ;
- Fournir un soutien psychologique avec des professionnels en marge du jeu ;
- Avoir toujours des solutions alternatives ;
- Adapter la session au public, mais ne pas en faire trop - ils ont besoin d'être considérés comme des personnes comme tout le monde.

PT : Les recommandations les plus importantes pour l'élaboration de stratégies d'apprentissage par le jeu afin d'atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficile à atteindre sont les suivantes :

- Analyser la réalité vécue par le public cible, comprendre ses besoins et ses intérêts ;
- Veiller à ce que tous les jeunes aient accès au jeu. Assurez-vous qu'ils disposent de tout le matériel nécessaire, par exemple, un ordinateur ou un téléphone portable (selon ce que choisit le formateur), l'accès à une connexion internet de qualité, du matériel de sonorisation, si nécessaire, etc.
- Prendre en compte les avis et astuces des jeunes et, si possible, les intégrer dans la construction du jeu ;
- Adapter le niveau de complexité du jeu aux différents stagiaires ;
- Former les formateurs de manière à ce que leur approche soit adaptée à ce public cible, non seulement d'un point de vue pédagogique et comportemental, mais aussi d'un point de vue technologique ;
- Veiller à ce que le jeu soit ouvert à toutes les ethnies, religions, idéologies de genre, etc. ;
- Rendre l'environnement sûr et confiant, afin que les participants se sentent en confiance et à l'aise ;
- Tenir compte du langage utilisé ;
- Motiver les stagiaires avec une sorte de récompense, aussi simple soit-elle ;
- Offrir de l'interactivité pendant le jeu pour stimuler les habiletés sociales de chaque jeune ;
- Avoir une équipe technique en cas d'erreurs technologiques dans le jeu lui-même.
- Collaboration avec d'autres spécialistes pour créer des synergies, ce qui peut bénéficier à la qualité du contenu.

IE : Sur la base des réponses fournies par les participants, les recommandations les plus importantes pour l'élaboration de stratégies d'apprentissage par le jeu afin d'atteindre les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficiles à atteindre sont les suivantes : Promotion par le biais de connexions pertinentes, en restant simple, moderne et pertinent pour le bon groupe cible, en utilisant l'aide disponible de prestataires de soins formés, en veillant à ce que le groupe cible soit sensible afin de rendre le matériel accessible et d'éviter les stéréotypes, Comprendre les besoins personnels, sociaux et éducatifs des jeunes adultes afin d'adapter leur expérience d'apprentissage et de créer des espaces sûrs, et de garder à l'esprit le public cible tout en traitant les sujets avec sensibilité.

DE : Pour développer des stratégies d'apprentissage par le jeu pour les jeunes adultes institutionnalisés difficiles à atteindre, il faut rendre les jeux motivants et engageants pour convaincre les adultes de leurs avantages. Il est essentiel de fournir des informations claires et d'impliquer régulièrement les participants dans les commentaires et les mises à jour d'orientation. Les stratégies doivent être adaptées à la culture et refléter la diversité du public cible, en favorisant non seulement les compétences linguistiques, mais aussi les compétences essentielles à la vie quotidienne comme la gestion financière, l'interaction sociale, la résolution de problèmes et l'intelligence émotionnelle. Le fait d'orienter les individus vers des rôles reflétant leurs propres défis peut créer un sentiment de distance tout en les engageant dans la résolution de problèmes. Il est recommandé de former les individus aux approches d'apprentissage par le jeu et de soutenir systématiquement leur engagement. Il est important d'activer les participants et de prendre leur situation au sérieux, en particulier dans les milieux institutionnels comme les établissements de soins. Fournir un concept bien développé et du matériel d'apprentissage gratuitement est une recommandation clé. Enfin, tout en utilisant la gamification, il est essentiel de relever les défis spécifiques auxquels sont confrontés les jeunes adultes dans les établissements de soins.

PL : Pour atteindre efficacement les jeunes adultes institutionnalisés et ceux qui bénéficient d'une protection de remplacement, adaptez le contenu de l'apprentissage par le jeu à leurs besoins et intérêts spécifiques. Assurez l'accessibilité et engagez-les avec des récits convaincants qui favorisent la motivation intrinsèque. Encouragez la collaboration et le développement de la communauté dans l'environnement de jeu tout en mettant l'accent sur le développement des compétences pratiques. Simulez des scénarios du monde réel pour des expériences d'apprentissage pratiques et fournissez des commentaires en temps opportun sur leurs progrès. Former et soutenir les animateurs pour mettre en œuvre efficacement des stratégies d'apprentissage par le jeu, et évaluer et itérer continuellement l'approche. Favoriser les partenariats avec les organisations pertinentes pour l'accès aux ressources et à l'expertise nécessaires à l'élaboration et à la mise en œuvre de ces stratégies.

Question n° 27. Quels sont les obstacles potentiels à la mise en œuvre de ces recommandations ?

AU : Les obstacles potentiels à la mise en œuvre de ces recommandations comprennent l'accès limité à une technologie fiable et à Internet et le scepticisme des pairs quant aux avantages de l'apprentissage par gamification. Les problèmes techniques qui perturbent le processus d'apprentissage et l'obtention d'un financement et de ressources suffisants sont des défis importants. La résistance des éducateurs qui préfèrent les méthodes traditionnelles et l'adaptation du contenu pour répondre à divers besoins d'apprentissage est également problématique. Il est difficile d'assurer un engagement et une participation continus et des niveaux variables de littératie numérique chez les éducateurs et les apprenants. Garantir l'inclusion et l'accessibilité, les coûts initiaux élevés, les contraintes politiques et réglementaires, et l'intégration de l'apprentissage par la gamification aux programmes traditionnels sont des obstacles supplémentaires.

