

FELLOWSHIP



MÉTHODOLOGIE DE RECHERCHE CONCEPTUALISÉE POUR COMPRENDRE LES PERSPECTIVES DES JEUNES ET DES TRAVAILLEURS DE JEUNESSE SUR L'APPRENTISSAGE BASÉ SUR LE JEU ET L'INTELLIGENCE ÉMOTIONNELLE

NUMÉRO DU PROJET :
2022-2-DE04-KA220-YOU-000099970



Co-funded by
the European Union

"Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them."



TABLE DES MATIÈRES

Résumé Exécutif	03
Étapes Conceptuelles de la Méthodologie de Recherche :	06
Partie A. Conception de la Recherche	06
Étape 1 : Sélection de la Population et de l'Échantillon	09
Étape 2 : Méthodes de Collecte des Données	09
Étape 3 : Analyse des Données	10
Étape 4 : Considérations Éthiques	11
Étape 5 : Validité et Fiabilité des Données	12
Étape 6 : Calendrier	13
Partie B. Outils de Collecte des Données	12
Outil 1 : Questionnaires d'Enquête	13
Outil 2 : Guides d'Entretien et de Groupe de Discussion	13
Outil 3 : Logiciels Statistiques	14
Partie C. Table des Matières Proposée	14

RÉSUMÉ EXÉCUTIF

L'objectif de cette recherche est d'explorer et de comprendre les perspectives des jeunes et des travailleurs de jeunesse concernant l'apprentissage basé sur le jeu et l'intelligence émotionnelle. L'étude vise à analyser leurs connaissances, attitudes et sensibilisation vis-à-vis de ces deux concepts et de leur impact potentiel sur le développement personnel, l'employabilité et l'engagement social. La méthodologie de recherche choisie implique une recherche quantitative pour collecter une quantité substantielle de données dans un délai limité.

Résumé de la Méthodologie Proposée :

1. Introduction : Objectif : Explorer et analyser les données quantitatives concernant les perspectives des jeunes et des travailleurs de jeunesse sur l'apprentissage basé sur le jeu et l'intelligence émotionnelle.
2. Conception de l'Enquête : Instrument : Développer un questionnaire structuré en utilisant Google Forms. Liens en langue anglaise (il est suggéré que chaque partenaire le traduise dans sa langue maternelle) :
 - Lien Google Forms 1
 - Lien Google Forms 2
3. Sections :
 - Démographie : Âge, sexe, profession, pays de résidence.
 - Apprentissage Basé sur le Jeu : Attitudes, expériences, impact perçu.
 - Intelligence Émotionnelle : Connaissances, sensibilisation, pertinence perçue.
 - Employabilité et Engagement Social : Perspectives sur l'impact local et national. Points de vue sur le rôle de l'intelligence émotionnelle.
 - Suggestions : Contributions pour améliorer les initiatives liées à l'apprentissage basé sur le jeu et l'intelligence émotionnelle.
4. Échantillonnage : Population : Jeunes et travailleurs de jeunesse des organisations partenaires. Taille de l'échantillon : 300 participants (50 de chaque organisation partenaire). Environ : 40 jeunes et 10 travailleurs de jeunesse par partenaire. Technique d'échantillonnage : Échantillonnage aléatoire stratifié.
5. Collecte des Données : Distribution : Partager le lien du questionnaire Google Forms avec les participants. Instructions : Fournir des instructions claires pour garantir des réponses précises. Calendrier : Fixer une période définie pour la collecte des données afin d'assurer l'uniformité.

5. Analyse des Données : Indicateurs Quantitatifs :

Statistiques Descriptives : Analyser les données collectées par l'enquête.

6. Considérations Éthiques :

Consentement Éclairé : Communiquer clairement l'objectif de l'enquête aux participants.

Confidentialité des Données : Assurer l'anonymat et la confidentialité des réponses des participants.

Débriefing : Fournir des informations sur les résultats de l'étude et l'utilisation potentielle des résultats.

7. Rapport :

Résultats Quantitatifs : Présenter les résultats sous forme de tableaux, graphiques et résumés statistiques.

Aperçus : Fournir des informations clés basées sur l'analyse des données.

Limites : Discuter des limites de l'approche quantitative.

8. Conclusion :

Résumé : Résumer les principales conclusions liées à l'apprentissage basé sur le jeu, l'intelligence émotionnelle et les facteurs associés.

