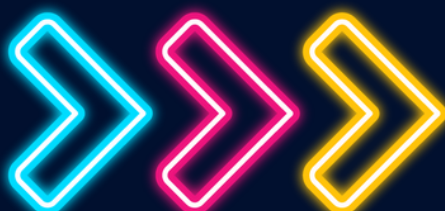




Cofinancé par
l'Union européenne



VIDEO GAMES FOR GOOD

Guide de mise en œuvre

<https://www.videogames4good.eu>

Ce projet a bénéficié d'un financement de la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne saurait être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient. Numéro du projet : 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS
IESPĒJAS



Eppas



INTRODUCTION



Ce guide de mise en œuvre décrit ce qui s'est passé lorsque les ressources du projet ont été testées dans des contextes éducatifs et dans différents pays : en Belgique, en France, en Lettonie, en Italie et en République tchèque.

Son objectif n'est pas seulement de présenter les activités, mais aussi de raconter comment elles ont été vécues par 24 éducateurs et 195 jeunes, afin que d'autres formateurs puissent les adapter et les réutiliser en toute confiance.

Ce guide rassemble les pratiques, observations et difficultés les plus utiles identifiées lors des essais sur le terrain.

Il met en lumière ce qui a bien fonctionné, ce qui a nécessité une attention particulière et ce qui a permis aux participants de s'engager plus profondément dans les thématiques des jeux vidéo, de la représentation, de l'inclusion, de l'entrepreneuriat social et de la culture numérique.

Plutôt que de servir de manuel technique, ce document est conçu comme un outil pratique de soutien aux éducateurs, aux animateurs de jeunesse et aux formateurs.

Il propose des exemples d'animation réussie, des suggestions d'organisation et des réflexions sur la manière de créer des expériences d'apprentissage significatives grâce à des méthodes ludiques, pratiques et réflexives.



CONCLUSIONS



Les essais sur le terrain ont démontré que les ressources sont plus efficaces lorsqu'elles sont utilisées de manière active, participative et bien structurée.

Les petits groupes, les instructions claires, les points d'entrée ludiques, les formats physiques ou tactiles et les moments forts de réflexion ont tous aidé les participants à s'approprier les activités et à donner du sens à l'apprentissage.

L'un des principaux enseignements de ce projet est que la manière dont une activité est animée est aussi importante que son contenu. Lorsque les formateurs établissent des liens entre les activités, prévoient un temps de débriefing et encouragent les participants à relier les exercices à leurs propres expériences, les ressources prennent tout leur sens.

Les pratiques décrites dans ce guide visent à encourager l'adaptation plutôt qu'une répétition stricte.

Les formateurs sont encouragés à adapter les activités à leur public, à leur contexte et à leurs objectifs, tout en gardant les principes fondamentaux d'engagement, d'inclusion, de réflexion et de pertinence pratique au cœur du processus d'apprentissage.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Bonne pratique[1] : Utiliser des activités ludiques, physiques et collaboratives pour introduire des concepts complexes [Belgique] :

- **Pourquoi cette approche fonctionne**

Cette pratique exemplaire repose sur le principe que **les jeunes apprennent plus efficacement par le jeu, le mouvement et la collaboration.**

Les recherches sur la gamification montrent que l'apprentissage expérientiel augmente l'engagement, la rétention et la pensée critique (Baah et al., 2024). Cela est d'autant plus vrai lorsqu'il s'agit de sujets abstraits ou sensibles tels que la représentation stéréotypée, l'inclusion et l'entrepreneuriat social.

En intégrant les objectifs d'apprentissage à des défis ludiques, les participants sont plus enclins à s'impliquer, à partager leurs opinions et à réfléchir à leurs propres expériences. Cette approche facilite également l'accès à la formation pour les participants qui se sentent moins à l'aise dans les contextes d'apprentissage et de discussion traditionnels.

- **Description :**

Composition et organisation du groupe

L'activité a été testée auprès de **27 jeunes âgés de 14 à 18 ans**, répartis en **cinq petites équipes**, chacune **accompagnée d'un éducateur.**

Point important : le travail en petits groupes s'est avéré essentiel. Cela a permis aux éducateurs de mieux guider les participants, d'adapter le rythme et de s'assurer que chacun puisse utiliser les ressources de manière significative.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Les participants alternaient entre les différents ateliers au sein de leurs équipes.

-Chaque activité a duré environ 30 minutes.

-La séance s'est conclue par un débriefing collectif au cours duquel les groupes ont pu partager leurs expériences et leurs points de vue.

Ce système de rotation créait **une ambiance ludique**, avec des mini-défis à chaque poste, tout en prévenant la fatigue et en maintenant l'attention.

Rôle des éducateurs et des formateurs

Les éducateurs n'étaient pas de simples observateurs passifs. Ils ont activement **animé les activités**, testé eux-mêmes les ressources et soutenu les discussions.

Un coordinateur (de Logopsycom) circulait entre les groupes pour assurer la cohérence et fournir un soutien en cas de besoin.

Cette configuration était intentionnelle : elle permettait à l'équipe projet de vérifier que les outils pouvaient **être compris et utilisés de manière indépendante par des formateurs externes** (et pas seulement par les concepteurs).

Point important : Accorder aux formateurs une autonomie suffisante pour s'approprier les outils.

Cela favorise une utilisation durable et renforce la confiance dans l'utilisation des ressources au-delà de la phase de test. S'ils savent s'en servir seuls, sans aide extérieure, ils seront plus enclins à réutiliser ces ressources par la suite.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Activités captivantes et ludiques

Quatre activités ont été testées :

- Deux activités du WP2A2 (Activités et ateliers) : « Explorer la diversité et la représentation dans les personnages de jeux vidéo » et « Les valeurs de l'entrepreneuriat durable et social ».
- Une activité basée sur les fiches d'outils
- Une activité créée spécifiquement pour le test sur le terrain et inspirée par Dobble.

Les activités portaient sur deux thèmes principaux :

- Inclusion et représentation dans les jeux vidéo
- l'entrepreneuriat social

Coup de projecteur sur les activités les plus ludiques : Dobble et « Le Foulard Liégeois »

- Dobble : une porte d'entrée ludique dans la culture du jeu vidéo

Pour présenter la culture du jeu vidéo de manière accessible et attrayante, nous avons conçu un jeu Dobble personnalisé mettant en scène des personnages de jeux vidéo.

Comment le jeu a-t-il été conçu ?

Pour notre prototype, nous avons décidé d'avoir 31 personnages de jeux vidéo, 6 par carte. Pour garantir qu'il n'y ait qu'un seul caractère en commun entre deux cartes, vous pouvez appliquer la formule suivante : $n^2 - n + 1$, où « n » représente le nombre de caractères par carte. Dans notre cas, chaque carte contient 6 caractères.

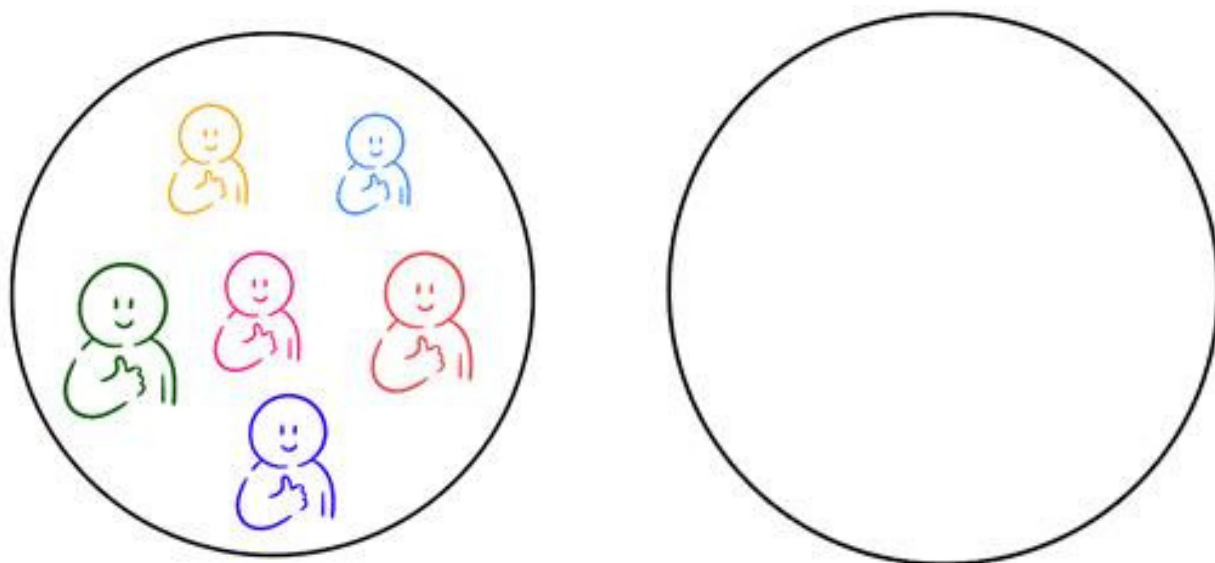
En utilisant la formule, on obtient : $6^2 - 6 + 1 = 31$



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Cela signifie que le jeu complet contiendrait 31 personnages différents et 31 cartes, avec exactement un personnage en commun entre chaque paire de cartes.



