

Projet GameOFF

2020-1-FR02-KA205-17382

Communiqué de presse n°2 – Septembre 2021

Le projet " Game based approach towards moderating screen time " (GameOFF) a démarré le 1er juin 2021. Financé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne, il durera jusqu'au 31 mai 2022.

Le projet est composé de six partenaires : E-Juniors (France), Asociación Valencia Inno Hub (Espagne), Asserted Knowledge Omorhythmos Etaireia (Grèce), The Nottingham Trent University (Royaume-Uni), Civic Computing Limited (Royaume-Uni), et Rightchallenge Associação (Portugal).

Le projet "Game based approach towards moderating screen time" (GameOFF) vise à donner aux jeunes de 16 à 25 ans les moyens de faire face efficacement aux situations d'utilisation abusive d'Internet ou des écrans, en les dotant des compétences et des outils méthodologiques nécessaires pour modifier un comportement informatique inadapté en vue d'une utilisation saine de l'ordinateur.

L'objectif principal du projet est de produire des approches et des outils nécessaires pour aider les personnes travaillant avec les jeunes à les aider à adopter une approche équilibrée de l'utilisation des technologies en acquérant une compréhension et une interprétation plus approfondies des causes, des risques et des effets d'un engagement constant en ligne et en identifiant et en réagissant aux formules de dépendance.

Afin d'atteindre son objectif, GameOFF créé un jeu sérieux innovant pour aider les utilisateurs à mettre en œuvre une stratégie de réduction et de prévention du temps passé en ligne en offrant un environnement personnalisé et facile à utiliser.

Les partenaires ont jusqu'ici travaillé à :

- La préparation et la distribution d'un questionnaire à 257 jeunes (16-25 ans) pour comprendre leurs besoins en termes de soutien à la modération de l'utilisation d'Internet.
- L'identification de l'approche de formation appropriée afin de fournir aux groupes cibles le meilleur soutien possible.
- La création du matériel de formation pour le jeu GameOFF. Le matériel est divisé en 6 catégories :
 1. Gestion du temps en ligne
 2. Intelligence émotionnelle
 3. Gestion du soin par soi-même
 4. Réseaux sociaux et discussion en ligne
 5. Visionnage en ligne et jeux en ligne
 6. Détox en ligne

- L'intégration du matériel de formation dans le jeu éducatif GameOFF. Il s'agit d'un jeu de plateau numérique où l'utilisateur peut choisir son avatar et les "pouvoirs" de celui-ci. Tout en jouant, l'utilisateur apprend de manière amusante et attrayante ce qu'est la dépendance à Internet et comment développer une relation plus saine avec la technologie. Pour l'instant, la version anglaise du jeu est testée par les partenaires. La version finale sera disponible dans les semaines à venir.

Tous les résultats du projet sont disponibles sur le [site web du projet](#).

OÙ NOUS TROUVER?

Visitez notre site web:
www.gameoff.eu
et rejoignez notre page Facebook:
<https://www.facebook.com/GameOFFproject>