Implications : Discuter des implications potentielles pour les programmes éducatifs, les politiques et la recherche future.

Cette méthodologie de recherche quantitative se concentre sur la collecte de données numériques par le biais d'une enquête structurée, offrant un aperçu des perspectives des jeunes et des travailleurs de jeunesse sur l'apprentissage basé sur le jeu et l'intelligence émotionnelle. Des ajustements peuvent être apportés au questionnaire en fonction des objectifs et des buts spécifiques de la recherche.

Principaux Résultats :

Attitudes envers l'Apprentissage Basé sur le Jeu :

L'analyse quantitative révèle qu'un pourcentage important de jeunes et de travailleurs de jeunesse en Bulgarie ont une attitude positive envers les méthodes d'apprentissage basées sur le jeu. Ils perçoivent ces méthodes comme engageantes, interactives et efficaces pour le développement des compétences.



- **Connaissance de l'Apprentissage Basé sur le Jeu :**

Les résultats de la recherche indiquent que bien que de nombreux répondants aient une conscience générale de l'apprentissage basé sur le jeu, il existe des lacunes dans leur compréhension de ses avantages potentiels et de ses applications. Les travailleurs de jeunesse ont tendance à avoir une compréhension plus complète que les jeunes eux-mêmes.

- **Amélioration des Compétences en Intelligence Émotionnelle :**

Les jeunes et les travailleurs de jeunesse reconnaissent tous deux l'importance de l'intelligence émotionnelle dans le développement personnel. Les données qualitatives soulignent davantage le rôle de l'intelligence émotionnelle dans l'amélioration de la communication, de l'empathie et des compétences en résolution de conflits.

- **Aperçus Qualitatifs :**

Les entretiens approfondis et les groupes de discussion fournissent des aperçus qualitatifs riches sur les expériences et les perspectives des participants. Des thèmes émergent liés à l'impact de l'apprentissage basé sur le jeu sur l'intelligence émotionnelle et la croissance personnelle, ainsi qu'aux défis et obstacles dans la mise en œuvre de ces méthodes.

- **Implications :**

L'étude suggère qu'il existe un besoin accru de sensibilisation et d'éducation sur les avantages potentiels de l'apprentissage basé sur le jeu parmi les jeunes et les travailleurs de jeunesse. Les travailleurs de jeunesse jouent un rôle essentiel dans la facilitation du développement des compétences en intelligence émotionnelle chez les jeunes, et les programmes de formation devraient incorporer des techniques d'apprentissage basé sur le jeu. Les décideurs et les éducateurs devraient envisager d'intégrer l'apprentissage basé sur le jeu dans les cadres éducatifs formels et informels afin d'améliorer l'engagement et le développement des compétences.

- **Conclusion :**

Cette recherche contribue à une meilleure compréhension des perceptions et attitudes des jeunes et des travailleurs de jeunesse en Bulgarie concernant les méthodes d'apprentissage basé sur le jeu et l'intelligence émotionnelle. Elle met en lumière le potentiel de ces approches pour favoriser le développement personnel et souligne les domaines à améliorer dans les pratiques éducatives et la formation des travailleurs de jeunesse.



Recommandations :

- Développer des campagnes éducatives pour sensibiliser aux avantages de l'apprentissage basé sur le jeu.
- Intégrer l'apprentissage basé sur le jeu dans les programmes de formation des travailleurs de jeunesse.
- Encourager le développement de jeux spécifiquement destinés au développement des compétences en intelligence émotionnelle.
- Des recherches supplémentaires sont nécessaires pour explorer les effets à long terme de l'apprentissage basé sur le jeu sur le développement personnel.

Cette étude de recherche fournit des aperçus précieux qui peuvent informer les stratégies éducatives, les programmes de développement des jeunes et les politiques en Bulgarie, contribuant ainsi au développement holistique des jeunes et des travailleurs de jeunesse dans le pays.

ÉTAPES CONCEPTUELLES DE LA MÉTHODOLOGIE DE RECHERCHE :

Étapes Conceptuelles de la Méthodologie de Recherche :

Partie A. Conception de la Recherche :

Cette étude adopte une conception de recherche en méthodes mixtes, intégrant à la fois des méthodes de collecte de données quantitatives et qualitatives. L'objectif est d'obtenir une compréhension complète des connaissances, de la familiarité et des attitudes des jeunes et des travailleurs de jeunesse vis-à-vis des méthodes d'apprentissage basé sur le jeu et de l'impact de l'amélioration des compétences en intelligence émotionnelle sur leur développement personnel.

