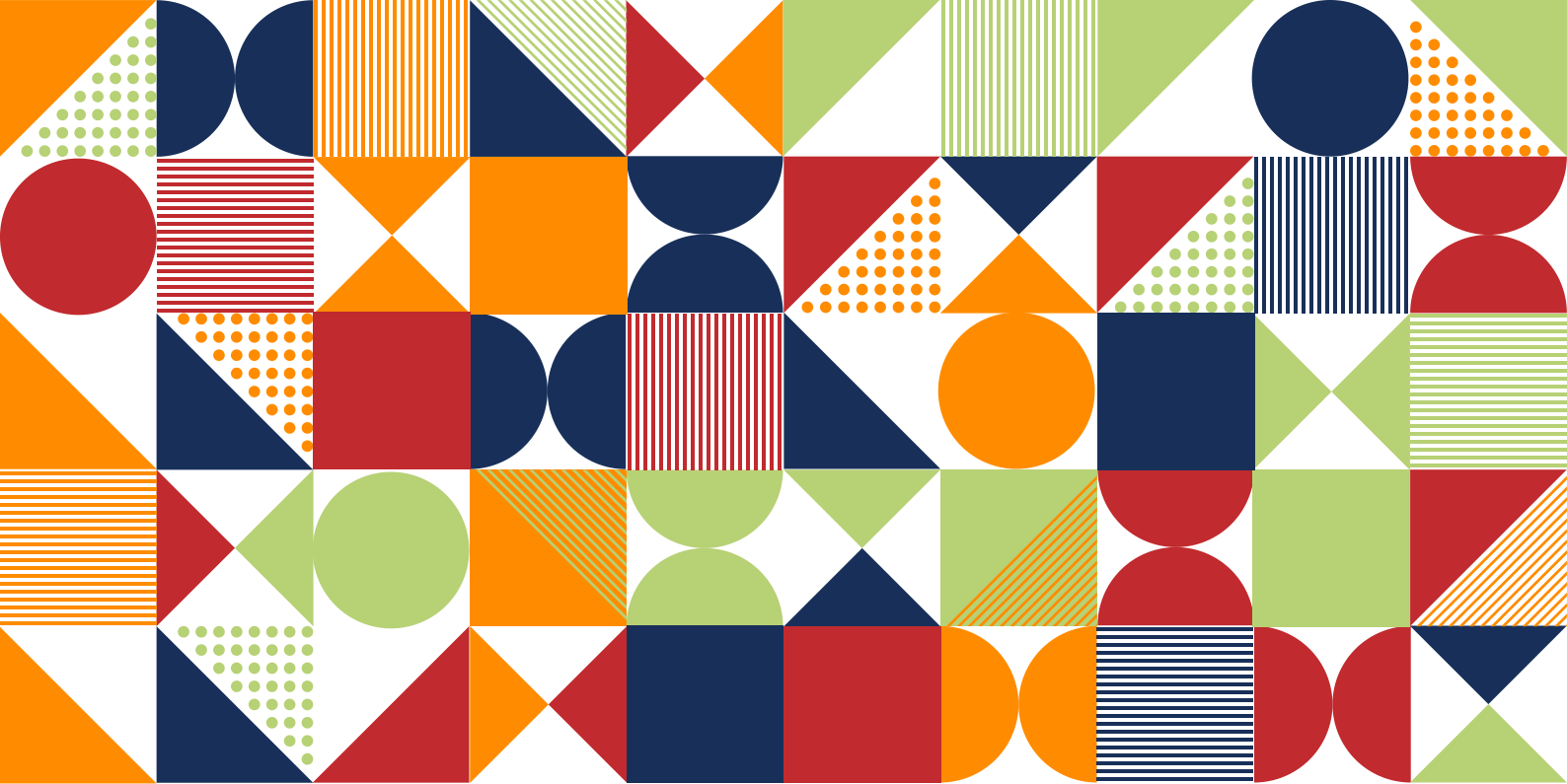




Livret sur la Gamification Numérique dans le Secteur de la Jeunesse



Table des matières

1. Introduction	3
2. Contexte Théorique	5
3. Analyse du Panorama des Outils de Gamification Numérique	9
4. Pratiques Actuelles dans le Domaine du Travail auprès de la Jeunesse	17
5. La Gamification Numérique au Service de l'Entrepreneuriat Social	19
6. Gamification Inclusive et Accessible	24
7. Guide de Mise en Œuvre pour les animateurs Jeunesse	30
8. Conclusion	36
9. Annexes	37



Introduction

1.1. Objectif du livret

Ce livret vise à expliquer ce qu'est la gamification digitale, pourquoi elle peut être utile et comment elle peut être appliquée dans des activités qui favorisent les compétences, la motivation et la participation des jeunes.

Le livret présente également un aperçu des outils, des plateformes et des pratiques existantes à travers l'Europe. Il met en évidence la manière dont la gamification digitale peut favoriser l'entrepreneuriat social, la créativité et la citoyenneté active chez les jeunes.

1.2. Public cible

Cette ressource est destinée aux :

- animateurs et responsables de jeunesse
- formateurs, facilitateurs et éducateurs
- ONG, organisations communautaires et entreprises sociales travaillant avec les jeunes

La brochure peut être utilisée aussi bien par des débutants que par des professionnels plus expérimentés. Aucune compétence technique avancée n'est requise.

1.3. Comment utiliser ce livret

Le livret est organisé en chapitres thématiques. Chaque chapitre peut être lu indépendamment ou utilisé comme un guide étape par étape.

Les animateurs jeunesse peuvent utiliser le livret pour concevoir de nouvelles activités, améliorer les programmes existants ou explorer des outils adaptés aux besoins de leurs groupes cibles. Les formateurs peuvent intégrer le contenu dans des ateliers ou des sessions d'apprentissage non formel. Les ONG peuvent l'utiliser pour planifier des projets, créer du matériel pédagogique ou renforcer les capacités de leur personnel.



1.4. Définitions clés

Gamification

La gamification consiste à utiliser des éléments propres aux jeux, tels que des points, des badges, des missions ou des défis, dans un contexte non ludique. Son objectif est d'accroître l'engagement, la motivation et la participation.

Gamification digitale

La gamification digitale/numérique utilise ces éléments ludiques dans des environnements numériques. Cela inclut les plateformes en ligne, les applications, les escape rooms numériques, les simulations et les récits interactifs. La gamification numérique permet aux animateurs socio-éducatifs de combiner l'apprentissage ludique avec les outils numériques que les jeunes utilisent déjà et apprécient.

Secteur de la jeunesse

Le travail dans le secteur de la jeunesse est une pratique d'apprentissage non formel qui favorise le développement personnel, social et éducatif des jeunes. Il crée des espaces sûrs où les jeunes peuvent explorer leurs compétences, collaborer avec leurs pairs et participer à la vie communautaire.

1.5. À propos du projet

Ce livret a été réalisé dans le cadre du projet Erasmus+ « Digital Escape Rooms for Social Entrepreneurship » (2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991). Il est mis en œuvre par un partenariat de cinq organisations :

- Fondation Korenyak (Bulgarie) – Bénéficiaire
- European Gamification in Learning and Education – EGLE (Belgique)
- Centrum Edukacyjnej EST (Pologne)
- Escape4Change SlaVS s.r.l. (Italie)
- Rinova Málaga Sociedad Limitada Unipersonal (Espagne)

Le projet est axé sur l'utilisation d'escape rooms numériques et de techniques de gamification pour soutenir l'éducation à l'entrepreneuriat social dans le travail avec les jeunes. Le partenariat mène des recherches, développe des jeux et des ressources d'apprentissage et crée des guides pratiques pour les professionnels.



2. Contexte Théorique

2.1 Avantages pédagogiques de la gamification dans le travail informel auprès des jeunes

La Gamification est récemment devenue un outil précieux dans le domaine de l'éducation et du travail auprès des jeunes. Dans les contextes d'apprentissage non formel, où la participation et la créativité sont particulièrement valorisées, la gamification peut renforcer l'engagement et favoriser l'acquisition de compétences clés que les méthodes traditionnelles négligent parfois.

Contrairement à l'enseignement scolaire formel, **le travail dans le secteur de la jeunesse** repose souvent sur l'apprentissage par l'expérience et les interactions entre pairs. Les approches ludiques complètent ces principes en offrant des incitations motivantes qui rendent les expériences d'apprentissage plus gratifiantes. Par exemple, l'intégration de badges et de niveaux dans un programme pour les jeunes peut aider les participants à prendre conscience de leurs progrès et à célébrer leurs réussites, ce qui leur permet de rester motivés plus longtemps.

La gamification favorise également les liens sociaux. De nombreux programmes destinés aux jeunes mettent l'accent sur la collaboration et le renforcement de la communauté, qui sont également des caractéristiques des jeux multijoueurs comprenant des défis coopératifs ou des missions partagées. Dans ces contextes ludiques, les jeunes vivent l'apprentissage comme une activité active et communautaire plutôt que comme une contrainte ou une compétition.

De plus, la gamification est conforme aux principes de l'apprentissage basé sur les compétences promus par des cadres tels que Youthpass dans le domaine du travail européen avec les jeunes. Elle aide les participants à développer et à réfléchir à des compétences transversales telles que la communication, la culture numérique, la créativité et la résilience au cours du jeu et des défis à relever. Lorsqu'elle est bien conçue, la gamification apporte donc de nombreux avantages éducatifs.



2.2 Gamification vs. Apprentissage par le jeu vs. Serious Games

Bien qu'ils soient souvent utilisés de manière interchangeable, la gamification, l'apprentissage par le jeu et les jeux sérieux représentent des approches distinctes dans le continuum de la conception ludique de l'apprentissage. Comprendre leurs différences aide les animateurs socio-éducatifs à choisir la stratégie la mieux adaptée à leurs objectifs pédagogiques.

Concept	Définition	Exemple dans le secteur de la jeunesse
Gamification	Utilisation de mécanismes de jeu (points, badges, niveaux, défis) dans un contexte non ludique afin d'accroître l'engagement.	Mettre en place des badges et des missions pour les participants à un programme de bénévolat afin d'encourager une participation régulière.
Apprentissage par le jeu (APJ)	Apprendre par le jeu, en utilisant des jeux existants ou spécialement conçus comme outils d'apprentissage.	Jouer à une simulation numérique où les participants gèrent un projet communautaire et apprennent le travail d'équipe et la gestion des ressources.
Serious games	Jeux complets créés dans un but éducatif ou social, au-delà du simple divertissement.	Un jeu d'entrepreneuriat numérique où les joueurs dirigent une start-up virtuelle pour acquérir des connaissances financières et apprendre à innover.

