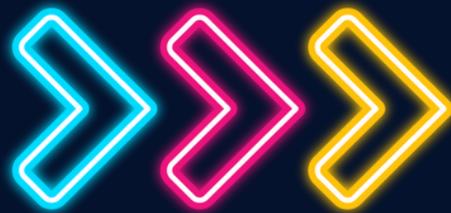




Cofinancé par
l'Union européenne



VIDEO GAMES FOR GOOD

**Guide pour éducateurs :
Les jeux vidéo et
l'entrepreneuriat social**



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS
IESPĒJAS



Eppas



Table des matières



<u>Introduction</u>	2
<u>Intégrer l'entrepreneuriat social dans l'éducation</u>	3
<u>La création de jeux vidéo comme parcours éducatif</u>	11
<u>Applications pratiques pour les éducateurs</u>	19
<u>Soutenir les éducateurs en matière de compétences numériques</u>	25
<u>Un apprentissage inclusif et accessible à tous</u>	31
<u>Conclusion</u>	45
<u>Références</u>	46





Introduction



Ce guide de l'éducateur propose une méthode complète d'intégration de la création de jeux dans les activités d'apprentissage. Cette intégration permettra aux apprenants d'acquérir des compétences numériques, des capacités d'entrepreneuriat social et de comprendre l'importance de l'inclusion. Le monde étant de plus en plus axé sur la technologie et en étant de plus en plus dépendant, la création de jeux peut offrir une nouvelle expérience d'apprentissage dans laquelle nous apprenons de manière créative et pratique. La conception et le développement de jeux permettent aux apprenants d'approfondir les concepts théoriques, en se concentrant sur le codage, la narration et la conception. En outre, les compétences en matière de pensée critique sont également au cœur de cet apprentissage, nécessitant la résolution de problèmes, le travail d'équipe et la pensée innovante afin d'accroître le sens des responsabilités des apprenants et leur engagement dans le monde.

Pour que la création de jeux réussisse dans l'enseignement, les éducateurs doivent adopter activement la numérisation, la collaboration et la création d'environnements d'apprentissage inclusifs et créatifs. Ce guide comprend des stratégies pratiques pour aider les éducateurs à naviguer sur ce nouveau terrain d'apprentissage interdisciplinaire et basé sur des projets. Il fournit des informations sur l'enseignement de l'entrepreneuriat social et s'attache à garantir une expérience d'apprentissage accessible à tous les apprenants. L'objectif ultime de créer un environnement d'apprentissage innovant et accueillant est atteint en combinant la création de jeux, l'entrepreneuriat social et l'apprentissage inclusif et pratique. Grâce à cet apprentissage, les apprenants acquerront des compétences techniques et contribueront au monde de manière significative et durable.



Intégrer



l'entrepreneuriat social dans l'éducation



Définir l'entrepreneuriat social

Qu'est-ce que l'entrepreneuriat social ?

L'entrepreneuriat social est un concept qui associe les principes de l'entreprise à un engagement à traiter des questions sociales, environnementales ou culturelles. Les entrepreneurs sociaux identifient les problèmes qui affectent les communautés ou la société dans son ensemble et s'efforcent de développer des solutions innovantes qui créent un changement positif et durable. Contrairement aux entreprises traditionnelles, qui se concentrent principalement sur le profit financier, les entreprises sociales sont guidées par une mission sociale ou environnementale, visant à avoir un impact mesurable tout en maintenant la viabilité financière.

L'objectif principal de l'entrepreneuriat social est de répondre à un besoin ou à un défi social, tel que la pauvreté, l'éducation, les soins de santé ou la préservation de l'environnement. C'est pourquoi les entrepreneurs sociaux proposent souvent des solutions nouvelles et créatives à des problèmes anciens, que ce soit par le biais de nouveaux produits, services ou modèles d'entreprise.

Le succès d'un entrepreneur social ne se mesure pas seulement à ses performances financières, mais aussi aux résultats sociaux, environnementaux ou culturels positifs qu'il obtient.

Profil des entrepreneurs sociaux

Les entrepreneurs sociaux sont des personnes qui allient le sens des affaires à un désir profond de s'attaquer aux problèmes sociaux, environnementaux ou culturels. Leur approche de la résolution des défis sociétaux nécessite un mélange de qualités personnelles, de compétences et de valeurs qui les poussent à créer un impact durable. Ces qualités les aident non seulement à naviguer dans les complexités de l'innovation sociale, mais leur permettent également de rester résilients et adaptables dans leur quête d'un changement significatif.

Très souvent, les entrepreneurs sociaux sont profondément motivés par une question personnelle ou sociétale qui leur tient à cœur. Ils réfléchissent aux questions qui les touchent le plus, qu'il s'agisse de la pauvreté, de l'éducation, du changement climatique ou de l'inégalité. S'engager dans le travail communautaire ou le bénévolat peut les aider à approfondir leur lien avec ces causes.

Comme les entrepreneurs en général, les entrepreneurs sociaux voient plus loin que le présent et envisagent un avenir où leurs solutions auront transformé la société.

Les entrepreneurs sociaux doivent comprendre et s'intéresser aux besoins et aux défis des personnes qu'ils souhaitent servir. L'empathie leur permet de concevoir des solutions qui correspondent réellement aux besoins des communautés et des parties prenantes. Pour développer cette qualité, les entrepreneurs pourraient par exemple pratiquer l'écoute active. Ils pourraient prendre le temps d'écouter sans jugement et avec l'intention d'apprendre des autres, en particulier des personnes qui vivent les problèmes qu'ils essaient de résoudre.



Bien que motivés par des objectifs sociaux, les entrepreneurs sociaux doivent également gérer leur entreprise de manière efficace. Cela inclut la budgétisation, la planification financière, la collecte de fonds et la compréhension de la manière de créer un modèle d'entreprise durable. À cette fin, les entrepreneurs peuvent prendre en compte différents modèles tels que les organisations hybrides, les B Corps ou les entreprises sociales pour apprendre à équilibrer l'impact social et la rentabilité.

Les entrepreneurs sociaux doivent être en mesure d'établir des relations solides avec diverses parties prenantes, notamment les investisseurs, les donateurs, les collaborateurs et la communauté qu'ils servent. Une mise en réseau efficace permet de débloquer des ressources, des connaissances et du soutien.

Pour ce faire, ils doivent rejoindre des réseaux, assister à des événements et participer à des forums où l'on discute de l'impact social. La collaboration avec d'autres personnes peut élargir leur influence, leur apporter de nouvelles perspectives et leur permettre de se concentrer sur des relations à long terme. La confiance et la crédibilité sont essentielles pour attirer le soutien en faveur de leur mission.

Les entrepreneurs sociaux comme modèles d'inspiration

L'entrepreneuriat social peut être une puissante source d'inspiration pour les jeunes, en particulier lorsqu'il s'agit de domaines innovants tels que le développement de jeux vidéo. Les jeux vidéo sont devenus un moyen influent de divertissement et de narration, et grâce à l'entrepreneuriat social, les jeunes développeurs peuvent utiliser les jeux comme outils de sensibilisation, de résolution des problèmes du monde réel et de création d'un impact social positif. En associant des missions sociales à des jeux créatifs, les jeunes développeurs peuvent non seulement divertir, mais aussi inspirer et susciter des changements dans le monde réel.

Par exemple, Terra Nil est un jeu vidéo axé sur la durabilité environnementale, dans lequel les joueurs gèrent un écosystème virtuel, prennent des décisions pour réduire les émissions de carbone ou planter des forêts. Grâce à ce jeu, les jeunes joueurs peuvent apprendre l'importance de la gestion de l'environnement, ce qui peut les inciter à agir dans le monde réel.

Ce principe peut également être appliqué à la conception de jeux en créant des jeux multijoueurs ou coopératifs qui encouragent le travail d'équipe, l'action collective et la résolution de problèmes sociaux.

Par exemple, « Sea Hero Quest » est un jeu conçu pour aider les chercheurs à collecter des données pour lutter contre la démence et qui permet aux joueurs de participer à la recherche simplement en jouant à un jeu amusant. Le succès de ce jeu illustre la façon dont les mécanismes des jeux vidéo peuvent être utilisés pour soutenir directement la recherche scientifique tout en sensibilisant le public à des questions de santé essentielles.

En découvrant l'entrepreneuriat social et l'impact potentiel des jeux, les jeunes développeurs peuvent être inspirés pour créer leurs propres entreprises qui s'attaquent aux problèmes qui leur tiennent à cœur. Le « Global Game Jam » est un événement annuel qui rassemble des créateurs de jeux du monde entier pour créer des jeux sur un thème spécifique, souvent lié à des causes sociales. Les jeunes peuvent s'inspirer de ces initiatives et utiliser leurs compétences pour créer des jeux qui traitent des questions qui les passionnent.

Le potentiel de l'éducation dans la promotion de l'entrepreneuriat social

En tant qu'éducateurs de jeunes, aider les jeunes à découvrir leur potentiel en tant qu'entrepreneurs sociaux ne se limite pas à enseigner des définitions ou des principes. Il s'agit de créer des expériences d'apprentissage qui éveillent la curiosité, renforcent la confiance et encouragent l'action. L'éducation à l'entrepreneuriat est un voyage qui permet aux apprenants d'acquérir des compétences pratiques, de promouvoir la créativité et de les aider à voir les défis comme des opportunités. En mettant l'accent sur les activités pratiques, la narration et les liens avec le monde réel, vous pouvez les guider pour qu'ils développent non seulement leurs compétences, mais aussi leur identité en tant qu'acteurs du changement prêts à s'attaquer aux défis sociaux avec des solutions innovantes.

Une approche holistique de l'éducation à l'entrepreneuriat

Commencez par enseigner comment identifier les opportunités, en demandant aux apprenants d'observer leurs communautés locales, de dresser la liste des besoins non satisfaits et de réfléchir à des solutions potentielles. Guidez-les à travers des études de cas ou invitez des conférenciers qui ont transformé des défis sociaux en entreprises à fort impact. Au lieu de définitions abstraites, présentez des activités dans lesquelles les apprenants identifient activement les problèmes et proposent des solutions créatives.

Pour mettre l'accent sur l'employabilité, montrez aux apprenants à quel point les compétences entrepreneuriales telles que l'esprit critique, la collaboration et l'adaptabilité sont précieuses dans n'importe quelle carrière. Faites-les participer à des projets de groupe où ils doivent s'attaquer à des problèmes réels, comme l'organisation d'un événement communautaire ou la création d'un prototype de produit durable.

