



E-Playing in Social Entrepreneurship



Table des matières

Table des matières	2
1. Introduction	3
2. Résultats attendus	6
3. Profil et rôle du facilitateur	9
4. Profil et rôle de l'acteur	11
5. Installation du jeu	14
6. Utilisation du jeu	15
7. Questions fréquemment posées	18
8. Politiques et conditions d'utilisation	21



1. Introduction

Le projet E-SOCIAL

Le projet Erasmus+ E-SOCIAL « E-Playing in Social Entrepreneurship » vise à sensibiliser les jeunes au monde de l'entrepreneuriat social. Le projet donnera aux jeunes l'opportunité d'acquérir des compétences clés dans l'entrepreneuriat social et leur donnera les premières connaissances nécessaires pour comprendre le sujet. Le projet E-SOCIAL vise à développer des techniques pédagogiques dans le domaine de l'entrepreneuriat social par le biais de la ludification, à destination des jeunes. Le projet crée du matériel de formation innovant dans le domaine de l'éducation à l'entrepreneuriat social basé sur le jeu et fournira des jeux vidéo sérieux qui aideront les jeunes à apprendre les éléments essentiels de l'entrepreneuriat social, en jouant et en interagissant numériquement avec leurs pairs. Les jeux seront d'une difficulté modulable et seront gratuits, dans le cadre d'une plateforme numérique qui sera créée au cours du projet.

Les résultats attendus du projet sont le développement des compétences entrepreneuriales des jeunes, la création d'outils numériques innovants pour la formation des entrepreneurs sociaux et l'habilitation des jeunes à créer leur propre entreprise.

Définition de l'entrepreneuriat social

Selon la définition de la Commission européenne (2014), l'objectif principal d'une entreprise sociale n'est pas de générer des profits pour ses propriétaires ou actionnaires, mais d'avoir un **impact social**, ses profits sont principalement destinés à la réalisation d'objectifs sociaux, elle est gérée par des entrepreneurs sociaux de manière **responsable, transparente** et **innovante**, en impliquant notamment les employés, les clients et les parties prenantes dans ses activités économiques. L'objectif principal des entreprises sociales est de générer un impact significatif sur la société, l'environnement et les communautés locales. Les entreprises sociales contribuent à une forme de croissance intelligente en répondant à des besoins non satisfaits par le biais de l'innovation sociale. Par exemple, pour de nombreuses entreprises sociales, il va de soi d'encourager leurs employés à **se former en permanence** et à améliorer leurs compétences. Elles contribuent également à une croissance durable en tenant compte de leur impact sur l'environnement et en ayant une **vision à long terme**. Par exemple, les entreprises sociales développent souvent des pratiques efficaces pour réduire les émissions et les déchets, ou l'utilisation des ressources naturelles. En outre, en mettant l'accent sur l'aspect humain et la cohésion sociale, les entreprises sociales sont au cœur de la **croissance inclusive** : elles créent des emplois durables pour les femmes, les jeunes et les personnes âgées. En d'autres termes, leur raison d'être est de provoquer des transformations sociales et économiques qui servent les objectifs de la stratégie Europe 2020. (Commission européenne, 2014)

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 dans le cerveau des substances chimiques induisant le plaisir, ce qui se traduit par une expérience éducative plus agréable et plus engageante. Récemment, des études sur l'application de la gamification à 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 l'aboutissement principal du projet E-SOCIAL, car il est un outil clé pour atteindre les résultats escomptés. Cet outil interactif a été conçu avec un certain nombre d'objectifs en tête :

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 des **chances égales d'utiliser la technologie** comme un 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 souhaitons susciter l'enthousiasme et 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

Les joueurs sont constamment motivés pour continuer à jouer grâce à des systèmes de récompense, à la progression de l'intrigue et à un retour d'information positif. 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 d'être blessés.



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.

Dans les prochains chapitres de ce guide, vous trouverez des **instructions** pour les formateurs et les apprenants sur la manière d'utiliser efficacement la plateforme et les jeux sérieux. Dans ce guide, nous explorerons les résultats attendus du projet, le profil et le rôle du facilitateur et du joueur, les exigences techniques, les spécifications du produit et les instructions d'utilisation, ainsi que les questions fréquemment posées et les politiques et conditions d'utilisation.

Lisez la suite pour découvrir comment vous pouvez exploiter tout le potentiel du Serious Game dans le cadre du projet E-SOCIAL et dans vos futurs investissements.

Bonne lecture !

2. Résultats attendus

Dans les prochains chapitres de ce guide, vous trouverez des **instructions** pour les formateurs et les apprenants sur la manière d'utiliser efficacement la plateforme et les jeux sérieux. Dans ce guide, nous explorerons les résultats attendus du projet, le profil et le rôle du facilitateur et du joueur, les exigences techniques, les spécifications du produit et les instructions d'utilisation, ainsi que les questions fréquemment posées et les politiques et conditions d'utilisation.