La gamification met l'accent sur la structure et la motivation ; le APJ privilégie l'apprentissage par le jeu ; et les serious games visent à offrir des expériences d'apprentissage immersives avec des objectifs éducatifs explicites. Dans la pratique, les animateurs socio-éducatifs combinent souvent ces approches, en gamifiant les activités, en intégrant des jeux éducatifs et même en co-crédant des jeux sérieux avec les jeunes.

2.3 Psychologie de la motivation et de l'engagement

Le succès de la gamification tient à sa capacité à stimuler la motivation. L'un des cadres théoriques les plus influents pour expliquer ce phénomène est la théorie de l'autodétermination, développée par les psychologues Edward Deci et Richard Ryan. La théorie de l'autodétermination distingue la motivation intrinsèque de la motivation extrinsèque et soutient qu'un engagement durable naît lorsque trois besoins psychologiques sont satisfaits.



- **Autonomie** : le besoin de contrôler ses actions et ses choix. Les activités ludiques qui offrent des choix significatifs, comme la sélection de missions ou la personnalisation d'avatars, renforcent le sentiment d'appropriation et l'esprit d'initiative.
- **Compétence** : le besoin de se sentir efficace et accompli. En fournissant des objectifs clairs, des commentaires et des défis réalisables, les participants peuvent constater leurs progrès et leur maîtrise. Les niveaux, les points d'expérience ou les messages de retour d'information renforcent ce sentiment d'accomplissement.
- **Relationnel** : le sentiment d'être connecté aux autres. L'interaction sociale, la collaboration et la reconnaissance au sein d'environnements ludiques renforcent le sentiment d'appartenance et d'utilité des participants.

Lorsque la gamification répond à ces besoins, elle favorise une motivation authentique et les jeunes s'engagent non seulement pour obtenir des récompenses, mais aussi parce que l'expérience elle-même est significative et agréable. À l'inverse, lorsque la gamification repose uniquement sur des facteurs de motivation extrinsèques sans tenir compte de l'autonomie ou de l'objectif, l'engagement a tendance à s'estomper rapidement.

La gamification tire également parti des enseignements de la théorie du flow. Le flow fait référence à un état psychologique de concentration profonde et de plaisir qui survient lorsque les défis sont bien équilibrés par rapport aux compétences. Un programme gamifié bien conçu maintient les participants dans cet « état idéal », évitant à la fois l'ennui et la frustration.



2.4 Lier la gamification au développement des compétences entrepreneuriales

L'entrepreneuriat dans le domaine de l'animation socio-éducative ne se limite pas à la création d'entreprise. Il s'agit plutôt de cultiver un état d'esprit empreint d'initiative, de créativité et de résilience. La gamification peut jouer un rôle important dans le développement de ces compétences.

1. Prise de risque expérientielle

Les jeux impliquent de prendre des risques et d'apprendre de ses échecs dans un environnement sûr. Les défis ludiques simulent cela en récompensant l'expérimentation, la résilience et l'itération, toutes des qualités essentielles pour les jeunes entrepreneurs.

2. Orientation vers les objectifs et réflexion stratégique

Les mécanismes de progression tels que les quêtes et les missions reflètent le processus entrepreneurial qui consiste à fixer des objectifs, à gérer des ressources et à surmonter des obstacles. Ils apprennent aux jeunes à planifier de manière stratégique et à s'adapter aux conditions changeantes tout au long du parcours.

3. Collaboration et réseautage

Les tâches multijoueurs ludiques encouragent la communication, la négociation et le leadership, qui sont des compétences essentielles à l'entrepreneuriat social et commercial.

4. Créativité et innovation

L'accent mis par la gamification sur la résolution de problèmes favorise la pensée créative. Lorsque les jeunes co-créent des éléments de jeu (par exemple, en inventant des missions ou en concevant des défis), ils s'exercent à l'innovation et à l'idéation de manière concrète.

5. Réflexion et conscience de soi

L'intégration d'étapes de réflexion aide les participants à articuler leur apprentissage et à renforcer leur confiance en leurs capacités.

Ainsi, les environnements d'apprentissage ludiques peuvent agir comme des micro-mondes d'entrepreneuriat dans des contextes ludiques et sans enjeu.

2.5 Résumé

La gamification jette un pont entre la culture des jeunes et l'apprentissage. Fondée sur la psychologie motivationnelle et la pédagogie expérientielle, elle peut transformer le travail non formel avec les jeunes en une expérience plus participative, créative et responsabilisante. Capables de différencier la gamification d'autres concepts connexes tels que l'apprentissage par le jeu et les jeux sérieux, les animateurs jeunesse peuvent faire des choix éclairés quant à la meilleure approche à adopter dans un contexte donné. Et s'ils parviennent à relier ces méthodes au développement des compétences entrepreneuriales, le travail gamifié avec les jeunes devient une plateforme d'apprentissage de compétences clés utiles dans le monde réel.



3. Analyse du Panorama des Outils de Gamification Numérique

3.1 Tableau comparatif de 15 plateformes/outils

Nom	Description	Caractéristiques principales	Coût	Accessibilité/ Inklusivité	Forces	Limitations	Cas pratique/ Idéal pour
You(th) Play – Virtual Planet	Jeu écologique hybride : version VR + plateau pour l'éducation à l'environnement.	Missions scénarisées, tâches pratiques dans le monde réel, guides pour animateurs, modes VR et plateau.	Gratuit pour les ONG / Financé par Erasmus+.	Le format hybride améliore l'accessibilité ; la version sur tableau est adaptée aux environnements disposant de peu de ressources.	Multiformat ; tests approfondis auprès des jeunes ; suivi civique local.	Version VR limitée aux ateliers animés ; accès numérique public limité.	Éducation environnementale, ateliers mixtes, actions civiques.
ARIS	Plateforme mobile pour des chasses au trésor géolocalisées et des histoires interactives.	Sensibilisation au changement climatique et réflexion systémique	Gratuit / open source.	Adapté aux appareils mobiles ; la conformité aux WCAG dépend des choix des développeurs.	Contrôle créatif total ; sans frais.	Nécessite des compétences de développeur pour les fonctionnalités avancées ; pas de paramètres inclusifs intégrés par défaut.	Engagement civique local, cartographie communautaire, collecte de données locales.
Youthwork .Digital (YMCA Romania)	Plateforme de ressources numériques pour les animateurs socio-éducatifs. Modules MOOC + modèles de gamification.	MOOC, modèles, outils pratiques, partage entre pairs, kits d'animation.	Gratuit et ouvert au public.	Conçu pour l'inclusion ; multilingue ; interface utilisateur simple.	Prêt à l'emploi, testé dans le contexte des Balkans, adapté aux groupes vulnérables.	Moins d'interactivité en temps réel par rapport aux grandes plateformes de jeux.	Renforcement des capacités, outils pour les jeunes vulnérables, formation des animateurs.

Nom	Description	Caractéristiques principales	Coût	Accessibilité/ Inklusivité	Forces	Limitations	Cas pratique/ Idéal pour
Wooclap	Plateforme d'interaction en direct pour les sondages, les quiz et la participation en classe.	Quiz en direct, sondages, nuages de mots, minuterias, analyses.	Basique gratuit ; niveaux payants.	Compatible avec les navigateurs et les appareils mobiles ; multi-appareils.	Très facile, retour d'information en temps réel ; idéal pour les sessions hybrides.	Récits/narrations de jeux limités ; limites des questions dans le cadre du forfait gratuit.	Sessions en direct, évaluation formative, pratique linguistique.
S'cape (Genially tools)	Boîte à outils/extension s gratuites pour enrichir les jeux d'évasion basés sur Genially.	Glisser-déposer, minuterias, notation, widgets de puzzle, scripts pour Genially.	Gratuit	Fonctionne dans Genially ; courbe d'apprentissage pour les extensions ; langue française.	Ensemble d'extensions riche ; scripts sans code ; communauté active.	Disponible principalement en français ; connexion Internet requise.	Conception d'escape rooms Genially ; apprentissage des langues, narration interactive.
Canva	Plateforme de conception visuelle utilisée pour créer des présentations/jeux interactifs cliquables.	Modèles glisser-déposer ; hyperliens internes ; options d'exportation.	Gratuit ; version Pro payante.	Navigateur/mobile ; facile pour les débutants ; bon pour l'accessibilité visuelle s'il est bien conçu.	Conception très simple ; impressions et exportations numériques ; prototypage rapide.	Manque de logique de jeu intégrée (scores/minuterias) ; interactivité en temps réel limitée.	Présentations interactives rapides, ressources de jeux imprimables, évasions asynchrones.
Kahoot!	Plateforme de jeux sous forme de quiz pour jouer en temps réel et de manière asynchrone.	Quiz en direct, sondages, rapports, intégration (Zoom).	Basique gratuit ; premium.	Priorité au mobile ; interfaces localisées ; nécessite une connexion Internet.	Largement adopté ; favorise la concurrence et l'engagement.	Dépendance à Internet ; tâches ouvertes limitées.	Contrôles des connaissances, échafaudage avant les sessions immersives.
Mentimeter	Outil de présentation interactif pour les sondages, les nuages de mots et les questions-réponses.	Nuages de mots, classement, contributions anonymes, visuels en direct.	Gratuit avec certaines limites ; forfaits payants.	Basé sur un navigateur ; multilingue ; options de saisie accessibles.	Participation inclusive, bonne pour les voix discrètes.	Peu « ludique » ; nécessite une connexion Internet.	Planification participative, sondages inclusifs, ateliers à distance.
GooseChase	Application mobile de chasse au trésor avec missions GPS et tâches photographiques.	Missions GPS, classements, galeries en direct, soumissions multimédias.	Gratuit pour les petites quantités ; supplément pour les quantités plus importantes.	Uniquement sur mobile ; interface utilisateur en anglais ; options hybrides possibles.	Très stimulant, apprentissage en plein air, favorise le travail d'équipe.	Connectivité et exigences mobiles ; contraintes linguistiques.	Chasses civiques/environnementales en plein air, sentiers patrimoniaux.