Pour développer une forte identité entrepreneuriale, il faut aider les apprenants à se considérer comme des agents du changement. Encouragez-les à réfléchir à leurs points forts et à leurs passions en leur demandant : « Quels sont les problèmes qui vous passionnent le plus ? » ou « Comment pourriez-vous faire la différence ? ». Célébrez leurs idées et aidez-les à visualiser l'impact qu'ils pourraient avoir, en favorisant un sentiment d'appropriation et d'utilité.

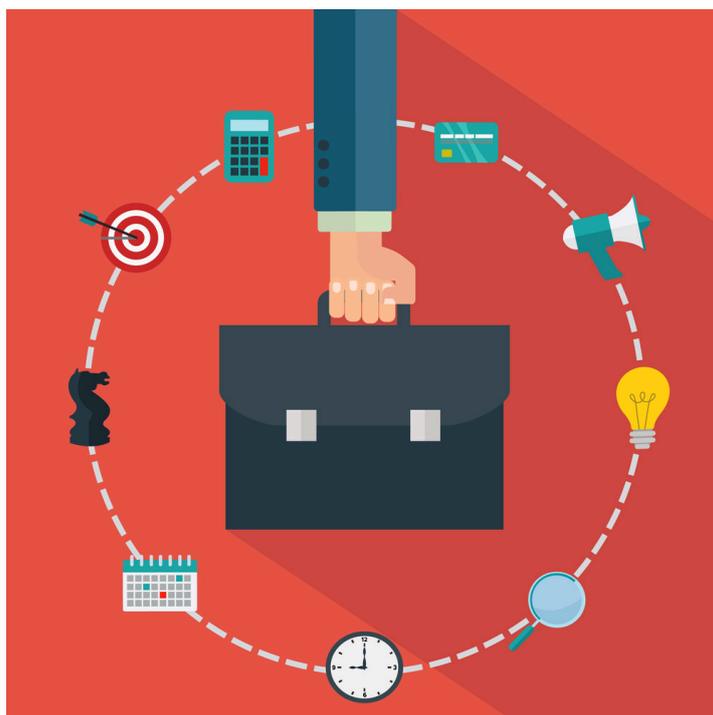
Lorsque vous vous concentrez sur la créativité et l'innovation, utilisez des méthodes telles que le brainstorming et le design thinking. Mettez les apprenants au défi de réimaginer les problèmes quotidiens sous un nouvel angle : « Comment résoudre ce problème si les ressources étaient illimitées ? » ou « Que se passerait-il si nous abordions ce problème d'une manière complètement différente ? ». Fournissez des outils et des cadres de travail, mais laissez de la place à la pensée imaginative et à l'expérimentation.

L'apprentissage par l'expérience et la gestion critique des événements sont essentiels pour rendre les leçons d'entrepreneuriat social efficaces. Donnez aux apprenants la possibilité d'appliquer ce qu'ils ont appris dans des situations réelles, telles que des stages, des projets communautaires ou des hackathons sociaux. Créez des simulations dans lesquelles ils doivent gérer des défis inattendus, tels qu'une réduction budgétaire soudaine ou un changement dans la dynamique de l'équipe, afin de les préparer aux réalités de l'entrepreneuriat social. Après ces expériences, encouragez les discussions réflexives, « Qu'avez-vous appris de cette expérience ? » ou « Comment l'aborderiez-vous différemment la prochaine fois ? » Ces réflexions critiques aident les apprenants à transformer les défis en moments d'apprentissage précieux.

Enfin, veillez à ce que les apprenants développent leur résilience et leur pensée éthique en intégrant des défis réels à leur apprentissage. Par exemple, simulez des scénarios dans lesquels ils doivent prendre des décisions difficiles pour trouver un équilibre entre l'impact social et la viabilité financière. Des discussions réflexives sur des questions telles que « Quelles sont les valeurs qui guident vos décisions ? » ou « Comment géreriez-vous les revers dans la poursuite de vos objectifs ? » peuvent cultiver un état d'esprit de persévérance et d'intégrité.

Se former pour un marché de l'emploi en mutation : compétences transférables et adaptabilité

Préparer les jeunes aux complexités du marché du travail actuel signifie qu'il faut se concentrer sur plus que les connaissances académiques : nous devons encourager les individus adaptables et polyvalents prêts à s'épanouir dans divers environnements professionnels. L'éducation à l'entrepreneuriat social fait exactement cela, en combinant l'apprentissage pratique avec un accent sur l'impact social. En dotant les apprenants de compétences transférables, les éducateurs peuvent ouvrir les portes à une variété de parcours professionnels tout en cultivant un état d'esprit capable de résoudre les défis du monde réel.



L'enseignement de l'entrepreneuriat social prépare non seulement les apprenants à créer leur propre entreprise, mais il leur permet également d'acquérir des compétences très appréciées dans divers domaines professionnels :

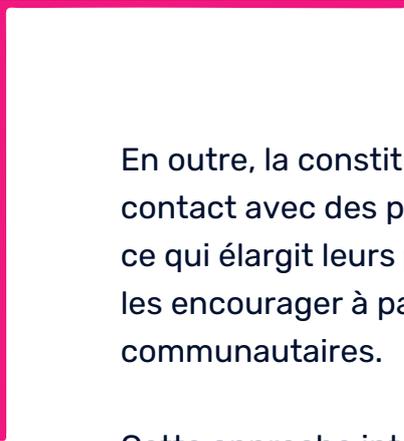
- **Entrepreneurs sociaux** : Les étudiants apprennent à identifier les problèmes et à développer des solutions qui concilient impact social et viabilité financière. Des activités telles que la création d'un plan d'affaires pour une cause sociale ou la conception d'un prototype pour un service répondant à un besoin de la communauté peuvent les préparer à la réussite entrepreneuriale. Les compétences acquises dans le domaine de l'entrepreneuriat social, telles que l'identification des opportunités, la créativité, la gestion des risques et la capacité à travailler en équipe, sont très appréciées par les entreprises à la recherche d'innovateurs internes et d'agents du changement.

- **Professionnels du secteur non lucratif** : la gestion d'une organisation à but non lucratif nécessite la planification de projets, la gestion des ressources et la mesure de l'impact social, autant de compétences développées par la formation à l'entrepreneuriat social. Faites participer les apprenants à des exercices tels que la rédaction de demandes de subvention ou l'organisation d'événements caritatifs pour les aider à développer ces compétences.
- **Professionnels dans des entreprises établies** : Même dans les rôles commerciaux traditionnels, les compétences entrepreneuriales telles que la créativité, le travail d'équipe et l'adaptabilité sont très appréciées. Offrez aux apprenants la possibilité d'agir en tant qu'« intrapreneurs », en concevant des initiatives ou des campagnes qui répondent aux défis sociaux dans un contexte commercial.

Développer les compétences clés pour réussir sur le marché du travail

Grâce à l'éducation à l'entrepreneuriat social, les apprenants acquièrent un mélange équilibré de compétences techniques et non techniques qui les préparent à relever avec succès les défis d'un marché du travail en constante évolution. Ils apprennent à gérer les aspects pratiques d'un projet, tels que la planification financière, le marketing et l'organisation opérationnelle, grâce à des expériences pratiques qui les aident à concrétiser leurs idées : par exemple, ils peuvent établir un budget pour une initiative communautaire ou concevoir une campagne de médias sociaux pour promouvoir une cause. En même temps, ils développent des compétences interpersonnelles essentielles telles que la résolution de problèmes, le travail d'équipe et le leadership, des qualités fondamentales pour collaborer efficacement avec les autres et conduire le changement. Des activités telles que la gestion de la dynamique d'équipe lors d'un défi collaboratif contribuent à favoriser ces qualités essentielles.

Il ne s'agit pas seulement de compétences pratiques, mais aussi de cultiver un état d'esprit entrepreneurial : un esprit résilient, créatif et orienté vers l'action qui leur permet de s'attaquer à des problèmes concrets, de faire face avec confiance à l'incertitude et de saisir les opportunités cachées. Posez des questions telles que « Qu'avez-vous appris de ce projet ? » ou « Comment avez-vous surmonté les difficultés ? »



En outre, la constitution de réseaux professionnels permet aux apprenants d'entrer en contact avec des professionnels du secteur, des organisations et des mentors potentiels, ce qui élargit leurs perspectives et leur ouvre de nouvelles portes pour l'avenir : essayez de les encourager à participer à des stages, à des conférences ou à des projets communautaires.

Cette approche intégrée transforme l'apprentissage en un parcours de croissance personnelle et professionnelle, rendant les apprenants non seulement compétents, mais aussi prêts à laisser leur empreinte dans le monde.

L'éducation à l'entrepreneuriat social, conforme aux principes d'EntreComp et enrichie par des expériences pratiques et des collaborations, est un investissement précieux dans l'avenir des apprenants et des entrepreneurs. Elle les prépare non seulement à des carrières diverses et enrichissantes, mais aussi à devenir des citoyens actifs et responsables, capables de contribuer à la construction d'un monde meilleur. Une approche éducative qui embrasse les principes de l'EntreComp et cultive les qualités essentielles des entrepreneurs sociaux peut former une nouvelle génération de leaders, d'innovateurs et d'agents du changement : ces individus seront dotés des compétences nécessaires pour relever les défis du XXI^e siècle, créer un impact social positif et contribuer à construire un avenir plus équitable, durable et prospère.

La création de jeux vidéo comme parcours éducatif



Pourquoi utiliser la création de jeux vidéo comme expérience d'apprentissage dans le travail avec les jeunes

L'apprentissage par projet : un booster d'engagement, de créativité et de réussite

L'apprentissage par projet est une approche éducative dans laquelle les apprenants explorent activement des problèmes et des défis du monde réel en travaillant sur des projets pratiques qu'ils développent au fil du temps. Dans le cas de la création de jeux vidéo pour le bien, le projet concret consisterait pour les participants à créer eux-mêmes un jeu vidéo, ou du moins à travailler sur des étapes spécifiques de la création d'un jeu vidéo dans le cadre d'un projet d'entrepreneuriat social.

Cette approche est très efficace pour les jeunes : elle les engage directement dans des tâches concrètes, ce qui rend les expériences d'apprentissage plus pertinentes et plus percutantes. Voici quelques-uns des domaines dans lesquels l'apprentissage par projet a une forte valeur ajoutée.