L'approche innovante du projet intègre le développement et l'utilisation de jeux sérieux en tant qu'outil clé pour l'éducation à l'entrepreneuriat social, abordant ainsi les défis sociétaux tout en encourageant les jeunes à développer des compétences de leadership et à utiliser leurs ressources pour un impact social positif.

Le projet E-SOCIAL vise à avoir un impact significatif aux niveaux local, national et européen en utilisant des jeux sérieux pour enseigner l'entrepreneuriat social. Le projet devrait permettre aux jeunes de s'engager activement, de développer des compétences essentielles, de favoriser les projets communautaires, d'influencer les politiques et d'encourager la collaboration transfrontalière. Grâce à cette approche d'apprentissage par le jeu, le projet contribue à l'objectif plus large d'habiliter les jeunes à agir en tant qu'agents de changement pour le bien social, conformément aux objectifs de la stratégie Europe 2020.

Les résultats attendus à tous les niveaux sont présentés ci-dessous :

Niveau local

Engagement accru : Les jeunes des communautés locales s'engagent activement dans l'entrepreneuriat social, en montrant un intérêt accru pour la résolution des problèmes sociaux locaux par le biais de solutions innovantes.

Développement des compétences : Les jeunes locaux acquièrent des compétences pratiques en matière de résolution de problèmes, de réflexion créative et de communication efficace, appliquées à l'entrepreneuriat social.

Projets à impact communautaire : Inspiration pour le lancement de projets d'entrepreneuriat social à petite échelle visant à relever des défis locaux spécifiques, mettant en évidence l'impact direct de l'apprentissage par le jeu.

Niveau national

Adoption généralisée de l'apprentissage par le jeu : Adoption des jeux sérieux du projet E-SOCIAL en tant qu'outil reconnu pour l'enseignement de l'entrepreneuriat social dans les établissements d'enseignement à travers le pays.

Réseau et collaboration : Formation d'un réseau national d'éducateurs, d'apprenants et d'entrepreneurs sociaux axé sur l'apprentissage par le jeu et l'entrepreneuriat social.



Niveau Européen

Collaboration transfrontalière : Renforcement de la collaboration entre les pays européens sur le partage des meilleures pratiques et des ressources pour l'enseignement de l'entrepreneuriat social par le biais de jeux sérieux.

Projets d'impact à l'échelle européenne : Lancement de projets transfrontaliers d'entrepreneuriat social par des jeunes, facilité par les réseaux et les connaissances acquises grâce au projet E-SOCIAL.

Contribution aux objectifs de l'UE : Contribution aux objectifs de croissance intelligente, durable et inclusive de la stratégie Europe 2020 par la promotion de l'entrepreneuriat social chez les jeunes.

Grâce aux jeux sérieux du projet E-SOCIAL à différents niveaux, l'initiative est conçue non seulement pour présenter aux participants le concept de l'entrepreneuriat social, mais aussi pour les immerger profondément dans les aspects pratiques et théoriques de la création et de la gestion d'entreprises qui cherchent à relever les défis sociétaux.

Les connaissances à acquérir peuvent être décrites comme suit :

Compréhension fondamentale de l'entrepreneuriat social :

Les participants acquerront une compréhension globale de ce qu'implique l'entrepreneuriat social, y compris son importance dans la résolution des problèmes sociétaux. Ils découvriront l'éthique des entreprises sociales, qui donnent la priorité à l'impact social plutôt qu'au profit, et la manière dont ces entreprises équilibrent la durabilité financière avec leur mission de créer un changement positif.

Identification et analyse des problèmes sociaux :

Les apprenants seront dotés des compétences nécessaires pour identifier, analyser et comprendre les causes profondes des problèmes sociaux au sein de leurs communautés, de leurs pays et à l'échelle mondiale. Il s'agit notamment de comprendre comment les facteurs sociaux, économiques et environnementaux interagissent pour créer des défis qui peuvent être relevés grâce à des solutions entrepreneuriales innovantes.

Développement de modèles d'entreprises sociales :

Un aspect clé des connaissances acquises sera la capacité à conceptualiser et à développer des modèles d'entreprise viables à vocation sociale. Il s'agit notamment de comprendre les différents modèles de revenus, les mécanismes de financement et la manière de soutenir une entreprise sociale sans compromettre sa mission sociale.

Innovation et résolution créative de problèmes :

Les jeux sérieux stimuleront la créativité et l'innovation, encourageant les apprenants à sortir des sentiers battus pour trouver des solutions aux problèmes sociaux. Ils exploreront comment la technologie, les plateformes numériques et les approches non conventionnelles peuvent être mises à profit pour le bien social.

Leadership éthique et responsabilité sociale :

Les participants se familiariseront avec le leadership éthique dans le contexte de la gestion d'une entreprise sociale. Il s'agit notamment de prendre des décisions qui reflètent un engagement envers la responsabilité sociale, les pratiques commerciales éthiques, la transparence et la responsabilité.