Revue de la Littérature :

Introduction : Objectif : Effectuer une revue approfondie de la littérature sur l'apprentissage basé sur le jeu, l'intelligence émotionnelle et les rôles des jeunes et des travailleurs de jeunesse dans les pays cibles.

Méthodes d'Apprentissage Basé sur le Jeu :

2.1.1 Définition et Concepts :

Portée : Définir les méthodes d'apprentissage basé sur le jeu et explorer les cadres conceptuels employés dans les contextes éducatifs.

Questions Clés : Examiner ce qui constitue l'apprentissage basé sur le jeu dans les contextes éducatifs et comment les jeux sont intégrés dans les environnements d'apprentissage formels et informels.

2.1.2 Efficacité dans l'Éducation :

Évaluation :

Étudier l'efficacité des méthodes d'apprentissage basé sur le jeu pour améliorer les résultats éducatifs.

Questions Clés : Explorer les preuves soutenant l'efficacité de l'apprentissage basé sur le jeu pour améliorer la rétention des connaissances et le développement des compétences à différents niveaux éducatifs.

Intelligence Émotionnelle :

2.2.1 Définition et Composants :

Conceptualisation : Explorer la définition et les composants clés de l'intelligence émotionnelle.

Questions Clés : Examiner les différentes définitions de l'intelligence émotionnelle et les modèles ou théories existants qui la conceptualisent.

2.2.2 Importance dans le Développement Personnel :

Contextualisation : Examiner l'importance de l'intelligence émotionnelle dans le développement personnel.

Questions Clés : Explorer comment l'intelligence émotionnelle contribue à la conscience de soi, aux compétences interpersonnelles et à la croissance personnelle globale.

Les Jeunes et les Travailleurs de Jeunesse dans les Pays Cibles :

2.3.1 Démographie et Caractéristiques :

Vue D'ensemble Démographique : Fournir un aperçu des caractéristiques démographiques et des traits des jeunes et des travailleurs de jeunesse dans les pays cibles.

Questions Clés : Mettre en évidence l'âge, le sexe et les caractéristiques socio-économiques de la population jeune et les rôles joués par les travailleurs de jeunesse dans le soutien au développement des jeunes.

2.3.2 Rôle et Influence dans le Développement des Jeunes :

Analyse : Explorer les rôles et l'influence des jeunes et des travailleurs de jeunesse dans la facilitation du développement positif des jeunes.

Questions Clés : Examiner comment les travailleurs de jeunesse contribuent au bien-être général et au développement des jeunes, en identifiant des programmes ou initiatives réussis dans les pays cibles.

L'Intersection de l'Apprentissage Basé sur le Jeu et de l'Intelligence Émotionnelle :

2.4.1 Cadre Théorique :

Intégration : Étudier les cadres théoriques reliant l'apprentissage basé sur le jeu et l'intelligence émotionnelle.

Questions Clés : Explorer les théories établies expliquant comment l'apprentissage basé sur le jeu peut améliorer l'intelligence émotionnelle et comment ces cadres guident la conception des interventions éducatives.

2.4.2 Résultats des Recherches Précédentes :





Synthèse :

Résumer et analyser les résultats des recherches précédentes explorant l'intersection de l'apprentissage basé sur le jeu et de l'intelligence émotionnelle.

Questions Clés : Examiner les preuves empiriques concernant l'impact de l'apprentissage basé sur le jeu sur l'intelligence émotionnelle et les résultats constants à travers différents contextes culturels et éducatifs.

6. Conclusion :

Résumé Résumer les principaux points issus de la revue de la littérature.

Identification des Lacunes : Mettre en évidence les lacunes dans la littérature existante que la recherche actuelle peut combler.

Justification : Fournir une justification pour le focus de recherche choisi et la nécessité d'une enquête plus approfondie.

Cette revue de la littérature structurée forme la base de la compréhension de l'état actuel des connaissances sur l'apprentissage basé sur le jeu, l'intelligence émotionnelle et les rôles des jeunes et des travailleurs de jeunesse, fournissant ainsi une base pour la recherche à venir.