La puissance combinée de l'engagement et de la confiance

Lorsque les jeunes sont activement impliqués et capables de voir leurs réalisations en temps réel, ils sont plus susceptibles de développer une approche positive et responsabilisante de l'apprentissage. Ce double impact - se sentir impliqué dans le processus et capable de ses capacités - crée une base solide pour la croissance tant académique que personnelle. Ces deux aspects sont nécessaires à la création d'un jeu vidéo et se renforcent mutuellement : lorsque vous créez un jeu, vous disposez d'un espace sûr pour expérimenter et développer vos compétences, et vous devez vous impliquer dans le processus pour concrétiser votre vision. Cela renforce à son tour votre confiance en vos propres compétences et vous implique encore davantage dans le processus de création du jeu.

Participation active au processus d'apprentissage

L'apprentissage par projet implique les jeunes en reliant ce qu'ils étudient à des applications concrètes, ce qui rend l'apprentissage pertinent et significatif car les étudiants voient le but de leurs efforts. Les tâches pratiques telles que les projets et les expériences les font passer d'auditeurs passifs à des apprenants actifs, ce qui améliore leur concentration et les aide à intérioriser les concepts par l'expérience directe. En outre, l'apprentissage par projet stimule la curiosité, permettant aux étudiants d'explorer, d'expérimenter et d'étudier librement, ce qui donne l'impression d'apprendre par la découverte et suscite un véritable enthousiasme pour la matière.

Renforcer la confiance par la réussite

En plus de relier la théorie à la pratique, l'apprentissage par projet renforce la confiance en soi en montrant aux élèves des résultats immédiats et tangibles. Ces succès visibles confirment leurs capacités, favorisant un sentiment d'accomplissement et de potentiel. Par essais et erreurs, les jeunes apprennent que les erreurs font partie du processus et que les défis sont des opportunités de croissance. Cela renforce la résilience et la persévérance à mesure qu'ils surmontent les revers et s'adaptent pour s'améliorer continuellement.

Création de jeux vidéo pour enseigner les compétences numériques et l'esprit d'entreprise dans le cadre du travail avec les jeunes

L'un des défis communs dans le secteur de la jeunesse est de savoir comment impliquer les jeunes. Les activités non formelles ou sociales semblent plus attrayantes pour certains participants, car ils jugent les activités liées à l'entrepreneuriat ou à l'inclusion trop difficiles pour eux. Cela peut être encore pire pour les jeunes qui ont envie de faire quelque chose mais qui ne s'engagent pas dans un domaine spécifique.

Entrent en jeu les jeux vidéo. Les statistiques montrent l'implication des jeunes dans ce média. En 2023, 53 % de la population âgée de 6 à 64 ans jouait à des jeux vidéo. 22 % des joueurs sont âgés de 15 à 24 ans et 43,5 % sont des femmes. 78 % des Européens âgés de 15 à 24 ans jouent à des jeux vidéo (Video Games Europe, 2024). Tous ces Européens ne seront pas des joueurs invétérés, et ils ne joueront pas tous aux mêmes jeux sur les mêmes plateformes. Indépendamment des préférences personnelles, ces statistiques montrent que les jeunes générations ont une certaine familiarité avec ce média. Cela permet de faire le lien entre quelque chose qu'ils connaissent bien et le développement de compétences entrepreneuriales numériques et sociales.

Création de jeux vidéo et entrepreneuriat social

Les similitudes entre la création de jeux vidéo et l'entrepreneuriat social

Créer un jeu vidéo, que ce soit dans le cadre d'un projet créatif ou d'un projet commercial, est une aventure entrepreneuriale. De nombreux aspects doivent être pris en compte : l'analyse du groupe cible, la conception du jeu, le développement d'un scénario, le choix des personnages à représenter ou non, la réflexion sur l'expérience du joueur et la manière de le guider, et bien sûr la création technique du jeu lui-même, qu'il s'agisse de programmation ou d'utilisation d'outils de création de jeux vidéo sans code. De nombreuses compétences créatives sont également nécessaires pour développer les graphismes (pour les personnages, l'environnement, les éléments de l'interface utilisateur), le son (musique, bruit ambiant, retour d'information du joueur, voix), l'écriture, etc. Il est généralement impossible pour une seule personne, surtout un débutant, de développer à elle seule cette grande variété de tâches. Par conséquent, des pierres angulaires de l'entrepreneuriat social telles que le travail d'équipe, le recrutement et la gestion de projet sont nécessaires.



Les projets de jeux vidéo nécessitent de concevoir le jeu et l'approche en tenant compte de tous les aspects : créatif, artistique, marketing, le tout en équilibre avec les ressources humaines et financières.

L'analyse des besoins ou la réflexion conceptuelle sont également essentielles à la création de jeux vidéo et à l'entrepreneuriat social. Dans tout projet d'entrepreneuriat, y compris les projets sociaux, vous devez penser à votre utilisateur final ou groupe cible, et chercher à répondre à ses besoins. Lorsque vous créez un jeu vidéo, l'une des premières étapes consiste à définir rapidement votre groupe cible et à mener une étude de marché sur des jeux similaires pour vous assurer que quelqu'un va jouer à votre jeu. Cela est encore plus essentiel pour les jeux commerciaux, car vous devez vous assurer que vous pouvez compenser au moins une partie du temps et de l'argent que vous avez investis dans votre projet.

La création d'un plan d'affaires, la gestion des finances et le développement des affaires sont essentiels dans la création de jeux vidéo, en particulier lors de la création d'un studio. Les responsables de studio doivent s'assurer de la viabilité économique de leur activité afin de compenser le temps et l'argent investis ou, lorsqu'ils ne cherchent pas à se rémunérer ou à tirer profit du jeu qu'ils ont créé, de disposer de suffisamment d'argent pour payer les indépendants (artistes, développeurs, etc.) ou les coûts fixes matériels et commerciaux (ordinateurs, référencement du jeu sur une boutique, traduction et localisation, tests de jeu, publicité, etc.). Cela est également important pour répondre aux appels à financement de projets.

Les compétences en communication et en marketing, qui relèvent de l'entrepreneuriat social, constituent un autre moyen de garantir la viabilité économique. Il est nécessaire de promouvoir l'existence d'un jeu en dehors du cercle des créateurs.

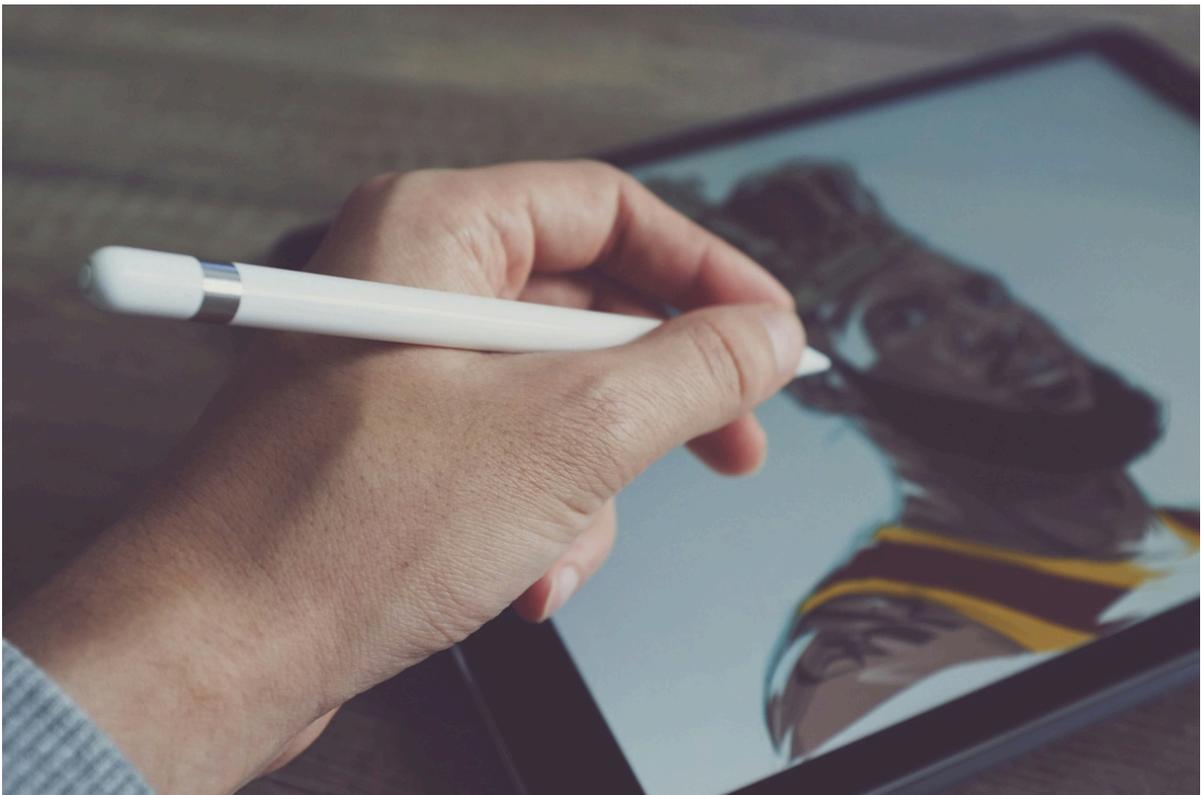
Il est essentiel de disposer de compétences numériques suffisantes pour créer un jeu vidéo. La programmation, le graphisme et le son sont souvent considérés comme les compétences les plus essentielles. Cependant, de nombreuses autres compétences numériques sont nécessaires, telles que les outils de gestion de projet et les outils de soutien aux opérations commerciales, qui sont tous deux ancrés dans l'entrepreneuriat social.

La culture numérique est également nécessaire. La communauté des développeurs de jeux en ligne est très active et, bien que le secteur soit concurrentiel, de nombreuses personnes sont également désireuses de partager leur expérience et d'aider les autres. Le besoin de compétences créatives peut sembler évident dans la création de jeux vidéo compte tenu de l'importance de l'art (visuel, sonore, narratif, etc.), mais il peut sembler moins évident en ce qui concerne l'entrepreneuriat social. Cependant, qu'elles soient appliquées aux arts, au design (de produits ou de services) ou aux affaires, les compétences créatives sont utilisées quotidiennement par les entrepreneurs et sont identifiées comme essentielles dans EntreComp. Il ne suffit pas nécessairement qu'un illustrateur se contente de dessiner.

