



GAMIFICATION

Accompagnement de personnes éloignées durablement de l'emploi à travers le jeu

POUR QUOI ?

La situation de l'emploi est toujours aussi problématique en Europe, notamment pour les chômeurs de longue durée éloignés de l'emploi. Comment assurer une insertion sur le marché du travail à ces personnes qui ont déjà perdu toute confiance en eux, en leurs capacités ? Quelle méthode mettre en œuvre qui permettra de faire la différence ?

Gamification est un projet financé par la Commission Européenne, à travers le programme Erasmus+ ; il s'agit d'un partenariat stratégique dans le domaine de l'éducation des adultes. Il vise à remobiliser les personnes éloignées de l'emploi de manière durable et les encourager à reprendre pied dans le monde du travail à travers l'entrepreneuriat. L'innovation de ce projet réside dans l'utilisation du jeu dans les différentes sessions d'accompagnement.

Il est important pour les personnes éloignées durablement de l'emploi de reprendre confiance en eux. Cette expérimentation à dimension européenne utilisant l'outil du jeu vise à mobiliser les compétences sociales des personnes éloignées de l'emploi.

LES CIBLES

- Les seniors éloignés de l'emploi
- Les structures d'accompagnement des personnes sans emploi

DUREE DU PROJET

- 24 mois
- Début : Septembre 2014
- Fin : Août 2016

LES DIFFERENTES PHASES DU PROJET

La déclinaison française de Gamification, projet européen Erasmus+, utilise le traditionnel jeu de l'oie comme support ludique d'ateliers de groupe. Les 63 cases du jeu ont été conçues pour que les 6 à 8 joueurs du groupe prennent conscience, au fur et à mesure des 6 sessions (une par semaine), de l'ensemble de la palette de leurs compétences sociales et professionnelles et se mettent à imaginer dans quel environnement elles pourraient être appréciées et valorisées. Découvrir peu à peu ses talents personnels et profiter de la créativité naturelle à tout groupe pour analyser à qui ils seraient utiles : c'est le but du jeu.

Les thèmes travaillés en ateliers concernent l'ensemble des aptitudes acquises au cours d'une vie. Ils concernent les savoir-faire et le savoir-être, les environnements économiques ou sociaux connus, les aptitudes sociales de chacun. Ils ne partent pas du seul univers professionnel mais s'attachent à mettre en évidence la richesse d'un parcours de vie.



Ensuite, on peut alors analyser dans quel environnement ces habiletés peuvent être reconnues et valorisées, en insistant sur les aptitudes qui peuvent être utiles à une entreprise. L'entreprise étant ici définie comme un groupe de personnes travaillant ensemble à créer de la richesse (monétaire, sociale, etc...).

Ce jeu de l'oie ne s'apparente ni à un bilan de compétences ni à un outil de développement personnel mais s'attache à découvrir le projet, personnel ou collectif, qui mobilise l'implication de chacun.

Pistes Solidaires s'est associé à l'association SAS Béarn afin de développer cette expérimentation sur le territoire.

LES PARTENAIRES

- Université de Chester, Royaume-Uni
- Cookie Box, Espagne
- Fondazione Risorsa Donna, Italie
- Asociatia de Studii Socio-Economice, Roumanie
- Université d'Helsinki, Finlande
- ASP Ankara İl Müdürlüğü, Turquie
- Asociatia Fantom, Roumanie
- Université de Coventry, Royaume-Uni
- Chambre de Commerce de Sabadell, Espagne

PLUS D'INFO

Edith Leroy - sp@pistes-solidaires.fr

Flora Errecart - flora@pistes-solidaires.fr

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne.

Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.