NL : Voici quelques obstacles potentiels à la mise en œuvre de ces recommandations :

- Les contraintes budgétaires (20 %) et l'accès limité à la technologie et aux ressources numériques (20 %) peuvent entraver l'élaboration et la mise en œuvre de stratégies d'apprentissage par le jeu.
- Les éducateurs, les soignants ou les autorités institutionnelles peuvent être réticents à l'adoption de nouvelles méthodes ou technologies d'enseignement, ce qui peut entraver le développement et la mise en œuvre de stratégies d'apprentissage par le jeu (30 %).
- Le manque de soutien de la part des principales parties prenantes, notamment les éducateurs, les soignants, les autorités institutionnelles et les décideurs, peut constituer un obstacle à la mise en œuvre réussie des stratégies d'apprentissage par le jeu (10 %).
- L'adaptation du contenu d'apprentissage par le jeu pour répondre aux divers besoins et préférences du public cible, y compris la langue, la culture et les styles d'apprentissage individuels, peut être difficile et nécessiter des ressources et une expertise supplémentaires (20 %).

Ces recommandations et les obstacles potentiels soulignent l'importance de tenir compte des besoins et des défis uniques des jeunes adultes institutionnalisés et/ou des jeunes adultes bénéficiant d'une protection alternative lors de l'élaboration de stratégies d'apprentissage par le jeu, ainsi que l'importance d'éliminer les obstacles potentiels à la mise en œuvre.

FR : Les obstacles potentiels à la mise en œuvre des recommandations mentionnées sont les suivants :

- Les situations passées et présentes des participants ;
- Manque de ressources ;
- Participants réticents ;
- Le besoin de se réinventer sans cesse ;
- Les défis du temps et de l'espace ;
- Des barrières dressées par les institutions, la direction et les décideurs politiques.

PT : Les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes placés en protection alternative ont généralement un milieu familial complexe et à risque. Il est essentiel de comprendre que la relation avec ces jeunes/adultes présente des défis à différents niveaux. La démotivation, l'isolement social et les comportements inappropriés en classe peuvent tous découler de traumatismes émotionnels qu'ils ont vécus.

IE : Sur la base des réponses fournies par les participants, les obstacles potentiels à la mise en œuvre des recommandations pour les stratégies d'apprentissage par le jeu ciblant les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficiles à atteindre comprennent : le manque d'intérêt de la part du public cible, la difficulté à trouver des sujets pertinents, le manque de personnel ou de temps, le manque d'éducation ou de sensibilisation aux besoins du groupe cible, les différents niveaux de littératie numérique, le manque de motivation et d'engagement, et la crainte que la gamification ne s'attaque pas efficacement à des sujets « plus lourds ».

DE : Les obstacles potentiels à la mise en œuvre de ces recommandations comprennent les barrières linguistiques, qui peuvent être atténuées grâce à des plateformes multilingues. Favoriser l'acceptation au fil du temps peut nécessiter des séances de réflexion continues et une collaboration entre les participants, ce qui peut poser des défis. Les traumatismes et le stress chez les participants des établissements de soins peuvent également entraver les progrès. La résistance à accepter des rôles et le besoin de persuasion peuvent être des obstacles initiaux. Il peut être difficile d'assurer suffisamment de temps pour la supervision et la réflexion dans les milieux de soins. Certains peuvent choisir de ne pas utiliser de jeux du tout en raison de contraintes de temps et de coûts perçues. De plus, tous les jeunes adultes pris en charge ne sont peut-être pas prêts à s'engager dans la gamification, car ils peuvent avoir d'autres préoccupations urgentes.

PL : Les obstacles comprennent l'accès limité à la technologie, le manque de financement, les besoins en formation du personnel, la résistance au changement et la garantie de la pertinence et de l'engagement du contenu.

V. Risques potentiels et considérations éthiques

A. Aperçu des réponses sur les risques potentiels et les considérations éthiques dans l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes

Question n° 28. Quels sont les risques potentiels ou les considérations éthiques dans l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes ?

AU : La gamification et l'apprentissage par le jeu offrent des approches innovantes de l'éducation des adultes, mais s'accompagnent de risques et de préoccupations éthiques notables. Du point de vue des travailleurs sociaux, il existe une appréhension à l'idée que les jeux puissent banaliser des contenus éducatifs complexes et l'impératif de protéger la confidentialité des données des participants. Les représentants d'ONG soulignent le risque de perpétuer les stéréotypes à travers les récits de jeux et soulignent la nécessité éthique d'assurer un accès équitable à la technologie et aux ressources pour tous les apprenants. Les jeunes issus d'institutions de placement en famille d'accueil et d'adoption soulignent leurs préoccupations concernant la simplification excessive des jeux et l'impératif éthique d'éviter la stigmatisation ou la marginalisation dans les contextes de jeu. Parmi les autres préoccupations soulevées, mentionnons la possibilité que les jeux favorisent une concurrence malsaine entre les apprenants, la commercialisation des pratiques éducatives par le biais de plateformes de jeux et le risque de dépendance ou de distraction des véritables objectifs d'apprentissage. D'un point de vue éthique, il est demandé de maintenir un équilibre entre la valeur divertissante des jeux et leur intégrité éducative, ainsi que de promouvoir la diversité et l'inclusion dans la conception et le contenu des jeux. Ces perspectives soulignent la complexité de l'intégration de la gamification dans l'éducation des adultes tout en préconisant des approches réfléchies qui privilégient l'efficacité éducative et la responsabilité éthique.