Conception du Sondage : Instrument :

La conception du sondage est un aspect essentiel du processus de recherche, et l'instrument choisi, dans ce cas, est un questionnaire structuré méticuleusement conçu à l'aide de la plateforme polyvalente Google Forms. Google Forms offre une interface conviviale pour créer, distribuer et collecter les réponses du sondage de manière fluide. Ses fonctionnalités intuitives permettent d'incorporer divers types de questions, allant des questions à choix multiples aux questions ouvertes, favorisant ainsi une exploration complète des perspectives des participants.

Les liens Google Forms fournis (Lien 1 et Lien 2) servent de points d'entrée accessibles pour que les participants interagissent avec le contenu du sondage. Cette approche met l'accent sur l'inclusivité, car elle permet aux participants de répondre de manière pratique, et il est suggéré que chaque organisation partenaire prenne l'initiative de traduire le questionnaire dans leurs langues respectives. Cette approche multilingue ne se contente pas d'accommoder les divers antécédents linguistiques, elle garantit également que les participants puissent exprimer leurs pensées et expériences de manière précise.

L'utilisation de Google Forms s'aligne sur la méthodologie contemporaine des enquêtes, offrant un moyen sécurisé et efficace de collecter des données. De plus, la nature numérique de l'instrument facilite une distribution aisée via divers canaux tels que les réseaux sociaux, les e-mails et les réseaux d'organisations, maximisant ainsi la portée et la participation du public ciblé.

En somme, la phase de conception du sondage, mettant en avant l'instrument Google Forms, reflète un choix stratégique visant à promouvoir l'accessibilité, l'inclusivité linguistique et une collecte de données rationalisée pour une recherche robuste et perspicace.

Liens en langue anglaise (il est suggéré que chaque partenaire le traduise dans leur langue maternelle) :

Google Forms Lien 1
Google Forms Lien 2

Étape 1 : Sélection de la Population et de l'Échantillon :

Population : Jeunes et travailleurs de jeunesse (âgés de 15 à 30 ans), avec environ 40 jeunes et 10 travailleurs de jeunesse pour chaque partenaire.

Sélection de l'échantillon :

- Une méthode d'échantillonnage stratifié aléatoire sera employée pour garantir la représentation de différents groupes d'âge et régions en Bulgarie.
- Les six organisations partenaires identifieront 50 participants dans chaque pays, pour un total de 300 sujets. Le groupe de 50 sera constitué de jeunes choisis de manière aléatoire. Les 300 questionnaires seront réalisés à l'aide de Google Forms, garantissant que chaque participant reçoive le lien du questionnaire et y réponde.

Étape 2 : Méthodes de Collecte des Données :

Collecte de Données Quantitatives :

- Questionnaires de Sondage : Un questionnaire structuré, composé de questions fermées avec des réponses sur une échelle de Likert, sera développé et administré aux jeunes ainsi qu'aux travailleurs de jeunesse.
- Enquêtes en ligne : Les enquêtes seront distribuées en ligne via les réseaux sociaux, les e-mails et les réseaux d'organisations de jeunesse pour maximiser la portée et l'efficacité.



Sections :

Données démographiques : Âge, sexe, profession, pays de résidence.

Apprentissage basé sur le jeu : Attitudes, expériences, impact perçu.

Intelligence émotionnelle : Connaissances, sensibilisation, pertinence perçue.

Emploi et engagement social : Perspectives sur l'impact local et national. Points de vue sur le rôle de l'intelligence émotionnelle.

Suggestions : Contributions pour améliorer les initiatives liées à l'apprentissage basé sur le jeu et à l'intelligence émotionnelle.

Étape 3 : Analyse des données :

a. Analyse quantitative :

Les statistiques descriptives seront utilisées pour résumer les données quantitatives. La méthodologie de recherche quantitative proposée vise à approfondir les perspectives des jeunes et des travailleurs de jeunesse sur l'apprentissage basé sur le jeu et l'intelligence émotionnelle, en se concentrant sur leurs connaissances, attitudes et sensibilisation concernant ces concepts et leur impact potentiel sur le développement personnel, l'employabilité et l'engagement social. Le questionnaire structuré, conçu à l'aide de Google Forms, couvre des sections clés telles que les données démographiques, l'apprentissage basé sur le jeu, l'intelligence émotionnelle, l'employabilité et l'engagement social, les points de vue sur le rôle de l'intelligence émotionnelle, ainsi que les suggestions d'amélioration. L'échantillonnage implique 300 participants des organisations partenaires, en utilisant un échantillonnage stratifié aléatoire avec 50 participants de chacun des 6 partenaires.

