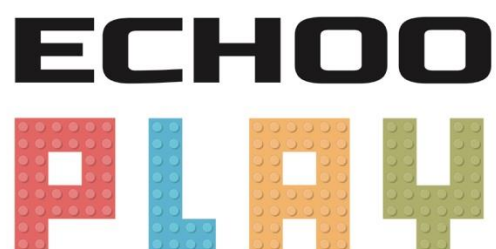


# MANUEL des bonnes pratiques



Projet n° 2020-1-IS01-KA202-065802

**Sommaire**

À propos du projet .....	2
Document de contexte .....	4
GP 1 – Sales, Marketing and Business Operations - Ventes, marketing et opérations commerciales - Islande .....	5
GP 2 – L’Orientamento – L’Orientation - Italie .....	8
GP 3 - KOROKE - Centre d’orientation et de langues pour les immigrants hautement instruits - Finlande .....	10
GP 4 - Speed Comport’in - France .....	13
GP 5 – Unlock Project Management – Débloquer la gestion de projet -UK .....	15
Crédits.....	18

*JEU ECHOO est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre de la programme « Erasmus+ – KA2 – Partenariats stratégiques pour Enseignement et formation professionnels” - Projet no. 2020-1-IS01-KA202-065802*

*Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l’opinion de l’auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.*

# À propos du projet

ECHOO PLAY est un projet financé avec le soutien de la Commission européenne dans le cadre du programme Erasmus+ - Action clé 2 – Partenariats stratégiques pour l'enseignement et la formation professionnels.

## Contexte

Comme l'a déclaré l'OCDE, il est de plus en plus important que les systèmes d'apprentissage offrent des possibilités d'acquérir des compétences recherchées sur le marché du travail. Mais cela est un véritable défi dans le contexte de l'évolution constante des besoins en compétences.

Au niveau européen, EC a détecté que :

- Beaucoup de personnes en Europe ne peuvent pas trouver un emploi parce qu'ils n'ont pas les bonnes compétences ou qu'ils travaillent dans des emplois qui ne correspondent pas à leurs talents. En effet, 30% des diplômés de l'enseignement supérieur travaillent dans des emplois qui ne nécessitent pas une qualification universitaire.
- Parallèlement, 40% des employeurs ne trouvent pas les bonnes compétences pour pourvoir leurs postes vacants, et trop peu de gens ont la formation, les dispositions d'esprits et les compétences pour créer leur propre entreprise ou chercher de nouvelles opportunités.

## RAISON DE LA PROPOSITION

Le projet ECHOO PLAY aimerait développer, tester, adapter et mettre en œuvre une toute nouvelle méthodologie qui pourrait aider les différents éducateurs à guider les utilisateurs vers des carrières et à développer leur rôle d'orientation.

La proposition est basée sur l'introduction d'innovation forte, d'approches et de méthodologies créatives et disruptives dans le système d'enseignement professionnel grâce à l'utilisation intensive des éléments de ludo pédagogie via un jeu éducatif avec des blocs de LEGO® et un jeu de société afin de créer un nouveau système de pointe visant une identification de carrière plus efficace et un renforcement de l'orientation professionnelle.

Il s'agit de développer des produits innovants prêts à être utilisés par les enseignants, les formateurs, les prestataires d'EFPP, le personnel professionnel, les centres d'emploi, le système éducatif, etc.

## RÉSULTATS/PRODUITS

Le PARTENARIAT DE PROJET permettra de :

- INTRODUIRE et DIFFUSER LA CONNAISSANCE le concept de gamification, de créativité et de jeu éducatif
- Créer un GUIDE DE RECUEIL DE DONNEES en explorant et en identifiant les besoins pour une meilleure employabilité, guide sur lequel s'appuyer ensuite pour l'élaboration d'approches sur mesure du jeu éducatif et de la gamification
- Fournir un KIT D'OUTILS et un GUIDE DE MÉTHODOLOGIE sur Lego® Serious Play® pour l'identification de carrière comme une approche efficace pour faciliter et débloquer les qualités d'ouverture d'esprit des formateurs utiles pour identifier et sélectionner un parcours de carrière pour chaque apprenant