NL : Les risques potentiels ou les considérations éthiques dans l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes comprennent :

- Préoccupations concernant la collecte et l'utilisation de données personnelles des apprenants, y compris des informations sensibles, sans leur consentement éclairé (40 %).
- Risque d'addiction ou de surutilisation de plateformes d'apprentissage gamifiées, entraînant des impacts négatifs potentiels sur la santé mentale et le bien-être (20 %).
- Risque d'exacerber les inégalités existantes en matière d'accès à la technologie et aux ressources numériques, en particulier pour les apprenants issus de communautés marginalisées ou mal desservies (10 %).

- Risque de saper la motivation intrinsèque à l'apprentissage en s'appuyant trop sur les récompenses extrinsèques et les éléments de gamification (10 %).
- Veiller à ce que le contenu d'apprentissage par le jeu soit adapté à l'âge, adapté à la culture et conforme aux normes et aux valeurs éducatives (20 %).

FR : Les jeux doivent parler de sujets éthiques, en évitant les sujets politiques ou controversés. Ce n'est pas un moyen de faire de la propagande ou de diffuser de la désinformation. Les jeux ne doivent pas être utilisés pour transmettre des messages subliminaux, mais uniquement pour acquérir des connaissances et des compétences concrètes. L'un des risques survient lors de l'utilisation de plateformes de jeux d'argent en ligne. Vous devez vous assurer que la protection des données est réelle et efficace, et qu'elle répond aux normes requises. L'utilisation de l'intelligence artificielle est également un enjeu éthique : les enseignants peuvent bien sûr utiliser l'intelligence artificielle pour les aider à créer des jeux, mais il peut y avoir des problèmes de droits d'auteur. Lors de l'utilisation d'une plateforme en ligne, il est également nécessaire de s'assurer que les utilisateurs sont en sécurité, qu'ils ne rencontrent pas les mauvaises personnes en ligne et qu'ils ne sont pas victimes de harcèlement en ligne. Il faut également penser à limiter le temps d'utilisation d'une plateforme par les jeunes, afin d'éviter la dépendance. Il est donc important de garantir le respect de la transparence, de la protection des données et de la non-discrimination.

PT : Comme cela a déjà été mentionné à plusieurs reprises, l'une des principales considérations est de proposer une méthode d'enseignement cohérente et démocratique. Il est très important de ne pas tomber dans le piège de l'erreur selon laquelle de nos jours, tous les jeunes ont accès aux matériaux technologiques. Cette idée fautive conduit les stagiaires à ne pas prendre soin de s'assurer que tous les étudiants ont les moyens d'accéder au jeu, afin qu'il n'y ait pas d'inégalité d'accès. Il est également très important d'être conscient de la dépendance croissante que les jeunes créent à l'égard de l'utilisation de la technologie, il doit y avoir un équilibre et un contrôle efficace de la part de l'éducateur, afin de ne pas contribuer à cette dépendance. La protection des données n'a pas encore été abordée dans ce document. Qu'il s'agisse d'un mineur ou non, il est toujours important de s'assurer que les données des élèves sont stockées sur une plateforme qui les traite de manière éthiquement correcte. En outre, les étudiants doivent être informés du traitement de leurs données personnelles avant toute inscription. Comme mentionné ci-dessus, il convient de noter que l'éducateur doit toujours assurer une saine compétition pendant les jeux et s'il constate que les jeunes se comportent de manière excessivement compétitive, apaiser ce comportement néfaste. De même, dans les cas où les éducateurs remarquent que les élèves sont anxieux à l'idée d'obtenir de bons résultats, ils devraient leur parler et atténuer ces sentiments. La clé est de motiver les élèves sans les mettre sous pression. Enfin, mais c'est extrêmement important, il est nécessaire d'aligner le contenu à enseigner avec les

jeux, il est essentiel d'utiliser les jeux comme méthode d'enseignement et pas seulement pour le plaisir, un autre point clé est l'équilibre entre ces 2 variables.

IE : Plusieurs risques potentiels ou considérations éthiques dans l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes ont été identifiés par 60 % des participants. Les 40 % restants ont indiqué qu'ils ne croyaient pas qu'il y avait de telles préoccupations, ou que s'il y en avait, ils n'en étaient pas au courant. Sur les 60 % qui ont discuté des risques potentiels ou des considérations éthiques, environ 20 % ont exprimé des inquiétudes quant à la discrimination ou à l'offense des groupes minoritaires si la gamification n'est pas mise en œuvre avec sensibilité. 20 % ont souligné l'importance de connaître le public pour éviter les risques potentiels. En outre, 20 % ont souligné le risque d'une dépendance excessive à l'égard de la technologie, qui pourrait entraver la fourniture d'une éducation essentielle. En outre, 20 % ont noté le risque que les apprenants deviennent dépendants de récompenses externes pour se motiver, ainsi que l'inégalité d'accès à la technologie entre les apprenants. Enfin, 20 % ont mentionné l'importance de traiter les sujets délicats avec tact et d'éviter les simplifications excessives. Dans l'ensemble, ces réponses soulignent la nécessité d'examiner attentivement les risques potentiels et les implications éthiques lors de la mise en œuvre de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes.