Gestion et exécution de projets

L'application pratique des compétences en matière de gestion de projet sera un domaine crucial des connaissances acquises. Les apprenants comprendront comment planifier, exécuter et gérer des projets sociaux, notamment en fixant des objectifs, en établissant un budget, en gérant des équipes et en évaluant l'impact.

Travail en réseau et en collaboration :

Une compréhension de l'importance du travail en réseau et de la collaboration dans l'écosystème de l'entrepreneuriat social sera développée. Les apprenants acquerront des compétences dans l'établissement de partenariats, l'engagement avec les parties prenantes et le travail collaboratif entre les secteurs afin d'amplifier l'impact de leurs entreprises.

Culture numérique et utilisation de la technologie :

Étant donné la nature numérique des jeux sérieux, les participants amélioreront leur culture numérique en apprenant à utiliser efficacement les outils, les plateformes et les technologies en ligne pour rechercher, planifier et exécuter des projets d'entrepreneuriat social.

Auto-efficacité et autonomisation :

L'expérience d'apprentissage par le jeu vise à renforcer la confiance des apprenants dans leur capacité à faire la différence. Il s'agit de favoriser le sentiment d'efficacité personnelle et de leur donner les moyens de prendre des initiatives, de diriger des projets et de devenir des agents actifs du changement au sein de leurs communautés.

Adaptabilité et résilience :

En s'engageant dans les jeux sérieux, les apprenants feront l'expérience de la dynamique de la création et de la gestion d'une entreprise sociale, y compris en faisant face aux échecs et aux revers. Ils apprendront ainsi la résilience et l'adaptabilité, des qualités essentielles pour les entrepreneurs qui naviguent dans le paysage complexe de l'entrepreneuriat social.

Les participants et les apprenants du projet E-SOCIAL seront bien équipés pour lancer, diriger et contribuer à des entreprises sociales et à des projets qui cherchent à avoir un impact positif significatif sur la société. Cette compréhension globale de l'entrepreneuriat social, associée à des compétences pratiques et à un état d'esprit axé sur l'innovation et le leadership éthique, leur permettra de devenir des acteurs efficaces du changement dans leurs communautés locales et au-delà.

3. Profil et rôle du facilitateur

« **E-Social - Collaboration Document Scenario Writing** » est un jeu vidéo sérieux axé sur l'entrepreneuriat social. Le jeu comprend plusieurs modules, chacun conçu pour enseigner des aspects spécifiques de l'entrepreneuriat social. Ces modules sont structurés autour d'histoires et de personnages attachants, tels qu'Athena, Myrsini, Martina et Alex, qui se lancent dans des voyages pour explorer et développer leurs entreprises sociales, offrant ainsi une expérience d'apprentissage axée sur la narration.

Dans ce contexte, le profil du facilitateur pour ce projet devrait être précisé comme suit :

Des compétences solides :

Raconter des histoires et concevoir des récits : Capacité à tirer parti de la narration pour enseigner des concepts complexes dans le domaine de l'entrepreneuriat social, en rendant le processus d'apprentissage attrayant et mémorable.

Expertise en matière d'apprentissage par le jeu : Compréhension de l'utilisation des jeux vidéo et de la gamification comme outils pédagogiques, y compris la rédaction de scénarios et le développement d'expériences d'apprentissage interactives.

Développement de stratégies entrepreneuriales : Compétences pour guider les apprenants dans le processus d'élaboration et d'affinement des stratégies d'entreprise en faisant preuve d'esprit critique.

Compétence technique en matière de plateformes d'apprentissage numérique : Compétence en matière de gestion et de navigation sur les plateformes d'apprentissage numérique qui hébergent des jeux vidéo sérieux et d'autres outils pédagogiques interactifs.

Compétences analytiques : Capacité à analyser et à appliquer les concepts de l'analyse SWOT et d'autres outils de planification stratégique dans le contexte de l'éducation à l'entrepreneuriat social.

Pensée critique et résolution de problèmes : Capacité à enseigner et à appliquer des méthodologies de pensée critique pour analyser les problèmes, évaluer différentes solutions et prendre des décisions éclairées, en particulier dans des contextes entrepreneuriaux.

Mécanismes de retour d'information et de réflexion : Compétence dans la conception de mécanismes au sein du jeu qui permettent aux apprenants de recevoir un retour d'information sur leurs décisions et de réfléchir à leur processus de résolution de problèmes.

Compétences douces:

Empathie et sensibilité culturelle : Compétences en matière de création de contenu inclusif, diversifié et sensible aux différents milieux, reflétant l'accent mis par le jeu sur l'acceptation de la diversité.

Résolution créative de problèmes : Capacité à penser de manière créative en appliquant des stratégies de gamification pour résoudre des défis éducatifs et améliorer l'engagement dans l'apprentissage.



Encourager la curiosité et la recherche : Favoriser un environnement où les apprenants sont encouragés à poser des questions, à explorer différentes perspectives et à approfondir les problèmes.