Nom	Description	Caractéristiques principales	Coût	Accessibilité / Inclusivité	Forces	Limitations	Cas pratique/ Idéal pour
Twine	Outil de création open source pour des récits interactifs à embranchements.	Passages non linéaires, variables, multimédia, exportation vers HTML.	Gratuit	Non-linear passages, variables, multimedia, export to HTML.	Facile à prendre en main pour les non-programmeurs ; puissant lorsqu'il est étendu.	Pas de collaboration intégrée ; l'accessibilité dépend de la conception de l'auteur.	Récits interactifs, scénarios d'apprentissage basés sur des décisions à embranchements.
Miro	Tableau blanc numérique collaboratif pour le brainstorming et la co-création.	Toile infinie, modèles, collaboration en temps réel, intégrations.	Gratuit avec certaines limites ; forfaits payants / réductions pour les établissements d'enseignement.	Multi-appareils ; options linguistiques ; accessibilité avancée limitée.	Excellent pour la co-création et le travail d'équipe à distance.	Limites du forfait gratuit ; nécessite une connexion Internet stable et une bande passante suffisante.	Ateliers de co-conception, cartographie des idées entrepreneuriales, planification en équipe.
ClassDojo	Application pour le comportement en classe et la communication (points, portfolios).	Système de points, avatars, messagerie, portfolios.	Base gratuite ; abonnement familial payant	Multilingue ; compatible avec les appareils mobiles ; utilisé dans les établissements primaires.	Fort engagement familial ; gamification simple des comportements.	Peut accorder trop d'importance aux récompenses extrinsèques ; problèmes liés à la confidentialité.	Engagement à l'école primaire, SEL, communication entre les parents et l'école.
Genially	Créateur de contenu interactif sans code (présentations, jeux, quiz).	Boutons interactifs, animations, suivi, modèles.	Gratuit / Pro / Master (formules payantes).	Objectifs : accessibilité ; problèmes de rendu mobile pour certaines interactions.	Très polyvalent ; fonctionnalités de gamification puissantes ; attrait visuel.	Certaines limitations mobiles ; exportation et analyse sur les forfaits payants.	Présentations interactives, diffusion, jeux d'évasion destinés au grand public.
HMH Classcraft™	Plateforme de jeux de rôle en classe transformant l'apprentissage en quêtes de type RPG.	Quêtes, avatars, récompenses, analyses des enseignants, suivi du comportement.	Abonnement (tarif institutionnel).	Multiplateforme ; vise un engagement inclusif.	Engagement fort, évolutivité, données pour les enseignants.	Coût pour les institutions ; personnalisation moins poussée du jeu.	Programmes scolaires ludiques pour toute la classe, SEL, engagement à long terme.
Duolingo	Application ludique d'apprentissage des langues avec niveaux, séries et succès.	Niveaux, XP, séries, tâches adaptatives, classements.	Gratuit ; Duolingo Plus payant.	Priorité au mobile ; largement accessible ; adapté à de nombreux apprenants.	Très engageant ; pédagogie fondée sur la recherche ; très évolutif.	Pratique limitée de la conversation réelle ; ne constitue pas une solution complète pour acquérir une maîtrise parfaite de la langue.	Apprentissage des langues à son propre rythme, micro-apprentissage, groupes de jeunes multilingues.



3.2 Critères d'évaluation des outils (facilité d'utilisation/coût/inclusivité/accessibilité, etc.) - résumé de l'évaluation

Le bref résumé ci-dessous présente les notes obtenues par les 15 outils examinés pour les dimensions clés du projet.

- **Facilité d'utilisation et courbe d'apprentissage** - Des outils tels que **Canva, Genially, Kahoot!, Wooclap** et **ClassDojo** obtiennent des notes élevées en matière de facilité d'utilisation. Ils ne nécessitent que peu de formation et permettent un prototypage rapide. Les outils qui offrent une plus grande flexibilité (**ARIS, Twine, Miro**) offrent une plus grande liberté de conception, mais exigent davantage de compétences techniques de la part des animateurs.
- **Coût et licence** - Il existe une combinaison intéressante : de nombreux outils de grande valeur proposent des versions gratuites utilisables (Kahoot!, Genially, Canva, Twine, ARIS, Youthwork.Digital). Les plateformes premium (Classcraft, Genially Pro, GooseChase premium) peuvent ajouter des analyses avancées ou évoluer, mais nécessitent des budgets de la part des ONG ou des organismes éducatifs.
- **Accessibilité et inclusivité** - Les options hybrides et low-tech (version You(th) Play board, exportations Canva, outils Genially + S'cape) sont les meilleures pour l'inclusion et les contextes à faible connectivité. Plusieurs plateformes sont axées sur le mobile (Kahoot!, Duolingo, GooseChase), ce qui augmente leur portée mais peut exclure les utilisateurs qui ne possèdent pas de smartphone. L'accessibilité dépend souvent des pratiques de création : les outils open source (Twine, ARIS) peuvent être rendus accessibles, mais nécessitent une conception réfléchie pour répondre aux directives WCAG.
- **Adaptabilité et personnalisation** - Les plateformes ouvertes ou sans code (Twine, ARIS, Genially + S'cape) permettent une personnalisation approfondie adaptée aux contextes locaux et aux scénarios d'entrepreneuriat social. Miro et Canva permettent la co-crédation, mais peuvent nécessiter des outils complémentaires pour ajouter des mécanismes de notation ou de progression.



- **Évolutivité et durabilité** - Les plateformes dotées d'infrastructures cloud et largement adoptées (Duolingo, Classcraft, Kahoot!, Genially) sont facilement évolutives et peuvent toucher un grand nombre d'utilisateurs. La durabilité dépend également des ressources communautaires et des versions hors ligne. Les projets ont montré que les solutions hybrides (numériques + imprimables) offrent la meilleure durabilité dans les environnements à faibles ressources.
- **Exigences techniques et fiabilité** - Les outils qui nécessitent une connexion Internet stable ou du matériel informatique sophistiqué (VR pour Virtual Planet, GooseChase en extérieur avec GPS) peuvent limiter leur adoption en milieu rural. Prévoyez des versions de secours à faible technicité ou des exportations hors ligne.
- **Données et fonctionnalités d'évaluation** - Les outils dotés de fonctions d'analyse (Wooclap, Genially Pro, Kahoot!, Classcraft) facilitent le suivi et l'évaluation. Pour de nombreuses ONG, un simple rapport (taux d'achèvement, résultats des quiz) est suffisant, mais la mesure des résultats à long terme en matière d'apprentissage ou d'entrepreneuriat nécessite une conception d'évaluation supplémentaire.
- **Communauté et soutien** - Les plateformes disposant de communautés actives ou de tutoriels complets (communauté S'cape/Genially, communauté Twine, Youthwork.Digital) aident les praticiens à adopter et à adapter plus rapidement les outils. Les communautés open source permettent également le partage entre pairs et l'utilisation de modèles réutilisables.
- **Conclusion** : aucun outil n'est parfait. Choisissez en fonction de vos priorités : **inclusion et capacité hors ligne** (choisissez des outils hybrides/imprimables + des outils mobiles simples), **prototypage rapide** (Canva, Genially), **récits riches et ramifiés** (Twine, ARIS), **interaction et évaluation en direct** (Wooclap, Kahoot!, Mentimeter) **ou engagement RPG pour toute la classe** (Classcraft).



3.3 Exemples concrets d'utilisation dans le travail avec les jeunes – enseignements tirés et défis rencontrés (résumé)

Vous trouverez ci-dessous de courtes leçons axées sur la pratique et des défis tirés des cas d'utilisation réels décrits dans l'analyse. Ces points reflètent ce qui a bien fonctionné et ce à quoi il faut faire attention lors de l'application des outils examinés dans des contextes liés à la jeunesse.

Leçons apprises (ce qui a bien fonctionné)

- **Les formats hybrides augmentent la portée.** Le format hybride **You(th) Play – Virtual Planet** (réalité virtuelle + plateau de jeu) a permis la participation de sites urbains et ruraux. Lorsque le contenu numérique est associé à des formats hors ligne, l'inclusion s'améliore.
- **Les outils à faible barrière d'entrée renforcent rapidement les capacités.** Des plateformes telles que **Youthwork Digital**, **Canva** et **Genially** permettent aux animateurs jeunesse de créer des activités ludiques significatives avec une formation minimale. Elles sont idéales pour des projets pilotes rapides et pour les organisations disposant d'une expertise technique limitée.
- **Les outils géolocalisés et civiques produisent des résultats tangibles.** **ARIS** et **GooseChase** ont transformé les jeunes en collecteurs de données actifs et en défenseurs de la communauté (par exemple, cartographie des points chauds de pollution, sentiers patrimoniaux), produisant des contributions politiques réelles et des actions locales.
- **Les outils d'interaction en direct stimulent la participation et la réflexion.** **Wooclap**, **Kahoot!** et **Mentimeter** ont soutenu avec succès des débriefings en direct et des contrôles formatifs qui ont contribué à traduire le gameplay en apprentissage.



- **Les outils open source et sans code permettent des récits créatifs.** **Twine** et **ARIS** ont permis la co-crédation de scénarios ramifiés pertinents pour l'entrepreneuriat social et les dilemmes éthiques.
- **Défis pratiques signalés.**
- **Connectivité et manque d'appareils.** De nombreux jeunes vivant dans des zones rurales ou défavorisées ne disposent pas d'une connexion Internet ou d'appareils fiables. Les projets ont surmonté cette difficulté en proposant des versions imprimables ou sur tableau, et en préchargeant le contenu lorsque cela était possible.
- **Connectivité et manque d'appareils.** De nombreux jeunes vivant dans des zones rurales ou défavorisées ne disposent pas d'une connexion Internet fiable ou d'appareils. Les projets ont surmonté cette difficulté en proposant des versions imprimables ou sur tableau, et en préchargeant le contenu lorsque cela était possible.
- **L'accessibilité n'est pas automatique.** Les outils garantissent rarement la conformité aux WCAG par défaut. Même les plateformes qui semblent accessibles nécessitent des pratiques de création conscientes (texte alternatif, polices lisibles, légendes) pour assurer une véritable inclusion.
- **Les compétences techniques et l'animation sont importantes.** Les plateformes puissantes (ARIS, Twine, Miro) nécessitent une formation des animateurs. Les projets mettent l'accent sur l'importance d'investir du temps dans la formation des animateurs et les tests pilotes avant le déploiement.



