



# NEWSLETTER II

## LE PROJET

### Le contexte

La crise du coronavirus a bouleversé plusieurs secteurs, l'économie en général et la vie de millions de personnes dans le monde. Des conférences et des réunions, pour citer quelques exemples, ont été annulées. Les projets Erasmus + ont également subi l'impact de la Covid-19. Le projet Games2Guide ne fait pas exception. Les partenaires n'ont pas été en mesure de participer physiquement aux réunions, en 2020. Cependant, les partenaires n'ont pas cessé de travailler sur le projet et ont également tenu des réunions en ligne et réalisé les activités du projet de manière virtuelle.

### Mise à jour du projet

Au cours de la deuxième année du projet, chaque partenaire a appliqué le jeu sérieux sélectionné à un groupe d'élèves et de NEET (ni en emploi ni en formation) dans différents établissements d'enseignement, en fonction du groupe cible avec lequel ils ont décidé de travailler. Dans chaque pays, il y a eu un groupe expérimental qui a joué au jeu sélectionné et a répondu à 3 questionnaires (avant et après avoir joué au jeu sérieux) mais aussi un groupe de contrôle, qui n'a pas joué au jeu mais qui a répondu aux mêmes questionnaires. L'objectif était de vérifier si le jeu sérieux changeait l'idée/conception des élèves/NEET sur leur propre avenir professionnel/carrière.

Les questionnaires appliqués sont les suivants :

- L'échelle de réflexivité du projet de vie (LPRS ; Di Fabio, Maree, & Kenny, 2018) (mesure

Aucune des organisations partenaires ne possède pas de droits d'auteur sur les images présentes, à l'exception de celles prises par les collègues de l'Onisep

## Jeux Sérieux et Pratiques d'Orientation

2018-I-FR01-KA201-048216

*Games2Guide* est un projet européen qui rassemble les principaux jeux sérieux utilisés dans l'éducation et l'orientation professionnelle en Europe !



quantitative].

- Autobiographie de la carrière future (Rehfuss & Di Fabio, 2012) [évaluation qualitative].
- Évaluation qualitative de l'adaptabilité à la vie (LAQuA, Di Fabio, 2015) [évaluation qualitative].

Voici les informations concernant le groupe de répondants dans chaque pays :

- FASE (Espagne) - NEET | 16 à 20 ans
  - 20 jeunes (groupe expérimental)
  - 10 jeunes (groupe de contrôle)
- AEVA (Portugal) - 10e année | 16 à 18 ans
  - 60 élèves (groupe expérimental)
  - 30 élèves (groupe de contrôle)
- UNIFI (Italie) - École secondaire | 16 à 19 ans
  - 62 élèves (groupe expérimental)
  - 30 étudiants (groupe de contrôle)
- ASPIRE (Royaume-Uni) - Jeunes sans emploi (presque NEET) | 16 à 19 ans
  - 30 jeunes (groupe expérimental)
  - 15 jeunes (groupe de contrôle)
- ONISEP (France) - élèves de 4<sup>e</sup> | 13 à 14 ans
  - 24 élèves (groupe expérimental)
  - 16 élèves (groupe témoin)

## JEUX SÉRIEUX : PROCESSUS D'EXPÉRIMENTATION

### Jeu sérieux #1 (France) :

- Nom : **L'avenir s' imagine !** Créé par l'Onisep Occitanie
- Lien : <https://www.lavenirsimagine.com/>
- L'expérimentation, qui s'est déroulée en octobre 2020, menée par l'Onisep Occitanie autour du jeu "L'avenir s' imagine !", visait à mettre en avant les bénéfices des Jeux Sérieux et la manière dont leur utilisation modifie la perception des jeunes sur leurs choix professionnels.
- "L'avenir s' imagine !" est un jeu sérieux de sensibilisation aux choix professionnels. Ancré dans les pratiques d'information pour l'orientation, il est conçu pour être utilisé en groupe ou individuellement. Il vise à aider les utilisateurs à explorer leurs propres choix de carrière. Les participants accomplissent des missions sur Terre et sur une planète imaginaire "Xi" et gagnent des objets qui les aident à résoudre une énigme. Tout au long du jeu, ils regardent des vidéos de professionnels décrivant leur métier et répondent à

© Onisep – G. Zaneboni



des quiz.