Faciliter l'apprentissage par la réflexion : Capacité à guider les apprenants dans la réflexion sur leurs expériences, à comprendre l'impact de leurs décisions et à apprendre de leurs erreurs.

Communication adaptative : Aptitude à communiquer des concepts complexes de manière accessible et à ajuster les explications en fonction de la compréhension de l'apprenant.

Autonomisation des apprenants : Inspirer confiance aux apprenants pour qu'ils fassent confiance à leur jugement, prennent des risques calculés et s'engagent dans le processus d'apprentissage inhérent au fait de relever des défis. Inspirer les jeunes apprenants à explorer et à poursuivre l'entrepreneuriat social par le biais de jeux convaincants et d'applications dans le monde réel.

Facilitation de l'apprentissage collaboratif : Promouvoir un environnement d'apprentissage collaboratif où les apprenants peuvent partager des idées, des stratégies et des solutions avec leurs pairs, reflétant la nature coopérative de la narration du jeu.

4. Profil et rôle du joueur

Les caractéristiques du joueur

Les joueurs de jeux sérieux axés sur l'entrepreneuriat social peuvent être des personnes d'âges, de milieux et de professions différents. Plus précisément, les jeux sérieux possèdent un sens aigu de l'empathie et de la responsabilité sociale, reconnaissant l'importance pour les jeunes de relever les défis sociétaux et d'avoir un impact positif sur leurs communautés.

En outre, les jeunes qui font preuve de créativité et d'esprit d'entreprise peuvent activement tirer parti des possibilités offertes par les jeux sérieux pour élaborer et mettre en œuvre des solutions innovantes afin de résoudre des problèmes sociaux. En outre, les jeunes apprenants intéressés par l'entrepreneuriat social peuvent être des communicateurs efficaces, capables d'exprimer leurs idées de manière convaincante et de construire autour d'objectifs et de valeurs partagés.

En outre, les jeux sérieux dans le domaine de l'entrepreneuriat social peuvent servir d'outils précieux pour la collaboration interdisciplinaire et l'engagement intersectoriel. En favorisant la collaboration et l'échange de connaissances entre des joueurs d'horizons différents, ces jeux créent des opportunités d'apprentissage interdisciplinaire et de résolution collective de problèmes, reflétant ainsi la nature collaborative de l'entrepreneuriat social dans le monde réel.

Y a-t-il une limite d'âge ?

La principale tranche d'âge du public cible des jeux sérieux axés sur l'entrepreneuriat social est celle des jeunes, de la fin de l'adolescence au début de l'âge adulte.

Toutefois, le public cible peut inclure un large éventail de personnes, y compris des professionnels et des personnes issues de différents milieux. Cette tranche d'âge englobe généralement des personnes qui recherchent activement des possibilités d'avoir un impact positif sur leur communauté, qui sont ouvertes à la collaboration interdisciplinaire et qui sont capables d'exprimer leurs idées de manière convaincante.

Pourquoi les jeunes devraient-ils commencer à jouer ?

L'intersection des jeux et de l'impact social représente une opportunité passionnante. En mettant l'accent sur l'innovation, la durabilité, l'engagement communautaire et le leadership éthique, l'utilisation du pouvoir des pratiques synchrones par le biais de la gamification peut ouvrir la voie à des solutions transformatrices pour relever les défis sociétaux les plus pressants.

Les jeux sérieux « E-Social » aident les apprenants dans les catégories suivantes :



Impact social : Ils aident les apprenants à créer des solutions tangibles et durables à des problèmes sociaux urgents, en considérant l'esprit d'entreprise comme un changement positif.

Innovation dans les solutions sociales : En explorant des approches et des technologies innovantes qui répondent aux défis sociaux, en cherchant à appliquer la pensée entrepreneuriale pour créer des solutions évolutives et ayant un impact.

Modèles d'entreprise durables : En développant et en mettant en œuvre des modèles d'entreprise qui donnent la priorité à la durabilité sociale et environnementale, en reconnaissant le potentiel de changement significatif et durable de l'esprit d'entreprise.

Engagement et autonomisation des communautés : S'engager auprès des communautés touchées par des problèmes sociaux, donner aux jeunes les moyens de participer activement à la conception et à la mise en œuvre de solutions, et faire de l'esprit d'entreprise un outil de développement communautaire.

Comment les apprenants bénéficieront-ils des jeux sérieux ?

Les apprenants peuvent bénéficier des jeux sérieux axés sur l'entrepreneuriat social de plusieurs façons. Tout d'abord, ces jeux offrent un environnement d'apprentissage dynamique et interactif qui engage les apprenants dans des expériences pratiques, leur permettant d'appliquer des connaissances théoriques à des scénarios du monde réel. Grâce au jeu, les apprenants peuvent expérimenter différentes stratégies, tester leurs idées et tirer des leçons de leurs succès et de leurs échecs dans un cadre sûr et favorable. Cette approche d'apprentissage par l'expérience favorise une compréhension et une rétention plus profondes des concepts, dotant les apprenants de compétences pratiques et d'idées directement applicables à leurs futurs efforts dans le domaine de l'entrepreneuriat social.

