

EduGame Serious Games for Creativity and Social Cohesion in Teacher Education

INFORMATIONS DU PROJET	
Acronyme	EduGame
Identifiant projet	101128757
Pays participants	AL, BA, ES, IT, LT, TN
CARACTÉRISTIQUES , BUTS ET OBJECTIFS DU PROJET	
Pilier	Développement du curriculum
Type d'action	CBHE
Type du projet	Projet Volet 2
Date de début	11/01/2023
Date de fin	31/10/2026
Budget du projet	797 241,00 €
Site web du projet	https://www.uj.rnu.tn/fr/article/697/projetedugame
Fiche projet EACEA	https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/101128757
Etat d'avancement	en cours
CONSORTIUM DU PROJET	
Nom de l'organisation	Pays
COORDINATEUR	
VYTAUTO DIDZIOJO UNIVERSITETAS	Lituanie
Partenaires Européens	
UNIVERSITAT POLITECNICA DE VALENCIA	Espagne
UNIVERSITET ALEKSANDER XHUVANI ELBASAN	Albanie
UNIVERSITETI I TIRANES	Albanie
UNIVERZITET DZEMAL BIJEDIC U MOSTARU	Bosnie-Herzégovine
UNIVERZITET U BIHACU	Bosnie-Herzégovine
UNIVERSITA DEGLI STUDI DI SALERNO	Italie
Partenaires Tunisiens	
UNIVERSITE OF JENDOUBA	Tunisie
University of Sousse	Tunisie
Résumé	

Le projet EduGame vise à améliorer la formation des enseignants dans les Balkans occidentaux et la région sudméditerranéenne en promouvant l'apprentissage par le jeu comme nouvelle approche pédagogique. L'objectif du projet est de former des futurs enseignants hautement qualifiés en sciences sociales, en sciences humaines et en informatique aux technologies éducatives en utilisant des jeux sérieux pour promouvoir les droits de l'homme, la démocratie et la cohésion sociale dans deux régions voisines ayant des cultures et une histoire d'influences mutuelles. Cela contribuera à améliorer la qualité de la formation des étudiants dans les six programmes de licence et de master modernisés. Le but est de moderniser les curricula de formation des enseignants en y intégrant une dimension axée sur les jeux sérieux et l'apprentissage par le jeu, d'élaborer des ressources pédagogiques de qualité, et d'équiper des laboratoires EduGame en s'appuyant sur des approches pédagogiques innovantes et des technologies éducatives avancées. Des spécialistes de Lituanie, d'Espagne et d'Italie initieront leurs collègues d'Albanie, de BosnieHerzégovine et de Tunisie aux nouvelles approches pédagogiques centrées sur l'élève, constructivistes et expérientielles, ainsi qu'à de nouvelles solutions technologiques éducatives. Cela aidera les enseignants à concevoir et développer des jeux éducatifs, à reconnaître leur potentiel didactique, et à utiliser ces connaissances dans leur pratique pédagogique. Les futurs enseignants en sciences sociales, sciences humaines et informatique apprendront également la conception de jeux, considérée comme un processus créatif incluant le développement d'un concept de jeu, des éléments fondamentaux et de la structure, y compris les graphismes, l'histoire, la jouabilité et l'équilibre du jeu. Les diplômés seront en mesure d'appliquer l'apprentissage basé sur le jeu comme stratégie pédagogique innovante, de promouvoir le changement social et de favoriser l'inclusion, en mettant l'accent sur les droits humains, l'égalité des genres, la cohésion sociale et l'intégration de populations diverses, y compris les personnes en situation de handicap, de tous âges, genres, origines ethniques et cultures, dans les régions des pays participants au projet.

Impact du projet En Tunisie

Formation des enseignants modernisée par les serious games ; pratiques pédagogiques innovantes diffusées dans les écoles partenaires.

Soutenabilité

Approche ludopédagogique intégrée dans les formations d'enseignants ; bibliothèques de serious games accessibles.

Principales recommandations

Intégrer les serious games dans les curricula de formation initiale des enseignants ; évaluer systématiquement l'impact pédagogique.

EduGame en chiffres en Tunisie