



Fonds Régional pour l'Innovation Pédagogique en région Centre

APPEL A PROJETS

Pour la mise en œuvre de projets innovants en région Centre

<i>Intitulé du projet</i>	<i>Jeu sérieux pour développer ses connaissances et compétences professionnelles.</i>
<i>Organisme porteur</i>	<i>Groupement d'Intérêt Public Formation Tout au Long de la Vie – Insertion professionnelle d'Orléans-Tours</i>
<i>Partenaires</i>	<i>Entraide Ouvrière AGAFOR CMA 41</i>

PRESENTATION DU PROJET

Le projet vise à créer un jeu sérieux s'appuyant sur le Socle des connaissances et compétences professionnelles et de concevoir une ingénierie intégrant l'exploitation pédagogique de cet outil.

Les objectifs de ce projet :

- *Développer l'employabilité des publics de la Région Centre-Val de Loire en favorisant l'acquisition de connaissances et compétences professionnelles transférables dans tout métier.*
- *Mettre à disposition des organismes de formation de la Région Centre- Val de Loire un outil innovant répondant aux exigences de la nouvelle législation de la formation professionnelle.*

Le principe du jeu :

Les situations expérimentées dans le jeu permettront au joueur de découvrir de façon informelle et ludique. Les connaissances et compétences professionnelles du socle.

Ses choix, réponses et actions auront un impact sur l'évolution de son personnage, et amèneront le joueur à réfléchir sur les connaissances et compétences abordées dans chaque situation du jeu.

Les connaissances et compétences découvertes et expérimentées pendant les phases de jeu seront explicitées, approfondies, réinvesties dans d'autres situations pédagogiques et/ou en contexte professionnel, l'utilisation de cet outil pouvant être intégrée dans divers dispositifs de formation.

Il contribuera ainsi à un premier niveau d'apprentissage et favorisera le captage de publics en difficulté avec les savoirs fondamentaux, leur rendant accessible la certification.

Durée du projet : 2 ans

Le contenu du projet :

1. *Co-conception du scénario et du contenu du jeu ainsi que de l'ingénierie intégrant son exploitation pédagogique*
2. *Développement du projet : conception d'une maquette (navigation, graphisme, etc.), développement et recette de l'outil*
3. *Évaluation de l'outil : expérimentation du jeu par les organismes de formation partenaires avec leurs apprenants*