

Du jeu @u projet

Développer l'entrepreneuriat chez les jeunes en difficulté

Descriptif du projet

Rares sont les jeunes en difficulté qui se sentent concernés par les dispositifs de soutien aux initiatives. Du jeu @u projet vise à faire émerger des jeunes talents en leur donnant les moyens de se confronter à la démarche projet.

Le projet en un mot : « *Du jeu @u projet* » vise à encourager et accompagner la prise d'initiative des jeunes en difficulté et valoriser les acquis de l'expérience-projet. Il s'adresse aux jeunes et aux travailleurs de jeunesse du champ de l'insertion socioprofessionnelle, aux accompagnateurs de porteurs de projets, formateurs, professeurs...

Il prendra forme concrètement par la création d'une plateforme internet à partir de laquelle une multitude d'outils (*serious games, formation e-learning, e-portfolio...*) permettra au public cible de passer de l'idée à l'action...

Un outil clé : Serious game « Monter un projet »

L'intention la plus importante est de concevoir un système de jeu qui soit une métaphore de la méthodologie de projet, qui transmet au joueur les valeurs nécessaires à l'accomplissement d'un projet réel.

Ce jeu est en 3D isométrique, et propose à l'utilisateur de gérer une équipe chargée de construire une salle de concert. Pour cela, il va devoir exploiter les capacités de chacun afin d'accomplir différentes démarches, sous forme de quête ou de mini-jeu.

Ces démarches reprennent les différentes étapes de la méthodologie de projet qui doivent être transmises aux jeunes. L'objectif est de leur faire rencontrer virtuellement les bons interlocuteurs, d'aller consulter les documentations nécessaires, etc...

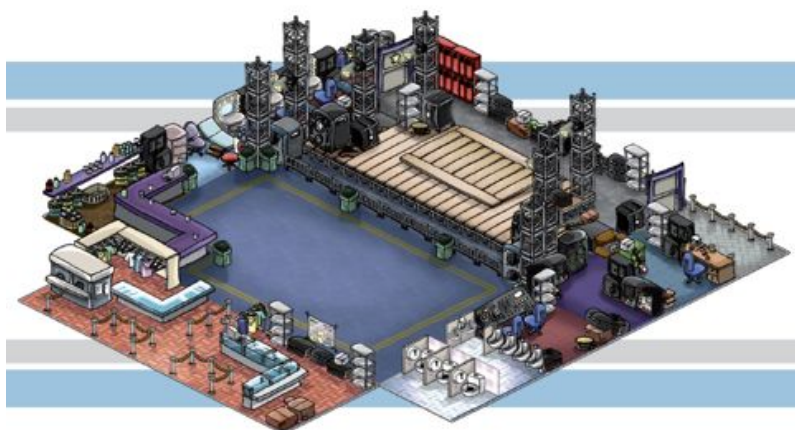
Chaque personne de l'équipe dirigée par le joueur possède ses spécialités. Le joueur devra les exploiter pleinement en réfléchissant à l'attribution des tâches. Accomplir les différentes démarches lui permettra d'accumuler des "briques" utiles à la construction de son bâtiment.

Screenshots du serious game en cours de développement



Promotion du serious game via un jeu sur facebook





Partenaires du projet

Sphère institutionnelle : Ministère de la Justice et des libertés (Protection Judiciaire de la Jeunesse), Direction Régionale de la Jeunesse, des Sports et de la Cohésion Sociale du Nord Pas de Calais.

Du jeu @u projet a obtenu le soutien du Ministère de l'Éducation Nationale, de la Jeunesse et de la Vie Associative dans le cadre d'un appel à projets expérimentaux en faveur de l'engagement des jeunes.

Sphère associative : 22 CLAPs (Comité Locaux d'Aide aux Projets) du Nord-Pas de Calais, Missions Locales d'Insertion, Centre Régional d'Information Jeunesse, École de la deuxième chance, structures relais, ...