DE : Les risques potentiels et les considérations éthiques dans l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu incluent la nécessité que les sujets soient universellement compréhensibles. Il existe un risque que la gamification soit utilisée à des fins de marketing, ce qui peut poser des défis éthiques, bien que cela soit moins courant dans les contextes éducatifs. Il faut s'attaquer à l'importance excessive accordée aux récompenses, aux préoccupations en matière de confidentialité et à la protection des données. L'exclusion de certains apprenants et le potentiel de stress induit par la compétition sont également des risques. De plus, il faut tenir compte du risque d'utiliser la technologie sans s'assurer que les participants possèdent des compétences informatiques adéquates. Il est important de s'assurer que les jeux s'alignent sur les objectifs sociétaux et d'apprentissage et d'éviter les situations qui peuvent conduire à une dépendance ou à une distraction des objectifs d'apprentissage. Il y a aussi un risque que les apprenants ne partagent pas tous les mêmes intérêts ou compétences en matière de jeux, et qu'une concurrence excessive entre les participants puisse survenir. La réflexion éthique est cruciale concernant l'impact des jeux et de l'informatique sur les individus, en tenant compte de facteurs tels que les valeurs morales et les dépendances potentielles.

PL : Voici quelques risques potentiels et considérations éthiques dans l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes :

- Confidentialité des données : La collecte et le stockage de données personnelles par le biais de plateformes de jeux soulèvent des préoccupations en matière de confidentialité et de sécurité.
- Dépendance et surutilisation : Le jeu excessif peut entraîner une dépendance et avoir un impact négatif sur le bien-être et la productivité des individus.
- Stéréotypes et préjugés : le contenu et les mécanismes du jeu peuvent perpétuer des stéréotypes ou des préjugés, conduisant à une représentation ou à un traitement injuste de certains groupes.
- Commercialisation : L'intégration de publicités ou de placements de produits dans les jeux peut compromettre l'intégrité et l'objectivité de l'éducation.
- Exclusion et accessibilité : Il se peut que tous les apprenants n'aient pas un accès égal à la technologie du jeu ou ne soient pas en mesure de participer à des activités d'apprentissage par le jeu en raison d'un handicap ou de facteurs socioéconomiques.
- Consentement éclairé : Les apprenants doivent être correctement informés des objectifs et des risques potentiels de la participation à des activités d'apprentissage par le jeu et donner leur consentement en conséquence.
- Suivi et surveillance : Le suivi du comportement des apprenants sur les plateformes de jeu à des fins d'évaluation peut soulever des préoccupations en matière de surveillance et de contrôle.
- Trouver un équilibre entre le plaisir et l'apprentissage : Il peut être difficile de s'assurer que les jeux restent éducatifs tout en étant divertissants, avec le risque de privilégier le plaisir plutôt que les résultats d'apprentissage.

Pour faire face à ces risques et à ces considérations éthiques, il faut concevoir, mettre en œuvre et superviser soigneusement les initiatives de gamification et d'apprentissage par le jeu, ainsi que des politiques et des directives claires pour protéger les droits et le bien-être des apprenants.

Question n° 29. Comment ces risques et considérations éthiques peuvent-ils être abordés ?

AU : La prise en compte des risques et des considérations éthiques dans l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes nécessite une approche multidimensionnelle. Les travailleurs sociaux soulignent l'importance d'une surveillance rigoureuse du contenu du jeu et d'une communication transparente sur l'utilisation des données pour atténuer efficacement les risques. Les représentants d'ONG plaident en faveur d'une représentation diversifiée dans les récits de jeux et de politiques qui garantissent un accès égal à la technologie pour tous les apprenants, en abordant les préoccupations éthiques liées à l'inclusion et à la vie privée. Les jeunes des familles d'accueil et des institutions d'adoption insistent sur la nécessité d'une éducation et d'un soutien pour gérer les habitudes de jeu et s'assurer que les jeux respectent la dignité des participants.

Dans l'ensemble, la promotion de mécanismes de rétroaction collaboratifs, la mise en œuvre de politiques claires sur la commercialisation et l'implication des participants dans le processus de conception sont des étapes cruciales pour promouvoir l'utilisation éthique et efficace des approches d'apprentissage par la gamification.

NL : Ces risques et considérations éthiques peuvent être abordés de différentes manières :

- Mettre en œuvre des politiques et des lignes directrices claires en matière de confidentialité et de sécurité des données, y compris l'obtention du consentement éclairé des apprenants pour la collecte et l'utilisation de leurs données personnelles (20 %).
- Surveiller l'engagement et le bien-être des apprenants et fournir du soutien et des ressources aux personnes qui pourraient être à risque de dépendance ou de surutilisation (30 %).
- Mettre en œuvre des mesures pour assurer un accès équitable à la technologie et aux ressources numériques, telles que l'octroi de subventions ou de programmes de prêts pour les appareils et l'accès à Internet (20 %).
- Adopter une approche équilibrée de la gamification qui met l'accent sur la motivation intrinsèque et favorise l'amour de l'apprentissage, plutôt que de s'appuyer uniquement sur des récompenses extrinsèques (20 %).
- Effectuer des examens réguliers du contenu de l'apprentissage par le jeu pour s'assurer qu'il est adapté à l'âge, adapté à la culture et conforme aux normes et aux valeurs éducatives (10 %).