Deuxièmement, les jeux sérieux dans ce secteur offrent des possibilités d'apprentissage personnalisé et de développement des compétences. Les apprenants peuvent progresser à leur propre rythme, recevoir un retour d'information immédiat sur leurs performances et accéder à des ressources et à un soutien adapté à leurs besoins individuels et à leur style d'apprentissage. Qu'ils explorent les fondements de l'entrepreneuriat social, qu'ils améliorent des compétences spécifiques telles que la résolution de problèmes ou la communication, ou encore le leadership éthique, les apprenants peuvent personnaliser leur parcours d'apprentissage en fonction de leurs intérêts et de leurs aspirations. Cette flexibilité et cette autonomie permettent aux apprenants de s'approprier leur apprentissage et de poursuivre des domaines d'intérêt qui correspondent à leurs objectifs personnels et professionnels.

En outre, les jeux sérieux facilitent la mise en réseau et la création d'une communauté entre les apprenants, en encourageant la collaboration, le mentorat et le soutien par les pairs. En participant à des jeux multijoueur, à des défis en équipe ou à des communautés en ligne, les apprenants peuvent entrer en contact avec des personnes partageant les mêmes idées, partager des expériences et des points de vue, et établir des relations précieuses avec des pairs, des mentors et des professionnels de l'industrie. Ces réseaux offrent un écosystème favorable aux apprenants pour échanger des idées et collaborer sur des projets, améliorant ainsi leur expérience d'apprentissage et élargissant leurs réseaux professionnels.



Pourquoi les jeux sérieux sont-ils l'environnement d'apprentissage le plus approprié pour les jeunes ?

Les jeux sérieux offrent un environnement d'apprentissage attrayant qui convient parfaitement aux jeunes qui explorent l'entrepreneuriat social. Grâce à leur capacité à combiner divertissement et éducation, ces jeux attirent l'attention des jeunes apprenants, rendant l'apprentissage agréable et significatif. En simulant des scénarios et des défis du monde réel, les jeux sérieux permettent aux apprenants d'appliquer des concepts théoriques dans des contextes pratiques, favorisant ainsi l'apprentissage par l'expérience. Cette approche interactive permet aux apprenants d'acquérir des compétences essentielles telles que la pensée critique, la résolution de problèmes et la collaboration dans un cadre sûr et favorable.

En outre, les jeux sérieux offrent des expériences d'apprentissage personnalisées, permettant aux apprenants de progresser à leur propre rythme et d'adapter leur parcours éducatif à leurs intérêts et à leurs aspirations. Grâce à des fonctions multijoueurs et à des communautés en ligne, ces jeux favorisent la mise en réseau et la collaboration entre pairs, créant ainsi un écosystème où les jeunes peuvent entrer en contact avec d'autres personnes, partager des idées et nouer des relations précieuses.

5. Installation du jeu

Le jeu peut être téléchargé sur les smartphones Android et iOS. L'utilisation du jeu est gratuite et ne comprend aucun achat in-app.

Vous pouvez trouver le jeu à l'adresse suivante :

(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Games8D.esocial>,

<https://apps.apple.com/nl/app/e-social/id6578450183>)

Vous pouvez également scanner ces codes QR pour télécharger le jeu :

E-Social Apple App Store



E-Social Google Play Store



Le jeu est conçu pour être jouable sur la plupart des appareils mobiles. Toutes les données enregistrées dans le jeu sont utilisées pour les besoins du jeu, principalement pour suivre la progression du joueur. **Aucune donnée concernant les joueurs n'est partagée avec le développeur ou tout autre tiers.**

Si vous envisagez d'utiliser le jeu dans un cadre scolaire, nous vous suggérons de demander à vos élèves de télécharger l'application avant le début du cours. Ils devront faire de la place sur leur téléphone et avoir accès à l'internet pour télécharger le jeu.

Le jeu a été optimisé pour réduire la quantité de stockage et de données nécessaires à son téléchargement. Si l'un de vos élèves n'est pas en mesure d'installer le jeu en raison de problèmes de stockage ou de compatibilité, nous vous recommandons de le jumeler avec un autre élève.

Les élèves et les enseignants **n'auront pas** besoin de créer un compte ou de s'inscrire pour commencer à jouer.

6. Using the Game

Principal du jeu

Dans le jeu, les joueurs joueront divers scénarios fictifs liés à l'entrepreneuriat social. Ils jouent ces scénarios en répondant à des questions et en collectant des « Blockies » en cours de route. Le joueur a terminé le jeu lorsqu'il a collecté tous les blockies.

Menu principal

Après avoir démarré l'application, l'utilisateur accède au menu principal

Le menu principal comporte trois options :

Jouer / Continuer : En cliquant sur ce bouton, le joueur accède au menu de sélection du scénario.