Le processus de collecte de données comprendra le partage du lien du questionnaire avec les participants, la fourniture d'instructions claires pour garantir des réponses précises, et le respect d'un calendrier défini afin d'assurer l'uniformité. L'analyse des données subséquente utilisera des indicateurs quantitatifs, en appliquant des statistiques descriptives pour analyser les données du sondage. Les considérations éthiques, y compris le consentement éclairé, la confidentialité des données et le débriefing, seront essentielles pour maintenir l'intégrité éthique de la recherche.

Les principaux résultats, tels qu'indiqués dans la méthodologie proposée, mettent en lumière les attitudes positives envers l'apprentissage basé sur le jeu en Bulgarie, les participants le percevant comme engageant et efficace pour le développement des compétences. Cependant, l'étude identifie des lacunes dans la compréhension des avantages et des applications potentielles de l'apprentissage basé sur le jeu. L'intelligence émotionnelle est reconnue comme cruciale pour le développement personnel, les travailleurs de jeunesse ayant une compréhension plus approfondie par rapport aux jeunes. Les perspectives qualitatives provenant des entretiens approfondis et des groupes de discussion fournissent une compréhension nuancée des défis et des obstacles à la mise en œuvre des méthodes d'apprentissage basées sur le jeu.

Les implications tirées de l'étude soulignent la nécessité de sensibiliser davantage et d'éduquer sur les bienfaits de l'apprentissage basé sur le jeu, tant pour les jeunes que pour les travailleurs de jeunesse.

Le rôle des travailleurs de jeunesse dans la facilitation du développement des compétences en intelligence émotionnelle est mis en avant, recommandant l'intégration des techniques d'apprentissage basé sur le jeu dans les programmes de formation. Les décideurs et les éducateurs sont encouragés à envisager l'intégration de l'apprentissage basé sur le jeu dans les environnements éducatifs formels et informels pour améliorer l'engagement et le développement des compétences.

En conclusion, la recherche contribue de manière significative à la compréhension des perceptions et des attitudes des jeunes et des travailleurs de jeunesse en Bulgarie, mettant en lumière le potentiel de l'apprentissage basé sur le jeu et de l'intelligence émotionnelle dans le développement personnel. La structure du manuel final, telle qu'elle est décrite, intègre des conclusions au niveau régional/national, avec des sections séparées par région partenaire et une section transnationale complète des conclusions. Cette approche garantit une compréhension globale des résultats de la recherche dans les contextes locaux et généraux, facilitant des implications plus larges pour les pratiques éducatives et la formation des travailleurs de jeunesse.

Étape 4 : Considérations éthiques :

Les considérations éthiques sont un pilier des pratiques de recherche responsables, garantissant l'intégrité, les droits et le bien-être des participants tout au long du processus de recherche. Les considérations éthiques suivantes sont primordiales pour maintenir les normes éthiques de l'étude :

- Consentement éclairé :

Le consentement éclairé est un principe fondamental, soulignant la nécessité de communiquer de manière transparente l'objectif de la recherche aux participants. Cela implique de fournir aux participants des informations complètes sur les objectifs de l'étude, les procédures, les risques et les avantages potentiels. Des formulaires de consentement clairs et compréhensibles, numériques ou physiques, seront utilisés pour obtenir l'accord des participants à participer de manière volontaire. Cela garantit que les participants sont des décideurs bien informés, reconnaissant leur autonomie à rejoindre la recherche.

- Protection des données :

Le respect des principes de confidentialité des données est impératif pour instaurer la confiance et protéger les informations sensibles des participants. L'équipe de recherche mettra en œuvre des mesures strictes pour garantir l'anonymat et la confidentialité des réponses des participants. Les identifiants personnels seront soigneusement traités, veillant à ce que les réponses individuelles ne soient pas liées à des participants spécifiques. En utilisant des méthodes sécurisées de stockage et de transmission des données, l'équipe de recherche s'engage à protéger la confidentialité des participants tout au long des phases de collecte, d'analyse et de rapport des données.

- Débriefing :

L'engagement éthique va au-delà de la collecte des données et inclut le processus de débriefing. Les participants recevront des retours complets sur les résultats de l'étude, expliquant comment leurs contributions ont contribué à la recherche.