Lors de la conception, par exemple, de personnages, de nombreux aspects doivent être pris en compte. Cela concerne les compétences en résolution de problèmes : comment faire en sorte que ce personnage soit accessible ? Comment le rendre suffisamment réaliste, même s'il porte des vêtements extravagants dans son monde ? Comment m'assurer que j'illustre un personnage d'une manière qui peut être reproduite efficacement par d'autres ? Que dois-je savoir pour que ce personnage fasse partie de son monde ? Les compétences créatives consistent à la fois en créativité et en conscience des besoins et des contraintes de la production de jeux vidéo.

L'impact social et environnemental est aussi essentiel dans un studio de jeux vidéo que dans une entreprise sociale. Commençons par l'impact social : un jeu vidéo met en scène des personnages et un décor spécifiques qui véhiculent des représentations sociales, qu'elles soient intentionnelles ou non. Par conséquent, les développeurs doivent être attentifs à la manière dont ils représentent la diversité dans leurs jeux et s'informer sur la manière d'éviter les stéréotypes et l'exclusion de certains groupes de leur base de joueurs. L'inclusivité est importante en ce qui concerne la diversité et l'accessibilité aux joueurs ayant des capacités différentes. De plus, il est également important d'avoir une équipe diversifiée, qui peut être une source de créativité.

Enfin, l'impact environnemental des jeux vidéo ne doit pas être ignoré. Atténuer son impact environnemental en tant que studio de jeux vidéo n'est pas seulement important pour la planète, mais c'est aussi parfois une condition pour obtenir des financements publics, par exemple auprès du Centre National du Cinéma français.



Tous les aspects de la création d'un jeu vidéo sont liés. Par exemple, lorsque vous dessinez un personnage : qui représentez-vous ? Quelle ambiance de couleur choisissez-vous ? Que révèlent les vêtements et les accessoires sur le monde dans lequel ils vivent ? Quel style artistique pouvez-vous vous permettre en fonction du budget global ? Ce sont là quelques-unes des questions pratiques auxquelles vous devez réfléchir en faisant appel à toutes vos compétences créatives.

Pour aller plus loin

Des conseils pratiques sur les activités et les ateliers de création de jeux vidéo à des fins éducatives dans le secteur de la jeunesse seront élaborés au cours de ce projet. Si vous souhaitez mettre en œuvre dès maintenant des activités de création de jeux vidéo en classe, vous pouvez vous inspirer du guide de création de jeux vidéo Erasmus+ Gaming for Skills sur la création de jeux vidéo avec des élèves du secondaire.

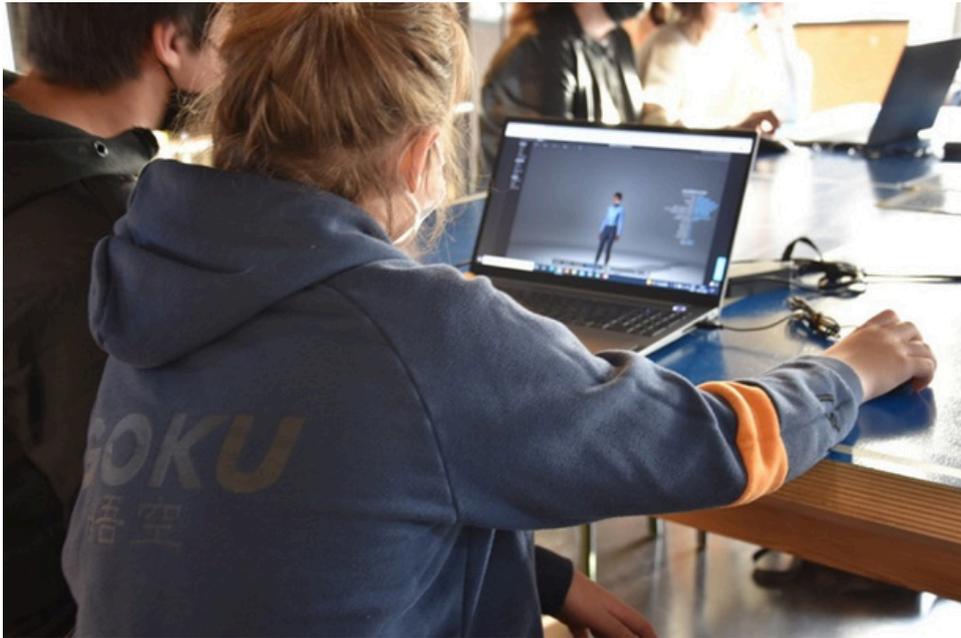
<https://www.gaming4skills.eu/resources/game-creators/>

Une expérience antérieure de YuzuPulse dans la création de jeux vidéo et les compétences en entrepreneuriat social

YuzuPulse, partenaire du projet, a organisé plusieurs activités de création de jeux vidéo avec des jeunes du nord de la France. Nous partageons un exemple qui montre comment même une activité d'une heure sur un aspect de la création de jeux vidéo - la conception d'un protagoniste de jeu vidéo - a permis aux jeunes apprenants d'exprimer leur créativité.

Lors d'un événement organisé à Plaine Images, pôle des industries créatives à Tourcoing, en France, nous avons animé deux ateliers de création de personnages pour 15 lycéens. Après avoir créé ensemble un monde et une vie pour ce personnage, en l'occurrence un ferrailleur vivant sur une planète au paysage sablonneux dans un univers de space opera, les participants ont été répartis en binômes pour exprimer leur vision de ce personnage en le modélisant sur MetaHuman Creator. Ils ont expérimenté la plateforme (« on peut faire ça ? ! »), communiqué avec leur partenaire, discuté de leurs choix (« s'ils vivent dans le désert, on peut leur donner une peau ridée ! ») et créé des personnages (« on est dans un space opera ; rien n'empêche les hommes de porter du maquillage brillant ! »).

Ensuite, chaque binôme a présenté son personnage. Il est intéressant de noter que les participants ont créé une grande diversité de personnages en termes de sexe, de couleur de peau, d'âge, de morphologie, etc. Nous les avons mis au défi de justifier leurs choix lors du débriefing, et la plupart d'entre eux ont donné des justifications liées à l'environnement et au travail du personnage, exprimant leur propre vision de cette société fictive. D'autres ont simplement répondu qu'ils avaient choisi ce qui leur semblait cool ou original, ce qui témoigne de leur créativité et de leur engagement.





Applications pratiques pour les enseignants



IL'intégration de l'entrepreneuriat social dans les initiatives pour la jeunesse offre un moyen efficace de s'engager dans le monde. L'entrepreneuriat social doit aller au-delà des compétences techniques en affaires et se concentrer sur le développement d'un état d'esprit fondé sur la responsabilité sociale. Cette approche met l'accent sur l'importance de l'empathie, de la prise de décision éthique et de la réflexion durable, qui sont essentielles pour développer des entreprises qui donnent la priorité à l'impact social. En reliant la théorie à la pratique par le biais d'activités, les apprenants peuvent devenir des innovateurs socialement conscients et prêts à relever les défis.

Ce chapitre se compose de trois piliers qui fournissent un guide pratique et accessible pour développer des compétences en entrepreneuriat social. Les activités proposées sont étroitement alignées sur les fiches de travail présentées dans la deuxième partie du guide, assurant une transition sans heurts de la théorie à la pratique pour aider les apprenants à développer des compétences en entrepreneuriat social. Ces activités constituent le premier pilier et seront combinées avec l'apprentissage multidisciplinaire et le cadre EntreComp en tant que deuxième et troisième piliers. Voici quelques détails supplémentaires sur les piliers :

1. **Activités pour enseigner l'entrepreneuriat social** : Ce pilier présente six activités pratiques et attrayantes qui mettent les apprenants en contact avec des problèmes sociaux réels. Chaque activité permet d'acquérir des compétences en matière d'entrepreneuriat social.
2. **Encourager l'apprentissage multidisciplinaire** : Ce pilier explore comment l'intégration de l'apprentissage multidisciplinaire dans un programme d'entrepreneuriat social enrichit la compréhension de la théorie par les apprenants. En travaillant à partir des perspectives des affaires, des sciences sociales et de la technologie, les apprenants acquièrent une compréhension des différentes perspectives et développent les compétences de collaboration nécessaires pour créer des solutions durables.

3. Présentation du cadre EntreComp : Le dernier pilier décrit le cadre EntreComp, un modèle complet pour développer les compétences entrepreneuriales. Le cadre comporte trois branches principales : Idées et opportunités, Ressources et Mise en action, qui mettent en évidence les compétences nécessaires aux apprenants pour transformer des concepts en entreprises à fort impact.

Activités pour enseigner l'entrepreneuriat social

Un apprentissage actif et pratique est important pour cultiver un esprit d'entreprise axé sur l'impact social. L'engagement dans des défis sociétaux peut les rendre plus réels et plus pressants pour un apprenant. Par conséquent, cet engagement peut affiner les compétences en résolution de problèmes, stimuler la créativité et améliorer les compétences en communication et en coopération. L'augmentation des capacités renforce souvent la confiance d'un apprenant, ce qui est essentiel si nous voulons créer une génération d'entrepreneurs sociaux désireux de relever des défis mondiaux complexes. Les six activités suivantes visent à relier la théorie au monde extérieur, en offrant aux apprenants des occasions de s'engager activement et de réfléchir.

- **Identification des problèmes de la communauté et élaboration de solutions**

Cette activité est axée sur la résolution de problèmes à petite échelle au sein de la propre communauté de l'apprenant. Les jeunes doivent d'abord identifier et étudier un problème social au sein de leur communauté. Ils s'engageront ensuite activement auprès de leur communauté par le biais d'entretiens et de la collecte de données afin de trouver des solutions durables. Par exemple, un groupe pourrait étudier le problème des déchets sauvages dans les parcs locaux. Il pourrait interroger les visiteurs du parc pour comprendre leur expérience, sonder les résidents sur leur sensibilisation au recyclage et s'associer à la municipalité pour proposer un événement de nettoyage communautaire ou l'installation de bacs de recyclage. Les apprenants développent leur empathie et leur créativité en travaillant avec différentes parties prenantes de leur communauté, et renforcent leur confiance en proposant des solutions réalisables. En même temps, cette approche renforce également les capacités de réflexion critique en reliant la théorie aux problèmes du monde réel.

