

# social 11ème NEWSLETTER

## E-Playing dans l'entrepreneuriat social

### Le jeu E-Social est lancé !

#### LIENS DE TÉLÉCHARGEMENT :

Apple Store (iOS): [DOWNLOAD & PLAY](#)

Play Store (Android): [DOWNLOAD & PLAY](#)

L'entrepreneuriat social offre aux jeunes une alternative pour développer des compétences en leadership et investir leurs propres ressources. L'objectif principal du projet E-SOCIAL est d'éduquer les jeunes à l'entrepreneuriat social, en les formant aux compétences nécessaires pour l'utiliser à la fois pour un impact social positif et pour un gain financier. Cet objectif sera atteint grâce à une série de sessions de formation intégrant des techniques de gamification.

**La ludification** s'est avérée efficace pour améliorer l'expérience d'apprentissage, en libérant des substances chimiques induisant le plaisir dans le cerveau, ce qui se traduit par une expérience éducative plus agréable et plus engageante. Récemment, des études sur l'application de la gamification dans l'apprentissage en ligne ont mis en évidence son efficacité en tant qu'outil puissant pour créer des expériences éducatives attrayantes.

#### Portée et objectif du Serious Game

Le Serious Game représente le résultat clé du projet E-SOCIAL, car il est un outil essentiel pour atteindre les résultats escomptés. Cet outil interactif a été conçu avec un certain nombre d'objectifs à l'esprit :

- Le Serious Game vise à doter les éducateurs et les apprenants des compétences nécessaires pour relever les défis du monde contemporain en leur fournissant des outils d'apprentissage innovants et stimulants.
- Grâce à un accès significatif aux ressources technologiques pour l'enseignement et l'apprentissage, le Serious Game vise à garantir que tous les éducateurs ont les mêmes possibilités d'utiliser la technologie comme outil pédagogique efficace.
- Le Serious Game est conçu pour développer les compétences nécessaires à un avenir professionnel en constante évolution, contribuant ainsi au développement économique local par la formation d'une main-d'œuvre et de dirigeants compétents sur le plan technologique.
- Grâce à l'utilisation du Serious Game, nous visons à susciter l'enthousiasme et à créer un environnement d'apprentissage plus positif pour les apprenants, en encourageant une participation active et en favorisant un apprentissage plus efficace.

#### Les principales caractéristiques du Serious Game sont les suivantes :

- Engagement et immersion élevés, les joueurs sont constamment motivés pour continuer à jouer grâce aux systèmes de récompense, à la progression de l'intrigue et aux commentaires positifs. Le cadre immersif du jeu contribue à une expérience d'apprentissage complète et immersive.
- Un espace sûr pour expérimenter : Dans le monde réel, les actions peuvent avoir des conséquences négatives, mais les jeux créent un environnement virtuel sûr où les joueurs peuvent expérimenter librement sans craindre de subir des préjudices.
- Les émotions positives favorisent l'apprentissage : Des études ont montré que l'utilisation de jeux pour l'apprentissage conduit à une expérience d'apprentissage plus positive que les méthodes traditionnelles, grâce aux émotions positives générées pendant le jeu.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

E-SOCIAL Project  
E-Playing in Social Entrepreneurship  
PROJECT N. 2022-1-IT03-KA220-YOU-00088730

Partenariat :



<https://e-socialproject.eu>

[Like us on Facebook](#)

[Follow us on LinkedIn](#)