

## GATE:VET

UTILISATION DE LA GAMIFICATION DANS LA FORMATION  
PROFESSIONNELLE

### PARTENAIRES DE RECHERCHE



### CIBLES

Les enseignants et formateurs dans la formation professionnelle.

### CALENDRIER

Date de début : T3 2019

Date de fin : T3 2021

### SUPPORTS



### A VOIR AUSSI

<https://www.gate-vet.eu>

<https://www.pinterest.de/GATEVE>

[TV](#)



### LE PROJET

GATE:VET est un projet collaboratif européen dont l'objectif de la formation est de promouvoir l'utilisation du jeu dans la formation professionnelle. Pour cela, les partenaires ont pour but de développer et de tester un programme de formation pour les enseignants intégrant une plateforme numérique. La plateforme sera disponible en ligne et sur les téléphones portables. Elle utilisera elle-même la mécanique du jeu. Les utilisateurs cibles sont les enseignants et les formateurs en Europe.

Ce programme de recherche réunit six entités, réparties sur cinq pays, et bénéficie du soutien du programme européen ERASMUS+. Manzavision assure la création de la plateforme.

### EXPERIMENTATION

Une formation des enseignants à la plateforme sera menée pendant l'année scolaire 2021 dans le centre de formation du coordinateur du projet. Cette formation pourra ensuite être répliquée.

### STATUT

Le consortium réunit 5 centres de formation européens : AFBB (coordinateur) et FHD (Allemagne), VUC Storstrøm (Danemark), National College Nicu Gane (Roumanie) et l'Université de Coventry (Royaume-Uni), qui mobilisent des équipes d'enseignants et de chercheurs. Une première phase du projet a visé à les interroger, pour remonter leurs attentes et les freins par rapport à la gamification et pour décrire les fonctions qu'ils rechercheraient sur une plateforme de gamification. C'est sur cette base que la plateforme est développée par Manzavision. Le prototype sera ensuite testé en conditions réelles.