Langue : En cliquant sur ce bouton, le joueur accède au menu de sélection de la langue.

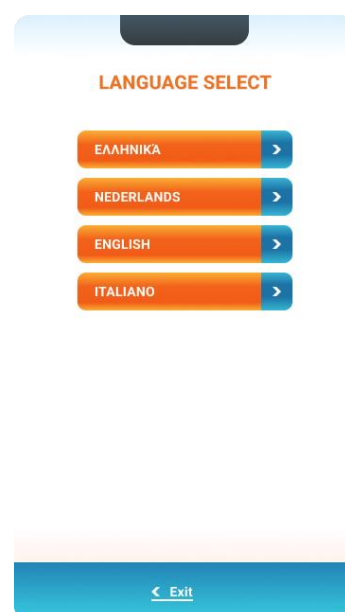
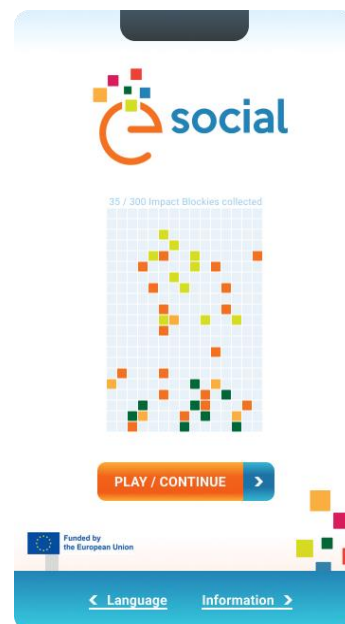
Information : En cliquant sur ce bouton, le joueur obtient plus d'informations sur le projet E-Social et le jeu sérieux.

L'utilisateur voit également une grille de carrés, qui sont tous vides lorsqu'il démarre le jeu pour la première fois. Ces carrés représentent les éléments constitutifs de l'entrepreneuriat social. En jouant le jeu et en prouvant leurs connaissances, les joueurs s'efforcent de compléter leur grille de blocs de construction.

Menu de sélection de la langue

Le menu de sélection de la langue permet aux joueurs de changer la langue du jeu. Au lancement, le jeu prend en charge les langues suivantes :

- anglais
- néerlandais
- grec
- italien



Menu de sélection des scenarios

Le menu de sélection des scénarios permet aux joueurs de choisir le scénario auquel ils vont jouer.

Après avoir cliqué sur l'un des scénarios, ils obtiennent une brève introduction sur l'histoire qu'ils vont jouer. Ils peuvent ensuite revenir en arrière en cliquant sur « Quitter » ou commencer le scénario en cliquant sur « Continuer ».

Les joueurs qui jouent pour la première fois verront un court tutoriel lorsqu'ils commenceront un scénario pour la première fois. Le didacticiel explique les écrans de défi suivants.

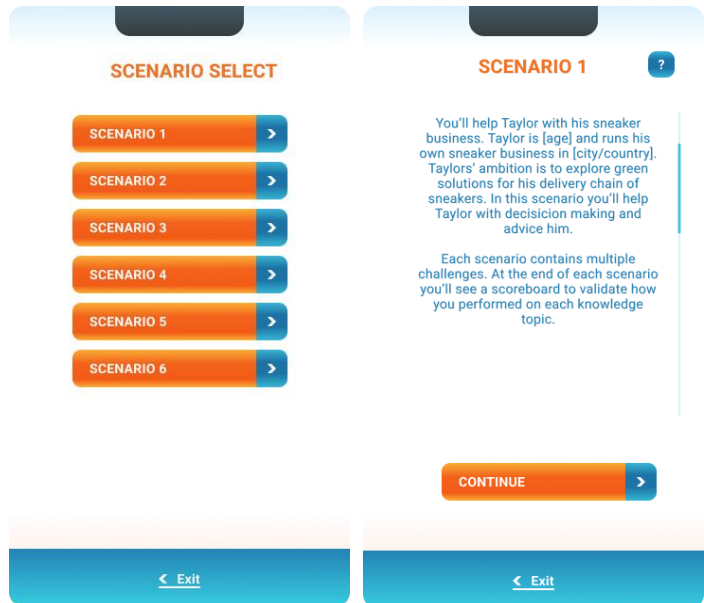
Du défi de l'écran

Du défi de l'écran permet aux joueurs de jouer les scénarios.

En haut de l'écran, un court texte explique un dilemme ou une question. Au milieu de l'écran, le joueur voit une carte qu'il peut faire glisser dans plusieurs directions.

En glissant la carte vers la gauche, la droite, le haut et le bas, le joueur peut voir différentes options pour répondre à la question ou au dilemme. Le joueur choisit une option en faisant glisser la carte dans cette direction, puis en cliquant sur le bouton de confirmation en bas de l'écran.