Comment jouer ?

1. Le jeu suit les règles d'une partie classique de Dobble :
2. Mélangez les cartes.
3. Distribuez une carte face cachée à chaque joueur.
4. Placez la pile de pioche face visible au centre.
5. Les joueurs s'affrontent pour identifier le personnage identique entre leur carte et la carte centrale.
6. Le joueur le plus rapide nomme le personnage, prend la carte et la partie continue.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Une fois la partie terminée et les joueurs familiarisés avec les personnages, vous pouvez naturellement orienter l'activité vers une discussion guidée.

Si vous avez besoin d'inspiration, voici quelques exemples de questions qui peuvent stimuler la discussion :

Questions générales :

- À quels types de jeux vidéo jouez-vous le plus souvent ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce qui vous plaît chez eux ?
- Quand vous jouez, qu'est-ce qui est le plus important pour vous : l'histoire, les graphismes, les personnages, la compétition, ou autre chose ?
- Avez-vous l'impression que les jeux vidéo influencent votre vision du monde ou de certaines personnes ? De quelle manière ?

Questions sur les personnages de Dobble :

- Quels personnages de Dobble vous semblent les plus « classiques » dans les jeux vidéo ? Pourquoi ?
- Y a-t-il des personnages que vous trouvez plus originaux ou plus inclusifs ?
- Quels stéréotypes voyez-vous chez certains personnages ?
- Quels personnages vous semblent manquer dans cette sélection ? Pourquoi ?
- À votre avis, différents types de joueurs peuvent-ils facilement s'identifier à ces personnages ?



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Questions relatives à l'inclusion et à la diversité :

-Avez-vous déjà remarqué un manque de diversité dans certains jeux ? Dans quels domaines (sexe, origine ethnique, morphologie, handicap, orientation sexuelle, âge, etc.) ?

-Quels types de personnes sont souvent exclus ou mal représentés dans les jeux vidéo ?

-Pensez-vous que la diversité dans les jeux vidéo évolue ? Pouvez-vous donner des exemples ?

-Pourquoi pensez-vous qu'il est important que chacun puisse s'identifier à un personnage de jeu vidéo ?

-Comment un jeu peut-il être plus inclusif sans être moralisateur ou forcé ?

Questions d'identification :

-Qu'est-ce qui vous fait choisir un personnage plutôt qu'un autre (apparence, compétences, personnalité, histoire, etc.) ?

-Vous arrive-t-il de choisir un personnage complètement différent de vous ? Pourquoi ?

-Vous est-il déjà arrivé de changer d'avis sur un personnage après avoir découvert son histoire ou son rôle dans le jeu ?

-Avez-vous déjà eu le sentiment qu'un personnage représentait bien votre identité ou vos expériences ? Lequel ?

-Quel est votre personnage préféré et pourquoi ?



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Point important : Laissez place aux expériences personnelles. Ces moments sont souvent sources d'apprentissage profond, mais peuvent exiger de l'animateur une grande sensibilité émotionnelle.

- **Ludification de l'accès aux ressources pédagogiques : Le Foulard Liégeois**

Au lieu de distribuer directement les fiches d'outils, les participants les ont gagnées grâce à un jeu d'équipe physique.

Deux équipes s'affrontaient pour récupérer des fiches d'outils placées au centre d'un champ. Les équipes se faisaient face, séparées par une cinquantaine de mètres.

Chaque joueur de chaque équipe s'est vu attribuer le nom d'un personnage de jeu vidéo.

L'arbitre, placé au milieu du terrain, a disposé une des feuilles de jeu et a appelé un personnage.

Le joueur de chaque équipe correspondant à ce personnage s'est alors précipité pour récupérer la feuille et la rapporter à son équipe.

Cependant, si le joueur qui détenait la feuille était touché dans le dos avant de la ramener de son côté, l'adversaire marquait le point. Il arrivait aussi que plusieurs personnages soient annoncés simultanément.

Remarque importante : une fois les joueurs répartis en deux équipes, si le nombre de joueurs est impair, n'hésitez pas à attribuer deux personnages à un seul joueur au lieu d'un seul.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



- **Effets et impacts observés :**

Tout au long des activités, les réactions des jeunes et des éducateurs ont été immédiatement observées (prise de notes). De plus, des questionnaires avant et après l'activité ont été distribués à tous les participants afin de recueillir des informations complémentaires.

Ces deux activités ont été les préférées des participants. Le Dobble les a aidés à s'exprimer plus librement et à aborder le sujet plus facilement. Quant à l'obtention des fiches d'outils grâce à un mini-jeu (le Foulard Liégeois), elle leur a donné plus de valeur et a accru leur motivation à les utiliser.

Après l'activité, les participants étaient nettement plus conscients des représentations stéréotypées dans les jeux vidéo, mais aussi dans les médias en général. Certains ont même partagé des expériences personnelles de stéréotypes et/ou de sous-représentations ayant eu un impact sur leur vie. Un participant a déclaré : « Je suis noir et j'adore les jeux en ligne, mais la plupart des personnages sont blancs, et les rares personnages noirs sont souvent des méchants. Je n'y avais jamais vraiment réfléchi avant, mais maintenant je vois à quel point c'est stéréotypé. »

Ils ont établi un lien entre le contenu du jeu et des expériences de la vie réelle.

- **Témoignages**

« C'est bizarre que Peach soit toujours rose et en robe alors qu'elle est censée être une guerrière. »

« Peach est un peu cliché et elle a l'air bête. C'est dommage parce que je l'aime bien et je la trouve cool. »

« C'est agréable d'avoir un défi supplémentaire pour gagner les fiches d'outils. Cela leur donne plus de valeur. »



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



- **Autres réflexions et recommandations**

- Les petits groupes améliorent l'engagement et l'inclusion.
- Les formats ludiques encouragent les discussions franches sur des sujets sensibles.
- L'activité physique stimule l'attention et l'énergie.
- La réflexion et le débriefing sont essentiels pour un impact à long terme.
- Les formateurs devraient prévoir du temps pour le suivi, surtout lorsque des expériences personnelles marquantes émergent.
- Ils ont établi un lien entre le contenu du jeu et des expériences de la vie réelle.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Bonne pratique [2] : Relier les activités entre elles et passer de l'action à la réflexion **[Belgique] :**

- **Pourquoi cette approche fonctionne**

Cette pratique vise à créer un parcours d'apprentissage cohérent en reliant intentionnellement les activités et en guidant les participants de l'action concrète à la réflexion structurée. L'objectif est de permettre aux jeunes de mettre en pratique les concepts avant d'entamer une discussion conceptuelle. « L'apprentissage différencié répond aux besoins des différents apprenants et améliore leur engagement et leur réussite » (Goyibova et al., 2025).

- **Description:**

Au cours de cette même phase de test en Belgique avec les scouts, plusieurs activités ont été intentionnellement interconnectées et séquencées afin de renforcer la compréhension et l'engagement des jeunes.

Après avoir joué au « Foulard Liégeois » (décrit précédemment), les participants étaient invités à poursuivre avec l'« Activité 2 : Explorer la diversité et la représentation dans les personnages de jeux vidéo ». Cette progression visait à consolider l'expérience acquise lors de la première activité et à approfondir la réflexion en appliquant les concepts précédemment abordés dans un nouveau contexte.

- De l'acquisition des compétences à leur application concrète.

L'activité « Explorer la diversité et la représentation dans les personnages de jeux vidéo » n'était accessible aux scouts qu'après avoir terminé l'activité 1 (Le Foulard Liégeois).



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Pour participer, chaque groupe devait apporter les fiches d'outils qu'il avait préalablement obtenues. Ces fiches étaient indispensables à la réalisation de l'activité, soulignant ainsi que les connaissances et les outils acquis lors de la première phase étaient essentiels pour passer à l'étape suivante.

Point important : Encouragez les participants à utiliser activement les outils fournis dans les fiches pratiques lors de la réalisation de l'activité 2. Bien que les deux activités soient conçues pour être liées, certains jeunes pourraient ne pas faire le lien spontanément. Les animateurs devraient donc clairement souligner cette connexion et guider les participants dans le transfert et l'application des outils de la première activité à la seconde.

Une fois les liens entre les deux activités clairement établis et compris par les participants, nous avons mis en œuvre l'activité 2 conformément à ses directives et instructions originales détaillées sur https://www.videogames4good.eu/?page_id=1222

- Relier les concepts abstraits aux réalités actuelles.

Dans cette troisième activité, les participants ont été initiés aux principes fondamentaux de l'entrepreneuriat durable et social.