En s'attaquant de manière proactive à ces risques et à ces considérations éthiques, les éducateurs, les décideurs politiques et les développeurs de technologies peuvent s'assurer que la gamification et l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes sont mis en œuvre de manière responsable et éthique, tout en maximisant leurs avantages pour les apprenants.

FR : Les risques et considérations éthiques mentionnés peuvent être abordés par :

- Utiliser des plateformes reconnues ;
- Mettre en place un suivi régulier des participants ;
- Utiliser vous-même la plateforme avant de l'offrir aux participants ;
- Utiliser les nouvelles technologies avec modération.

PT : Les risques et les considérations éthiques mentionnés ci-dessus doivent être abordés clairement, par le biais d'une communication bidirectionnelle efficace. Il est essentiel de garantir l'éthique de cette méthode pédagogique pour qu'elle soit couronnée de succès, il est donc essentiel d'enquêter sur les plateformes et les logiciels utilisés pour les jeux afin de garantir une protection correcte des données, et il est essentiel de préparer les éducateurs afin qu'ils aient une approche compétente et prudente avec leurs élèves.

IE : Sur la base des réponses fournies par les participants, il est possible d'aborder les risques et les considérations éthiques dans la mise en œuvre de stratégies d'apprentissage par le jeu pour les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection alternative difficiles à atteindre en tenant compte d'un large éventail d'exemples pour garantir l'inclusion, en connaissant le public, en adoptant une approche d'apprentissage mixte, en concevant des activités gamifiées qui se concentrent sur des objectifs intrinsèques et favorisent l'autonomie tout en s'associant à des organisations. pour réduire la fracture numérique, consulter des experts en la matière et mettre en œuvre leurs commentaires et suggestions tout au long du développement.

DE : Pour faire face à ces risques et aux considérations éthiques, il est essentiel de recueillir les commentaires du public cible sur ses préoccupations. La transparence et un lien clair avec les participants sont essentiels. Il est important d'apporter un soutien et une assistance pédagogiques aux apprenants, tout comme d'offrir une introduction à la technologie et aux outils. L'orientation, la réflexion et le dialogue continu avec les participants aident à naviguer dans les questions éthiques et à atténuer efficacement les risques. La transparence, le soutien et la réflexion ouverte peuvent réduire considérablement les préoccupations éthiques et les risques associés à la gamification et à l'apprentissage par le jeu. Il est également important de s'assurer que le contenu s'aligne sur les normes et les valeurs sociétales et d'évaluer au préalable la disponibilité des ressources nécessaires.

PL : Ces risques et considérations éthiques peuvent être abordés par diverses mesures :

- Protection de la vie privée : Mettre en œuvre des mesures de protection des données robustes et respecter les réglementations en matière de confidentialité pour protéger les informations personnelles des apprenants.
- Éducation et sensibilisation : Fournir aux apprenants des informations sur les risques et les avantages potentiels de l'apprentissage par le jeu, et leur donner les moyens de prendre des décisions éclairées concernant leur participation.
- Conception équilibrée : concevoir des jeux qui équilibrent le divertissement et la valeur éducative, en évitant les stéréotypes, les préjugés ou les contenus inappropriés.
- Accessibilité : Veiller à ce que les activités d'apprentissage par le jeu soient accessibles à tous les apprenants, y compris ceux en situation de handicap, en proposant d'autres formats ou des mesures d'adaptation, au besoin.



- **Transparence** : Être transparent sur les buts, les objectifs et les méthodes d'évaluation des activités d'apprentissage par le jeu, et obtenez le consentement éclairé des participants.
- **Directives éthiques** : Élaborer et respecter des directives éthiques pour la conception, le développement et la mise en œuvre d'initiatives d'apprentissage par le jeu, en abordant des questions telles que l'équité, la diversité et l'inclusion.
- **Suivi et évaluation** : Surveiller et évaluer régulièrement les activités d'apprentissage par le jeu afin d'évaluer leur impact, de répondre à toute préoccupation éthique émergente et d'apporter les ajustements nécessaires.
- **Développement professionnel** : Fournir aux éducateurs et aux animateurs une formation sur les considérations éthiques dans l'apprentissage par le jeu et les soutenir dans la mise en œuvre de pratiques éthiques.

B. Recommandations pour faire face aux risques potentiels et considérations éthiques dans l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes

Question n° 30. Quels sont les principaux facteurs à prendre en compte pour s'assurer que les stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu sont inclusives et accessibles à tous les apprenants ?

AU : Veiller à ce que les stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu soient inclusives et accessibles à tous les apprenants nécessite une approche globale. Les travailleurs sociaux mettent l'accent sur l'adaptation des jeux pour s'adapter à divers styles et capacités d'apprentissage, ainsi que sur la mise en œuvre de fonctionnalités d'accessibilité telles que les sous-titres et les niveaux de difficulté réglables. Les représentants d'ONG soulignent l'importance de concevoir des jeux selon des principes de conception universelle et d'assurer une sensibilité culturelle dans le contenu pour promouvoir l'inclusion. Les jeunes placés en famille d'accueil et dans les institutions d'adoption soulignent la nécessité d'instructions claires, d'options de jeu hors ligne et de tenir compte des obstacles socio-économiques. En favorisant des boucles de rétroaction régulières, en utilisant un langage simple et en offrant des paramètres personnalisables, les parties prenantes peuvent améliorer l'accessibilité et s'assurer que ces stratégies d'apprentissage profitent équitablement à tous les apprenants.