*JEU ECHOO est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre de la programme « Erasmus+ – KA2 – Partenariats stratégiques pour Enseignement et formation professionnels » - Projet no. 2020-1-IS01-KA202-065802*

*Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.*

- Concevoir et offrir un tout nouveau JEU DE SOCIÉTÉ POUR L'ORIENTATION PROFESSIONNELLE conçu pour permettre aux apprenants en adéquation avec le marché du travail et ses besoins réels en matière d'emploi
- Valider la méthodologie grâce à un DOCUMENT DE RECHERCHE sur l'approche méthodologique et pédagogique utilisée lors de la mise en œuvre du projet
- Construire un RÉSEAU D'EXPERTS et créer un tout nouveau PROFIL PROFESSIONNEL pour les partenaires du projet en tant que « European Career and Occupational Orientation PLAY Facilitator and Trainer » (Facilitateur Européen de jeux d'orientation et de carrière et Formateur) reconnu dans le cadre des systèmes ECVET et EUROPASS
- Lancement d'un SITE Web intégré au blog et aux réseaux sociaux contenant une base de données de matériaux TRADUITS dans différentes langues afin de promouvoir et d'encourager une exploitation et une diffusion à grande échelle
- Organiser une série d'ÉVÉNEMENTS MULTIPLES impliquant un grand nombre d'intervenants afin de favoriser l'exploitation et la diffusion des productions intellectuelles du PROJET

### **IMPACT ENVISAGÉ**

Le partenariat rassemblera des partenaires provenant de plusieurs pays et de leurs parties prenantes, universitaires et privées, avec un pouvoir fédérateur pour atteindre un public très large et diversifié.

La double voie à suivre dans le projet est la suivante :

- Transférer des méthodologies/approches innovantes et disruptives prêtes à être mises en œuvre dans les classes et cours de formation professionnels mais aussi dans d'autres contextes (formation professionnelle, Université, élèves adultes, centres de recherches d'emploi, étudiants, jeunes, enseignants, entreprises, système éducatif formel, etc.)
- Reconnaître et valider les connaissances au sein du personnel partenaire grâce au système ECVET (système européen de crédits pour l'enseignement et la formation professionnelle) et à un protocole d'accord visant à créer un profil « European Career and Occupational Orientation PLAY Facilitator and Trainer ».

### **Partenaires**

- MIDSTOD SIMENNTUNAR A SUDURNESJUM, Islande
- EURO-NET, Italie
- UNIVERSITY OF TURKU, Finlande
- KELJE PRODUCTION, France
- STUDIODOMINO SRL, Italie

*JEU ECHOO est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre de la programme « Erasmus+ – KA2 – Partenariats stratégiques pour Enseignement et formation professionnels » - Projet no. 2020-1-IS01-KA202-065802*

*Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.*

# Contexte du document

---

Le document contient le résultat du processus de **sélection des** meilleures pratiques.

## **RECHERCHE DES BONNES PRATIQUES**

Les partenaires ont recueilli 5 bonnes pratiques (GP) après une recherche dans le cadre de la durée de vie du projet.

La recherche sur les exemples de bonnes pratiques a été sur les cas réussis d'innovation dans l'orientation professionnelle et l'orientation professionnelle efficace en Europe.

Les cas ont été collectés dans chaque pays avec l'objectif suivant : des approches innovantes et alternatives pour les chômeurs et les étudiants réalisées par les éducateurs afin d'accroître leur employabilité

**CRITÈRES** utilisés pour sélectionner les bonnes pratiques :

- Transformation (c'est-à-dire en termes de changement d'orientation professionnelle et d'orientation professionnelle effective et donc de création de plus de chances pour les étudiants et les chômeurs d'être employés)
- Transférabilité (c.-à-d. reproductible)
- Durabilité (c.-à-d. capable de durer)

## **SÉLECTION DES MEILLEURS**

Après la présentation aux partenaires, les meilleures pratiques ont été sélectionnées par les partenaires selon les critères décrits ci-dessus et les résultats sont recueillis dans ce manuel.