- Une fois le jeu terminé, le joueur est invité à poster une production (texte ou multimedia) pour prouver qu'il a acquis la connaissance de ce qu'est un métier, et qu'il a réfléchi à un futur métier dans un monde où l'égalité des sexes est une réalité. Cette production lui permettra de participer au concours et de gagner des lots.
- Nous avons mis en œuvre ce jeu dans une classe de jeunes de 14 ans du collège des Echoliers de la Mosson, afin de comprendre l'impact sur leurs choix avant et après le jeu. Nous avons choisi la tranche d'âge en accord avec l'éducation nationale française avant la phase d'orientation du choix vers la voie générale et technologique ou la voie professionnelle. Nous avons réparti les élèves en deux groupes, un groupe a répondu aux questionnaires d'orientation professionnelle avant et après le jeu et un second groupe a répondu deux fois aux questionnaires sans passer par le jeu. Afin d'accompagner les élèves durant ce processus, nous avons réalisé cette expérimentation avec leurs enseignants et un PsyEN (Psychologue de l'Éducation nationale).
- L'analyse des résultats des questionnaires souligne une augmentation des changements dans le groupe expérimental par rapport au groupe contrôle en termes de réflexion après le jeu sérieux. Cela pourrait s'expliquer par le fait que le jeu sérieux poussed'abord l'élève à réfléchir sur son projet de vie et son projet professionnel, le conduisant à une sorte de crise intérieure qui lui permet de se questionner, de s'informer, et de s'intéresser véritablement à son choix d'orientation. On peut noter par exemple une volonté après le jeu de tester l'appétence pour un domaine ou une formation, d'analyser sa propre situation, et de se projeter et de prévoir les évolutions futures possibles.

### Jeux Sérieux #2 (Italie)

- Nom : **GEM Guidance and Entrepreneurship** – Mind-Sets through Games / Orientation et Entrepreneuriat – états d'esprit à travers des jeux
  - Lien : <http://www.gemgame.eu>
- GEM est un jeu en ligne qui permet aux élèves d'explorer diverses professions et compétences non techniques de manière amusante et attrayante. Il permet aux étudiants de réfléchir aux compétences importantes pour la construction de leur avenir.
- UNIFI a mobilisé le jeu sérieux GEM qui comprenait, en accord avec le protocole d'évaluation de l'efficacité des jeux sérieux, un groupe expérimental et un groupe de contrôle ainsi que des outils qualitatifs et quantitatifs et l'administration des questionnaires aux deux groupes (expérimental et de contrôle) à T1 (avant l'application du jeu sérieux dans le groupe expérimental) et à T2 (après l'administration du jeu sérieux dans le groupe expérimental). Les deux groupes ont reçu l'administration des outils d'évaluation de l'efficacité de l'intervention à T1 et T2, mais seul le groupe expérimental a reçu l'intervention (l'application des jeux sérieux GEM) tandis que le groupe contrôle a réalisé une activité didactique normale.

© Onisep – G. Zaneboni



© Onisep – G. Zaneboni



- Pour l'Italie, des élèves âgés de 16 à 19 ans d'une école secondaire de Toscane (province d'Arezzo) ont participé à l'expérimentation. 62 élèves ont fait partie du groupe expérimental et 30 du groupe témoin. Un sous-échantillon (15 étudiants) du groupe expérimental et un sous-échantillon (15 étudiants) du groupe de contrôle ont également rempli les outils qualitatifs en plus de la mesure quantitative. L'échelle de réflexivité du projet de vie (LPRS ; Di Fabio, Maree, & Kenny, 2018) était la mesure quantitative utilisée. L'autobiographie de la carrière future (Rehfuss & Di Fabio, 2012) et l'évaluation qualitative de l'adaptabilité de vie (LAQuA, Di Fabio, 2015) ont été administrées comme outils d'évaluation qualitative.
- L'expérimentation (T1 et T2) a été menée en février 2020 avant le début de la pandémie de Covid-19.
- Les résultats ont montré une augmentation des trois dimensions du LPRS (Authenticité, Absence d'Acquiescence, Clarté/Projectualité) dans le groupe expérimental par rapport au groupe contrôle, confirmée également au niveau qualitatif par des changements narratifs imprégnés d'une plus grande conscience sur le projet professionnel.
- En conclusion, à la suite de l'application du jeu sérieux GEM, en Italie, le groupe expérimental a fait preuve d'une plus grande réflexivité et d'une plus grande conscience concernant les futurs projets professionnels et de vie par rapport au groupe de contrôle, soulignant les potentialités de l'utilisation de ce jeu dans le domaine de l'orientation.

### Jeux Sérieux #3 (Espagne)

- Nom : **Playhost / Jouer à hôte**
  - Lien : <https://www.fase.net/playhost/>
- En choisissant les réponses à de multiples situations professionnelles, le NEET peut découvrir s'il possède des compétences dans trois domaines liés à la gastronomie : Hostel (hôtel), Cafe / Snack Bar et Restaurant. Dans chaque domaine, il y a des situations/questions pour différents départements d'une entreprise : Ressources humaines, Service client, Marketing et gestion, Gestion de la chaîne d'approvisionnement, Questions financières et juridiques. Et pour chaque département de l'entreprise, le NEET a pu voir ses capacités en choisissant différentes réponses aux situations réelles proposées dans le jeu, et ainsi décider s'il veut se former ou chercher un emploi dans ce domaine/secteur.
- En ce qui concerne l'organisation des expérimentations, FASE a testé son jeu auprès de 20 NEETs pour le groupe expérimental et 10 NEETs pour le groupe de contrôle. La préparation des expérimentations a commencé en août 2020 et s'est terminée en novembre 2020. Quant au groupe expérimental, nous avons constaté un changement positif dans les réponses aux questionnaires après avoir joué au jeu sérieux, car il les a sensibilisés aux multiples situations et exigences du lieu de travail. Les NEETs ont pu constater qu'ils étaient bons dans certains domaines et ont donc été encouragés à approfondir leurs connaissances dans ces domaines et à chercher des emplois en rapport avec leurs capacités. Le jeu leur a également montré

toutes les compétences nécessaires pour ouvrir une entreprise liée aux 3 domaines, et certains étaient très enthousiastes à l'idée d'avoir leur propre restaurant, car le jeu sérieux avec des situations réelles leur a montré qu'ils avaient les capacités nécessaires pour le gérer.