- **Équilibre entre récompenses ludiques et apprentissage intrinsèque.**
Certaines plateformes risquent de trop miser sur la motivation extrinsèque (classements, points). Les praticiens ont signalé la nécessité de concevoir des étapes de réflexion et de recherche de sens afin que l'apprentissage se poursuive après le jeu.
- **Durabilité et financement des fonctionnalités premium.** Les formules premium (GooseChase premium, licences institutionnelles Classcraft, analyses Genially Pro) améliorent les fonctionnalités, mais nécessitent une planification budgétaire. Les ONG doivent évaluer les alternatives gratuites/hybrides ou rechercher des remises éducatives.

Conseils pratiques issus du terrain

- Toujours tester avec un petit groupe ; recueillir des commentaires qualitatifs et des journaux techniques.
- Fournir des solutions de secours low-tech (imprimables, PDF hors ligne) pour chaque activité numérique.
- Combiner des outils d'interaction en direct (Wooclap/Kahoot!) avec des outils narratifs (Twine/Genially) pour associer évaluation et immersion.
- Intégrer le débriefing/la réflexion comme étape obligatoire pour transformer le jeu en apprentissage et en réflexion entrepreneuriale.



4. Pratiques Actuelles dans le Domaine du Travail auprès de la Jeunesse

4.1 Exemples de réussite et applications pratiques par des organisations de jeunesse/animateurs socio-éducatifs

Parmi les 15 pratiques examinées, plusieurs modèles de réussite récurrents apparaissent :

- **Les conceptions peu coûteuses et très engageantes fonctionnent bien.** Les projets utilisant des jeux de société ou des scénarios basés sur des cartes (FutureForge, GOE I, ERSE) ont suscité un fort engagement et sont faciles à mettre en œuvre par les animateurs jeunesse avec un minimum de ressources. Ces formats se sont révélés particulièrement utiles dans les centres de jeunesse et les ateliers d'orientation professionnelle.
- **Les simulations numériques élargissent la portée et la profondeur.** Les escape rooms numériques, les mondes virtuels en 3D et les jeux sérieux (E-SCAPE, EDGE, BC4ESE) ont permis de mettre en pratique en toute sécurité des scénarios complexes (employabilité, décisions sur le lieu de travail, entrepreneuriat écosocial), aidant les participants à répéter des comportements et à en voir les conséquences sans risque dans le monde réel. Ces outils ont également favorisé la prestation à distance et les formats mixtes.
- **Les certifications ludiques et les micro-badges stimulent la motivation et la reconnaissance.** Les plateformes proposant des missions structurées et des badges (iDEA, YBI elements) ont enregistré un taux d'achèvement élevé et une participation soutenue, ce qui est utile lorsque la reconnaissance formelle ou la motivation sont nécessaires.
- **Le renforcement des capacités méthodologiques multiplie l'impact.** Les projets qui ont formé des animateurs jeunesse et fourni des manuels/tutoriels ouverts (GROW, Gaming4Skills, GDL) ont permis à de nombreux praticiens de première ligne de concevoir et d'adapter des activités ludiques, créant ainsi un effet multiplicateur au-delà des projets pilotes.



- **L'entrepreneuriat social et l'inclusion sont bien servis par l'apprentissage par scénarios.** ERSE, BC4ESE et EDGE ont utilisé la gamification basée sur des scénarios pour sensibiliser aux modèles d'entreprise sociale et pour mettre en pratique la prise de décision axée sur l'inclusion, ce qui a abouti à des ressources éducatives concrètes et à des participants motivés et enclins à s'engager dans des entreprises sociales.

Conseils pratiques rapportés par des praticiens :

- Utilisez le débriefing/la réflexion après le jeu pour transformer l'expérience en apprentissage.
- Adaptez les scénarios au contexte socio-économique des participants.
- Combinez des options low-tech et numériques pour maximiser l'accessibilité.

4.2 Leçons apprises et défis rencontrés

The projects also reported several recurrent challenges and lessons:

- **Ressources et exigences techniques.** Les plateformes numériques et les mondes en 3D (E-SCAPE, EDGE) peuvent exiger des capacités technologiques plus élevées (équipement, connexion Internet stable, expertise technique). Les praticiens doivent prévoir des versions de secours à faible technologie et budgétiser le soutien technique.
- **Nécessité de former les animateurs.** L'efficacité de l'apprentissage dépend fortement de la capacité des animateurs à mener des scénarios et à diriger des débriefings réflexifs. Les projets mettent l'accent sur l'investissement dans la formation (GROW, Gaming4Skills) et la fourniture de manuels clairs à l'intention des animateurs.
- **Il est difficile de mesurer quantitativement les résultats d'apprentissage.** De nombreux projets fournissent des commentaires qualitatifs riches, mais manquent de données quantitatives à long terme sur leur impact (taux d'emploi, création d'entreprises). Cela limite les preuves solides pour les bailleurs de fonds. Les initiatives futures devraient intégrer des cadres de suivi simples dans les projets pilotes.



- **L'accessibilité et l'inclusivité doivent être intégrées dès la conception.** Les projets travaillant avec des jeunes neurodivers ou handicapés (EDGE) montrent que l'accessibilité nécessite une conception réfléchie (interface utilisateur, instructions claires, rythme). La mise à niveau de l'accessibilité est coûteuse, il est donc préférable de l'intégrer dès le départ.
- **La sensibilité culturelle et la localisation sont essentielles.** Le contenu des scénarios (par exemple, la radicalisation, l'entrepreneuriat) doit être adapté à la culture locale, sinon la transférabilité en pâtit. Les projets recommandent de s'associer à des organisations locales pour la localisation.
- **Durabilité au-delà du financement du projet.** Les outils qui reposent sur des plateformes ou une modération continue sont exposés à des risques en matière de durabilité. Les ressources en libre accès et le renforcement des capacités (manuels, communautés de pratique) sont des moyens pragmatiques d'assurer la continuité.



5. La Gamification Numérique au Service de l'Entrepreneuriat Social

5.1 Comment la gamification favorise l'esprit d'entreprise

La gamification numérique intègre des éléments de conception de jeux dans des contextes non ludiques afin de renforcer l'engagement et la motivation (Deterding et al., 2011). Dans le domaine de l'entrepreneuriat social, la gamification est un outil puissant qui favorise l'esprit d'entreprise, promeut des solutions innovantes aux défis sociétaux et engage les communautés de manière significative. Ce rapport explore comment la gamification favorise l'esprit d'entreprise, examine des scénarios basés sur le jeu qui abordent des questions sociales telles que la durabilité et l'inclusion, et applique les principes des escape rooms à l'éducation à l'entrepreneuriat.



La gamification favorise l'esprit d'entreprise en créant des environnements interactifs qui stimulent la résolution de problèmes, la prise de risques et la résilience, autant d'attributs essentiels aux entrepreneurs qui réussissent. En intégrant des éléments tels que des récompenses, des classements et le suivi des progrès, la gamification encourage les individus à expérimenter et à itérer, reflétant ainsi le processus entrepreneurial (Hamari et al., 2014). Par exemple, les plateformes gamifiées telles que SimVenture simulent des scénarios commerciaux dans lesquels les utilisateurs prennent des décisions stratégiques, ce qui favorise la pensée critique et l'adaptabilité (SimVenture, n.d.).

De plus, la gamification renforce la motivation intrinsèque, qui est essentielle pour soutenir les efforts entrepreneuriaux. Selon Kiili (2005), les jeux numériques facilitent les états de flux en fournissant un retour d'information sans ambiguïté et des objectifs structurés, ce qui favorise un engagement durable. Cela correspond à la pensée entrepreneuriale, où les individus doivent faire face à l'incertitude et aux revers. Par exemple, les plateformes d'apprentissage ludiques telles que Kahoot! engagent les utilisateurs à travers des quiz compétitifs, favorisant la prise de décision rapide et la collaboration (Kahoot!, s.d.). De tels environnements cultivent un état d'esprit de croissance, permettant aux entrepreneurs en herbe de considérer les défis comme des opportunités (Burnette et al., 2020).

5.2. Scénarios de jeux abordant des questions sociales

Les scénarios ludiques sont de plus en plus utilisés pour relever des défis sociaux, tels que la durabilité et l'inclusion, en impliquant les joueurs dans des expériences immersives de résolution de problèmes. Ces scénarios exploitent les mécanismes du jeu pour sensibiliser, encourager les changements de comportement et inspirer des solutions innovantes.



5.2.1 Durabilité

Des jeux tels que Eco Challenge incitent les joueurs à bâtir des civilisations durables tout en gérant les ressources environnementales (Strange Loop Games, s.d.). Les joueurs doivent trouver un équilibre entre croissance économique et préservation de l'environnement, ce qui favorise la pensée systémique, une compétence essentielle pour les entrepreneurs sociaux qui s'attaquent au changement climatique. De même, le jeu « World Climate Simulation » invite les participants à jouer le rôle de décideurs politiques négociant des accords climatiques mondiaux, afin de promouvoir des stratégies collaboratives en faveur du développement durable (Climate Interactive, s.d.). Ces jeux s'alignent sur les objectifs de développement durable (ODD) des Nations Unies, encourageant les joueurs à élaborer des solutions concrètes (Nations Unies, 2015).

5.2.2 Inclusion

Les scénarios ludiques favorisent également l'inclusion sociale en simulant diverses perspectives et en encourageant l'empathie. Par exemple, « Spent » est un jeu en ligne dans lequel les joueurs prennent des décisions financières en tant que personnes à faible revenu, mettant en évidence les obstacles systémiques à l'inclusion économique (Urban Ministries of Durham, s.d.). Ces jeux encouragent les joueurs à concevoir des solutions inclusives, un aspect essentiel de l'entrepreneuriat social. Un autre exemple est Mission US, qui utilise des jeux de rôle historiques pour explorer les questions de race et de genre, favorisant ainsi le dialogue sur l'équité (WNET, 2021). Ces scénarios démontrent comment la gamification peut inciter les communautés à s'engager dans la lutte contre les inégalités sociales.

