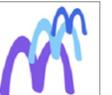




PARTNERAIRES

 Uniwersytet Trzeciego Wieku	University of Third Age Wrocław Poland http://utw.wroclaw.pl
 Demokrasiyi Seven Genç Eğiölmöçleri Derneği Association of Young Educators Living Democracy	Association for Young Democrats loving Democracy, Turkey www.egeder.com
	Nazilli Public Training Centre and Evening Craft School Turkey www.nazillihem.meb.k12.tr
 DEVELOPMENT D-COACH MANAGEMENT	Hackl & Kienel-Mayer OG Austria www.dcoach.at
	M3Cube Association France www.e-seniors.asso.fr/ m3cube
	University of Almeria Spain www.ual.es

CONTACTS

SITE WEB

<http://nowadays.home.pl/games>

COORDINATEUR

ALEKSANDER KOBYLAREK
 Doyen de l'Université de Wrocław
 Pologne
aleksander.kobylarek@gmail.com

CONTACT NATIONAL

MONIQUE EPSTEIN
 Directrice de l'association M3Cube
epstein@free.fr



* Facing crisis: games, simulations and popular ICT in language teaching.

Le projet **GAMES** s'inscrit dans le cadre du Partenariat d'apprentissage Leonardo da Vinci, d'une durée de deux ans, de septembre 2013 à juin 2015. Ce partenariat implique directement six organisations provenant de cinq pays européens : la Pologne, la Turquie, la France, l'Autriche et l'Espagne.



POURQUOI GAMES?

L'utilisation d'une langue étrangère est une compétence clé nécessaire d'une part pour le marché du travail d'une société basée sur la connaissance, mais également pour le développement personnel et la citoyenneté active dans la société. Dans le même temps, les instituts de formation ressentent la nécessité d'élargir cette sensibilisation par des conférences sur les nouvelles méthodes d'apprentissage, et de s'adapter à l'évolution des besoins des apprenants et de leur motivation.

Or, l'obstacle majeur reconnu par les partenaires, est que les professeurs de langues sont confrontés à des problèmes universels tels que le manque de matériels ou l'utilisation limitée de méthodes.

Par conséquent, le projet **GAMES** a pour but de **créer des cours de langues plus attractifs afin d'aboutir à des méthodes et des outils d'apprentissage qui soient accessibles et peu coûteux.**



* **Facing crisis: games, simulations and popular ICT in language teaching.**

QUE SIGNIFIE LE PROJET GAMES ?

L'objectif du projet est de définir et de comparer les méthodes les plus efficaces dans l'apprentissage des langues pour les adultes.

La première étape du projet tentera de trouver des jeux et simulations, qu'ils soient réels ou virtuels, et qui pourraient être utiles à l'enseignement des langues.

Puis, les partenaires du projet organiseront des tests, tels que des ateliers, qui porteront sur l'efficacité des jeux et des simulations dans différentes cultures organisationnelles. Le produit final, une compilation des résultats, sera publié sur le site du projet.

QUEL EST LE BUT DU PROJET?

GAMES a pour but d'élaborer des méthodes d'enseignement des langues en utilisant des outils peu coûteux et accessibles afin de rendre les sujets plus attractifs pour les apprenants.

Notre projet va mettre en relation les différentes compétences pédagogiques et stratégies d'enseignement via la mobilité du personnel dédié à l'apprentissage pour les adultes. Le partenariat souhaite également développer une plateforme visant à construire des ponts entre les instituts de formation et les autres institutions d'enseignement, ce qui permettra de comparer et d'ouvrir la voie à l'intégration de bons exemples dans le processus d'apprentissage.