Le joueur reçoit immédiatement un retour d'information sur sa réponse, ce qui lui permet de connaître les avantages et les inconvénients des différentes options. Ensuite, le joueur poursuit le scénario en cliquant sur Continuer. Si l'histoire est terminée, il accède à un écran d'évaluation, où il voit combien de réponses sont correctes.



Conseils pour les enseignants et les entraîneurs

1. Insistez auprès de vos étudiants sur le fait que l'on n'attend pas d'eux qu'ils obtiennent un score parfait lors de leur première session de jeu. Demandez-leur plutôt où ils ont rencontré des difficultés et encouragez-les à explorer ce sujet dans le cours développé ou dans d'autres documents. Ensuite, ils pourront revenir et voir s'ils sont capables d'atteindre un nouveau score élevé !
2. Chaque scénario porte sur un sujet spécifique, en rapport avec les thèmes abordés dans le matériel de formation développé. Jouez vous-même à chaque scénario pour comprendre quel scénario correspond au sujet que vous allez aborder pendant votre cours ou votre session. Jouez ensuite ce scénario avec vos élèves pour commencer la leçon de manière amusante et interactive !
3. Bien que le jeu attribue une note à chaque réponse, il se peut que vous ne soyez pas d'accord avec ce qui est considéré comme « correct ». N'oubliez pas que le jeu est un point de départ pour l'apprentissage, et non un manuel définitif. Encouragez vos élèves à être critiques à l'égard du jeu et mettez-les au défi de débattre des choix corrects.

7. Questions fréquemment posées

1. Quel est l'objectif du jeu ?

Le jeu a été développé dans le cadre du projet « E-Playing in Social Entrepreneurship » afin de promouvoir l'apprentissage et la sensibilisation à l'entrepreneuriat social. Les joueurs s'engagent dans divers scénarios et activités pour améliorer leur compréhension de l'entrepreneuriat social, le débat qui s'y rapporte et développer des compétences en matière de résolution de problèmes.

2. Comment accéder au jeu ?

Pour accéder au jeu, il vous suffit de visiter <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Games8D.esocial>, <https://apps.apple.com/nl/app/e-social/id6578450183> et de suivre les instructions pour créer un compte ou vous connecter si vous en avez déjà un. Une fois connecté, vous pouvez commencer à jouer immédiatement.

3. Quels types de scénarios sont inclus dans le jeu ?

Le jeu propose une variété de scénarios liés à l'entrepreneuriat social, y compris les défis auxquels sont confrontées les entreprises sociales, les dilemmes éthiques, l'engagement communautaire et les pratiques commerciales durables.

4. Y a-t-il différents niveaux ou étapes dans le jeu ?

Non, le jeu n'utilise pas de niveaux traditionnels. Il est plutôt structuré autour de scénarios avec différents matériels d'apprentissage qui suivent un développement de contenu, toujours en s'appuyant sur les informations précédentes. Chaque scénario présente de nouveaux défis et de nouvelles opportunités d'apprentissage, permettant aux joueurs de progresser dans le jeu tout en approfondissant leur compréhension des concepts de l'entrepreneuriat social.

5. Comment les scores sont-ils calculés dans le jeu ?

Les scores sont basés sur différents facteurs, notamment la précision de vos réponses aux questions à choix multiples, l'efficacité de vos stratégies de résolution de problèmes et votre performance globale dans chaque scénario. Vous pouvez consulter vos scores sur le tableau d'affichage pour suivre vos progrès et identifier les points à améliorer.

6. Puis-je jouer au jeu sur des appareils mobiles ?

Oui, le jeu est conçu pour être adapté aux appareils mobiles, ce qui vous permet de jouer sur des smartphones et des tablettes ainsi que sur des ordinateurs de bureau.

7. Existe-t-il un mode multijoueur ?

Non, le jeu ne dispose pas actuellement d'un mode multijoueur. Cependant, nous encourageons les éducateurs à utiliser le jeu comme une activité de classe où les élèves peuvent engager des discussions, collaborer à des solutions et partager leurs expériences les uns avec les autres. Cette approche collaborative peut améliorer l'apprentissage et favoriser une meilleure compréhension des concepts présentés dans le jeu.

8. À quelle fréquence le jeu est-il mis à jour ?

Le jeu est développé dans le cadre d'un programme financé, et des mises à jour concernant de nouveaux scénarios, de nouvelles fonctionnalités et des améliorations basées sur les commentaires des utilisateurs seront effectuées au cours de la phase de mise en œuvre du projet. Ces mises à jour resteront disponibles gratuitement pendant les 5 prochaines années. Si des fonds futurs sont alloués au développement de la plateforme, d'autres activités pourront être ajoutées pour améliorer l'expérience de jeu. Notre objectif est de fournir un soutien et des améliorations continus afin de garantir que les joueurs continuent à apprécier le jeu et à en tirer profit.

9. Existe-t-il une communauté ou un forum permettant aux joueurs de discuter du jeu ?

Oui, nous encourageons les joueurs à rejoindre notre communauté en ligne ou notre forum pour partager des astuces, des stratégies et des commentaires avec d'autres joueurs et l'équipe de développement.