Ils ont exploré un éventail de valeurs entrepreneuriales et personnelles et ont réfléchi à celles qui résonnaient le plus fortement en eux.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



L'objectif était de faire le lien entre les concepts théoriques et leurs propres expériences vécues, en les aidant à comprendre comment ces valeurs peuvent se traduire en attitudes concrètes, en choix et en initiatives futures potentielles.

Cette activité privilégie une approche réflexive. Les jeunes ont été invités à réfléchir à ce qui compte vraiment pour eux et pourquoi. Elle leur a permis d'assimiler les connaissances et les concepts précédemment abordés et d'envisager comment les appliquer dans leur propre vie.

Point d'attention : Afin de faciliter la réalisation de cette activité et d'aider les jeunes à la relier à des expériences personnelles et concrètes, les animateurs ne doivent pas hésiter à poser des questions d'orientation sur leurs passions, leurs loisirs, leurs intérêts ou leurs initiatives quotidiennes.

Les jeunes pensent souvent « n'avoir aucun projet ». Pourtant, grâce à un questionnement ciblé et à un dialogue constructif, il apparaît souvent clairement qu'ils sont déjà engagés dans des idées ou des actions significatives. Ils n'en ont simplement pas encore conscience.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



- **Effets et impacts observés :**

Que se passe-t-il lorsque les jeunes comprennent clairement les liens entre les activités ? Leur engagement s'accroît, leur réflexion prend davantage de sens et leur apprentissage gagne en cohérence. Lorsque les liens entre les activités ont été explicités, les scouts ne les ont plus perçues comme des exercices isolés, mais comme des étapes d'un parcours structuré.

La progression de l'action (la mise en œuvre), à l'application (la réutilisation des outils), puis à la réflexion (la connexion aux valeurs personnelles) a créé un fort sentiment de continuité et de finalité.

Cette séquence a permis aux participants de mieux comprendre pourquoi ils accomplissaient chaque tâche et comment celle-ci contribuait à l'objectif global : l'apprentissage de l'entrepreneuriat social et de la DEI.

L'impact a été suivi grâce à une combinaison de données quantitatives (questionnaires en ligne avant et après), de débriefings de groupe et de commentaires informels de la part des animateurs jeunesse et des participants.

Un indicateur significatif de réussite a été l'émergence spontanée d'idées de projets au cours des discussions.

Par exemple, lors d'une activité explorant les valeurs de l'entrepreneuriat durable et social, plusieurs scouts ont partagé des idées pour de futures initiatives.

L'un des participants, après avoir identifié le développement durable comme une valeur fondamentale, a exprimé le désir d'encourager la plantation d'arbres dans son quartier et de soutenir la participation du groupe à l'initiative « Yes We Plant » en Wallonie (plus d'informations ici : <https://yesweplant.wallonie.be/home.html>).

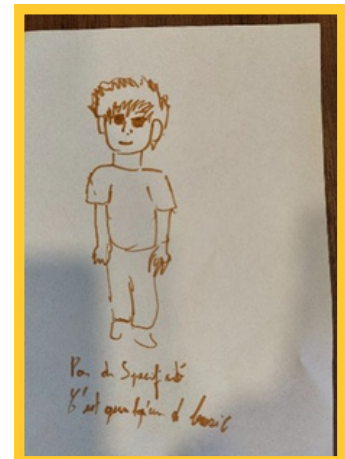


MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Un autre indicateur clair de l'engagement était la qualité et la créativité des productions développées lors de l'activité « Explorer la diversité et la représentation dans les personnages de jeux vidéo ».

Les scouts ont fait preuve d'un fort engagement lors de la conception de leurs personnages et ont activement réutilisé les fiches d'outils narratifs I et II pour structurer leurs idées.



Ces résultats montrent que lorsque des concepts abstraits sont délibérément liés à une réflexion personnelle et à une application pratique, les participants sont plus susceptibles de faire preuve d'initiative, de développer un sentiment d'efficacité personnelle et de s'engager dans une action sociale/durable significative au-delà de l'activité elle-même.





MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



◦ **Témoignages**

Les participants ont trouvé les fiches d'outils claires, bien rédigées et faciles à comprendre.

Ils ont dit :

« Il est utile de prévoir une autre activité ensuite pour montrer comment les mettre en pratique. » « C'est formidable d'avoir un défi supplémentaire pour obtenir les fiches d'outils. Cela leur donne plus de valeur. »

Cette liste était également considérée comme un bon point de départ.

Un scout a déclaré :

« C'est bien d'avoir une liste. Cela permet de réfléchir à d'autres choses sans avoir à se concentrer sur le mot lui-même, mais plutôt sur sa signification et sur son importance à mes yeux. » « Les questions de la deuxième partie sont également essentielles et très pertinentes (par exemple : « Qui vous inspire et pourquoi ? », « Décrivez-vous en 20 mots maximum », etc.) ».

◦ **Autres réflexions et recommandations**

-Le séquençage structuré a été très apprécié et devrait être maintenu.

- Accordez-vous suffisamment de temps pour la réflexion, car c'est là que se produit l'apprentissage en profondeur.

- Encouragez les participants à traduire les valeurs identifiées en idées d'actions concrètes.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Références :

Baah, Charles, Govender, Irene et Rontala Subramaniam, Prabhakar. (2024). Améliorer l'engagement dans l'apprentissage : une étude sur l'influence de la gamification sur la motivation et la charge cognitive. *Education Sciences*, 14, 1115. Consulté sur : https://doi.org/10.3390/educsci14101115?urlappend=%3Futm_source%3Dresearchgate.net%26utm_medium%3Darticle

Goyibova, N., Muslimov, N., Sabirova, G., Kadirova, N. et Samatova, B. (2025). Approche différenciée en éducation : adapter l'enseignement aux besoins diversifiés des apprenants. *MethodsX*, 14, 103163. <https://doi.org/10.1016/j.mex.2025.103163>



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Bonne pratique [1] : Toile tactile – Tirer parti des supports imprimés pour une réflexion créative approfondie **[Italie]** :

- **Pourquoi cette approche fonctionne :**

Cette pratique a été conçue pour transformer le « Canevas de projet créatif », un modèle numérique, en une expérience imprimée et concrète. Le Canevas de projet créatif sert de pont stratégique entre l'entrepreneuriat social et les jeux vidéo : c'est un outil polyvalent qui permet de cartographier non seulement la vision artistique d'un jeu vidéo, mais aussi sa viabilité en tant qu'entreprise. Grâce à lui, les participants peuvent transformer un récit numérique en un modèle d'entrepreneuriat social, en analysant comment les mécanismes du jeu peuvent générer de la valeur économique et un impact social tangible. En passant de l'écran au papier, les apprenants peuvent éviter la « fatigue numérique » et les contraintes rigides de la saisie dans des cases prédéfinies. L'acte physique d'écrire et de dessiner facilite une connexion cognitive plus profonde avec des thèmes complexes comme l'entrepreneuriat social. La recherche suggère que le processus tactile de l'écriture manuscrite et du dessin encourage une « réflexion lente », permettant aux participants de mieux intérioriser les concepts abstraits.

- **Description:**

L'activité a été testée dans une classe avec 21 jeunes de 16 à 17 ans. Chaque participant a reçu une version imprimée de la plateforme Canvas, ainsi que des stylos, des marqueurs et des post-it. Ce changement a transformé l'activité, initialement une simple tâche, en un atelier créatif et dynamique.

Point à retenir : Travailler en classe avec un petit groupe a facilité l'aide apportée aux activités, car l'enseignant pouvait soutenir ceux qui avaient besoin de clarifications ou de matière à réflexion.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



- **Rôle des éducateurs et des formateurs :**

L'enseignant a animé l'activité en classe, apportant son aide à ceux qui avaient besoin de précisions ou de matière à réflexion.

Afin de jeter un pont entre le « jeu vidéo » et « l'entrepreneuriat social », le processus créatif s'est concentré sur trois points principaux : l'inclusion, l'accessibilité et la durabilité, incitant les apprenants à penser comme des concepteurs sociaux en leur posant des questions telles que :

- De quel type d'équipement et de matériaux avez-vous besoin, y compris les matériaux recyclables/usagés ou déjà disponibles provenant d'autres projets ?
- Qui sont les usagers ou bénéficiaires « invisibles » dans votre secteur ? Comment votre projet donne-t-il la parole ou un espace à ceux qui sont généralement exclus des services traditionnels ?

Réfléchissez à un obstacle (physique, numérique, culturel ou linguistique) qui pourrait empêcher quelqu'un d'utiliser votre idée. Comment pouvez-vous repenser votre service pour qu'il soit accessible à tous, quelles que soient leurs capacités ou leur origine ?

Outre le gain économique, quel est le « capital social » généré par votre projet ? Si votre entreprise était prospère, comment améliorerait-elle le quotidien de votre communauté d'ici deux ans ?

Point important : les animateurs devraient encourager les participants à gribouiller et à créer des cartes mentales plutôt que de simplement remplir les lignes. Certains participants pourraient se sentir intimidés par une feuille blanche.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



- **Effets et impacts observés :**

En passant du clavier au stylo, l'engagement devient plus viscéral et les projets gagnent en profondeur.

