



# react

Reinforcing Entrepreneurship in Adults through Communication Technologies

## PRÉSENTATION DU PROJET



REACT est un projet européen lancé dans le cadre du programme Erasmus+ traitant de l'éducation des adultes. Pendant ce projet qui s'est étendu sur deux ans —de septembre 2017 à Aout 2019 — le consortium de 5 partenaires issus de 4 pays de l'Union Européenne (France, Pays Bas, Italie et Finlande) ont travaillé ensemble pour améliorer les compétences entrepreneuriales chez les adultes défavorisés. Pour ce faire, ils ont développé des stratégies et des méthodes innovantes qui seront utilisées par les enseignants, les formateurs ou les éducateurs travaillant dans le domaine de l'inclusion sociale.

L'aspect innovant du projet résidait dans l'utilisation de la gamification et de l'apprentissage par les pairs comme méthodes pédagogiques pour développer les compétences et le potentiel entrepreneurial.

C'est pourquoi, après avoir analysé les meilleurs outils et projets concernant l'entrepreneuriat afin de définir une nouvelle méthodologie pour développer les compétences entrepreneuriales chez les adultes, les partenaires ont testé des outils innovants et des méthodes pratiques qui aident les adultes à améliorer leurs compétences entrepreneuriales.

## RÉUNION FINALE DU COMITÉ DE PILOTAGE

Lors du cinquième comité de pilotage en Juillet 2019, les partenaires du projet ont travaillé sur la finalisation de la plateforme d'apprentissage REACT avec une attention particulière pour le jeu REACT.

La plateforme d'apprentissage en ligne REACT <https://www.reactproject.online> a trois objectifs essentiels:

- Le site partenaire a aidé le consortium du projet à gérer les documents, les rapports et la communication;
- une ressource d'informations pour les groupes cibles;
- un environnement d'apprentissage en ligne et un jeu sur l'entrepreneuriat (REACT Game).

## REACT Game <https://www.reactproject.online/en/learn/>:

Le projet REACT a exploré l'utilisation de la gamification afin de rendre l'apprentissage de l'entrepreneuriat plus intéressante.

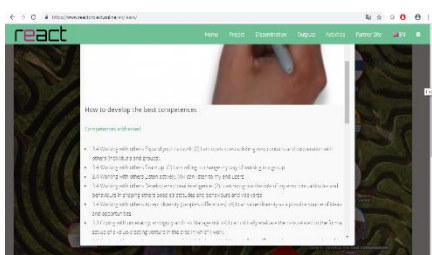
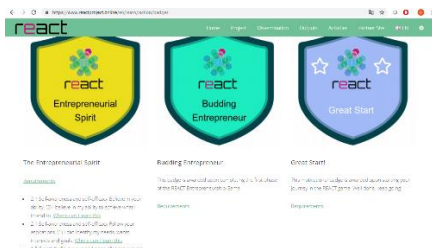
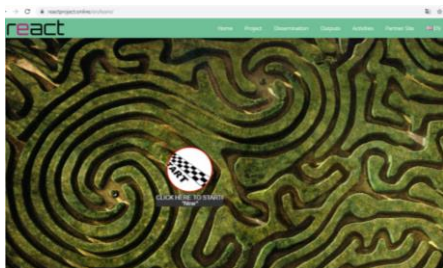
Par conséquent, REACT Game, contient un certain nombre de petites ressources d'apprentissage qui traitent (i) de l'entrepreneuriat, (ii) des compétences de l'apprenant sur ce thème, et (iii) des ressources liées qui présentent différentes manières d'apprentissage et d'auto-évaluation en ligne.

REACT Game intègre le cadre européen des compétences en entrepreneuriat (EntreComp) composé de 3 domaines de compétences, 15 compétences, un modèle de progression à 8 niveaux et 442 acquis d'apprentissage.

Les threads de compétences et les niveaux correspondant aux aptitudes et compétences que le joueur aborde et acquiert dans chaque cours sont liés. Ensemble, ils forment un cours d'initiation à l'entrepreneuriat.

## POUR PLUS D'INFORMATIONS CONCERNANT LE PROJET:

Rejoignez-nous sur FACEBOOK : "REACT - Reinforcing Entrepreneurship in Adults". Venez voir les résultats de nos projets: [www.reactproject.online](http://www.reactproject.online).



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

Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.