En appliquant cette activité à un programme de création de jeux vidéo, on pourrait demander aux apprenants d'identifier les problèmes soulevés par la communauté en ligne d'un jeu. Ils devront ensuite prendre des mesures pour éviter ces problèmes dans leurs propres projets.



- **Jeu de rôle sur l'entreprise sociale**

Dans cette activité, les apprenants assument des rôles au sein d'une entreprise sociale fictive (par exemple, PDG, responsable marketing, directeur financier). Ils devront réfléchir à des solutions aux problèmes de leur entreprise. Cela offre une expérience pratique et à faible risque en simulant la prise de décision, la collaboration et le leadership. Par exemple, le problème pourrait être la réduction du gaspillage alimentaire. Le responsable marketing pourrait réfléchir à des moyens de promouvoir une nouvelle application qui met en relation les surplus alimentaires des restaurants avec les banques alimentaires. Le responsable financier pourrait calculer les économies de coûts pour les restaurants tandis que le PDG coordonne la stratégie globale. La répétition de cette pratique peut aider les apprenants à prendre confiance dans les qualités d'entrepreneuriat social requises pour divers rôles.

Dans le cadre d'un programme de jeux vidéo, cet exercice peut consister à assumer différents rôles au sein du processus de création et à découvrir ce que ces rôles impliquent.

- **Concours de plans d'affaires**

Dans cette activité, les participants interagissent avec des entrepreneurs sociaux dans le cadre d'un concours de plans d'affaires. Ils élaboreront d'abord des plans d'affaires, qui seront présentés aux entrepreneurs sociaux. Il y a une boucle de rétroaction constante qui fournit aux apprenants des conseils et des encouragements de la part de leurs pairs et d'experts de l'industrie. Ce cadre permettra d'affiner et de présenter des idées dans un environnement familier mais compétitif. Un exemple de plan d'affaires pourrait être la création d'un service de livraison écologique utilisant des vélos au lieu de véhicules à moteur. Cela nécessite des recherches sur la livraison urbaine, le calcul des coûts et des économies et l'élaboration d'une stratégie pour attirer les entreprises. Cet exercice favorise les compétences d'entrepreneuriat social telles que la créativité et la réflexion stratégique, ainsi que des compétences de communication efficaces.

Cette activité peut facilement être adaptée à la création de jeux vidéo en la centrant sur les développeurs de jeux indépendants en tant qu'entrepreneurs sociaux. Les compétences en matière de planification et de présentation efficace sont tout aussi essentielles dans l'industrie du jeu vidéo.

- **Exercices d'autoréflexion**

Dans cette activité, les participants sont invités à tenir un journal dans lequel ils fixent des objectifs personnels, suivent leurs progrès et réfléchissent au développement de leurs compétences en matière d'entrepreneuriat social. Par exemple, un participant peut réfléchir à son expérience de direction d'un atelier communautaire sur la réduction des plastiques à usage unique. Son journal pourrait détailler comment il a surmonté les difficultés de communication, ajusté son approche pour impliquer les participants, gagné en confiance pour parler en public ou les raisons pour lesquelles les plans initiaux ont dû être modifiés. Cette activité étant davantage autodirigée, elle encourage la prise de responsabilité et la conscience de soi.

Elle peut être intégrée dans un contexte de création de jeux vidéo sans aucun ajustement.

- **Visites sur le terrain d'entreprises sociales**

Dans cette activité, les participants observent les opérations quotidiennes d'une organisation d'entrepreneuriat social et rencontrent des entrepreneurs. Par exemple, ils peuvent visiter une organisation axée sur le surcyclage, apprendre comment les matériaux sont collectés, les produits sont créés et les divers employés sont accueillis. Les apprenants peuvent ensuite discuter de la manière dont ces idées peuvent être appliquées à leurs propres idées et projets.

La meilleure façon d'adapter cette activité à la création de jeux vidéo est de visiter un studio de jeux.

Encourager l'apprentissage multidisciplinaire

En tant qu'éducateur, vous avez probablement constaté à quel point la collaboration entre les disciplines peut enrichir un projet. Que vous ayez travaillé avec un professeur d'art pour ajouter une touche créative aux cours ou avec un collègue de l'informatique pour introduire de nouvelles technologies, ces partenariats démontrent comment la diversité des perspectives conduit à de meilleurs résultats. Pour les apprenants, la multidisciplinarité les aidera à mieux comprendre comment créer des solutions efficaces et durables à des problèmes sociaux complexes.

La multidisciplinarité est précieuse dans le cadre de la création d'un jeu vidéo, car elle reflète les nombreuses disciplines différentes nécessaires à la production d'un jeu. Les concepteurs apportent leurs compétences artistiques, les programmeurs s'occupent du codage et les spécialistes du marketing gèrent la promotion du produit. L'apprentissage peut être enrichi en attribuant différents rôles ou en invitant des collègues ayant une expertise dans divers domaines. Par exemple, une personne dans le domaine des arts peut guider la conception visuelle, un spécialiste en informatique pourrait enseigner les bases du codage et un consultant en affaires pourrait se concentrer sur le marketing et la stratégie. Ensemble, vous pouvez créer un projet multidisciplinaire qui reflète la collaboration dans le monde réel et encourage les apprenants à être créatifs.



Outre les compétences techniques, les étudiants développent également leur empathie, leur esprit critique et leur pensée systémique grâce à la multidisciplinarité. Ils apprennent à naviguer entre différents points de vue, à s'adapter aux défis et à trouver des solutions qui intègrent différentes perspectives. Imaginez un groupe où un membre excelle dans la narration, un autre se concentre sur l'analyse des données et un troisième est passionné par le changement climatique. Ensemble, ils pourraient concevoir un jeu attrayant qui sensibilise aux questions environnementales.

Cadre EntreComp

Le cadre EntreComp offre un guide pratique aux apprenants pour développer les compétences essentielles de l'entrepreneuriat social. La première pierre angulaire, Idées et opportunités, encourage à repérer les opportunités, à faire preuve de créativité et à penser de manière éthique et durable. En tant qu'éducateur, vous pouvez aider les participants à explorer leurs perspectives uniques pour identifier des solutions aux défis locaux. Les guider vers un brainstorming collectif peut favoriser un sentiment d'appropriation et de créativité tout en montrant comment la diversité des points de vue enrichit la résolution de problèmes. En encourageant les participants à centrer leur réflexion sur l'éthique et la durabilité, vous les aidez à comprendre comment leurs projets peuvent avoir un impact social significatif.

La deuxième pierre angulaire, Ressources, met l'accent sur la conscience de soi, la persévérance et la mobilisation des personnes et des matériaux. Aider les apprenants à identifier leurs points forts, tout en comprenant quand ils doivent compter sur les autres, renforce leur confiance et leur résilience. Aidez les jeunes à comprendre le pouvoir de la construction d'un réseau pour à la fois se connecter avec les gens et rassembler des ressources.

La dernière pierre angulaire est En action, qui met l'accent sur la planification, l'initiative, le travail d'équipe et l'apprentissage par l'expérience. Les projets multidisciplinaires offrent un environnement idéal pour que les participants mettent en pratique ces compétences, qu'il s'agisse d'élaborer un calendrier, de créer des plans d'urgence ou de gérer la communication entre les membres de l'équipe. En tant qu'éducateur, vous pouvez les guider pour qu'ils réfléchissent à leurs progrès, en tirant des leçons de leurs succès et de leurs échecs. En utilisant le cadre EntreComp comme base, vous fournissez aux participants des outils pratiques pour relever les défis sociaux et s'épanouir en tant qu'acteurs du changement dans n'importe quel contexte.

Soutenir les enseignants dans le domaine des compétences numériques



Ce chapitre souligne l'importance de disposer de compétences numériques à jour. Il propose des stratégies pratiques et met l'accent sur l'intégration d'outils tels que les jeux vidéo pour favoriser l'engagement et l'innovation. La collaboration et la co-création avec les jeunes sont mises en avant comme des approches clés pour développer les compétences numériques et relever de véritables défis grâce à l'entrepreneuriat social. En encourageant l'apprentissage entre pairs, en recueillant des commentaires et en réfléchissant à la pratique, les animateurs de jeunesse peuvent créer un environnement qui leur permet, ainsi qu'aux jeunes, de s'épanouir sur le plan technologique.

Développer les compétences numériques

Le développement rapide des technologies numériques ces dernières années a transformé de nombreux secteurs, y compris celui de l'animation socio-éducative. Cependant, les animateurs socio-éducatifs ont parfois du mal à s'adapter à ces technologies et à les intégrer dans leur pratique quotidienne. L'un des principaux obstacles est le fossé qui sépare les animateurs socio-éducatifs des jeunes en matière de compétences numériques.

Pourquoi mettre l'accent sur les compétences numériques ?

Les animateurs socio-éducatifs sont particulièrement bien placés pour promouvoir le changement au niveau local. Contrairement aux systèmes éducatifs formels qui sont souvent à la traîne dans l'adoption des nouvelles technologies, le travail socio-éducatif offre la flexibilité nécessaire pour expérimenter et innover. En adoptant les outils numériques, les animateurs socio-éducatifs peuvent donner aux jeunes les moyens de naviguer dans le monde numérique avec confiance, esprit critique et créativité.

Par exemple, les jeux vidéo, qui sont déjà un élément essentiel de la vie de nombreux jeunes, offrent un potentiel inexploité pour promouvoir les compétences numériques, le travail d'équipe, la résolution de problèmes et même la narration. Imaginez intégrer un jeu de stratégie pour enseigner la planification et la gestion des ressources ou utiliser une plateforme interactive pour simuler des défis du monde réel que les jeunes peuvent résoudre en collaboration. Ces approches peuvent rendre l'apprentissage pertinent et attrayant, tout en aidant les éducateurs à prendre confiance en eux avec la technologie.

Stratégies pratiques pour développer les compétences numériques

1. Tirer parti des cadres existants

Les cadres européens tels que DigiCompEdu fournissent une feuille de route aux travailleurs de jeunesse pour évaluer et améliorer leurs compétences numériques en fixant des objectifs réalistes. Par exemple, comprendre comment créer du contenu interactif ou gérer des communautés en ligne peut améliorer leur capacité à impliquer efficacement les jeunes.