L'utilisation d'un modèle imprimé a permis d'observer une augmentation significative du temps consacré à la phase d'idéation. Le fait de devoir réfléchir concrètement avec le document imprimé a conduit à des projets plus détaillés et plus nuancés.

De plus, comme il s'agissait d'un atelier et d'un test, il n'était pas nécessaire de développer un véritable projet dans tous ses détails, et le fait d'écrire sur papier a permis de se concentrer sur moins de points, mais avec plus de détails, servant ainsi de point de départ pour les conceptions futures.

L'impact a été suivi par l'observation directe du processus de conception et par un examen final des toiles terminées.

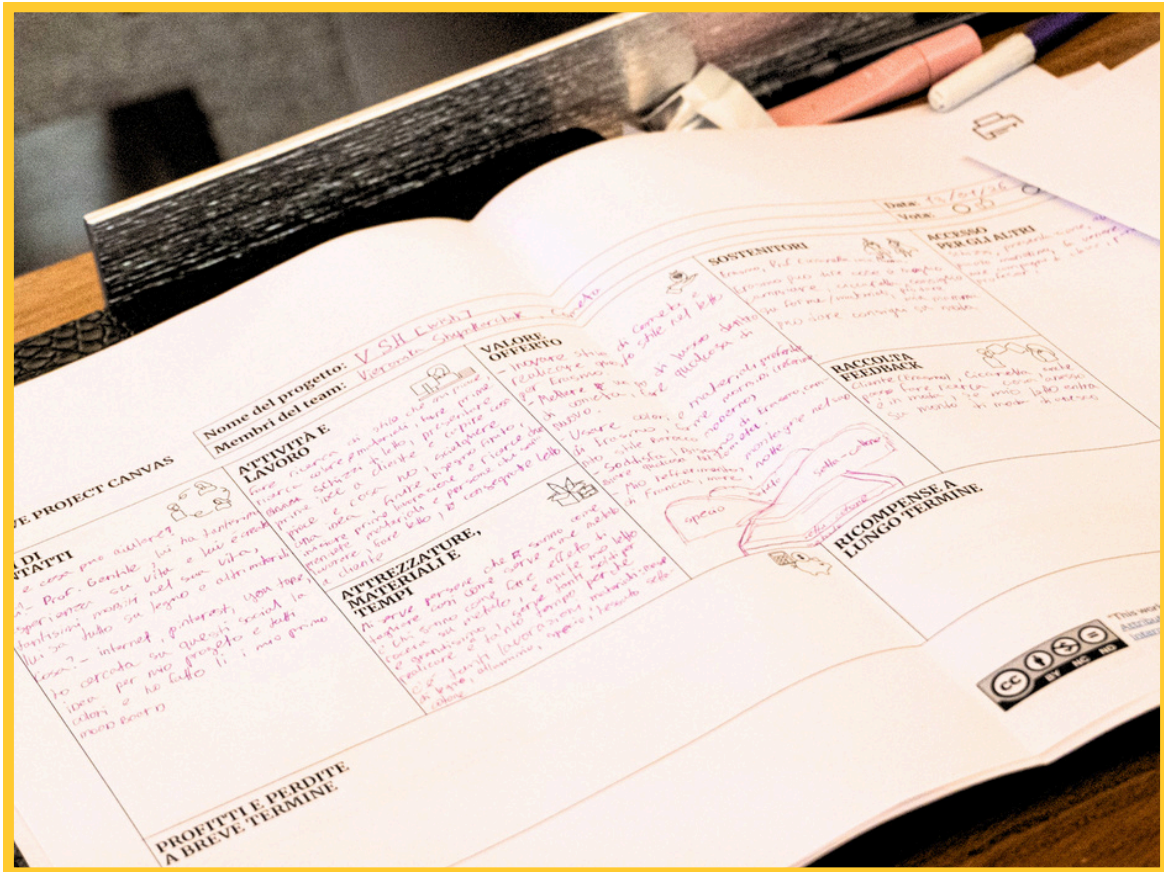
De nombreux participants ont pu expérimenter une approche différente qui n'aurait pas été possible en travaillant sur un document Word ou similaire sur un ordinateur : il était possible d'établir de nombreux liens entre différentes sections du canevas (par exemple, en reliant « public cible » à « impact social », etc.).

La partie « Représentation visuelle » des projets était nettement plus développée. Certains élèves utilisaient les marges de la toile pour esquisser des idées et prendre des notes.

Ces résultats montrent que la suppression de la barrière numérique permet un transfert d'idées plus fluide, permettant aux participants de développer un plus fort sentiment d'appropriation de leurs projets d'entrepreneuriat social.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



- **Témoignages :**

« Écrire à la main m'a permis de mieux visualiser l'idée. Sur ordinateur, cela ressemblait à un devoir scolaire ; ici, j'avais l'impression de concevoir quelque chose de vraiment personnel. »

« En tant qu'enseignant, j'ai constaté que le silence numérique avait été remplacé par une effervescence créative constante. Les jeunes n'étaient plus isolés devant un écran, ils échangeaient en pointant du doigt des endroits précis sur la feuille : la collaboration devenait concrète. »





MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



- **Autres réflexions et recommandations :**

- **Le format est important :** utilisez du format A3, voire plus grand. L'espace physique sur la feuille représente l'« espace mental » alloué au projet.

- **Acceptez le désordre :** encouragez les participants à accepter les effacements et les réécritures ; ce sont des signes d'un processus de pensée en évolution que les outils numériques « assainissent » souvent trop tôt.

- **Références :**

-Mueller, P. A., & Oppenheimer, D. M. (2014). Le stylo est plus puissant que le clavier : avantages de la prise de notes manuscrites par rapport à l'ordinateur portable. *Psychological Science*.

-Mangen, A., & Velay, J. L. (2010). Numériser l'alphabétisation : réflexions sur l'haptique de l'écriture. *Advances in Haptics*.

-Van der Meer, A. L., & Van der Weel, F. R. (2017). Seuls trois doigts écrivent, mais tout le cerveau est actif. *Frontiers in Psychology*.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Bonne pratique [2] : Mentorat entre pairs : introduire une véritable réussite dans les salles de classe **[Italie]** :

- **Pourquoi cette approche fonctionne**

Cette pratique vise à faire évoluer le rôle du formateur de celui de « conférencier » à celui de « mentor » en intégrant à l'équipe pédagogique un ancien participant à des programmes de mobilité européens (tels qu'Erasmus pour jeunes entrepreneurs - EYE).

La présence d'un pair ayant vécu l'expérience renforce la crédibilité du projet. Ainsi, les étudiants ne se contentent pas de visionner une diapositive informative, mais découvrent un exemple concret de la manière dont les compétences acquises peuvent se traduire par un véritable parcours professionnel. Ce lien entre théorie et pratique favorise un débriefing plus approfondi et des échanges plus constructifs.

- **Description :**

Durant la phase de test au lycée, l'atelier était suivi d'une simulation pratique animée par un ancien participant au programme EYE.

Lors de la présentation de la fiche pratique « Erasmus pour jeunes entrepreneurs », le formateur a partagé son parcours personnel : les difficultés rencontrées pour trouver un établissement d'accueil, le quotidien d'une start-up étrangère et les compétences spécifiques acquises.

Cette approche narrative a transformé un processus bureaucratique (remplir un plan d'affaires) en une « mission » stratégique.

Point important : veiller à ce que l'ancien participant mette en avant non seulement ses réussites, mais aussi les obstacles pratiques rencontrés. Cela rend la simulation plus authentique et moins semblable à un argumentaire marketing pour le programme.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



L'activité était structurée en trois phases, prenant pour référence le processus de candidature réel au programme européen :

- **Concept et présentation** : les groupes ont identifié leur proposition de valeur et leur modèle de revenus pour un jeu vidéo social/durable.
- **Lettre de motivation** : Les étudiants ont simulé l'inscription sur le portail officiel, en mettant l'accent sur ce qu'ils pouvaient apporter à un hôte (compétences Unity, connaissance des nouvelles tendances, etc.).
- **Phase d'appariement** : c'était la partie la plus dynamique. Nous avons créé des « profils d'entrepreneurs hôtes », et les étudiants devaient analyser et expliquer pourquoi un hôte en particulier devrait les choisir.

Point à retenir : durant la phase d'appariement, le formateur expert circulait entre les groupes, jouant le rôle d'« hôte », posant des questions pertinentes et fournissant un retour d'information basé sur les attentes concrètes du monde des affaires.





MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



- **Effets et impacts observés :**

Lorsqu'un pair professionnel a rejoint et animé la séance, le niveau d'attention des participants a augmenté, ouvrant un débat et un échange de questions, stimulant les idées des participants, mais aussi les amenant à réfléchir sur des procédures très pratiques et concrètes.

Les étudiants ont simulé des candidatures au programme en élaborant leurs propres plans d'affaires, en identifiant et en mettant en pratique leurs compétences et leur réflexion stratégique.