10. Comment puis-je signaler des bugs ou donner mon avis sur le jeu ?

Si vous rencontrez des bugs ou des problèmes en jouant au jeu, ou si vous avez des suggestions d'amélioration, veuillez contacter notre équipe d'assistance. Nous apprécions vos commentaires et nous nous efforçons de rendre le jeu aussi agréable et engageant que possible pour tous les joueurs.

11. Que sont ces mots en surbrillance ?

Les mots surlignés dans le jeu sont des termes ou des concepts clés relatifs à l'entrepreneuriat social. En cliquant sur ces mots, vous obtiendrez des informations supplémentaires ou des définitions qui aideront les joueurs à mieux comprendre le contexte et la signification de ces termes dans les scénarios.



12. Comment puis-je me tester sans l'aide du résumé ?

Pour vous tester sans vous appuyer sur le résumé, essayez de vous engager activement dans les scénarios et les questions présentés dans le jeu. Mettez-vous au défi d'appliquer les connaissances et les compétences que vous avez acquises pour prendre des décisions éclairées et résoudre des problèmes dans chaque scénario. En pratiquant la pensée critique et la résolution de problèmes de manière indépendante, vous pouvez renforcer votre compréhension et votre confiance en vous pour relever les défis du monde réel.

8. Politiques et conditions d' utilisation

WP3 : Développement du consentement GDPR pour le Serious Game

Formulaire de consentement pour l'accès au « E-Playing in Social Entrepreneurship serious game » (jeu sérieux sur l'entrepreneuriat social)

Veillez lire attentivement les termes et conditions suivants avant d'accéder au jeu en ligne développé dans le cadre du projet « E-Playing in Social Entrepreneurship », qui a été cofondé par le programme Erasmus+ par l'intermédiaire de partenaires de mise en œuvre, notamment :

- Koinoniki Synetairistiki Epicheirisi Syllogikis kai Koinonikis Ofeleias « FOR ME » (Pour moi)
- Magnetar Ltd
- Ce.F.A.S. - Centro di Formazione ed Alta Specializzazione
- Institut pour l'apprentissage et le développement de carrière
- 8d games BV
- Meridaunia

En cochant la case et en accédant au jeu, vous acceptez d'être lié par ces termes et conditions.

1. Acceptation des conditions

En accédant au jeu, vous acceptez d'adhérer et d'être lié par les conditions générales décrites dans l'application.

2. Âge requis

Vous devez être âgé d'au moins 18 ans pour accéder à ce jeu. En accédant au jeu, vous déclarez avoir au moins 18 ans.

3. Description du jeu

Le jeu auquel vous accédez a été produit dans le cadre du projet « E-Playing in Social Entrepreneurship » et comprend les éléments suivants :

- Jouer à différents scénarios
- Répondre à des questions à choix multiples
- Utiliser la fonctionnalité « glisser-déposer ».
- Visualiser des images de situations réelles pour les mettre en évidence et les reconnaître
- Évaluer les stratégies d'adaptation en répondant à des questions du type « comment feriez-vous face à cette situation ? ».
- Examinez vos performances sur un tableau de bord pour suivre vos progrès et augmenter vos niveaux de connaissances.



4. La vie privée

Nous accordons une grande importance à la protection de votre vie privée. Notre politique de confidentialité explique comment nous recueillons, utilisons et protégeons vos informations personnelles. En accédant au jeu, vous acceptez la collecte, l'utilisation et la divulgation de vos informations comme décrit dans notre politique de confidentialité.

5. Propriété intellectuelle

Tout le contenu du jeu, tel que les textes, les graphiques, les logos, les images, les clips audio, les clips vidéo, les téléchargements numériques, les compilations de données et les logiciels, est la propriété du « E-Playing in Social Entrepreneurship Consortium » ou de ses concédants de licence et est protégé par les lois sur les droits d'auteur.

6. Code de conduite

Vous acceptez d'utiliser le jeu uniquement à des fins légales et conformément aux présentes conditions générales. Vous vous engagez à ne pas :

- Utiliser le jeu d'une manière qui enfreint toute loi ou réglementation applicable.
- Utiliser le jeu pour nuire, menacer ou harceler autrui.
- Interférer avec le fonctionnement du jeu ou le perturber.
- Tenter d'obtenir un accès non autorisé à toute partie du jeu ou à tout autre système ou réseau connecté au jeu.

7. Limitation de la responsabilité

Dans toute la mesure permise par la loi, aucun des membres du « E-Playing in Social Entrepreneurship Consortium » ne sera responsable des dommages indirects, accessoires, spéciaux, consécutifs ou punitifs, ou de toute perte de profits ou de revenus, qu'elle soit encourue directement ou indirectement, ou de toute perte de données, d'utilisation, de fonds de commerce ou d'autres pertes intangibles, résultant de votre accès au jeu ou de votre utilisation de celui-ci.