2. Se concentrer sur les applications pratiques

L'intégration d'outils numériques dans les activités quotidiennes peut être aussi simple que l'utilisation d'une plateforme collaborative pour planifier des projets de groupe ou l'introduction d'applications pour la narration créative. En organisant des guides pratiques et des modèles, les éducateurs peuvent voir comment les outils numériques améliorent directement leur travail et partager ces connaissances avec d'autres éducateurs

3. Explorer les jeux vidéo comme ressource

Les jeux vidéo peuvent être un outil puissant pour susciter l'engagement. Des plateformes telles que Minecraft Education ou des applications d'apprentissage ludiques permettent aux éducateurs de concevoir des activités qui correspondent aux intérêts des jeunes tout en favorisant le développement de compétences essentielles. Ces outils permettent non seulement de susciter l'intérêt des jeunes, mais servent également de point d'entrée accessible aux éducateurs pour explorer et expérimenter la technologie.

4. Cultiver un état d'esprit de croissance

Le développement des compétences numériques nécessite un changement de mentalité. Les animateurs de jeunesse ne doivent pas considérer la technologie comme un défi, mais comme une opportunité d'enrichir leur pratique. La création d'une culture de l'expérimentation, où l'on encourage l'essai de nouveaux outils, l'apprentissage par l'erreur et le partage des réussites, peut rendre l'intégration des compétences numériques moins intimidante.

Ressources pour les enseignants

Naviguer dans le vaste paysage des ressources éducatives numériques peut être intimidant. Les enseignants ont besoin d'une approche claire et pratique pour identifier leurs besoins spécifiques et trouver les outils ou les cours adéquats pour y répondre. Plutôt que de se concentrer sur des plateformes individuelles, cette section présente un cadre étape par étape permettant aux enseignants d'évaluer leurs compétences numériques et d'identifier les opportunités d'apprentissage pertinentes.

Approche étape par étape

1. Évaluez vos compétences actuelles

Commencez par évaluer vos compétences numériques actuelles. Utilisez des cadres tels que DigiCompEdu pour auto-évaluer vos compétences dans des domaines tels que la communication numérique, la création de contenu et l'intégration technologique. Ce processus de réflexion vous aidera à identifier vos points forts et les domaines à améliorer.

2. Définir des objectifs

Définissez clairement ce que vous souhaitez réaliser. Cherchez-vous à améliorer la collaboration entre les apprenants, à créer un contenu multimédia attrayant ou à mieux gérer les évaluations en ligne ? La définition de ces objectifs garantit que vos efforts d'apprentissage sont ciblés et efficaces.



3. Explorez les possibilités d'apprentissage sur mesure

Une fois que vous avez identifié vos besoins, recherchez les ressources pertinentes. Pour les éducateurs de l'UE, des plateformes telles que European Schoolnet Academy et EPALE (Electronic Platform for Adult Learning in Europe) proposent des cours et des formations gratuits spécialement conçus pour les contextes européens. Ces plateformes fournissent des outils et des stratégies qui s'alignent sur les normes et les pratiques régionales.

4. Rejoignez des communautés de pratique

Impliquez-vous dans des communautés d'apprentissage professionnelles pour partager vos connaissances et vous tenir au courant des dernières évolutions. Des réseaux tels qu'eTwinning et TeachMeet offrent des possibilités de collaboration, tandis que des plateformes telles que X ou LinkedIn hébergent des groupes actifs où les éducateurs discutent des défis, partagent des solutions et célèbrent les succès.

5. Évaluez et répétez

Après avoir exploré les ressources et appliqué de nouvelles stratégies, prenez le temps de réfléchir à leur impact. Réévaluez régulièrement vos objectifs et vos compétences pour assurer votre croissance et votre adaptabilité continues.

Ressources supplémentaires

Pour ceux qui recherchent un soutien structuré, diverses plateformes répondent à différents besoins éducatifs :

- Boîte à outils DigiCompEdu : propose des guides et des ressources conformes au cadre de compétences numériques de l'UE.
- Ressources éducatives libres (REL) : matériel d'apprentissage gratuit et adaptable disponible sur des plateformes telles qu'OpenLearn et Wikimedia Commons.
- Ateliers de développement professionnel : de nombreux organismes nationaux d'éducation organisent des ateliers gratuits ou peu coûteux pour aider les éducateurs à intégrer efficacement la technologie dans leur pratique.

Collaboration et amélioration de l'apprentissage

La collaboration est la pierre angulaire d'un travail efficace auprès des jeunes, en particulier dans le monde numérique d'aujourd'hui. En favorisant les partenariats et en co-créant des expériences d'apprentissage, les éducateurs peuvent trouver des solutions utiles aux défis technologiques tout en se motivant et en s'inspirant mutuellement. Cette section fournit des exemples pratiques et des stratégies pour rendre la collaboration efficace et accessible.

Collaboration entre les travailleurs de jeunesse

Par exemple :

- Cercles de partage de compétences : Organisez des rencontres mensuelles où les animateurs de jeunesse font la démonstration d'outils ou partagent des exemples de réussite, comme l'utilisation d'applications de montage vidéo pour documenter des projets communautaires ou la création d'ateliers de narration numérique.
- Partenariats inter-organisations : Associez-vous à d'autres organisations de jeunesse pour développer conjointement des boîtes à outils numériques ou mener des projets. Par exemple, une collaboration entre deux organisations pourrait aboutir à la création d'une série d'ateliers sur l'entrepreneuriat social par le biais de la conception de jeux.

Co-création avec les jeunes

En faisant participer activement les jeunes à la conception de leurs activités d'apprentissage, on renforce leur sentiment d'appropriation et on leur permet d'acquérir des compétences numériques essentielles.

• Exemple 1 : Création de jeux vidéo

Les animateurs de jeunesse peuvent diriger un projet dans lequel les participants conçoivent des jeux vidéo simples abordant des questions sociales telles que la durabilité environnementale ou l'inclusion. En utilisant des plateformes telles que Scratch ou Unity, les jeunes apprennent les bases du codage, le travail d'équipe et la résolution de problèmes tout en développant un projet qui les passionne.

• Exemple 2 : Défis de l'entrepreneuriat social

Organisez des ateliers où les jeunes réfléchissent à des solutions aux défis locaux, tels que le gaspillage alimentaire ou l'action sociale. Les participants peuvent utiliser des outils de collaboration numérique tels que Miro ou Canva pour créer des prototypes et présenter leurs idées, tout en développant leurs compétences en matière de travail d'équipe, de créativité et de communication numérique.

La collecte des commentaires des jeunes permet de s'assurer que les activités restent pertinentes et attrayantes. Les outils numériques tels que Mentimeter ou Padlet peuvent faciliter la collecte d'informations et la rendre interactive.



Construire une communauté solidaire

L'évaluation par les pairs offre aux participants la possibilité de donner et de recevoir des commentaires constructifs. Il s'agit d'un outil important pour favoriser le sens des responsabilités, la réussite partagée et la coopération. Cet outil peut également être utilisé en dehors d'un cadre éducatif, par exemple lors d'une collaboration avec des entreprises dans le cadre de projets d'entrepreneuriat social. Les éducateurs pourraient inviter des responsables communautaires à présenter les projets de jeux vidéo des participants, que ce soit sous forme numérique ou en personne. L'évaluation permet de mettre en évidence la pertinence et l'impact de ces projets.

Un apprentissage inclusif et accessible à tous



Développer des jeux accessibles à tous est un facteur essentiel dans la conception et le développement de jeux. L'accessibilité et l'inclusivité dans les jeux vidéo doivent englober la diversité sous tous ses aspects, y compris l'origine sociale, l'ethnicité, les intérêts, les objectifs, l'accès aux ressources et les capacités. L'accessibilité peut être définie comme les fonctionnalités que les concepteurs développent dans un jeu pour permettre l'accès et l'utilisation du jeu par des joueurs ayant des besoins variés. L'accessibilité joue un rôle crucial dans l'inclusion des jeux et constitue un catalyseur dans le développement de la fonctionnalité d'un jeu.

L'inclusion peut être définie comme la manière dont les joueurs s'identifient de manière significative au contenu et à l'intention d'un jeu. Dans les jeux vidéo, cela peut se traduire par des personnages, des scénarios et des environnements qui représentent des cultures et des identités diverses. Une enquête menée par l'association internationale des développeurs de jeux (IGDA, 2023) a révélé que 85 % des joueurs estiment que la diversité est une composante essentielle du contenu des jeux et qu'elle est également essentielle au développement d'une plateforme. Une autre étude, menée par l'Entertainment Software Association (ESA), a révélé que les joueurs issus de minorités ethniques s'identifiaient davantage aux personnages qui partagent leur origine raciale et ethnique.

La diversité, l'équité et l'inclusion (DEI) dans les jeux font référence aux efforts déployés par les sociétés de jeux vidéo pour s'assurer que le résultat reflète la diversité de la communauté. Diverses pierres angulaires sont importantes pour représenter la DEI dans le développement de jeux vidéo ; en voici quelques-unes :

Diversité dans la représentation des personnages : la diversité, l'égalité et l'inclusion sont présentes dans les jeux, car les développeurs créent de plus en plus de personnages d'origines, d'ethnies, de genres, d'orientations sexuelles et de capacités différentes. Par exemple, des jeux tels que la série Assassin's Creed d'Ubisoft explorent des périodes historiques avec des cultures diverses.



Sensibilisation : représenter des communautés sous-représentées peut impliquer et sensibiliser des joueurs d'horizons divers. Lorsque les jeux abordent des sujets tels que la discrimination et l'inclusion, la sensibilisation est favorisée et les préjugés inconscients peuvent être réduits. Les récits des jeux peuvent remettre en question les stéréotypes en plongeant les joueurs dans des cultures inconnues où ils rencontrent des personnages différents.

Répondre à des besoins variés : les jeux doivent proposer une variété de thèmes pour répondre aux besoins variés des joueurs. Par exemple, un jeu peut proposer différents thèmes à différents niveaux ou différents défis tels que des puzzles ou des quiz. Cela permet aux joueurs de jouer et d'adapter le jeu en fonction de leurs intérêts. Les jeux peuvent également mettre l'accent sur l'apprentissage collaboratif en encourageant les joueurs à jouer en équipe. Les joueurs développeront simultanément leurs compétences tout en apprenant des autres.