La présence de cet ancien participant au programme EYE a permis de rapprocher les étudiants des thématiques complexes de l'entrepreneuriat et de l'impact social. Ces résultats démontrent que le témoignage personnel est le moyen le plus efficace de rendre les ressources européennes concrètes. Il transforme une simple fiche d'information en un véritable plan de carrière.

- **Témoignages :**

« Entendre le récit de quelqu'un qui est réellement parti a tout changé. Ce n'était pas la leçon habituelle sur l'Europe, mais l'histoire d'une opportunité que je pourrais moi aussi saisir dans un an. »

- **Autres réflexions et recommandations :**

-Utilisez l'« expert » comme une ressource, et non comme un conférencier : l'ancien participant devrait passer la majeure partie de son temps à circuler parmi les groupes plutôt qu'à parler depuis une tribune.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



- **Outils simplifiés** : pour les élèves du secondaire, utilisez la « version simplifiée » du plan d'affaires (comme nous l'avons fait) afin d'éviter de les submerger de jargon technique tout en mettant l'accent sur la « proposition de valeur ».
- **Impliquez des modèles locaux** : dans la mesure du possible, faites appel à des experts de la même région que les étudiants afin de maximiser le facteur de « pertinence ».

Références :

- Hägg, G., & Politis, D. (2018). Le mentorat par les pairs dans l'enseignement de l'entrepreneuriat : vers une typologie des rôles. Education + Training.
- Mueller, S. (2011). L'effet interactif de la planification et de la formation d'entreprise sur le comportement entrepreneurial. Journal of Business Venturing / Bosma, N., et al. (2012). Entrepreneuriat et modèles de rôle. Journal of Economic Psychology.
- Warhuus, J. P., et al. (2018). De l'intention à l'action : l'apprentissage expérientiel dans l'enseignement de l'entrepreneuriat. International Journal of Management Education.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Bonne pratiques [1] : « Chasse au trésor numérique » comme méthode ludique pour développer la culture numérique et les compétences de pensée critique **[Lettonie]** :

- **Pourquoi cette approche fonctionne**

Les jeunes sont constamment exposés à du contenu numérique, mais manquent souvent d'occasions structurées pour évaluer l'information de manière critique.

« Digital Hunt » fonctionne car il combine la gamification, le travail d'équipe et la résolution de problèmes en temps réel, transformant ainsi la culture numérique d'un concept théorique en une expérience active.

L'aspect compétitif stimule l'engagement, tandis que la pression du temps simule la prise de décision numérique en situation réelle. L'activité encourage la collaboration et la communication, renforçant ainsi les compétences transversales et numériques.

- **Description**

Nous avons testé « Digital Hunt » en Lettonie dans deux contextes différents :

- **Test sur le terrain 1** : élèves de 12e année dans un établissement d'enseignement secondaire (cadre d'enseignement formel).
- **Test sur le terrain 2** : Jeunes participant à des séances de formation non formelles pour les jeunes.

Au total, l'activité a impliqué deux groupes de jeunes différents, issus de milieux éducatifs différents, ce qui nous a permis de tester leur capacité d'adaptation.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Étapes de mise en œuvre :

1. Préparation :

Les animateurs ont préparé des défis numériques liés à la recherche d'informations, à la vérification des faits et à l'identification des contenus trompeurs.

Des équipes ont été formées à l'avance, et la mise à disposition d'appareils et d'un accès à Internet a été assurée.

2. Facilitation :

Les participants ont travaillé en équipe et ont reçu des défis numériques à réaliser dans un temps imparti.

Ils devaient rechercher des informations, évaluer la crédibilité des sources, comparer les sources et justifier leurs conclusions.

L'aspect compétitif a accru la concentration et l'énergie. L'activité a duré environ 90 à 120 minutes.

3. Suivi et réflexion :

Une séance de débriefing structurée a suivi.

Les participants ont discuté des stratégies qui ont fonctionné, des difficultés rencontrées et de la manière dont cette expérience se rapporte aux comportements numériques dans la vie réelle.

La réflexion était un élément crucial du processus d'apprentissage.

- **Expérience auprès des éducateurs et des jeunes :**

Les enseignants ont apprécié que l'activité nécessite une adaptation minimale et puisse être intégrée aux cours existants.

Les jeunes ont réagi positivement au format compétitif et interactif, surtout par rapport aux séances traditionnelles de type cours magistral.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



- **Implication du groupe cible :**

Les participants ont activement contribué à la résolution de problèmes, aux échanges entre pairs et à la réflexion. Leurs commentaires ont été recueillis par le biais de discussions et de courts questionnaires d'évaluation.

- **Point d'attention :**

Des instructions claires sont essentielles pour éviter toute confusion.

- Les animateurs doivent surveiller attentivement le temps afin de maintenir l'énergie.

- Une phase de débriefing approfondie est essentielle pour transformer le jeu en apprentissage.

- L'accès à Internet et des appareils fonctionnels doivent être assurés au préalable.

- **Effets et impacts observés**

Le suivi a été réalisé par observation, discussions de groupe et recueil des commentaires des participants lors des essais sur le terrain. Cette activité a permis d'accroître significativement l'engagement des participants par rapport aux formats traditionnels. Ces derniers ont démontré une meilleure compréhension des informations erronées et une plus grande capacité de justification de leurs conclusions. La collaboration au sein des équipes s'est améliorée et les participants les plus discrets se sont davantage impliqués grâce à la structure du groupe.





MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



L'innovation réside dans l'association de la culture numérique, de la ludification et de la pression du temps. Au lieu d'enseigner des théories sur la désinformation, l'activité simule de véritables situations de prise de décision numérique.

Cette méthode peut être reproduite dans les écoles, les centres de jeunesse et les ateliers de compétences numériques avec un minimum de ressources. Elle favorise le développement à long terme de comportements numériques responsables et de compétences d'analyse critique, essentielles à l'ère du numérique.

- **Témoignages**

Les participants ont décrit l'activité comme suit :

« Ludique et pratique », « Captivant et différent des cours habituels », « Utile pour comprendre à quel point l'information peut être trompeuse ».

Dans ce cadre informel, plusieurs participants ont indiqué qu'ils n'avaient jamais auparavant réfléchi de manière critique aux sources numériques.





MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



- **Autres réflexions et recommandations :**

Les animateurs doivent accorder une attention particulière à la phase de réflexion, car c'est à ce moment que l'apprentissage devient explicite. Des instructions claires sont importantes pour éviter toute confusion en début d'activité.

Le niveau de difficulté doit être adapté à l'âge et aux compétences numériques. L'intégration d'exemples pertinents au contexte local renforce la pertinence et l'impact de l'activité. Celle-ci est particulièrement efficace lorsque les participants se sentent en confiance pour parler ouvertement de leurs erreurs ; il est donc essentiel de créer un climat de confiance.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Bonne pratique [2] : Atelier de cartographie des valeurs pour la sensibilisation sociale [**Lettonie**] :

- **Pourquoi cette approche fonctionne**

Cette approche fonctionne car elle part des valeurs personnelles plutôt que des modèles commerciaux.

Nombre de jeunes, notamment ceux en situation de vulnérabilité, ne se considèrent pas d'emblée comme des entrepreneurs.

En se concentrant d'abord sur ce qui compte pour eux, l'atelier abaisse les barrières psychologiques et crée un point d'entrée sûr et accessible dans l'entrepreneuriat social.

Le processus de cartographie de la valeur transforme des concepts abstraits comme la durabilité et l'impact social en quelque chose de personnel et de concret.

Par le biais d'une réflexion structurée et d'échanges entre pairs, les participants relient leurs valeurs à des décisions concrètes et à des idées d'avenir.

Cela accroît la motivation intrinsèque et les encourage à considérer l'entrepreneuriat comme un moyen de créer un changement significatif, et pas seulement un gain financier.

- **Description**

L'activité a été mise en œuvre au Centre de soutien à la jeunesse de Riga auprès de jeunes âgés de 18 à 29 ans, y compris des jeunes vulnérables.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Étapes de mise en œuvre :

1. Préparation :

Les animateurs ont préparé des exercices d'identification des valeurs et des exemples de cas d'entrepreneuriat social. La session a été conçue dans un format accessible et axé sur la discussion.

2. Facilitation :

Les participants ont d'abord identifié individuellement leurs valeurs personnelles. Ils ont ensuite travaillé en petits groupes pour discuter de l'influence de ces valeurs sur la prise de décision et de la manière dont elles pourraient façonner une idée d'entreprise socialement responsable. L'atelier a duré environ deux heures.

3. Suivi :

Les participants ont partagé leurs réflexions lors d'une discussion plénière. Les animateurs ont recueilli les commentaires et les observations.

Expérience auprès des éducateurs et des jeunes :

Les éducateurs ont constaté que les participants étaient plus impliqués dans les discussions que prévu. Les jeunes ont accueilli favorablement l'occasion de réfléchir à leur identité et à leur avenir au-delà de la réussite financière.