---

*JEU ECHOO est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre de la programme « Erasmus+ – KA2 – Partenariats stratégiques pour Enseignement et formation professionnels » - Projet no. 2020-1-IS01-KA202-065802*

*Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.*

# Gp 1 - Sales, Marketing and Business Operations (Ventes, marketing et opérations commerciales) - Islande

## Comment cela fonctionne

Le Sales, Marketing and Business Operations est une collection de cours, le programme national développé par le the Icelandic Education and Training Service Centre (ETSC -Centre Islandais de services d'éducation et de formation .

Midstod simenntunar a Sudurnesjum (MSS) a traduit le programme en anglais et le propose aux islandais et aux anglophones d'Islande. Les participants sans emploi ont reçu une bourse de la part de l'agence islandaise pour l'emploi à hauteur de 80 %, les participants salariés reçoivent des bourses de leurs syndicats de travail et certaines entreprises paient les frais de scolarité de leurs employés. Le gouvernement islandais apporte un soutien financier au programme afin de réduire au minimum les frais d'inscription des étudiants.

Il existe actuellement quatre offres, deux avec des réunions en classe (en anglais et en islandais), et deux avec des réunions en ligne en temps réel (en anglais et en islandais). En outre, les participants ont accès en ligne à des présentations, des vidéos, des lectures et des exercices.

Le programme est conçu comme une pratique pour ceux qui souhaitent créer leur propre entreprise. Au début, une personne ayant un très bon statut de réussite dans la société présente l'importance de se fixer de bons objectifs au début de tout parcours. Ensuite, des instructeurs sélectionnés, experts dans leur domaine, les guident à travers l'entrepreneuriat, le marketing, les ventes et les opérations commerciales, pour aboutir à une présentation et à une exposition de vente où des personnes extérieures au programme sont invitées à connaître et à acheter les produits et services que les participants ont développés pendant le programme. Les participants peuvent



## Zone géographique:

Islande

## Critères:

Transférable,  
Transformable  
Durable

## De quoi s'agit-il :

**Programme de cours sur la création d'entreprise, les ventes, le Marketing et l'exploitation.**

## Déploiement :

National

## Raisons du succès:

**Mène les participants de la création d'entreprise à une réussite concrète.**

## Liens:

<http://www.mss.is/nam/namskeid-og-namsbrautir/23613>

JEU ECHOO est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre de la programme « Erasmus+ – KA2 – Partenariats stratégiques pour Enseignement et formation professionnels » - Projet no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

également choisir de vendre une partie de leur entreprise aux investisseurs intéressés.

Le programme se compose des modules suivants :

- Portefeuille et établissement d'objectifs
- Techniques d'étude
- Discours et conduite
- Communication
- Technologie de l'information
- Entrepreneuriat et création d'entreprise
- Marketing général
- Développement de matériel marketing
- Marketing et Internet
- Marketing et médias sociaux
- Enquêtes de marché
- Techniques de vente et de mise en réseau
- Techniques de négociation
- Calculs d'entreprise
- Chiffres clés et argent
- Planification à l'aide de tableaux
- Gestion de projet
- Élaboration d'un plan d'entreprise

Le cours dure 440 heures, il est dispensé deux après-midi par semaine et comprend en outre des devoirs et des conférences en ligne. Il n'y a pas d'examen final, mais l'accent est mis sur les devoirs, les exercices pratiques, le travail en équipe et les discussions. Le cours est basé sur un programme d'études certifié par le ETSC.

Notre objectif est que les participants à ce cours deviennent suffisamment motivés et compétents pour créer leur propre entreprise et embaucher des employés. Cela a été un succès dans le passé. À la fin de l'année dernière, un ancien étudiant du programme a été reconnu comme un modèle de réussite par le ETSC. Après avoir terminé ses études dans ce programme au MSS en 2013, il a créé sa propre entreprise de camions et emploie actuellement une petite compagnie de camions et de chauffeurs.