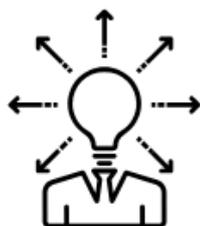
Matériel accessible : les jeux étant populaires partout, les groupes sous-représentés ou les personnes handicapées doivent être pris en compte lors du développement d'un jeu. Il est essentiel de répondre aux besoins technologiques et éducatifs en matière d'équité dans le domaine des jeux. Les développeurs doivent garder à l'esprit des questions telles que : Qui aura accès aux jeux ? Quels obstacles pourraient se présenter ?

Les aspects à prendre en compte lors de la conception et du développement d'un jeu sont les suivants : le public cible, les besoins éducatifs ou l'objectif du jeu, les exigences linguistiques, le financement et le matériel de support. Il est possible de toucher un public plus large en proposant des modèles de jeux gratuits ou des modèles de jeux freemium.



Représentation de personnages variés

Origine
Genre
Orientation sexuelle
Handicaps



Créer en conscience

Histoires mises en lumière
Milieux représentés
Sensibilité culturelle
Attention aux biais



Répondre à des besoins variés

Thématiques variées
Niveaux de difficulté
Défis variés : puzzles, quiz, etc



Supports accessibles

Technologies accessibles
Traduction
Ressources d'apprentissage
Marketing

Stratégies pour les éducateurs

Diverses stratégies peuvent être utilisées dans les projets d'entrepreneuriat social pour refléter les problèmes et permettre aux apprenants de s'y connecter. Certaines de ces stratégies comprennent :

L'apprentissage par projet : Cela implique que les apprenants travaillent avec des situations réelles, soient confrontés à des problèmes complexes et acquièrent des compétences pratiques. Cette méthode peut aider à développer la pensée critique, le travail d'équipe et la résolution de problèmes, car les apprenants appliquent la théorie à un contexte pratique.

Mentorat et opportunités de réseautage : Cela implique des mentors du domaine, tels que des entrepreneurs sociaux, des décideurs politiques et des organisations à but non lucratif, qui offrent des conseils et des formations pour développer des compétences essentielles. Outre l'amélioration des compétences, le mentorat peut également aider à répondre aux implications éthiques et aux défis auxquels les entrepreneurs sociaux pourraient être confrontés.

Pratiques réflexives et auto-évaluation – Cette stratégie offre un moyen structuré d'examiner les implications sociales du projet en cours de développement. Elle peut fournir une perspective différente et permettre d'approfondir les implications sociales potentielles.

Collaboration interdisciplinaire – Elle implique une coopération entre différents domaines, par exemple les sciences sociales, les sciences de l'environnement et la santé publique. La résolution d'un problème social nécessite des perspectives différentes, ce qui fait de la collaboration et de l'intégration des facteurs essentiels à l'innovation.

Accessibilité pour les étudiants ayant des difficultés d'apprentissage

Les jeux sont un moyen d'aider les apprenants à explorer et à comprendre le monde qui les entoure. Il est possible d'intégrer la technologie dans l'éducation, ouvrant ainsi la voie à l'utilisation de la ludification dans les environnements éducatifs. Les chercheurs ont constaté que l'apprentissage par le jeu est particulièrement utile pour les apprenants handicapés. Sa mise en œuvre dans leur apprentissage implique l'intégration de principes de conception accessibles et de stratégies pédagogiques qui répondent à leurs besoins d'apprentissage spécifiques. Les principes de conception accessibles sont une conception universelle qui peut être appliquée aux jeux. Elle rend le jeu utilisable par tous sans nécessiter d'adaptations.

L'expérience utilisateur (UX) peut également déterminer le succès d'un jeu vidéo. L'UX englobe l'ensemble du parcours d'un joueur avec un jeu vidéo, de sa découverte à la navigation dans ses menus et à sa progression dans le jeu. L'UX fournit aux développeurs des lignes directrices pour créer la meilleure expérience possible pour le joueur. Il s'agit non seulement de proposer des jeux de haute qualité, mais aussi de maintenir la vision et l'expérience globale de la conception. Celia Hodent, experte en conception UX, examine la psychologie humaine pour prédire l'expérience des joueurs.

Ces connaissances en matière de conception universelle, de principes UX et de sciences cognitives constituent des éléments clés dans la création de jeux vidéo. En les mettant en œuvre, les développeurs peuvent créer des jeux qui offrent la meilleure expérience possible aux joueurs.

Voici quelques moyens d'adapter ou de modifier les jeux vidéo en fonction des besoins d'apprentissage :

- **Intégrer l'analyse de l'apprentissage dans les jeux :** l'analyse de l'apprentissage consiste à mesurer, collecter, analyser et rapporter les données des apprenants dans le but de comprendre et d'optimiser l'apprentissage et l'environnement dans lequel il se produit (Siemens & Long, 2011). L'analyse de l'apprentissage peut améliorer l'enseignement et l'apprentissage des jeux et répondre à un large éventail de besoins des apprenants.

En intégrant des outils de collecte et d'analyse de données dans les jeux, les expériences de chaque joueur peuvent être suivies, évaluées et améliorées en fonction de leurs besoins. Cette intégration permet un apprentissage personnalisé en adaptant le contenu et la difficulté du jeu aux besoins uniques des apprenants. Parmi les analyses d'apprentissage qui peuvent être intégrées dans un jeu, on peut citer : les mesures de performance, le retour d'information et l'adaptation personnalisés, la prise en charge de divers besoins d'apprentissage et l'identification précoce des difficultés.

- **Interface utilisateur simplifiée :** la conception d'interfaces faciles à comprendre et à utiliser est importante pour les apprenants ayant des difficultés d'apprentissage. Cela implique également de réduire l'encombrement et de supprimer les stimuli non pertinents qui pourraient surstimuler ou submerger les apprenants.
- **Technologie d'assistance :** l'utilisation de cette technologie améliore l'expérience de jeu grâce à :
 - La narration à voix haute des éléments visuels de l'interface utilisateur aux joueurs.
 - La personnalisation des visuels pour optimiser la visibilité du jeu.
 - Le remappage des capacités des joueurs.
- **Accessibilité des composants matériels :** certains appareils offrent une alternative accessible aux joueurs qui ont des difficultés à utiliser les périphériques d'entrée standard tels que les manettes, les souris et les claviers. L'accessibilité des composants matériels permet de disposer d'appareils et de périphériques qui répondent à divers besoins cognitifs, moteurs et sensoriels, permettant aux joueurs d'interagir efficacement avec les jeux.

- **Rétroaction multisensorielle** : une combinaison d'expériences sensorielles peut être proposée aux apprenants handicapés afin d'améliorer l'apprentissage et l'engagement. Mettre en œuvre une rétroaction immédiate et cohérente pour aider à réitérer les concepts pour ces apprenants.

Voici les lignes directrices qui peuvent être utilisées pour développer des jeux plus accessibles, divisés en niveaux de base, intermédiaire et avancé :

Base	Intermediaire	Avancé
Éviter les motifs scintillants et répétitifs	Fournir des sous-titres et mettre en évidence les mots importants	Assurer un contraste élevé entre le texte et l'arrière-plan de l'interface utilisateur
Utilisez un langage simple et clair et une mise en forme claire du texte	Fournir un chat vocal et textuel pour les jeux multijoueurs	Récit et instructions rejoués
Le texte doit être facilement lisible police par défaut. Les variables sont les suivantes : police, épaisseur, couleur de police, taille, couleur d'arrière-plan et transparence	Renforcer l'information par des visuels ou des discours	Éviter les mouvements ou événements soudains ou inattendus
Permettre de démarrer le jeu sans avoir à naviguer à travers plusieurs niveaux	Permettre à l'utilisateur de contrôler le jeu. Possibilité de régler la vitesse du jeu, les effets et la musique.	Option de personnalisation des couleurs et des commandes

Base	Intermediaire	Avancé
Inclure des tutoriels interactifs ou des astuces	Fournir une option pour désactiver/ masquer le mouvement de l'arrière-plan	Fournir des couvertures vidéo préenregistrées pour tous les textes
Évitez d'utiliser ou de fournir des commandes pour désactiver les sons de jeu qui sont des sonneries, des bourdonnements, des sifflements, des bruits graves ou aigus.	Une assistance qui permet aux utilisateurs de sauter certaines parties complexes et de poursuivre le jeu	Éléments de jeu à code couleur et notification visuelle pouvant également comporter des avertissements sonores
Utiliser l'iconographie dans le jeu		Loupe d'écran ou un localisateur pour identifier certains éléments du jeu

Outils et méthodes de conception de jeux accessibles

Il existe de nombreux outils et dispositifs permettant de rendre les jeux vidéo accessibles aux joueurs handicapés. Voici une liste d'outils utiles :

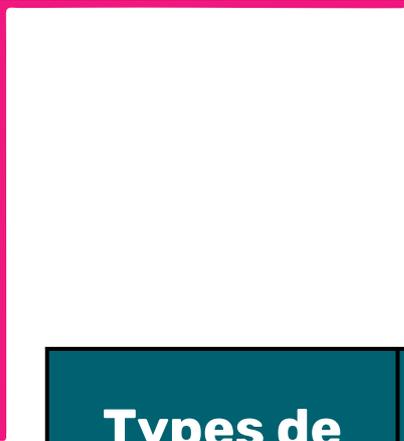
Types de handicap	Accessibilité	Description	Exemple
Moteur	Manettes de jeu vidéo adaptatives	Contrôleurs avec des dispositions personnalisables et une force réglable pour s'adapter à différentes capacités physiques. Compatible avec divers dispositifs externes tels que des commutateurs.	Manette adaptative Xbox, manettes Logitech, manettes Hori, manette Access pour PS5
Moteur	Claviers et souris personnalisables	Claviers et souris spéciaux pouvant être programmés ou physiquement ajustés pour répondre à des besoins physiques spécifiques, favorisant le jeu adapté.	Claviers et souris programmables pour des configurations de saisie personnalisées

Types de handicap	Accessibilité	Description	Exemple
Moteur	Logiciel de commande vocale	Logiciel qui permet aux joueurs d'utiliser des commandes vocales pour contrôler le jeu, ce qui permet aux personnes ayant une mobilité limitée des mains de jouer.	VoiceBot
Moteur	Technologie de suivi oculaire	La technologie de suivi oculaire permet aux joueurs souffrant de graves handicaps physiques de contrôler les jeux en utilisant uniquement les mouvements de leurs yeux, offrant ainsi une expérience mains libres.	Tobii Eye Tracker