NL : Voici quelques considérations clés pour s'assurer que la gamification et les stratégies d'apprentissage par le jeu sont inclusives et accessibles à tous les apprenants :

- Concevoir des expériences d'apprentissage ludiques en tenant compte de l'accessibilité dès le départ, en veillant à ce qu'elles soient utilisables par des personnes ayant des capacités et des besoins d'apprentissage divers (20 %).
- Fournir plusieurs modalités d'engagement, telles que visuelles, auditives et tactiles, pour s'adapter à différents styles et préférences d'apprentissage (10 %).
- Veiller à ce que le contenu d'apprentissage par le jeu soit disponible en plusieurs langues (20 %) et qu'il tienne compte de la diversité des origines et des expériences des apprenants (10 %).
- Mettre en œuvre des mesures pour assurer un accès équitable à la technologie et aux ressources numériques, telles que l'octroi de subventions ou de programmes de prêts pour les appareils (20 %) et l'accès à Internet (20 %).

FR : Les principaux facteurs à prendre en compte pour s'assurer que les stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu sont inclusives et accessibles à tous les apprenants sont les suivants :

- Connaître son public à l'avance afin d'adapter sa session ;
- Tenir compte de leurs parcours ;
- Éviter de froisser leur sensibilité en parlant de sujets sensibles ;
- Éviter de cibler la culture, la religion, l'orientation sexuelle, etc. ;
- Choisir des lieux accessibles et inclusifs ;
- Choisir du matériel de jeu qui peut être utilisé par tout le monde (par exemple, assurez-vous qu'il existe une version en braille, lorsque des personnes malvoyantes sont impliquées).

PT : Voici quelques-unes des principales considérations à prendre en compte pour s'assurer que les stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu sont inclusives et accessibles à tous les élèves :

- Veiller à ce que tous les élèves aient accès à l'infrastructure et au matériel technologiques afin qu'ils puissent accéder à des jeux et contenus gamifiés ;
- Offrir une formation aux éducateurs afin qu'ils aient une méthode d'enseignement inclusive ;
- Les jeux doivent être adaptés aux besoins des élèves ;
- Les niveaux de complexité des jeux doivent toujours être appliqués en fonction du niveau de connaissances et des difficultés de chaque élève ;
- S'assurer que les jeux sont faciles à utiliser, afin qu'ils soient accessibles quel que soit le degré de familiarité avec la technologie ;
- Être attentif et personnaliser le type de jeu en fonction des différentes diversités fonctionnelles (par exemple, ajouter des sous-titres pour les élèves malentendants, mettre en place un son descriptif pour les élèves aveugles, etc.) ;
- Faire attention au langage, afin de ne pas faire de distinction entre les sexes ;
- Avoir une représentation culturelle, religieuse et de genre variée.

IE : Sur la base des réponses fournies par les participants, les principales considérations pour s'assurer que la gamification et les stratégies d'apprentissage par le jeu sont inclusives et accessibles à tous les apprenants comprennent : assurer l'accessibilité du jeu, offrir des sous-titres, de l'audio et du texte facile à lire pour répondre aux différents besoins, s'assurer que le contenu et les personnages des jeux sont représentatifs et pertinents, fournir du contenu pour différents niveaux de compétences numériques et différents niveaux du sujet, Adapter le contenu pour atteindre et convenir à tous les niveaux d'apprenants, en intégrant des fonctionnalités d'accessibilité telles que le support multilingue et le texte alternatif, en présentant les informations dans différents formats pour répondre à tous les styles d'apprentissage et en utilisant divers supports de transmission tels que l'audio, le visuel et les sous-titres.

DE : Les principales considérations pour garantir l'inclusion et l'accessibilité dans la gamification et l'apprentissage par le jeu comprennent l'élimination des barrières

linguistiques, l'accès aux personnes handicapées (par exemple par le biais de lecteurs d'écran), l'offre d'un accès gratuit et l'intégration de perspectives diverses. La transparence, l'adaptabilité et une explication claire des mécanismes de jeu sont essentielles. Il est important de concevoir des stratégies de gamification et d'apprentissage par le jeu qui soient intégratives et adaptées à tous les apprenants, en tenant compte de la diversité linguistique et en proposant des options multilingues. L'accès devrait être garanti aux participants handicapés, et les informations sur les cours devraient être fournies à l'avance, afin de permettre aux participants d'exprimer leurs besoins spécifiques. La conception durable et un soutien continu sont essentiels, tout comme la mise à disposition permanente du matériel d'apprentissage et la divulgation des règles du jeu. L'accès via Internet peut améliorer l'accessibilité. Pour assurer l'inclusion, il faut éliminer les obstacles, s'adapter à divers styles d'apprentissage et maintenir la sensibilité culturelle dans l'élaboration du contenu pour répondre aux besoins d'une population d'apprenants diversifiée tout en évitant les stéréotypes et en présentant les origines culturelles de manière respectueuse.

PL : Les principales considérations comprennent la conception pour des capacités diverses, la fourniture de plusieurs points d'entrée, l'offre de formats alternatifs, la garantie de la compatibilité avec les technologies d'assistance et la promotion d'un environnement d'apprentissage favorable et inclusif.