Implication du groupe cible :

Les participants ont pris part activement aux discussions, aux échanges d'idées et aux réflexions. Ce format a permis aux jeunes vulnérables de s'exprimer de manière structurée et bienveillante.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



- **Effets et impacts observés**

L'impact a été suivi par l'observation et les retours des participants.

Les participants ont fait preuve d'une confiance accrue dans l'expression de leurs opinions personnelles et d'une conscience plus aiguë de leur responsabilité sociale.

Les discussions ont révélé une compréhension plus approfondie du développement durable et de la prise de décision éthique.

De nombreux participants ont établi un lien entre leurs valeurs personnelles et leurs objectifs de carrière concrets.

L'innovation réside dans le fait de lier l'éducation à l'entrepreneuriat à l'identité personnelle et à la responsabilité sociale plutôt que de se concentrer uniquement sur les mécanismes commerciaux.

Cet atelier présente un fort potentiel de réplication dans les programmes de mentorat, les centres de jeunesse et les formations intensives en entrepreneuriat. Il favorise le développement à long terme d'une prise de décision socialement responsable et d'un entrepreneuriat axé sur un objectif précis.

- **Témoignages**

Les participants ont décrit l'activité comme suit :

« Cela m'a aidé à comprendre ce qui compte vraiment pour moi. » « Je n'avais jamais envisagé le monde des affaires sous cet angle. » « C'était agréable de parler de valeurs, et pas seulement d'argent. »



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Les commentaires des participants ont confirmé l'impact réflexif de l'atelier. Plusieurs jeunes ont indiqué que cette activité les avait aidés à y voir plus clair quant à leurs priorités personnelles et à leur orientation future.

Des commentaires tels que « Cela m'a aidé à comprendre ce qui compte vraiment pour moi » montrent que la session a créé un espace propice à une meilleure connaissance de soi, souvent absente des formations traditionnelles à l'entrepreneuriat.

Ces témoignages suggèrent que l'atelier a encouragé les participants à lier l'activité économique à un objectif et à une responsabilité éthique.

- **Autres réflexions et recommandations :**

Les animateurs doivent veiller à créer un environnement psychologiquement sécurisant, notamment lorsqu'ils travaillent avec des jeunes vulnérables. Les concepts abstraits comme le développement durable doivent être expliqués en termes simples, à l'aide d'exemples concrets. L'atelier est plus efficace lorsqu'il est suivi d'une activité pratique, telle que l'élaboration d'une idée de projet ou l'utilisation d'un canevas de projet. Des supports visuels ou des fiches de travail imprimées peuvent favoriser l'engagement et rendre les concepts abstraits plus tangibles.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Bonne pratique [1] : Communication pour un cours en ligne et impact plus large **[France]** :

- **Pourquoi cette approche fonctionne**

Créer un cours en ligne comporte un défi : faire en sorte que les internautes le découvrent, s'y inscrivent et apprennent grâce à lui.

Après tout, dans le cadre d'un projet Erasmus+ ou de tout cours en ligne destiné à l'éducation des jeunes, une stratégie relativement simple pour atteindre le nombre d'inscrits et les indicateurs clés de performance consiste à solliciter les apprenants et les jeunes déjà inscrits à vos autres cours et activités.

Cependant, même si cela peut fonctionner, cela ne prouve pas la pertinence du format d'apprentissage en ligne.

Après tout, si seules les personnes qui connaissent déjà votre offre de formation s'inscrivent, pourquoi créer un cours en ligne ? Une session en présentiel ou un simple PDF ne suffiraient-ils pas ?

L'objectif principal de la création d'un cours en ligne pour un organisme éducatif est d'avoir un impact sur les participants que vous n'auriez peut-être pas pu atteindre par vos canaux habituels.

Nous expliquons donc ci-dessous comment nous avons contacté les participants au cours en ligne et formulons des recommandations sur la manière dont vous pourriez recruter des participants issus de nouveaux groupes, au-delà de vos apprenants habituels.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



- **Description**

Afin de tester le cours en ligne, nous avons mis en œuvre les 3 types d'activités suivants.

Campagne de diffusion en ligne :

Nous avons largement communiqué en partageant le cours dans des groupes dédiés aux créateurs de jeux vidéo débutants et indépendants, ainsi que par le biais de publications sponsorisées ciblées. Cela nous a permis de toucher plus de 45 000 personnes en français et 114 000 en anglais (à l'échelle européenne).

Nous avons également partagé le cours dans des espaces Discord dédiés aux développeurs de jeux en français.

Webinaire pour une connexion directe :

Si la communication en ligne permet d'atteindre un grand nombre de participants, elle présente des limites quant à la possibilité d'établir un contact direct avec les apprenants. C'est pourquoi, afin de compléter notre approche, nous avons organisé un webinaire en français, ce qui nous a permis d'entrer en contact avec deux enseignants qui ont ensuite promu la formation auprès de leurs élèves, ainsi qu'avec trois créateurs de jeux vidéo.

Offre de coaching individuel :

Afin de renforcer nos liens avec notre public cible, nous avons proposé un accompagnement individuel aux personnes créant leur premier jeu vidéo. Bien que la plupart de ces publications aient bénéficié d'une large audience, cela ne s'est pas traduit par des demandes d'accompagnement gratuit.

Toutefois, en surveillant le nombre de personnes inscrites au cours en ligne, nous avons constaté que cela permettait de susciter efficacement l'intérêt pour le cours.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



- **Autres réflexions et recommandations :**

Développer une audience directe sur des plateformes comme Discord pourrait constituer une stratégie pertinente. Toutefois, sa mise en œuvre est moins réaliste dans le cadre d'un projet multipartenaire, étant donné que la date de lancement du cours ne peut être fixée longtemps à l'avance et que tout retard après la mobilisation de l'audience risque d'entraîner déception et désengagement.

**VIDEO GAMES
FOR GOOD**

APPRENDS
À ENTREPRENDRE ET
CRÉER TON JEU VIDÉO

Cours
gratuits
en ligne

Cofinancé par
l'Union européenne



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Bonne pratique [2] : Retours d'expérience de professionnels : gérer les attentes des apprenants et des éducateurs lors d'une première partie **[France] :**

- **Pourquoi cette approche fonctionne**

L'un des groupes cibles de notre projet est constitué des créateurs de jeux vidéo, pour deux raisons :

1. parce que les jeunes créateurs débutants correspondent directement à notre groupe cible de jeunes, et 2. parce que les créateurs de jeux vidéo et les studios indépendants peuvent valider l'approche et le contenu du projet et le compléter grâce à leur expérience.

De plus, plusieurs de nos collègues enseignent ou ont enseigné dans des écoles supérieures spécialisées dans les jeux vidéo.

Grâce à nos liens chez YuzuPulse avec l'écosystème local du jeu vidéo du hub Euracreative CCI et du réseau régional Game In North, nous avons eu l'opportunité d'aborder notamment les points suivants :

-Les principaux défis rencontrés par les créateurs de jeux débutants et des recommandations sur la manière de les outiller pour prévenir ces risques,

-Évaluation de notre approche et analyse du cours en ligne en particulier.

Le premier point étant susceptible d'intéresser le plus les enseignants qui liront ce guide, nous proposons de nous concentrer sur celui-ci.

Le premier point étant susceptible d'intéresser le plus les enseignants qui liront ce guide, nous proposons de nous concentrer sur celui-ci.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



• Principaux défis que les éducateurs doivent connaître

Les principaux défis rencontrés par les jeunes qui créent leur premier jeu vidéo sont identifiés dans les articles de blog suivants :

- [5 erreurs que tout le monde fait sur son premier jeu video \(et nous aussi\)](#)
- [Tu veux rater ton premier projet de jeu vidéo ? Suis ces 5 devises d'entrepreneurs !](#)

En résumé, les principaux pièges sont :

- **Quand on se lance dans un projet de rêve**, il est généralement trop ambitieux, et l'orgueil finit par prendre le dessus, empêchant de faire des choix judicieux et efficaces. Il empêche aussi de vérifier s'il existe un public pour son jeu.

- **Être trop ambitieux pour un premier projet** : un premier jeu vidéo doit être modeste et rapide à réaliser. C'est seulement en créant un jeu qu'on se rend compte de la durée de chaque étape et qu'on réalise que des détails apparemment insignifiants peuvent s'avérer très chronophages.

- **Manque de fonds** : Il est peu probable d'obtenir un financement pour un premier projet, surtout hors de France. Il est donc préférable de créer son premier jeu en parallèle et de s'assurer de disposer de fonds personnels suffisants pour le mener à bien dans la durée, avant que son développement ne prenne plus de temps que prévu.

- **Négliger son bien-être** : Vous créez votre premier jeu et, pris par l'enthousiasme, vous vous oubliez. Résultat : vous finissez épuisé, anxieux et créez des tensions inutiles au sein de votre équipe.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



-Attendre que tout soit parfait avant de partager son travail : c'est le meilleur moyen de s'assurer de ne jamais tester son idée de jeu et de ne jamais identifier son public cible, ni où il se trouve.