Source des informations :

<http://www.mss.is/nam/namskeid-og-namsbrautir/23613>

<https://frae.is/frettir/ragnhildur-gisladottir-og-gudbergur-reynisson-hljota-vidurkenninguna-fyrirmyndir-i-nami-fullordinna/>

*JEU ECHOO est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre de la programme « Erasmus+ – KA2 – Partenariats stratégiques pour Enseignement et formation professionnels » - Projet no. 2020-1-IS01-KA202-065802*

*Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.*

## Photos, photos, logos

---

Participants aux ventes,  
marketing et aux  
opérations  
commerciales



au

copie 22.01.2021 de <http://www.mss.is/nam/namskeid-og-namsbrautir/23613>

*JEU ECHOO est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre de la programme « Erasmus+ – KA2 – Partenariats stratégiques pour Enseignement et formation professionnels » - Projet no. 2020-1-IS01-KA202-065802*

*Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.*



## GP 2 – L’Orientamento - Italie

### Comment cela fonctionne

Associazione Nazionale Orientatori (ci-après, ASNOR), c'est l'Association nationale italienne pour l'orientation professionnelle.

C'est un organisme reconnu et accrédité pour la formation du personnel scolaire par le ministère italien de l'éducation, de l'université et de la recherche (MIUR). Elle figure dans la liste des organisations enregistrées par le ministère du développement économique des associations professionnelles qui délivrent le certificat de qualité des services fournis par les membres. L'ASNOR est également inscrite au registre de la recherche du ministère de l'éducation, de l'université et de la recherche. ASNOR promeut une nouvelle culture de l'orientation professionnelle, en s'efforçant de faire reconnaître le rôle professionnel du conseiller en orientation.

L'Orientamento est le magazine en ligne promu par l'ASNOR pour diffuser la culture de l'orientation professionnelle dans tous les secteurs : école, université, travail, domaines sociaux et bien-être.

Il contient des informations sur les possibilités de formation, des données sur le marché du travail, les professions et les parcours professionnels ; un soutien à l'orientation, une aide à la conception et à la planification d'une formation ciblée et/ou d'un projet professionnel ; un conseil d'orientation, où le conseiller d'orientation, via l'activation d'un processus d'auto-émancipation, offre également à l'utilisateur un soutien psychologique, lui permettant de renforcer, de développer et de mettre en pratique ses compétences.

L'Orientamento est utile aussi bien pour les jeunes que pour les formateurs qui s'intéressent à l'orientation professionnelle et au soutien à l'emploi.

Chaque semaine, plusieurs articles sont publiés sur des sujets d'actualité, même sous l'impulsion d'un organisme international : le Comité technico-scientifique composé de personnalités au prestige culturel et social important, provenant du secteur universitaire et éducatif ainsi que du milieu institutionnel et entrepreneurial.

Source des informations :

<https://asnor.it/it-schede-2-orientamento>

JEU ECHOO est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre de la programme « Erasmus+ – KA2 – Partenariats stratégiques pour Enseignement et formation professionnels » - Projet no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.



**Zone géographique:**

**Jetaly (italy)**

**Critères:**

**Transférable  
Transformable**

**De quoi s'agit-il :**

**Un magazine en ligne sur  
l'orientation  
professionnelle**

**Déploiement :**

**National**

**Raisons du succès:**

**Favoriser la culture de  
l'orientation  
professionnelle et du  
développement de  
carrière.**

**Liens:**

<https://asnor.it/magazine-orientamento>

## Photos, photos, logos

Logo de l'ASNOR

# Asnor

Associazione Nazionale Orientatori

copie 22.02.21 from <https://asnor.it>

Mise en page du magazine



copie 22.02.21 from <https://asnor.it>

JEU ECHOO est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre de la programme « Erasmus+ – KA2 – Partenariats stratégiques pour Enseignement et formation professionnels » - Projet no. 2020-1-IS01-KA202-065802

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.

# Gp 3 - KOROKE – Centre d'orientation et de langues pour immigrants hautement instruits - Finlande

## Comment cela fonctionne

Le projet KOROKE renforce les chances des immigrants hautement qualifiés de trouver un emploi dans leur champ d'études et permet d'accroître leur participation à la société finlandaise. L'objectif est de créer des modèles opérationnels permanents pour le conseil et l'orientation des diplômés issus de l'immigration. Le projet est une initiative conjointe des unités de recherche sur la langue finnoise et la langue finno-ougrienne et du Centre Brahea de l'Université de Turku.