5.3 Appliquer les principes des escape rooms à l'enseignement de l'entrepreneuriat

Les escape rooms, en tant qu'expériences ludiques immersives, offrent un cadre unique pour l'éducation à l'entrepreneuriat en simulant des environnements collaboratifs soumis à une forte pression. Les principes des escape rooms - résolution d'énigmes, travail d'équipe et gestion du temps - correspondent directement aux compétences entrepreneuriales.



5.3.1. Résolution d'énigmes et identification de problèmes

Les escape rooms exigent des joueurs qu'ils identifient et résolvent des énigmes, reflétant ainsi le processus entrepreneurial qui consiste à reconnaître les lacunes du marché et à concevoir des solutions. Selon Nicholson (2015), les escape rooms favorisent la pensée analytique en présentant des défis complexes qui nécessitent des approches créatives. Dans l'enseignement de l'entrepreneuriat, les escape rooms ludiques peuvent simuler des scénarios tels que le développement d'un modèle commercial durable, encourageant les étudiants à penser de manière critique et innovante.

5.3.2 Travail d'équipe et collaboration

La réussite d'une expérience d'escape room repose sur une communication et une collaboration efficaces, des compétences essentielles pour les projets entrepreneuriaux. Wiemker et al. (2015) soulignent que les escape rooms favorisent la confiance et la délégation des rôles, préparant ainsi les participants à des projets entrepreneuriaux basés sur le travail d'équipe. Par exemple, une escape room ludique conçue pour l'éducation à l'entrepreneuriat social pourrait charger les équipes de résoudre un problème communautaire, tel que l'amélioration de l'accès à l'éducation, en encourageant l'innovation collaborative.

5.3.3 Gestion du temps et résilience

Les escape rooms imposent des contraintes de temps, apprenant ainsi aux joueurs à hiérarchiser les tâches et à s'adapter sous pression, deux compétences entrepreneuriales essentielles. Dans un contexte éducatif, les escape rooms peuvent être conçues pour simuler des présentations de financement ou des échéances de projet, préparant ainsi les étudiants au rythme effréné de l'entrepreneuriat.



5.4 Résumé

La gamification numérique offre un potentiel transformateur pour l'entrepreneuriat social en favorisant l'esprit d'entreprise, en abordant les défis sociaux à travers des scénarios de jeux immersifs et en tirant parti des principes des escape rooms dans l'éducation. En impliquant les individus dans des environnements interactifs axés sur la résolution de problèmes, la gamification dote les entrepreneurs en herbe des compétences et de l'état d'esprit nécessaires pour avoir un impact social. À mesure que les approches gamifiées continuent d'évoluer, leur intégration dans l'enseignement de l'entrepreneuriat jouera un rôle essentiel dans l'élaboration de solutions innovantes aux défis mondiaux.



6. Gamification Inclusive et Accessible

La gamification numérique peut jouer un rôle central dans la promotion d'environnements d'apprentissage inclusifs pour les jeunes. En intégrant des éléments ludiques et numériques qui s'adaptent à des capacités, des expériences et des origines diverses, les animateurs jeunesse peuvent favoriser l'engagement, la collaboration et la créativité chez tous les apprenants. Les recherches soulignent que lorsque la gamification est conçue dans un esprit d'inclusion, elle renforce la participation et la motivation des élèves ayant des profils et des besoins variés (McCrindle, 2013 ; Magnago et de Castro Nunes, 2024 ; Consuegra de Sucre et al., 2025). Pour y parvenir, l'inclusion ne doit pas être considérée comme une réflexion après coup, mais intégrée tout au long du processus de conception, de l'idée à la mise en œuvre.

6.1 Conception de jeux pour les apprenants neurodivergents

La neurodiversité englobe un large éventail de profils cognitifs, notamment l'autisme, le TDAH, la dyslexie, la dyspraxie et d'autres variations dans l'apprentissage et le traitement de l'information. Les jeux conçus en tenant compte de ces apprenants profitent à tous les participants en favorisant la clarté, la flexibilité et l'engagement.

Un premier principe important est celui de la **communication multimodale**. Pour rendre un jeu multimodal, combinez du texte, des éléments visuels, de l'audio et des commentaires interactifs. Cela rend le contenu accessible à différents styles cognitifs. Par exemple, les instructions écrites peuvent être complétées par des icônes ou une narration, et des repères visuels peuvent guider les apprenants dans des tâches complexes.



La flexibilité et le contrôle par l'apprenant sont également des principes clés. Permettre aux joueurs d'ajuster le rythme, de passer des défis optionnels ou de désactiver les minuteries aide ceux qui ont des difficultés à se concentrer ou qui sont stressés par le temps. De même, une structure claire, des indicateurs de progression prévisibles et une navigation cohérente contribuent à réduire la charge cognitive et l'anxiété.

Enfin, les concepteurs doivent éviter la **surcharge sensorielle** en limitant l'utilisation de lumières clignotantes, de sons soudains ou de mises en page encombrées. Le fait de proposer des paramètres permettant de régler le volume, la luminosité ou les effets visuels permet à chaque apprenant de personnaliser son expérience. En résumé, les jeux destinés aux apprenants neurodiversifiés doivent être adaptables, clairement structurés et sensibles aux différences individuelles, afin que chaque participant puisse se concentrer sur le plaisir d'apprendre plutôt que sur les obstacles liés à la conception.

6.2 Normes d'accessibilité : police, couleur et navigation

Une conception accessible garantit que tous les apprenants, y compris ceux qui souffrent de troubles sensoriels, moteurs ou cognitifs, peuvent interagir efficacement avec les jeux numériques.

Les directives pour l'accessibilité des contenus Web (WCAG) constituent une base solide pour garantir l'inclusivité dans les environnements d'apprentissage ludiques. Le tableau ci-dessous résume les principales normes d'accessibilité pertinentes pour les animateurs socio-éducatifs qui conçoivent ou sélectionnent des outils numériques.

Élément de conception	Meilleures pratiques
Police et typographie	Utilisez des polices sans empattement (par exemple, Arial, Verdana) d'une taille adéquate (12 à 14 points ou plus). Évitez les polices décoratives ou condensées. Maintenez un interligne suffisant pour faciliter la lecture.
Contraste des couleurs	Assurez-vous qu'il y ait un contraste élevé entre le texte et l'arrière-plan. Évitez de vous fier uniquement à la couleur pour transmettre le sens ; combinez les couleurs avec des icônes ou des étiquettes.
Navigation et interface	Fournissez des menus et des icônes clairs et cohérents. Évitez les navigations cachées. Prenez en charge plusieurs méthodes de saisie (clavier, écran tactile, commande vocale). Conservez une mise en page prévisible.
Adaptabilité	Permettez aux utilisateurs d'ajuster la taille de la police, de couper ou de modifier le son, d'activer les sous-titres ou de réduire les animations. Offrez un contrôle sur le timing et le rythme.
Multimédia accessible	Incluez des sous-titres pour les fichiers audio, des textes alternatifs pour les images et des transcriptions pour les vidéos. Vérifiez la conformité <u>avec les normes WCAG 2.1 AA</u> .
Accessibilité cognitive	Utilisez un langage simple, des instructions claires et des sections de texte courtes. Divisez les tâches en étapes plus petites et mettez en évidence les points clés de manière visuelle.

Ces normes améliorent non seulement l'accessibilité pour les apprenants handicapés, mais aussi la facilité d'utilisation et le confort pour tous les utilisateurs. En les respectant, les animateurs jeunesse créent un environnement numérique plus équitable et plus attrayant qui favorise la participation plutôt que l'exclusion.



6.3. Outils et modèles pour une conception inclusive

Les animateurs jeunesse et les éducateurs peuvent s'appuyer sur divers outils et modèles existants pour intégrer l'inclusion dans leurs projets de gamification. Ces ressources accompagnent chaque phase de la conception, de la planification et la co-crédation à l'évaluation et l'amélioration.

Ressource / Outil	Description
<u>GameOn Project</u>	Plateforme proposant des manuels, des bonnes pratiques et des outils de co-conception pour le développement de jeux inclusifs.
<u>Microsoft Game Accessibility Workshop Toolkit</u>	Ensemble de documents et de listes de contrôle destinés à sensibiliser les concepteurs et les animateurs à l'accessibilité des bâtiments.
<u>Inclusive Design Brief Template (HIVO)</u>	Modèle de planification garantissant l'accessibilité et la diversité des utilisateurs dès le début du projet.
<u>PartiPlay Co-Design Kit</u>	Boîte à outils de conception participative développée pour les apprenants neurodivers.
<u>Accessibility Checklists (Learning Guild, GiftAble, etc.)</u>	Listes de contrôle pratiques pour l'accessibilité cognitive, le contenu multimodal et la conception sensorielle.

Ces outils aident à mettre en œuvre les intentions inclusives, en fournissant des conseils pratiques aux professionnels qui n'ont pas nécessairement de connaissances techniques en matière de conception. Ils encouragent également la réflexion, la collaboration et l'amélioration continue, principes fondamentaux du travail inclusif auprès des jeunes.



6.4. Des principes à la pratique

La création d'environnements d'apprentissage ludiques et inclusifs nécessite une pratique intentionnelle et itérative. Les étapes suivantes peuvent aider les animateurs jeunesse à intégrer l'accessibilité dans leurs projets :





Magnago et de Castro Nunes (2024) soulignent que la réussite d'une gamification inclusive dépend également d'une infrastructure adéquate et de la formation du personnel. Dans le même ordre d'idées, McCrindle (2013), Patzer et al. (2018) et Consuegra de Sucre et al. (2025) montrent collectivement que la gamification, lorsqu'elle est conçue de manière réfléchie, renforce la motivation, la collaboration et la participation dans tous les profils d'apprentissage.

6.5. Résumé

Une gamification inclusive et accessible ne consiste pas seulement à respecter les directives en matière d'accessibilité, mais aussi à considérer la diversité comme une source de créativité et d'engagement. Lorsque les animateurs jeunesse intègrent les principes d'accessibilité dans leurs expériences d'apprentissage ludiques, ils offrent à chaque jeune la possibilité de participer pleinement, quelles que soient ses différences cognitives, physiques ou culturelles. En ce sens, la gamification inclusive devient un outil puissant pour l'équité, l'autonomisation et l'apprentissage tout au long de la vie.