- Tenir compte de tous les avis : Tout le monde (amis, famille, internautes, professionnels, etc.) donne son avis aux créateurs de jeux. Il est essentiel d'être à l'écoute de ces conseils, mais aussi de savoir quand et comment les ignorer pour que votre projet de jeu reste réalisable.

- Ne pas apprendre les techniques de gestion de projet : la passion ne suffit pas à alimenter votre projet de jeu, vous avez également besoin de méthodes de gestion de projet.

- Ne pas communiquer sur votre projet avant sa sortie : cela signifie que vous ne vous constituerez jamais un public et que votre jeu risque de n'intéresser personne.

- **Comment relever ces défis en tant qu'éducateur**

-Quand les gens se lancent dans leur projet de rêve : expliquez-leur les avantages de commencer par un jeu simple : les enjeux sont moindres et ils n'ont pas la pression de réussir du premier coup.

Avec le récent exemple de Clair Obscur : Expedition 33 et la montée en puissance de l'IA, certains pensent qu'il est facile de créer un jeu ambitieux, mais c'est loin d'être le cas (Sandfall Interactive a réuni une équipe de professionnels et a eu accès à des financements ; et l'IA peut générer des ressources pour un jeu, mais n'aide pas à les faire interagir).



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



- Être trop ambitieux pour un premier projet : Un bon moyen de montrer aux jeunes qu'ils ont beaucoup à apprendre et qu'ils gagneraient à commencer par un petit projet pour expérimenter l'ensemble du processus, est d'étudier le module 2 de notre cours en ligne, qui présente toutes les tâches annexes à la création de jeux (tests, communication, questions-réponses, etc.) auxquelles vos apprenants n'ont peut-être pas pensé.

De plus, certains apprenants pourraient ne considérer les jeux vidéo que comme des jeux AAA : si tel est le cas, présentez-leur des titres indépendants plus modestes.

-Manque de fonds appropriés : Aidez vos apprenants à évaluer le temps et/ou l'argent dont ils disposent déjà pour planifier un jeu qui respecte ce cadre.

-Ne pas prendre soin de soi-même : Prenez régulièrement des nouvelles de vos apprenants pour surveiller comment ils se sentent individuellement et en équipe.

-Attendre que tout soit parfait avant de partager son travail : animez une activité dans laquelle vous sélectionnez un jeu indépendant et recherchez ses premières communications, pour voir comment il a évolué.

- Tenir compte de tous les avis : Tout le monde (amis, famille, internautes, professionnels, etc.) donne son avis aux créateurs de jeux. Il est essentiel d'être à l'écoute de ces conseils, mais aussi de savoir quand et comment les ignorer pour que votre projet de jeu reste réalisable.

-Ne pas apprendre les techniques de gestion de projet : C'est là que vous pouvez briller en tant qu'éducateur : utilisez les ressources de notre projet, en particulier les fiches d'activités et le cours en ligne, pour leur apprendre à gérer leur projet !

-Ne pas communiquer sur votre projet avant sa sortie : Une fois que vos apprenants ont un premier prototype, aidez-les à communiquer sur des plateformes comme Reddit (qui compte plusieurs communautés pour les petites équipes de développement de jeux) afin de présenter leur jeu.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Activité pratique :

Pour commencer, vous pouvez poser les questions suivantes à vos apprenants (par exemple, sur Kahoot ou un outil similaire) afin de vérifier leur niveau :

-Je veux créer le jeu vidéo de mes rêves maintenant :

- Oui
- Non

-Citez les 3 derniers jeux auxquels vous avez joué (réponse libre)

- J'ai joué à des jeux indépendants au cours de l'année écoulée. Lesquels ?
(Réponse libre)

- L'IA facilitera grandement la création :

- Oui
- Pas vraiment
- Pas du tout

-Je vais créer un jeu rapidement pour gagner de l'argent avec :

- Très probable
- Peu probable

-Je peux consacrer tous mes soirs et mes week-ends à mon projet de jeu.

- Absolument
- Si nécessaire
- J'aurai besoin de pauses



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



-Je partagerai mon jeu une fois qu'il sera créé :

o Oh oui, ce sera parfait alors !

o Non, je le montrerai d'abord pour me constituer un public et recueillir des avis.

-La gestion de projet est ennuyeuse.

o Je suis d'accord, ce n'est pas mon rôle en tant que créateur.

o Je ne suis pas d'accord, j'en ai besoin pour gérer mon projet de jeu.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Bonne pratique [1] : Contextualiser l'inclusion sociale par l'analyse des « contre-exemples » **[Tchéquie] :**

- **Pourquoi cette approche fonctionne**

Cette pratique utilise des exemples de narration et de représentation ratées dans les jeux vidéo existants pour susciter des discussions critiques. Analyser ce qui ne fonctionne pas constitue un outil pédagogique puissant, car cela fournit des points de référence concrets et ancrés dans la réalité. Cette méthode est particulièrement efficace auprès des 16-19 ans, car elle leur permet d'adopter un regard critique sur les médias qu'ils consomment déjà, rendant ainsi plus tangibles des concepts abstraits comme l'inclusion et l'accessibilité.

- **Description**

L'activité a été mise en œuvre dans les locaux d'Eppas auprès de jeunes âgés de 16 à 19 ans.

Étapes de mise en œuvre :

Format de l'activité : Les animateurs présentent des extraits de jeux existants qui comportent des clichés problématiques, des personnages unidimensionnels ou une conception excluant certains joueurs.

Discussion critique : Ce format associe l'analyse du développement du jeu à une réflexion sur les enjeux sociaux. Il transforme l'activité, passant d'un cours magistral passif à un atelier créatif et dynamique où les apprenants identifient eux-mêmes les stéréotypes.

Point important : les animateurs devraient constituer au préalable une bibliothèque d'extraits de jeux variés (positifs et négatifs) afin de faciliter ces réflexions. Il est essentiel de laisser place aux expériences personnelles lors de ces discussions, car ces moments génèrent souvent les apprentissages les plus profonds mais exigent de la part du formateur une grande sensibilité émotionnelle. Les animateurs ont recueilli des commentaires et des observations.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Expérience auprès des éducateurs et des jeunes :

Les enseignants ont constaté que les participants étaient plus impliqués dans les discussions que prévu et que le format ne nécessitait que quelques adaptations.

Implication du groupe cible :

Les participants ont été activement impliqués dans la résolution de problèmes, les discussions entre pairs et la réflexion.

- **Effets et impacts observés**

-Sensibilisation accrue : Les participants ont pris nettement davantage conscience des représentations stéréotypées dans les jeux vidéo et les médias en général.

- Lien personnel : L'utilisation d'« exemples négatifs » tirés du monde réel a incité les participants à partager leurs propres expériences vécues de sous-représentation.

-Application pratique : En identifiant les écueils à éviter, les scouts et les élèves ont fait preuve d'un engagement plus fort lors de la conception de leurs propres personnages inclusifs, appliquant activement les leçons apprises à leurs projets créatifs.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



• Témoignages

Le point de vue de l'animateur : transformer la critique en création

« Au départ, j'avais peur qu'en me concentrant sur les "mauvais exemples", cela paraisse trop négatif, mais l'atmosphère dans la salle a instantanément changé lorsque j'ai montré un extrait d'un jeu bien connu avec une protagoniste féminine très stéréotypée. »

Au lieu d'un cours magistral aride sur les stéréotypes de genre, les étudiants se sont lancés dans un débat animé sur la façon dont cette conception excluait la moitié des joueurs potentiels.

En leur permettant de démolir le « mauvais » design, ils se sont sentis beaucoup plus capables de construire quelque chose de « bon ». Ce n'était plus seulement une leçon sociale abstraite ; c'était un défi technique : « Comment concevoir un personnage qui semble humain plutôt qu'un cliché ? » La prise de conscience qu'ils ont acquise les a accompagnés tout au long de la phase de développement.

Le point de vue du participant (17 ans) : Développer un « regard critique »

« J'ai joué aux jeux vidéo toute ma vie, mais je ne m'étais jamais vraiment demandé pourquoi certains personnages avaient toujours la même apparence ou le même comportement. »

Voir les « mauvais exemples » côte à côte avec des exemples plus inclusifs a été une véritable révélation. C'est comme si, une fois qu'on a vu le cliché, on ne pouvait plus l'ignorer.

Dans le cadre de notre projet, nous avons décidé d'abandonner notre première idée de personnage car nous avons réalisé que nous ne faisons que répéter un stéréotype que nous avons vu un million de fois.

