

## LE PROJET S'ACHÈVE

Le projet CASINO - Ludifier l'Enseignement et la Formation Professionnels par un apprentissage en ligne basé sur des défis- a proposé une approche innovante visant à engager des jeunes NEETs dans une démarche d'éducation et/ou de retour à l'emploi. Il s'agit d'utiliser des jeux numériques comme moyen d'accroître leurs compétences en matière d'alphabétisation, de raisonnement et de compréhension numériques, de pensée critique et créative, d'esprit d'initiative, d'apprendre à apprendre et de compétences numériques et technologiques.

Pendant deux ans, le partenariat a travaillé au développement de ces ressources, d'un programme de formation pour les éducateurs qui souhaitent accroître leurs compétences et leurs connaissances pour enseigner en ligne, et d'une plateforme en ligne hébergeant tous ces supports qui sont accessibles gratuitement.

## MERCI!

Nous remercions chaleureusement tous les partenaires pour le travail mené que ce soit lors de la phase d'élaboration et/ou du test des jeux. Les apports de chacun ont permis d'accroître la qualité et la visibilité du projet CASINO.

**AGFE**   
[www.agfe95.eu](http://www.agfe95.eu)

**INFODEF**   
[www.infodef.es](http://www.infodef.es)

**FIP**   
[www.futureinperspective.com](http://www.futureinperspective.com)

**CARDET**   
[www.cardet.org](http://www.cardet.org)

**FHB**   
[www.skillsellevationfhb.com](http://www.skillsellevationfhb.com)

**RIGHTCHALLENGE**   
[www.rightchallenge.org](http://www.rightchallenge.org)

**CALLIDUS**   
[www.ustanovacallidus.hr](http://www.ustanovacallidus.hr)

**SIC**   
[www.socin.lt](http://www.socin.lt)

## EVÉNEMENTS

Au cours des derniers mois, les partenaires du projet CASINO ont organisé divers événements sur leurs territoires.

### • Tests des activités

Les tests des activités CASINO ont été effectués sur tous les territoires du partenariat afin de collecter des retours de la part des jeunes et des éducateurs, suggestions visant une amélioration des contenus créés par les partenaires.

### • Événements de dissémination

Lors de ces événements nationaux, les partenaires ont présenté le projet et ses résultats aux jeunes NEETs et à leurs encadrants afin qu'ils utilisent plus largement les outils développés dans le cadre du projet.

## RÉSULTATS DU PROJET

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

Grâce à la plateforme MOOC CASINO, vous pouvez accéder gratuitement aux résultats du projet. Vous pourrez y trouver :

### • Une série de jeux de défis numériques.

Si vous cherchez à en savoir plus et à augmenter votre attractivité sur le marché du travail, essayez ces jeux d'apprentissage.

### • Un programme de formation pour les éducateurs de l'EFP

Si vous êtes un professionnel de l'éducation, vous pouvez vous familiariser avec les jeux en ligne, apprendre à créer vos propres ressources et à utiliser les jeux CASINO avec vos apprenants.

## SUIVEZ-NOUS

 [www.casino-project.eu](http://www.casino-project.eu)

 [@casinoproject](https://www.facebook.com/casinoproject)