7. Guide de Mise en Œuvre pour les animateurs Jeunesse

7.1 Conseils pratiques sur les éléments à prendre en compte lors de la planification et de l'organisation d'activités ludiques (par exemple, choisir les bons outils, s'adapter aux besoins de votre groupe cible, résoudre les problèmes, etc.)

Lors de l'organisation d'activités ludiques, plusieurs éléments doivent être pris en considération, tels que : l'objectif principal, le groupe cible, la capacité à être aussi inclusif que possible, le choix de la boîte à outils, le lancement de la mission et l'explication des règles.

Une analyse et une prise en compte adéquates de ces éléments permettent de créer une activité ludique qui remporte un succès considérable.

Examinons-les plus en détail :

1. **Définition des objectifs** : avant de commencer, il faut définir les objectifs à atteindre, en précisant clairement ce que nous voulons que les jeunes soient capables de faire ou de savoir à la fin du programme.
2. **Analyse du groupe cible** : tous les jeunes ne sont pas identiques. L'efficacité de la gamification dépend de son adaptation à leurs besoins et à leur contexte.
 - **Évaluation des compétences numériques** : le groupe est-il à l'aise avec des applications complexes (par exemple, Moodle/Classcraft) ou a-t-il besoin d'outils simples et familiers (par exemple, Kahoot! et Google Forms) ?



- **Préférences motivationnelles** (types de joueurs selon Bartle) :
 - **Les performants** : ils veulent voir les niveaux et les arbres de compétences.
 - **Les explorateurs** : ils adorent débloquent du contenu caché et découvrir l'histoire.
 - **Les sociables** : ils réagissent bien aux commentaires de leurs pairs et aux projets d'équipe.
 - **Les compétitifs** : ils peuvent apprécier les classements publics, mais toujours en équilibre avec le jeu en équipe.

3. **Contrôle de l'inclusivité** : il doit être possible de s'assurer que la conception ne pénalise personne. Par conséquent, des options de saisie doivent être proposées et le contraste des couleurs sur les plateformes choisies doit être vérifié. Ce dernier point est fondamental et mérite d'être approfondi afin de lever les « barrières numériques ».

Il est nécessaire de créer un design inclusif qui garantisse que tous les participants, quelles que soient leurs capacités physiques ou cognitives, ou leur familiarité avec la technologie, puissent participer pleinement et de manière significative.

Pour ce faire, il est nécessaire non seulement de :

1. **Diversifier les défis** en incluant des quêtes qui récompensent différentes compétences : analyse, réflexion, créativité et interaction verbale (et donc pas seulement la vitesse) ;
2. **Toujours fournir des instructions étape par étape** pour la dynamique du jeu, en évitant de supposer une familiarité préalable avec les jeux, mais aussi et surtout en adhérant aux principes des WCAG (directives pour l'accessibilité des contenus web) : perceptible, utilisable, compréhensible et robuste.



Un tableau explicatif est proposé ci-dessous.

Obstacle à l'accessibilité	Solution inclusive dans la gamification numérique	Principe WCAG
Cécité visuelle/daltonisme	Utilisez un contraste élevé et ne vous fiez pas uniquement à la couleur pour transmettre des informations cruciales.	Perceptible
Audition/Surdité	Fournissez toujours des sous-titres ou des transcriptions pour les briefings ou les vidéos de motivation.	Perceptible
Moteur/Mobilité	Veillez à ce que les interactions soient possibles via le clavier ou une saisie simplifiée.	Opérable
Cognitif/Dyslexie	Utilisez un langage clair et cohérent. Évitez les pénalités liées au temps pour les tâches complexes.	Compréhensible
Technologique	Proposez différentes options de saisie (par exemple, soumettre les réponses sous forme de texte brut).	Opérable

3. Le choix de la boîte à outils numérique

Il est préférable d'éviter d'utiliser une seule application « tout-en-un ». Il vaut mieux opter pour une approche hybride, économique et flexible, en combinant différentes plateformes (par exemple, LMS pour la structure, Kahoot! pour l'engagement, Badgr pour la certification).



Les trois niveaux de la boîte à outils idéale :

Niveau (fonction)	Objectif principal	Exemples d'outils (options gratuites/freemium)
1. Le moteur (LMS/Structure)	Pour offrir immédiatement des points et des récompenses pour l'engagement quotidien.	Google Classroom, Moodle, plateformes locales d'apprentissage en ligne.
2. Le retour d'information (PBL rapide)	Pour offrir immédiatement des points et des récompenses pour l'engagement quotidien.	Kahoot!, ClassDojo (pour les points), Quizizz.
3. La preuve (certification)	Créer des badges et des arbres de compétences qui ont une valeur externe.	Badgr, Open Badges, arbre de compétences visualisé sur Miro.

4. Protocole de sélection

- **Donnez la priorité au moteur** : choisissez la plateforme de gestion (LMS) qui garantit autonomie et compréhensibilité.
- **Intégration facile** : vérifiez si les outils de feedback et de validation peuvent être facilement intégrés (par exemple, un lien vers Badgr après avoir répondu à un quiz sur Google Classroom).
- **Test pilote** : testez la pile technologique avec un petit groupe de « bêta-testeurs » (quelques jeunes de confiance) avant le lancement officiel afin d'identifier les bugs et les complications.

5. Phase de lancement de la mission et règles



La manière dont la gamification est présentée déterminera son acceptation. Il est donc essentiel de mener un bon briefing initial en suivant ces lignes directrices :

- évitez d'utiliser le mot « cours » : utilisez des noms plus attrayants tels que « la mission alpha », « l'académie des leaders » ou « l'exploration du futur ».
- clarifiez les règles de manière claire et patiente.
- Il est essentiel de se présenter comme un guide et non comme un « enseignant ». Des termes tels que « maître du jeu » ou « mentor » qui guide les jeunes à travers le récit et maintient l'équilibre du jeu sont préférables.

Enfin, la gestion du classement et du risque de compétition est essentielle à la réussite de l'activité. Plus précisément, si vous décidez d'utiliser un classement :

- il est préférable d'utiliser plusieurs classements : non seulement pour le total des points, mais aussi pour les points de créativité, les points de collaboration ou les points d'aide entre pairs. Cela récompense différents types de joueurs et rend le jeu inclusif.
- la fréquence des mises à jour du classement est de préférence variable ou surprise afin de maintenir un niveau d'engagement élevé.
- Locus de contrôle : veillez à ce que les jeunes aient le sentiment de contrôler leurs scores (s'ils s'engagent, ils gagnent ; ce n'est pas une question de chance).

7.2 Suivi, évaluation et rétroaction

La gamification est un processus d'amélioration continue qui nécessite des ajustements basés sur les données du jeu.

a. Surveillance continue : utilisez les données générées par les outils numériques pour identifier rapidement les défis :

- Point de stagnation (« la routine ») : si une tâche spécifique ralentit ou décourage la plupart des jeunes, il s'agit d'une « zone morte ». Réduisez la difficulté, décomposez la tâche en micro-quêtes ou augmentez la récompense (xp) pour la rendre plus attrayante.
- Taux de désabonnement : si les jeunes cessent de se connecter, la motivation extrinsèque n'est pas suffisante. Revoyez le récit ou introduisez une nouvelle dynamique d'équipe pour réactiver la motivation sociale.

b. cycles de rétroaction et de refonte

- rétroaction sur le jeu vs rétroaction sur l'apprentissage :
 - rétroaction sur le jeu : points, passage au niveau supérieur (automatique et immédiat).
 - rétroaction sur l'apprentissage : commentaires spécifiques sur les performances et suggestions d'amélioration (de la part du maître du jeu/animateur jeunesse).
- Questionnaires de fin de mission : demandez directement aux jeunes :
 - « Quel a été le défi le plus gratifiant ? »
 - « Quelle quête n'avez-vous pas aimée (et pourquoi) ? »
 - « Avez-vous pu utiliser vos points disponibles pour quelque chose qui vous était utile ? »

Il est important d'utiliser ces informations pour appliquer un « patch » (mise à jour du jeu/programme) avant le lancement du cycle suivant, afin de garantir que chaque itération soit plus attrayante et accessible que la précédente.

Vous trouverez ci-dessous un tableau détaillé permettant de contrôler et d'évaluer si un jeu a été plus ou moins réussi (plus ou moins efficace) sur la base des mesures les plus objectives possibles grâce à des indicateurs de performance clés spécifiques :

Catégorie KPI	Indicateurs de jeu	Ce qu'il mesure
Engagement	Fréquence de connexion (série), taux d'achèvement	Efficacité des bonus narratifs et d'accès.
Apprentissage	Temps moyen pour passer au niveau supérieur, résultats aux quiz	Vitesse d'acquisition et transfert réel des connaissances.
Fidélisation	Taux de désabonnement	Capacité à maintenir l'intérêt à long terme.



8. Conclusion

La gamification numérique offre aux animateurs socio-éducatifs un moyen puissant et flexible d'impliquer les jeunes, de soutenir leur apprentissage et d'encourager leur participation active. En combinant des éléments ludiques avec l'éducation non formelle, les outils numériques peuvent renforcer la motivation, la collaboration et la créativité, tout en aidant les jeunes à développer des compétences clés pour l'entrepreneuriat social et l'épanouissement personnel.

Cette brochure donne un aperçu des théories actuelles, des méthodologies pratiques, des plateformes numériques et des exemples concrets en Bulgarie, en Belgique, en Italie, en Pologne et en Espagne. Elle souligne également l'importance de l'accessibilité et de la conception inclusive, afin de garantir que tous les jeunes puissent bénéficier d'expériences d'apprentissage ludiques.

Les ressources, les outils et les recommandations présentés ici visent à aider les animateurs socio-éducatifs, les formateurs et les organisations à concevoir des activités significatives, ludiques et percutantes. Les partenaires du projet espèrent que cette brochure inspirera de nouvelles approches, encouragera l'expérimentation et contribuera à une utilisation plus large de la gamification numérique dans le domaine de l'animation socio-éducative.