Sur le marché du travail qui exige un enseignement supérieur, une formation professionnelle et une formation continue, des compétences linguistiques approfondies en finnois sont nécessaires dans tous les domaines. En plus des compétences linguistiques, et afin d'assurer aux immigrants hautement qualifiés de trouver un emploi dans leur propre domaine, les demandeurs d'emploi immigrants doivent avoir une connaissance approfondie de la culture du travail finlandaise et des pratiques de recherche d'emploi.

Le groupe cible du projet KOROKE est constitué d'immigrés instruits et d'étudiants universitaires non natifs de la région de Turku. Le projet accorde une attention particulière, par exemple, à ceux qui obtiennent un diplôme en anglais.

Dans le cadre du projet KOROKE, les immigrés hautement qualifiés et les étudiants étrangers peuvent participer à une orientation individuelle et à des cours de langue ciblés, ce qui permet de renforcer les compétences linguistiques en finnois et de développer des compétences professionnelles dans divers domaines. En plus du développement des compétences linguistiques, les participants prennent part à une formation à la recherche d'emploi avec des exercices pratiques à différents stades du processus de recherche d'emploi et sont assistés dans le processus de reconnaissance des qualifications, en particulier dans le cas des professions réglementées : enseignants, travailleurs de la santé, psychologues, travailleurs sociaux, avocats.

Ce projet soutient l'employabilité des étudiants étrangers et des immigrants hautement qualifiés et leur intégration dans la société et le marché du travail finlandais.

*JEU ECHOO est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre de la programme « Erasmus+ – KA2 – Partenariats stratégiques pour Enseignement et formation professionnels » - Projet no. 2020-1-IS01-KA202-065802*

*Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.*



### Zone géographique:

Finlande

### Critères:

Transférable  
Transformable

### De quoi s'agit-il :

**Créer un modèle de fonctionnement permanent pour le conseil et l'orientation des diplômés issus de l'immigration**

### Déploiement :

Régional

### Raisons du succès:

**Partenaire académique, soutenu par la ville de Turku.**

### Liens:

[https://www.utu.fi/sites/default/files/media/ARD/Maa\\_hanmuutto%20ja%20moni\\_kulttuurisuus/KOROKE\\_Ty%C3%B6n\\_hakukoulutukset%20verkossa\\_kev%C3%A4t%202021.pdf](https://www.utu.fi/sites/default/files/media/ARD/Maa_hanmuutto%20ja%20moni_kulttuurisuus/KOROKE_Ty%C3%B6n_hakukoulutukset%20verkossa_kev%C3%A4t%202021.pdf)

Le projet est financé par le ministère finlandais de l'éducation et de la culture et les activités sont fournies gratuitement aux participants. Les projets financés par le ministère renforcent, étendent et développent les activités des établissements d'enseignement supérieur responsables de l'immigration et des parcours des immigrants vers l'enseignement supérieur et la vie professionnelle.

Source des informations :

[https://www.utu.fi/sites/default/files/media/ARD/Maahanmuutto%20ja%20monikulttuurisuus/KORO\\_KE\\_Ty%C3%B6hakukoulutukset%20verkossa\\_kev%C3%A4t%202021.pdf](https://www.utu.fi/sites/default/files/media/ARD/Maahanmuutto%20ja%20monikulttuurisuus/KORO_KE_Ty%C3%B6hakukoulutukset%20verkossa_kev%C3%A4t%202021.pdf)  
<https://www.utu.fi/fi/yliopisto/brahea-keskus/koulutusta-ja-ohjausta-maahanmuuttajataustaisille>  
<https://www.utu.fi/fi/ajankohtaista/uutinen/turun-yliopistolle-224-000-euroa-korkeakoulutettujen-maahanmuuttajien-ohjaus>