Cette activité m'a permis de réaliser qu'en tant que créateur de jeux, j'ai le pouvoir de changer le récit plutôt que de simplement suivre ce qui existe déjà.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Le point de vue du participant (19 ans) : Du joueur passif au concepteur actif

« Ce qui nous a le plus marqués, c'est lorsque nous avons constaté que certains jeux traitent la "diversité" comme une simple case à cocher, sans aucune profondeur. »

Cela m'a fait comprendre que l'inclusion ne consiste pas seulement à placer un personnage diversifié en arrière-plan ; elle concerne l'histoire qu'il raconte. Analyser les échecs des grands studios m'a donné beaucoup de confiance. Cela m'a donné l'impression que je n'avais pas besoin d'un budget colossal pour faire un « meilleur » jeu ; il me suffisait d'être plus réfléchi.

Cela a changé ma façon de voir ma bibliothèque Steam et a assurément modifié mon approche de la conception des jeux de notre équipe.

• Autres réflexions et recommandations :

Gérer les réactions défensives

-Réflexion : Étant donné que de nombreux participants (en particulier dans la tranche d'âge des 16-19 ans) sont des fans des jeux critiqués, il existe un risque de réaction « défensive » si le formateur est perçu comme se contentant de « détester » les médias populaires.

-Recommandation : Présentez l'analyse comme une « amélioration du produit » plutôt que comme un « jugement moral ». Au lieu de dire qu'un jeu est « mauvais », demandez-vous : « Comment pourrait-on développer ce design de personnage pour qu'il permette à un plus grand nombre de personnes de s'y sentir incluses ? » Cela permet de maintenir une ambiance créative et professionnelle, et non accusatrice.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Le pouvoir de la « juxtaposition »

-**Réflexion** : L'analyse est plus efficace lorsqu'un « mauvais exemple » est immédiatement suivi d'un « bon exemple » (un contre-contre-exemple). Cela évite que la séance ne devienne trop négative et offre une vision claire du succès.

-**Recommandation** : Pour chaque stéréotype problématique présenté (par exemple, une « demoiselle en détresse » unidimensionnelle), préparez une diapositive montrant une alternative inclusive (par exemple, un personnage féminin principal complexe et jouable).

Cette approche de « test A/B » aide les apprenants à visualiser exactement à quoi ressemble la conception inclusive en pratique.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Bonne pratique [2] : Utilisation des « métastructures » narratives pour une narration complexe **[Tchéquie] :**

- **Pourquoi cette approche fonctionne**

Cette bonne pratique repose sur le principe que les cadres narratifs structurés permettent aux apprenants d'aller au-delà des idées superficielles.

Les recherches sur la conception narrative suggèrent que le fait de fournir une feuille de route pour le développement des personnages, en particulier en utilisant la « métastructure » (Mensonge, Désir, Fantôme, Besoin, Vérité), aide les participants à intérioriser les arcs narratifs complexes.

Cette approche abaisse la barrière à l'entrée pour les jeunes créateurs qui peuvent se sentir dépassés par la « page blanche » et garantit que les thèmes sociaux sont profondément intégrés au jeu plutôt que d'être des ajouts superficiels.

- **Description**

L'activité a été mise en œuvre dans les locaux d'Eppas auprès de jeunes âgés de 16 à 19 ans.

Étapes de mise en œuvre :

Le cadre comme outil : les participants apprennent à construire leurs scénarios de jeu autour de cinq piliers psychologiques fondamentaux :

- **Le Fantôme :** Un événement passé qui hante le personnage.
- **Le mensonge :** une fausse croyance que le personnage entretient à son sujet.
- **Le désir :** L'objectif extérieur et tangible du personnage.
- **Le besoin :** ce que le personnage a réellement besoin d'apprendre (la « vérité »)



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Application en atelier : Lors des ateliers de conception narrative, ce cadre sert de moteur principal au brainstorming. Il encourage une réflexion approfondie et une analyse minutieuse des motivations des personnages.

Point d'attention : Veillez à ce que ce cadre soit accompagné d'une structure détaillée pour les « scénarios de test de jeu ».

Bien que la métastructure contribue à la construction du personnage, les apprenants ont également besoin d'exemples spécifiques pour affiner l'histoire et combler les lacunes identifiées entre le récit et le gameplay réel.

Les animateurs ont recueilli des commentaires et des observations.

Expérience auprès des éducateurs et des jeunes :

Les enseignants ont constaté que les participants étaient plus impliqués dans les discussions que prévu et que le format ne nécessitait que quelques adaptations.

Implication du groupe cible :

Les participants ont été activement impliqués dans la résolution de problèmes, les discussions entre pairs et la réflexion.

• Effets et impacts observés

Engagement accru : Cette approche structurée a été très appréciée des participants, car elle a fourni une feuille de route claire pour le développement.

Narration nuancée : Les apprenants sont passés de concepts simples à des récits plus nuancés et captivants qui intégraient efficacement des thèmes sociaux.

Parcours d'apprentissage cohérent : grâce à l'application d'un cadre narratif professionnel, les participants ont eu le sentiment que leurs projets avaient gagné en sophistication et en pertinence.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



• Témoignages

Le point de vue de l'éducateur : combler le fossé de la « page blanche »

« Le plus grand obstacle pour les jeunes créateurs est souvent le caractère accablant de la page blanche. »

La « métastructure » (Mensonge, Désir, Fantôme, Besoin, Vérité) a été très appréciée des participants car elle leur a fourni une feuille de route claire et professionnelle pour le développement. C'était formidable de les voir dépasser les clichés superficiels pour élaborer des récits plus nuancés et captivants.

À la fin de la session, ils ne se contentaient plus de créer des jeux ; ils intégraient efficacement des thèmes sociaux complexes à leur narration, car la structure les obligeait à réfléchir aux besoins internes de leurs personnages.

Le point de vue du jeune créateur : rendre les thèmes sociaux naturels

« Avant l'atelier, je pensais que créer un « bon » jeu consistait simplement à ajouter un message sur la gentillesse à la toute fin. »

Mais le cadre EPPAS m'a appris que le message social devait être la « vérité » dont le personnage a besoin pour apprendre à gagner.

Cela a permis d'intégrer naturellement le thème au jeu, plutôt que de le rendre artificiel. Ce cadre prédéfini m'a aidé à construire un arc narratif réaliste pour le personnage et a rendu le message d'inclusion de notre jeu beaucoup plus puissant.



MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Le point de vue de l'évaluateur par les pairs : des idées simples aux réflexions profondes

« En regardant les autres équipes présenter leurs histoires, on pouvait immédiatement voir qui utilisait la méta-structure. »

Leurs personnages semblaient être de vraies personnes avec de véritables conflits internes, et non de simples avatars sur un écran.

C'était vraiment inspirant de voir comment un outil technique comme le « Mensonge » et le « Désir » pouvait donner lieu à des arcs narratifs aussi profonds et émotionnels.

Cela a changé ma propre approche du design. Je comprends maintenant que la meilleure façon d'aborder des problèmes sociaux complexes est de les intégrer directement au parcours psychologique fondamental du personnage.

• **Autres réflexions et recommandations :**

Gérer le conflit « interne » vs « externe »

- **Réflexion :** Nous avons constaté que les apprenants identifient souvent facilement le « désir » (un objectif externe, comme « trouver le trésor »), mais ont plus de difficultés avec le « besoin » (le développement interne, comme « apprendre à faire confiance aux autres »). Sans ce « besoin » interne, le jeu paraît vide de sens.
- **Recommandation :** Utilisez le « fantôme » (le traumatisme ou l'événement passé) comme lien. Encouragez les animateurs à poser la question : « Qu'est-il arrivé à ce personnage dans le passé pour qu'il ait autant de mal à obtenir ce dont il a réellement besoin ? » Relier directement le fantôme au besoin aide les jeunes à comprendre que l'évolution du personnage est au cœur d'une bonne histoire.

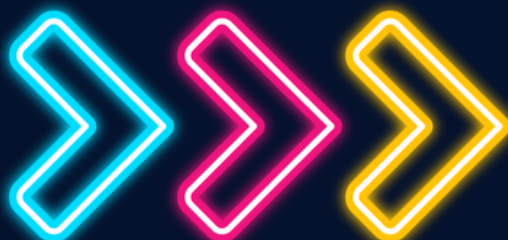


MISE EN ŒUVRE ET ÉVALUATION



Visualisation de l'arc narratif

- **Réflexion** : Des concepts psychologiques abstraits comme celui du « mensonge » peuvent être difficiles à appréhender lors d'une discussion purement verbale. Les participants qui éprouvaient des difficultés avec le cadre textuel ont obtenu de bien meilleurs résultats lorsqu'ils pouvaient visualiser la structure du récit.
- **Recommandation** : Fournir un modèle visuel d'« arc narratif » permettant aux participants de visualiser concrètement les moments où le « mensonge » est remis en question et ceux où la « vérité » est révélée. Envisager le récit comme un parcours ponctué de hauts et de bas contribue à équilibrer le rythme des niveaux de jeu.



VIDEO GAMES FOR GOOD

Financé par l'Union européenne. Les opinions exprimées n'engagent que leurs auteurs et ne reflètent pas nécessairement celles de l'Union européenne ni de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues responsables.



**Cofinancé par
l'Union européenne**

<https://www.videogames4good.eu>