9. Annexes

9.1 Bibliographie et lectures complémentaires :

- Zichermann, G., & Cunningham, C., Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. (O'Reilly Media), 2011.
- European Commission / Progetto Erasmus+, Gamification in Non-Formal Education and Youth Work. (Manuale o Linee Guida di Progetto Europeo), 2021.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L., From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. (Atti della 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments), 2011.
- Burnette, J. L., Pollack, J. M., Forsyth, R. B., Hoyt, C. L., Babij, A. D., Thomas, F. N., and Coy, A. E. (2020). A growth mindset intervention: Enhancing students' entrepreneurial self-efficacy and career development. *Entrepreneurship Theory and Practice*, *44*(5), 878–908. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1042258719864293>
- Climate Interactive. (n.d.). World climate simulation. Climate Interactive. <https://www.climateinteractive.org/tools/world-climate-simulation/>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., and Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>



- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *Internet and Higher Education*, 8(1), 13-24. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1096751604000776?via%3Dihub>
- Hamari, J., Koivisto, J., and Sarsa, H. (2014). Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034. <https://ieeexplore.ieee.org/document/6758978>
- Kahoot! (n.d.). Kahoot! for schools. Kahoot. <https://kahoot.com/schools-u/>
- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- SimVenture. (n.d.). SimVenture evolution. SimVenture. <https://simventure.com/evolution>
- Strange Loop Games. (n.d.). Eco. Strange Loop Games. <https://www.strangeloopgames.com/eco/>
- United Nations. (2015). Transforming our world: The 2030 agenda for sustainable development. United Nations. <https://sdgs.un.org/2030agenda>
- Urban Ministries of Durham. (n.d.). Spent. Urban Ministries of Durham. <http://playspent.org/>
- Wiemker, M., Elumir, E., and Clare, A. (2015). Escape room games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one? White Paper. <https://www.gamebasedlearning.com/escape-room-games-white-paper>
- WNET. (2021). Mission US. WNET. <https://www.mission-us.org/>



- Consuegra de Sucre, D., Mitre Vásquez, M., and Sucre Medina, A. J. (2025). Transformación del aprendizaje inclusivo a través de gamificación y tecnologías digitales [Transforming inclusive learning through gamification and digital technologies]. Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias, 2(2), 566–567. <https://doi.org/10.71112/kwq57923>
- GameOn Project. (n.d.). GameOn: Game design for inclusion. Retrieved from <https://gameonproject.info/>
- GiftAble. (2024, March). Accessibility evaluation: Accessibility evaluation and audit checklist [PDF]. Retrieved from <https://giftabled.org/wp-content/uploads/2024/03/ACCESSIBILITY-EVALUATION-1.pdf>
- HIVO. (n.d.). Inclusive design brief template. Retrieved from <https://hivo.co/templates/inclusive-design-brief-template>
- Learning Guild. (n.d.). Designing for all minds: Practical ways to support learners with dyslexia, ADHD, and other cognitive differences. The Learning Guild. <https://www.learningguild.com/articles/designing-for-all-minds-practical-ways-to-support-learners-with-dyslexia-adhd-other-cognitive-differences>
- Magnago, W., and de Castro Nunes, A. (2024). Gamification and inclusive education: Promoting the engagement of all students. ARACÊ: Educação, Cultura e Humanidades, 6(2), 2902–2911. <https://doi.org/10.56238/arev6n2-147>
- McCrindle, R. (2013). Educational inclusiveness through ludic engagement and digital creativity. In C. Stephanidis and M. Antona (Eds.), Universal Access in Human-Computer Interaction. Applications and Services for Quality of Life – 7th International Conference, UAHCI 2013, Proceedings, Part III (Lecture Notes in Computer Science, Vol. 8011, pp. 195–202). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-39194-1_23

- 
- Microsoft. (n.d.). Game accessibility workshop toolkit. Microsoft Developer. <https://developer.microsoft.com/en-us/games/resources/productinclusion/accessibility/workshop>
 - Patzer, Y., Russler, N., and Pinkwart, N. (2018). Gamification in inclusive eLearning. In K. Miesenberger and G. Kouroupetroglou (Eds.), Computers Helping People with Special Needs. ICCHP 2018. Lecture Notes in Computer Science, Vol. 10896 (pp. 154–158). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-94277-3_26
 - Piedade, P., Neto, I., Pires, A., Prada, R., and Nicolau, H. (2024). PartiPlay: A participatory game design kit for neurodiverse classrooms [Preprint]. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2404.11234>
 - World Wide Web Consortium (W3C). (2018). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1. <https://www.w3.org/TR/WCAG21>



9.2. Coordonnées des partenaires du projet :

Foundation Korenyak (Bulgarie):

- Adresse: Bulgarie, Sofia, 10 Vihren Str.
- Email: foundation.korenyak@gmail.com
- Website: www.korenyakproject.org

European Gamification in Learning and Education (Belgique):

- Adresse: 15, Rue Gabrielle Petit, 7022 Mons, Belgique
- Email: europaangle.network@gmail.com
- Website: <https://egle-network.eu/>

Centrum Edukacyjne EST (Pologne):

- Adresse: Wadowice, Al. M.B. Fatimskiej 66
- Email: fundacja@est.edu.pl
- Website: www.est.edu.pl

Escape4Change SlaVS s.r.l. (Italie):

- Adresse: via Medardo Rosso 5 Torino
- Email: info@escape4change.com
- Website: escape4change.com

Rinova Málaga Sociedad Limitada Unipersonal (Espagne):

- Adresse: Polo Digital, Edificio 1 Tabacalera, Avenida de Sor Teresa Prat, 15 Málaga, Espagne, 29003
- Email: info@rinova.es
- Website: <https://rinova.es/>

9.3. Annexe - Exemples de gamification dans l'enseignement de l'entrepreneuriat social - Tableau des exemples dans les pays partenaires (lien direct vers le « Rapport sur les pratiques actuelles »)

Pratique	Organisation/ Pays	Public cible et principaux objectifs	Méthode de gamification (éléments fondamentaux)	Impact / Résultats (résumé)	Transférabilité
FutureForge	Mundus Bulgarie (FutureForge Erasmus+) - Bulgarie.	Jeunes (14-30 ans), animateurs socio- éducatifs, conseillers d'orientation professionnelle. Objectifs : exploration des carrières, compétences futures, renforcement des capacités des animateurs socio- éducatifs.	Ateliers basés sur des jeux de société ; boîte à outils ludique (100 kits d'atelier) ; prise de décision par scénarios, jeux de rôle, points, défis coopératifs, débriefings.	Résultats : guide « Compétences et professions de l'avenir», boîte à outils de gamification, LTTA testées ; commentaires positifs des formateurs et participation active.	Haut - jeu de société + boîte à outils localisable ; adapté aux centres de jeunesse, aux écoles, à l'orientation professionnelle.
BC4ESE (Eco- Social Entrepreneur ship)	Consortium BC4ESE - Croatie, Bosnie- Herzégovine, Monténégro, Serbie, Belgique (projet régional).	Young people in the Western BalkansLes jeunes dans les Balkans occidentaux/en Europe. Objectifs : promouvoir l'entrepreneuriat écosocial et les compétences en matière d'entreprise durable.	Éducation numérique par l'exemple ; simulateurs en ligne de scénarios d'entreprises éco- sociales ; points, badges, classements, résultats des scénarios.	18 enseignants et 18 membres du personnel non enseignant, et environ 855 élèves du secondaire.	Méthodes ludiques et stimulantes sur le plan émotionnel.
E-SCAPE Project	Université de technologie chimique et partenaires - Bulgarie + Grèce + partenaires de l'UE.	Étudiants de l'enseignement supérieur, jeunes diplômés, formateurs, éducateurs non formels. Objectifs : compétences transférables (résolution de problèmes, compétences numériques, travail d'équipe), employabilité.	Scénarios d'escape room numériques et monde virtuel en 3D ; guides de scénarios, réflexion et cartographie des compétences.	Résultats : cadre pédagogique, plusieurs scénarios, plateforme 3D, guide sur l'impact et la multiplication ; améliorations qualitatives dans la compréhension des compétences relationnelles.	Solide - les guides de scénarios facilitent la localisation ; les ressources techniques sont utiles, mais des modules plus simples sont possibles.
ERSE (Edu. Rescue of Social Entrepreneur ship)	Consortium ERSE - Belgique + partenaires (Chypre, Portugal, Grèce...).	Jeunes professionnels travaillant dans des ONG, des organisations de jeunesse, des éducateurs. Objectifs : sensibilisation à l'entrepreneuriat social et acquisition de compétences, modèle d'apprentissage des TIC.	Les escape rooms éducatives comme outil central ; apprentissage immersif basé sur des scénarios ; guide pédagogique + manuel de production.	Guide, manuel de production, 18 synopsis et 12 scénarios complets, plateforme électronique, livret de réflexion ; retours positifs des partenaires.	Haut niveau - documents en libre accès, ressources multilingues ; adapté aux écoles, aux ONG et aux formateurs.