- Quant au groupe de contrôle, qui n'a pas bénéficié du jeu, les questionnaires les ont incités à réfléchir à leur propre avenir, à se questionner s'ils croyaient être orientés vers l'avenir et ce que cela signifiait pour eux, etc.
- Ainsi, l'impression générale a été très positive lors des expérimentations en Espagne, les 30 NEETs qui ont participé au test ont approfondi leur vision de leur avenir, en réfléchissant à la manière d'en être responsable et à la manière de réaliser cet avenir heureux dont ils rêvaient.

## **Jeux Sérieux #4 (Portugal)**

- **Nom : Future Time Traveller /Voyageur du futur**
  - Lien : <http://future-time-traveller.eu/pt/future-time-traveller-3/>
- Future Time Traveller est une innovation européenne qui combine l'orientation professionnelle autour des métiers du futur avec un apprentissage gamifié dans un environnement de monde virtuel en 3D. Les joueurs participent au jeu avec leurs avatars, qui les téléportent en 2050 pour découvrir comment le monde du travail va changer. Au cours du jeu, des missions et des défis aident les participants à découvrir les emplois du futur et à développer simultanément diverses compétences professionnelles.
- La phase des expérimentations s'est déroulée entre les mois de septembre 2020 et décembre 2020 et AEVA a appliqué ce jeu sérieux à un groupe de 60 étudiants au début du niveau IV EQF, âgés de 16 à 18 ans. Le groupe de contrôle était formé de 30 étudiants du même niveau d'éducation. Après quelques difficultés initiales pour comprendre comment jouer au jeu, les étudiants ont montré de l'enthousiasme et de l'intérêt pour compléter chaque mission et passer au niveau suivant. La partie la moins enthousiaste a été de répondre aux 3 questionnaires de chaque phase (avant et après le jeu), car les étudiants ne voyaient pas pourquoi ils devaient répondre aux mêmes questionnaires dans un laps de temps aussi court. Le sentiment était encore plus profond parmi le groupe de contrôle, car ils n'ont joué à aucun jeu.
- Le groupe expérimental a connu un changement positif dans les réponses aux questionnaires après avoir joué au jeu sérieux et, par conséquent, dans la perception de leur propre avenir. Ils ont eu l'occasion de réfléchir aux compétences nécessaires dans différents domaines professionnels (compétences sociales, professionnelles et non techniques). D'autre part, bien que le groupe de contrôle n'ait pas joué au jeu, en répondant aux questionnaires, ils ont pu réfléchir à leurs propres objectifs et perspectives d'avenir.

## Jeux Sérieux #5 (Royaume-Uni)

- Nom : **Strengths Tool/Outil de compétence**, développé par SkillsDevelopment Scotland, afin de le tester auprès de jeunes NEETs âgés de 16 à 18 ans.
  - Lien : <https://www.myworldofwork.co.uk/what-are-my-strengths-0>
- StrengthsTool est un questionnaire d'auto-évaluation qui permet de découvrir les compétences dans lesquelles le joueur est le plus fort. Il se compose de trois sections : ce que l'on fait bien, ce que l'on fait souvent et ce que l'on aime. Il utilise un langage simple et demande de répondre à des questions basées sur une échelle d'accord. Après avoir répondu à ces trois questionnaires, le joueur voit apparaître ses points forts (par exemple, être organisé, travailler dur, écrire, etc.) et obtient plus d'informations sur ces compétences ainsi que les compétences clés pour l'emploi indiqué (par exemple, travailler dur, avoir une attitude positive, savoir communiquer, etc.). Sur la base de ces points forts, il peut ensuite voir les emplois, les secteurs et les apprentissages qui requièrent l'utilisation de ces points forts.
- Afin d'évaluer l'impact de l'outil sur les jeunes NEETs, ceux-ci ont été divisés en deux groupes : le groupe expérimental, qui a utilisé l'outil, et le groupe de contrôle. Le groupe expérimental était composé de 13 NEETs qui ont répondu à un questionnaire sur leurs aspirations professionnelles futures et leurs points forts avant d'utiliser l'outil et une nouvelle fois après l'avoir utilisé. Le groupe de contrôle n'a répondu qu'au questionnaire.
- La principale conclusion de ces groupes est que les jeunes ont pu réfléchir à leurs ambitions et à leurs points forts. Cela a été particulièrement bénéfique pour le groupe expérimental, car ils ont pu en apprendre davantage sur leurs points forts, qui peuvent être utilisés pour les aider à rédiger des CV et à communiquer leurs compétences clés pour l'emploi.

Visitez notre site :

<https://www.games2guide.eu/>

*Cette Newsletter a été rédigée par AEVA avec la collaboration des partenaires*