Question n° 31. [Comment envisagez-vous l'avenir de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes ?](#)

AU : L'avenir de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes semble prometteur, les parties prenantes envisageant des avancées dans diverses dimensions. Les travailleurs sociaux anticipent la personnalisation basée sur l'IA et l'expansion des applications de développement professionnel. Les représentants d'ONG prévoient que les technologies immersives telles que la RV et la RA amélioreront les expériences d'apprentissage et la culture numérique. Les jeunes issus d'institutions de placement en famille d'accueil et d'adoption mettent l'accent sur des jeux collaboratifs et basés sur des scénarios du monde réel pour développer des compétences pratiques. Grâce à des plateformes d'apprentissage adaptatives, à des analyses de données améliorées et à un accent mis sur la santé mentale, la gamification est sur le point de répondre à divers besoins éducatifs. De plus, les futurs jeux pourraient intégrer des éléments sociaux et des problèmes mondiaux, favorisant l'engagement civique et l'inclusion dans les communautés d'apprenants adultes.

NL : L'avenir de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes est perçu comme prometteur et transformateur par les répondants. Ils envisagent un avenir où ces méthodes seront largement adoptées et intégrées dans les systèmes éducatifs, offrant

des expériences d'apprentissage personnalisées et attrayantes aux apprenants de tous âges et de tous horizons. L'apprentissage par le jeu devrait devenir de plus en plus immersif et interactif, en tirant parti des technologies émergentes telles que la réalité virtuelle (RV), la réalité augmentée (RA) et l'intelligence artificielle (IA) pour créer des environnements d'apprentissage réalistes et adaptatifs. Ces méthodes continueront d'évoluer et d'innover, en répondant aux divers besoins et préférences des apprenants adultes et en facilitant l'apprentissage tout au long de la vie et le développement des compétences. De plus, la gamification et l'apprentissage par le jeu sont considérés comme des outils puissants pour promouvoir l'inclusion sociale, l'équité et l'accessibilité dans l'éducation, atteignant ainsi les apprenants qui ont peut-être été mal desservis ou marginalisés par les approches éducatives traditionnelles.

Réponses individuelles :

« Je vois la gamification et l'apprentissage par le jeu devenir plus personnalisés et adaptatifs, répondant aux besoins d'apprentissage individuels des apprenants adultes. »

« L'avenir de la gamification et de l'apprentissage par le jeu est prometteur, avec des avancées technologiques permettant des expériences d'apprentissage encore plus immersives et engageantes. »

« J'envisage un avenir où la gamification et l'apprentissage par le jeu sont intégrés de manière transparente dans les programmes d'éducation des adultes, offrant des possibilités d'apprentissage dynamiques et interactives. »

« L'avenir de la gamification et de l'apprentissage par le jeu réside dans l'exploitation des technologies d'IA et de RV pour créer des expériences d'apprentissage hautement réalistes et personnalisées pour les apprenants adultes. »

« Je suis convaincu que la gamification et l'apprentissage par le jeu continueront de gagner en popularité, en offrant des solutions innovantes pour impliquer les apprenants adultes et améliorer leurs résultats d'apprentissage. »

« À l'avenir, la gamification et l'apprentissage par le jeu joueront un rôle essentiel dans la promotion de la littératie numérique et du développement des compétences chez les apprenants adultes, les préparant ainsi à réussir à l'ère numérique. »

« Je vois la gamification et l'apprentissage par le jeu évoluer pour devenir plus inclusifs et accessibles, en veillant à ce que tous les apprenants adultes puissent bénéficier de ces méthodes d'enseignement innovantes. »

« L'avenir de la gamification et de l'apprentissage par le jeu consiste à éliminer les obstacles à l'éducation et à donner aux apprenants adultes les moyens d'atteindre leur plein potentiel. »

« J'envisage un avenir où la gamification et l'apprentissage par le jeu sont utilisés non seulement dans les contextes d'éducation formelle, mais aussi dans les programmes de formation et de développement professionnel en milieu de travail. »

« La gamification et l'apprentissage par le jeu ont le potentiel de révolutionner l'éducation des adultes, en rendant l'apprentissage plus agréable, interactif et percutant pour les apprenants de tous horizons et de tous niveaux.

FR : C'est un outil intéressant, apprécié par tout le monde, donc on voit un grand avenir de développement pour eux. Il reste encore beaucoup à faire, car cela n'est parfois pas reconnu par les autorités supérieures, ni même par les participants eux-mêmes. Nous devons continuer à convaincre un public réticent, et ne pas nous fier uniquement à un public déjà convaincu. Malgré tout, il y a eu un boom de l'utilisation de ces méthodes d'apprentissage ces dernières années, et c'est encourageant pour la suite !

PT : Les participants pensent que la gamification et l'apprentissage par le jeu vont beaucoup se développer au cours des prochaines années, avec la révolution technologique constante que nous vivons, et ils pensent que cela pourrait devenir une excellente méthode d'enseignement pédagogique, mais ils ont également montré de l'inquiétude, car ils craignent que les matériaux technologiques ne remplacent le soin humain dans ce sujet délicat qui doit être traité humainement avec empathie.