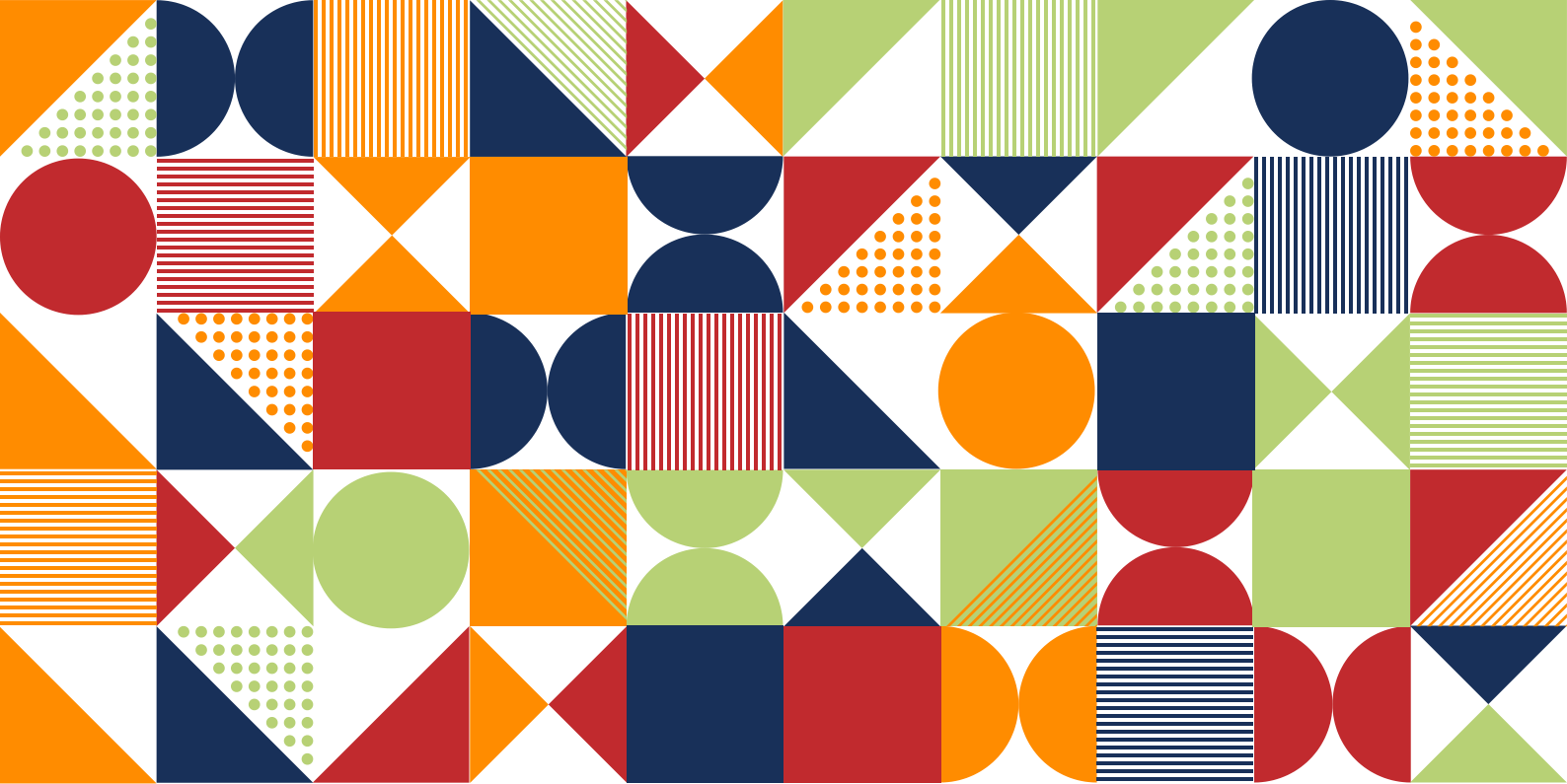


Pratique	Organisation/ Pays	Public cible et principaux objectifs	Méthode de gamification (éléments fondamentaux)	Impact / Résultats (résumé)	Transférabilité
Gaming4Skills	Consortium (Espagne, Chypre, Roumanie, Belgique).	Enseignants, formateurs. Objectifs : intégrer les jeux vidéo dans l'enseignement formel ; développement de compétences transversales.	Utilisation des jeux vidéo existants comme outils d'apprentissage (spectateur/créateur/ jeu individuel/jeu en groupe) ; points d'entrée pédagogiques, séquences d'enseignement.	Résultats : brochure, outil d'aide à la décision, 4 bibliothèques de séquences pédagogiques ; aide aux enseignants pour l'adoption de stratégies basées sur le jeu.	Ressources adaptables à toutes les matières et tous les programmes scolaires.
Gamification of Digital Learning (GDL)	Consortium européen (Grèce, Roumanie, France, Italie, Pologne, Royaume-Uni).	Enseignants et élèves du secondaire. Objectifs : pédagogie numérique, inclusion, préparation des enseignants à la gamification numérique.	Recueil méthodologique, boîte à outils technique, modules d'apprentissage en ligne, séquences pédagogiques.	Ressources multilingues donnant plus de moyens aux éducateurs ; amélioration de l'engagement et des compétences numériques.	Supports multilingues et adaptables à divers systèmes éducatifs.
Play the Way! (Youth Exchange)	Fondation pour le soutien au développement Innovator - Pologne.	Jeunes (18-30 ans) participant à des échanges. Objectifs : employabilité, compétences en matière de CV/entretien, confiance en soi.	Les participants conçoivent des jeux sur le thème du marché du travail : jeux de rôle, défis interactifs, apprentissage entre pairs.	Amélioration constatée de la préparation aux CV/entretiens et de la confiance en soi ; commentaires positifs des participants.	Réplicable dans les ONG ; nécessite des facilitateurs et un cadre interculturel.
GaMYTHication	Fondation Green Elephant (Fundacja Zielony Stoń) - Pologne.	Jeunes (18-30 ans) participant aux échanges Erasmus+. Objectifs : narration, rhétorique, sensibilisation interculturelle.	Narration ludique (Hero's Journey), GN, conception d'escape rooms, création d'avatars, jeux de rôle en équipe.	Amélioration du langage, de la rhétorique, du travail d'équipe et de la prise de parole en public ; évaluations positives.	Adaptable à tous les échanges ; nécessite une facilitation narrative et des accessoires simples.
Game Changer	Logos ONG - Pologne.	Jeunes de 12 à 30 ans. Objectifs : tolérance, engagement civique, inclusion ; lutte contre la radicalisation.	Jeux sociaux hors ligne + jeux de rôle en ligne (Roll20, Discord). Jeux de rôle, négociation, prise de décision, simulation de défis civiques.	Mobilisation des jeunes locaux ; portée en ligne dans toute la Pologne ; forte implication et discussions sur les valeurs civiques.	Reproductible par les ONG ; nécessite des plateformes numériques et des animateurs formés.

Pratique	Organisation/ Pays	Public cible et principaux objectifs	Méthode de gamification (éléments fondamentaux)	Impact / Résultats (résumé)	Transférabilité
Youth Business International (YBI)	Youth Business International (organisation mondiale, siège social au Royaume-Uni) - mise en œuvre en Espagne et au-delà.	Jeunes entrepreneurs âgés de 18 à 35 ans, en particulier ceux qui sont défavorisés. Objectifs : mentorat, finance, compétences entrepreneuriales, développement économique inclusif.	Modules d'apprentissage basés sur des scénarios et défis entrepreneuriaux (éléments numériques), progression du mentorat (moins de gamification classique, plus de défis/simulations).	Large portée (plus de 50 pays), des centaines de milliers de personnes touchées ; solide modèle d'affiliation locale et partenariats privés.	modèle flexible et localisé ; la plateforme numérique permet une mise à l'échelle à distance.
RadicalGAME	Réseau de sensibilisation à la radicalisation / UE consortium - Belgique et partenaires.	Jeunes, éducateurs, responsables associatifs. Objectifs : prévenir la radicalisation, favoriser l'esprit critique et l'inclusion.	Gamification basée sur des cartes (physiques/en ligne), décisions scénarisées, débriefings réflexifs ; version plateforme en ligne.	Encourage le dialogue et la résistance à l'extrémisme ; devrait renforcer l'esprit critique et la prise de conscience.	Formats physiques et numériques ; nécessite une sensibilité culturelle et des partenariats locaux.
iDEA (Inspiring Digital Enterprise Award)	Open University (Royaume-Uni) - plateforme mondiale en ligne	Jeunes (principalement âgés de 10 à 19 ans). Objectifs : compétences numériques/entrepreneuriales ; système de récompenses et de badges pour motiver l'apprentissage.	Missions en ligne, points, badges, récompenses par niveau (bronze/argent/or), certification : mécanismes de gamification puissants.	>2,3 millions d'utilisateurs, 17,2 millions de badges obtenus, 216 000 récompenses ; plusieurs distinctions dans le domaine des technologies éducatives (données issues du rapport).	Plateforme en ligne, facile à adopter ; adaptation locale minimale nécessaire.
Gamification of Employment (GOE I)	Consortium (Espagne, Italie, Portugal, Roumanie).	Jeunes menacés d'exclusion/de chômage (y compris les personnes handicapées et les migrants). Objectifs : compétences transversales, employabilité, inclusion.	Jeux de société sélectionnés pour la mise en pratique des compétences ; Manuel de l'éducateur, journaux des participants, outils d'évaluation.	Preuves qualitatives d'une amélioration de la communication, de l'adaptabilité et de la confiance ; 7 ateliers entre les partenaires.	Approche à faible coût des jeux de société ; le manuel de l'éducateur facilite la reproduction.



Pratique	Organisation/ Pays	Public cible et principaux objectifs	Méthode de gamification (éléments fondamentaux)	Impact / Résultats (résumé)	Transférabilité
EDGE (Enhancing Disabled- people Greatness and Employability)	Conorzio SIR / Melazeta et partenaires - Italie + partenaires européens.	Jeunes présentant des handicaps intellectuels/relationn els. Objectifs : employabilité, recrutement inclusif, esprit d' entreprise.	Serious Game (Melazeta's FairPlay) - scénarios de travail avec avatars ; simulations rejouables basées sur la prise de décision ; complémentarité entre pleine conscience et mentorat.	Livraison d'un jeu sérieux, manuel « Inclusive Companies », formation et stratégie de marque pour les employeurs inclusifs ; impact multimodal positif.	Conçu pour l'accessibilité ; projet pilote dans plusieurs pays ; les ressources et la plateforme facilitent l'adoption.
GROW (Gamify youR yOuth Work)	Consortium (Italie, Grèce, Espagne, Albanie, Kosovo, Monténégro)	Les organisations de jeunesse et les animateurs socio- éducatifs, en particulier ceux qui travaillent avec des jeunes moins favorisés. Objectifs : renforcement des capacités en matière de méthodes de ludification.	Méthodologie et approche pédagogique : manuel, tutoriels vidéo, programmes d'études, communauté de pratique.	Renforcement des compétences et des pratiques des animateurs socio- éducatifs ; les formations locales ont eu des effets multiplicateurs et favorisé le soutien entre pairs.	les matériaux librement disponibles et la communauté de pratique facilitent le transfert à grande échelle.



Cofinancé par
l'Union européenne

FINANCÉ PAR L'UNION EUROPÉENNE. LES POINTS DE VUE ET OPINIONS EXPRIMÉS SONT TOUTEFOIS CEUX DES AUTEURS UNIQUEMENT 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 PEUVENT EN ÊTRE TENUS RESPONSABLES. (CODE DU PROJET : 2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991)