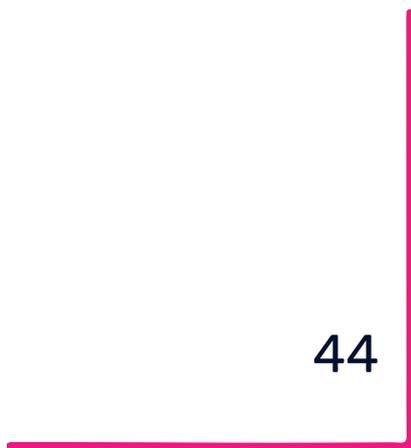
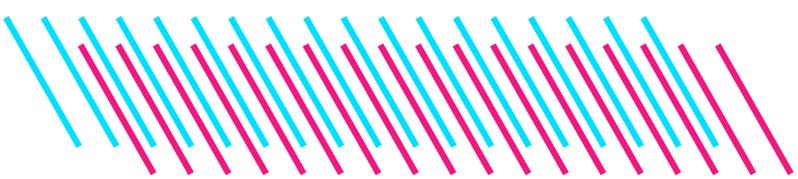
Types de handicaps	Accessibilité	Description	Exemple
Moteur	Commutateurs adaptatifs	Des commutateurs conçus pour des méthodes d'entrée alternatives, permettant le contrôle par des mouvements du corps tels que siroter, souffler ou appuyer sur un seul bouton pour les utilisateurs à mobilité réduite.	Commutateurs adaptatifs compatibles avec les jeux en ligne et sur console
Moteur	Logiciels d'assistance	Programmes spécialisés qui adaptent les commandes de jeu pour les joueurs souffrant de handicaps moteurs, en utilisant le regard, les mouvements de la tête ou d'autres entrées.	EyeMine de Special Effect (pour Minecraft)

Types de handicaps	Accessibilité	Description	Exemple
Visuel	Modes à contraste élevé	Paramètres de jeu qui augmentent le contraste pour améliorer la visibilité des joueurs malvoyants.	Modes de contraste élevé de divers jeux
Visuel	Prise en charge de la synthèse vocale (TTS)	Lit à voix haute le texte du jeu, ce qui peut aider les joueurs malvoyants à accéder aux informations affichées à l'écran.	Fonctions de synthèse vocale disponibles dans les paramètres de plusieurs jeux
Audition	Sous-titres et sous-titrage codé	Affiche les dialogues et les signaux sonores du jeu au format texte, ce qui aide les joueurs malentendants à suivre les scénarios et le déroulement du jeu.	Disponible dans de nombreux jeux modernes, souvent avec une taille de police adaptable

Types de handicaps	Accessibilité	Description	Exemple
Audition	Signaux sonores visuels	Des indicateurs visuels pour les sons importants du jeu, comme les bruits de pas ou les alertes, afin de fournir un contexte sans signaux audio.	Les jeux qui proposent des repères sonores comme Fortnite
Cognitif	Astuces et didacticiels en cours de jeu	Instructions et conseils étape par étape dans les jeux pour aider les joueurs qui pourraient avoir besoin d'une aide supplémentaire pour comprendre les mécanismes de jeu.	Tutoriels intégrés et systèmes d'astuces
Cognitif	Modes de jeu adaptatifs	Modes qui ajustent la vitesse ou la complexité du jeu en fonction des performances du joueur, rendant les jeux plus accessibles aux joueurs ayant des difficultés cognitives.	Des paramètres de difficulté adaptatifs, souvent disponibles dans les jeux de réflexion et d'aventure



Types de handicaps	Accessibilité	Description	Exemple
Cognitif	Permet aux joueurs d'ajuster la taille, la couleur et la disposition de l'affichage tête haute (HUD) et de l'interface utilisateur (UI), améliorant ainsi le traitement cognitif.	Des indicateurs visuels pour les sons importants du jeu, comme les bruits de pas ou les alertes, afin de fournir un contexte sans signaux audio.	De nombreux jeux modernes offrent des paramètres d'affichage adaptables.





Conclusion



Ce guide propose une nouvelle approche pour comprendre et enseigner l'entrepreneuriat social. En mettant l'accent sur la création de jeux, il démontre l'importance de l'apprentissage pratique, qui permet aux jeunes de développer des compétences entrepreneuriales numériques et sociales tout en stimulant leur créativité et leur esprit critique. La conception de jeux permet aux apprenants de se confronter à des problèmes réels dans un contexte familier, en montrant comment la technologie peut être un outil au service du bien social et en les aidant à mieux comprendre leur rôle face aux défis mondiaux.

Le guide a mis en évidence les principales stratégies que les éducateurs peuvent utiliser pour intégrer le développement des compétences techniques et sociales dans leur approche. L'apprentissage par projet et la collaboration interdisciplinaire sont au cœur de cette approche, car ils créent un environnement d'apprentissage actif où les apprenants sont encouragés à s'appropriier leur travail. Parallèlement, ces méthodes aident les éducateurs à développer leur propre culture numérique pour enseigner plus efficacement, en assurant un lien plus étroit entre les expériences d'apprentissage des jeunes et les technologies qu'ils utilisent.

La deuxième partie du guide, qui sera publiée ultérieurement, proposera des fiches de travail pratiques et des scénarios d'atelier, offrant ainsi des outils et des ressources concrets aux éducateurs. Ces activités pratiques aideront les éducateurs à faciliter des applications concrètes et attrayantes des idées présentées dans ce guide. En combinant la théorie et des exercices pratiques, les éducateurs peuvent favoriser un environnement d'apprentissage qui encourage la créativité, la pensée critique et la responsabilité sociale, préparant ainsi les apprenants à avoir un impact positif et durable dans un monde numérique en constante évolution.



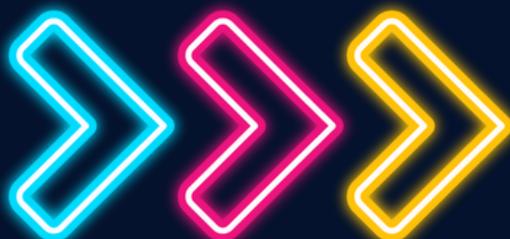
Références



- Andersen, G. & MoldStud Research Team. (2024, January 19). The role of cultural diversity in video game design: representation and inclusivity [Blog]. Retrieved from <https://moldstud.com/articles/p-the-role-of-cultural-diversity-in-video-game-design-representation-and-inclusivity>
- Cezarotto, M., Martinez, P., & Chamberlin, B. (2022). Developing inclusive games: design frameworks for accessibility and diversity. In S. Branislav (Ed.), Game theory – from idea to practice. doi: 10.5772/intechopen.102220
- Chang, J., Benamraoui, A., & Rieple, A. (2014). Learning-by-doing as an approach to teaching social entrepreneurship.
- Dijk, J., Lox, H., Fries-Tersch, E., Schwenke, A., Manoudi, A., & Bustos, E. (2013). Mobility and migration of healthcare workers in the EU. Health Policy and Technology, 2(3), 179–192. <https://doi.org/10.1016/j.hlpt.2013.06.002>
- EIT Digital. (2022). The future of education for digital skills. Retrieved from https://www.eitdigital.eu/fileadmin/2022/ecosystem/makers-shapers/reports/EIT-Digital_Report_The-Future-of-Education-for-Digital-Skills.pdf
- Jadán-Guerrero, J., Avilés-Castillo, F., Buele, J., & Palacios-Navarro, G. (2023). Gamification in inclusive education for children with disabilities: Global trends and approaches – A bibliometric review. In Gervasi, O. et al. Computational Science and Its Applications – ICCSA 2023 Workshops (Lecture Notes in Computer Science, Vol. 14104). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-37105-9_31

- Lee, L.K., Cheung, S.K.S., & Kwok, L.F. (2020). Learning analytics: current trends and innovative practices. *Journal of Computers in Education*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.1007/s40692-020-00155-8>
- Microsoft Ignite. (n.d.). Gaming accessibility fundamentals [Learning path module]. Retrieved from <https://learn.microsoft.com/en-us/training/modules/gaming-assistive-technologies/01-gaming-software?ns-enrollment-type=learningpath&ns-enrollment-id=learn.gaming-accessibility-fundamentals>
- Nguyen, A., Gardner, L.A., & Sheridan, D. (2018). A framework for applying learning analytics in serious games for people with intellectual disabilities. *British Journal of Educational Technology*, 49(4), 673–689. doi: 10.1111/bjet.12625
- Oliveira, E., Sousa, G., Tavares, T., & Tanner, P. (2014). Sensory stimuli in gaming interaction: the potential of games in the intervention for children with cerebral palsy. 2014 IEEE Games, Media, Entertainment (GEM) Conference. doi: 10.1109/GEM.2014.7243758
- Punie, Y., & Redecker, C. (Eds.). (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu (EUR 28775 EN)*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Smith, I.H. (2021). *Developing social entrepreneurs and social innovators: A social identity and self-efficacy approach*.
- Stancin, K., Hoic-Bozic, N., & Mihic, S.S. (2020). Using digital game-based learning for students with intellectual disabilities – a systematic literature review. *Informatics in Education*, 19(2), 323–341. doi: 10.15388/infedu.2020.15

- Statista. (n.d.). European video games market overview. Retrieved from <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/europe>
- The Gamer's Brain. (n.d.). How neuroscience and UX can impact video game design. Retrieved from <https://thegamersbrain.com/>
- TrainingZone. (2021, May 25). Study reveals huge digital skills gap in teaching. Retrieved from <https://trainingzone.co.uk/study-reveals-huge-digital-skills-gap-in-teaching>
- Tuzlukova, V., & Heckadon, P. (2019). Teaching social entrepreneurship through problem-based learning: Pedagogy and practice in the business English classroom.
- Video Games Europe. (2024). Key facts report 2023. Retrieved from <https://www.videogameseurope.eu/publication/2023-video-games-european-key-facts/>
- Worsham, E.L. (2012). Reflections and insights on teaching social entrepreneurship: An interview with Greg Dees. *Academy of Management Learning & Education*, 11(3), 442–452.
<https://doi.org/10.5465/amle.2011.0024>



VIDEO GAMES FOR GOOD

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



**Cofinancé par
l'Union européenne**

<https://www.videogames4good.eu>