*JEU ECHOO est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre de la programme « Erasmus+ – KA2 – Partenariats stratégiques pour Enseignement et formation professionnels » - Projet no. 2020-1-IS01-KA202-065802*

*Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.*

## Photos, photos, logos

Couverture



copie 22.02.21 de

[https://www.utu.fi/sites/default/files/media/ARD/Maahanmuutto%20ja%20monikulttuuri%20suus/KOROKE\\_Ty%C3%B6haku%20verkossa\\_kev%C3%A4t%202021.pdf](https://www.utu.fi/sites/default/files/media/ARD/Maahanmuutto%20ja%20monikulttuuri%20suus/KOROKE_Ty%C3%B6haku%20verkossa_kev%C3%A4t%202021.pdf)

*JEU ECHOO est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre de la programme « Erasmus+ – KA2 – Partenariats stratégiques pour Enseignement et formation professionnels » - Projet no. 2020-1-IS01-KA202-065802*

*Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.*

# GP 4 – Speed Comport'in - France

## Comment cela fonctionne

Un partenaire local qui travaillait à l'accompagnement des jeunes en recherche d'emploi souhaitait faire quelque chose pour améliorer leur taux de réussite à l'embauche. Pour y répondre, un jeu de société a été créé pour donner aux demandeurs d'emploi la possibilité de tester en groupe leurs connaissances et leurs compétences personnelles liées au monde du travail.

Chaque participant du jeu est mis en posture de candidat potentiel à un entretien d'emploi et chaque action pendant le jeu changera son niveau d'employabilité avec le recruteur.

Ce jeu donne à chaque participant (de 6 à 12 joueurs) la possibilité d'utiliser leurs capacités dans différents types de tests : quiz de connaissances, exercice de logique, réflexion...

Ce qui se passe dans le jeu reflète l'attitude et le comportement des participants dans la vie réelle.

Le jeu peut être utilisé pour les salariés, pour les demandeurs d'emploi, seul ou intégré dans un parcours plus large de parcours de retour à l'emploi.

Utilisé depuis 2008 dans plus de 300 organismes, le jeu a été mis à jour en 2019 en raison de changements dans le code du travail mais aussi pour moderniser certains des tests et mettre à jour le jeu lui-même.

Selon les commentaires des participants, il a offert la possibilité de créer de vraies discussions et d'échanger au sujet des expériences ou des idées reçues sur le monde du travail.

Apprendre en s'amusant, voici le concept de Speed Comport'in.

Source des informations :

<https://www.kelje.com/portfolio-item/speed-comportin/>

*JEU ECHOO est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre de la programme « Erasmus+ – KA2 – Partenariats stratégiques pour Enseignement et formation professionnels » - Projet no. 2020-1-IS01-KA202-065802*

*Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.*



### Zone géographique:

France

### Critères:

**Transférable,  
Transformable  
Durable**

### De quoi s'agit-il :

**Connaissances et  
qualités personnelles en  
tant que candidat à  
l'emploi**

### Déploiement :

**National**

### Raisons du succès:

**Partage d'expérience et  
apprentissage rapide**

### Liens:

[www.kelje.com](http://www.kelje.com)



## Photos, photos, logos

Plateau de jeu  
Speed Comport'in



Copies 16.02.21 Crédit photo: Kelje Production

Un des tests qui  
met le participant  
en action.



Copies 16.02.21 Crédit photo: Kelje Production

*JEU ECHOO est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre de la programme « Erasmus+ – KA2 – Partenariats stratégiques pour Enseignement et formation professionnels » - Projet no. 2020-1-IS01-KA202-065802*

*Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.*

# GP 5 - Unlock Project Management (débloquent la gestion de projet) - Royaume-Uni

## Comment cela fonctionne

Conçu pour encourager les joueurs à penser comme des chefs de projet, le module "Déverrouiller la gestion de projet" est développé en 6 niveaux plus une étape finale d'évaluation/rétroaction.

Voici la répartition des cours, six niveaux :

**Niveau 1 :** Définir le plan, l'acteur doit rassembler et comprendre les besoins et les exigences des parties prenantes, effectuer des évaluations des risques et compléter la définition du projet.