IE : Sur la base des réponses fournies par les participants, l'avenir de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes est envisagé pour devenir plus populaire et plus largement utilisé, anticipé par les apprenants de tous niveaux de compétences antérieures, considérées comme très importantes, considérées comme ayant le pouvoir de révolutionner la façon dont les apprenants perçoivent l'apprentissage, en le rendant interactif, engageant et positif pour les apprenants de tous âges et de tous horizons. utilisé pour compléter l'éducation dans des contextes non formels en introduisant des concepts difficiles par le biais d'un apprentissage sérieux et/ou occasionnel basé sur le jeu, qui devrait devenir plus courant en raison des progrès technologiques, rendant l'apprentissage facilement accessible dans le monde entier, perçu comme devenant de plus en plus répandu à mesure que les jeunes générations, qui sont habituées à utiliser les jeux pour apprendre, grandissent et commencent à influencer les pratiques éducatives, et qui devrait devenir la « valeur par défaut » naturelle de toute l'éducation des adultes au fil du temps.

DE : L'avenir de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes offre de vastes possibilités, en particulier avec la numérisation et l'IA qui progressent. Bien qu'il soit peu probable qu'ils remplacent complètement les documents imprimés dans un



avenir proche, ils deviendront de plus en plus importants en tant qu'outils de soutien. La gamification, les jeux sérieux et l'apprentissage par le jeu prennent de l'importance dans l'éducation des adultes, offrant un accès et une motivation que d'autres approches ne peuvent pas offrir. En particulier dans l'apprentissage des langues, ces approches devraient devenir indispensables. À mesure que la technologie évolue, les jeux de rôle et d'autres méthodes ludiques seront plus fortement soutenus, ce qui indique une importance croissante pour ces approches dans l'avenir de l'éducation des adultes. Bien que certains puissent trouver une utilisation limitée de ces méthodes dans leurs cours, dans l'ensemble, la gamification et l'apprentissage par le jeu devraient jouer un rôle beaucoup plus important dans l'avenir de l'éducation des adultes.

PL : Selon les participants, les progrès technologiques permettront des expériences d'apprentissage plus immersives et interactives, la réalité virtuelle, la réalité augmentée et l'intelligence artificielle stimulant l'innovation dans ce domaine. Les plateformes d'apprentissage gamifiées deviendront plus personnalisées, adaptatives et accessibles, répondant à divers styles et préférences d'apprentissage. Les institutions et les éducateurs adopteront la gamification comme un outil puissant pour promouvoir l'engagement, la motivation et le développement des compétences chez les apprenants adultes. La collaboration entre les éducateurs, les développeurs de jeux et les chercheurs favorisera l'amélioration continue des stratégies d'apprentissage par la gamification, en veillant à leur efficacité et à leur pertinence pour répondre aux besoins changeants des apprenants adultes à l'ère numérique.

VI. Conclusion

Ce document d'orientation fournit une analyse du potentiel de la gamification et de l'apprentissage par le jeu dans la promotion de la vie active chez les jeunes adultes institutionnalisés difficiles à atteindre et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection alternative. En interrogeant des décideurs et des experts de sept pays européens, nous avons obtenu des informations précieuses sur le paysage actuel de l'apprentissage par le jeu dans l'éducation des adultes et sur les avantages de ces approches pour atteindre cette population.

Nos résultats suggèrent que la gamification et l'apprentissage par le jeu ont le potentiel d'augmenter l'engagement, la motivation et les résultats d'apprentissage des jeunes adultes difficiles à atteindre dans les milieux institutionnalisés et alternatifs. Cependant, plusieurs défis doivent être relevés pour s'assurer que ces approches sont efficaces et équitables. Ces défis comprennent l'accès limité à la technologie et à la formation pour les éducateurs, ainsi que des préoccupations concernant la qualité et l'accessibilité des ressources d'apprentissage par le jeu.

Sur la base de notre analyse des réponses à l'enquête, nous proposons les recommandations suivantes aux décideurs politiques et aux éducateurs :

- Fournir plus de ressources et de soutien aux éducateurs pour intégrer la gamification et l'apprentissage par le jeu dans leurs pratiques d'enseignement.
- Développer et promouvoir des ressources d'apprentissage par le jeu de haute qualité et accessibles à tous les apprenants, quels que soient leurs antécédents ou leur situation.
- Favoriser la collaboration et les partenariats entre les intervenants des secteurs de l'éducation et de la technologie afin de faire progresser le développement et la mise en œuvre de l'apprentissage par le jeu.
- Aborder les questions d'équité et d'inclusion dans l'apprentissage par le jeu en veillant à ce que les ressources soient accessibles et appropriées pour les apprenants diversifiés.

Pour réaliser pleinement le potentiel de la gamification et de l'apprentissage par le jeu pour les jeunes adultes institutionnalisés et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection de remplacement difficiles à atteindre, des recherches supplémentaires sont nécessaires. Les recherches futures devraient se concentrer sur l'identification des meilleures pratiques pour intégrer l'apprentissage par le jeu dans les programmes éducatifs existants, ainsi que sur l'évaluation de l'efficacité de ces



approches pour améliorer les résultats d'apprentissage et promouvoir la vie active au sein de cette population. De plus, des recherches devraient être menées sur la manière de rendre l'apprentissage par le jeu plus accessible et équitable pour tous les apprenants, quels que soient leurs antécédents ou leurs circonstances.

Dans l'ensemble, nous pensons que la gamification et l'apprentissage par le jeu ont le potentiel d'être des outils puissants pour promouvoir la vie active chez les jeunes adultes institutionnalisés difficiles à atteindre et/ou les jeunes adultes bénéficiant d'une protection alternative. En investissant dans ces approches et en nous attaquant aux défis qui limitent actuellement leur efficacité, nous pouvons travailler à la création d'un système d'éducation plus inclusif et efficace qui répond aux besoins de tous les apprenants.



SKILLS 4 life