**Niveau 2 :** Mise en place, l'acteur doit constituer l'équipe, gérer les produits livrables et surmonter les problèmes auxquels il est confronté. Les choses ne se passent pas toujours comme prévu. Peuvent-ils gérer la pression ?

**Niveau 3 :** Exécuter le plan, la relocalisation du village est en cours et les progrès sont examinés. Le joueur effectuera régulièrement des contrôles de qualité et réagira à une augmentation de la portée tout en surmontant une série de problèmes réalistes.

**Niveau 4 :** Exécutez le plan, les choses ne se passent jamais parfaitement comme prévu. Le joueur doit prendre en compte tous les problèmes et trouver la meilleure solution. Surmontera-t-il les problèmes tout en produisant des résultats de qualité ?

**Niveau 5 :** Exécutez le plan, la situation évolue. L'acteur doit revenir à la recherche et à l'information des parties prenantes pour vérifier les priorités du projet.

**Niveau 6 :** Transfert et examen du projet, l'acteur examinera l'état d'avancement final du plan. Leur succès sera évalué et la satisfaction des parties prenantes sera mesurée.

Chaque niveau est noté et offre un retour d'information sur les progrès de l'apprenant. Les personnages en jeu donnent un retour d'information et il y a une possibilité d'auto-évaluation. Le matériel d'accompagnement fournit des informations supplémentaires sur la gestion réussie d'un projet.

*JEU ECHOO est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre de la programme « Erasmus+ – KA2 – Partenariats stratégiques pour Enseignement et formation professionnels » - Projet no. 2020-1-IS01-KA202-065802*

*Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.*



## Zone géographique:

Royaume-Uni

## Critères:

Transformable

## De quoi s'agit-il :

Conçu pour encourager les joueurs à penser comme des chefs de projet

## Déploiement :

International

## Raisons du succès:

Axé sur une méthodologie spécifique : la gestion de projet

## Liens:

<https://www.totemlearning.com/onlinetrainingcourses/projectmanagementskills>



Le jeu couvre les principaux thèmes de la gestion de projet : les parties prenantes, la portée du projet, la planification, la gestion des problèmes, la gestion des risques, l'établissement de rapports et l'équilibre. Le jeu se déroule sur une île où vous devez fournir un abri à bas prix à la population touchée. De plus, il couvre les compétences de base nécessaires pour assumer un rôle de gestion de projet. Il ne prend pas beaucoup de temps pour être terminé (environ 2 heures) et il est conçu pour un seul joueur.

Source des informations :

Site Web officiel

<https://www.totemlearning.com/onlinetrainingcourses/projectmanagementskills>

*JEU ECHOO est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre de la programme « Erasmus+ – KA2 – Partenariats stratégiques pour Enseignement et formation professionnels » - Projet no. 2020-1-IS01-KA202-065802*

*Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.*

## Photos, photos, logos

---

Personnage du jeu



copie 23.02.21 de

<https://www.totemlearning.com/onlinetrainingcourses/projectmanagementskills>

*JEU ECHOO est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre de la programme « Erasmus+ – KA2 – Partenariats stratégiques pour Enseignement et formation professionnels » - Projet no. 2020-1-IS01-KA202-065802*

*Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.*

## Crédits



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.



«Meilleur Pratique Manuel JEU ECHOO" developed sous Projet Erasmus+ JEU ECHOO Autorisé et il a Creative Commons [Attribution-ShareAlike 4.0 International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Projet Erasmus+ 2020-1-IS01-KA202-065802



### Contact

[www.echooplay.eu](http://www.echooplay.eu)

**Auteur(s)** : Consortium de projet Echoo Play

**Contexte de contenu** : Euro-net

**Conception de mise en page par**: Euro-Net

**Editeur**: JEU ECHOO Consortium

Publication gratuite, mars 2021

*JEU ECHOO est un projet financé par la Commission européenne dans le cadre de la programme « Erasmus+ – KA2 – Partenariats stratégiques pour Enseignement et formation professionnels » - Projet no. 2020-1-IS01-KA202-065802*

*Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication ne reflète que l'opinion de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qui y sont contenues.*