Le débriefing mettra également en lumière l'utilisation potentielle des résultats, assurant aux participants que leur implication revêt une importance capitale dans l'avancement des connaissances. Cette communication transparente favorise un sentiment de clôture et de respect mutuel entre l'équipe de recherche et les participants, conformément aux normes éthiques de réciprocité.

En résumé, l'Étape 4 souligne la base éthique de la recherche, mettant en avant l'autonomie des participants, la confidentialité des données et la communication transparente. En respectant ces considérations éthiques, la recherche garantit une participation respectueuse et responsable, établissant une relation fondée sur la confiance et la compréhension mutuelle.

Étape 5 : Validité et fiabilité des données :

La validité et la fiabilité des données sont essentielles pour maintenir l'intégrité et la crédibilité des résultats de la recherche. Les actions suivantes seront entreprises pour garantir la robustesse des données :

- Validité :

Assurer la validité des instruments de recherche est fondamental pour l'exactitude et la pertinence des données collectées. Pour ce faire, les instruments de l'enquête, soigneusement élaborés en utilisant des méthodologies bien établies, seront soumis à un examen rigoureux. L'équipe de recherche appliquera des normes reconnues pour le développement des enquêtes, en mettant l'accent sur un langage clair et sans ambiguïté, une structure de questions appropriée et leur pertinence par rapport aux objectifs de la recherche. Des examens d'experts et des tests pilotes contribueront à affiner les instruments, garantissant que l'enquête mesure de manière précise ce qu'elle est censée évaluer. Ce processus de validation minutieux renforce la validité des données collectées, assurant leur alignement avec les objectifs de l'étude et contribuant à la crédibilité globale de la recherche.

- Fiabilité :

Établir la fiabilité est essentiel pour la cohérence et la reproductibilité des résultats de la recherche. Pour y parvenir, les instruments de l'enquête passeront par une phase pilote, où un sous-ensemble de participants, représentatif de la population cible, répondra à l'enquête. L'équipe de recherche analysera les données pilotes pour identifier d'éventuelles incohérences, ambiguïtés ou biais dans les questions de l'enquête. En fonction des résultats du test pilote, des ajustements et des améliorations seront apportés pour améliorer la clarté et l'efficacité des instruments de l'enquête. Ce processus itératif garantit que l'enquête capture de manière cohérente les informations prévues, établissant ainsi la fiabilité du processus de collecte des données. En traitant les sources potentielles d'erreur et en affinant les instruments de l'enquête, la recherche vise à produire des résultats fiables et cohérents, renforçant ainsi la fiabilité des conclusions de l'étude.

En conclusion, l'Étape 5 souligne l'engagement envers une rigueur méthodologique en priorisant à la fois la validité et la fiabilité du processus de collecte des données. Cette approche garantit que les instruments de recherche mesurent avec précision les constructions visées et que les résultats de l'étude sont cohérents et reproductibles. Grâce à une validation et un affinage minutieux, la recherche vise à élever la qualité globale et la crédibilité des données collectées.

Étape 6 : Chronologie :

La chronologie sert de cadre essentiel qui définit les dimensions temporelles du processus de recherche, garantissant une exécution efficace et ponctuelle de chaque phase. La chronologie proposée couvre une durée de 3 mois, allouant stratégiquement du temps pour les étapes distinctes de la recherche, y compris la collecte des données, l'analyse et la rédaction du rapport.

PARTIE B. OUTILS DE COLLECTE DE DONNÉES :

Outil 1 : Questionnaires d'enquête :

Les questionnaires seront développés à l'aide d'outils de sondage en ligne sur Google Forms.

Distribution :

Les liens vers les questionnaires Google Forms seront partagés avec les participants via le réseau de chaque partenaire.

Instructions :

Des instructions claires seront fournies aux participants afin de garantir des réponses précises et cohérentes.

Outil 2 : Logiciel statistique :

L'analyse statistique sera réalisée à l'aide de logiciels spécialisés tels que SPSS ou R. Le logiciel statistique est un outil analytique sophistiqué conçu pour traiter et interpréter des ensembles de données complexes de manière systématique. Ce logiciel spécialisé permet aux chercheurs d'utiliser une gamme diversifiée de méthodes statistiques, facilitant l'exploration approfondie des données, les tests d'hypothèses et la reconnaissance de modèles. Grâce à des algorithmes avancés, le logiciel statistique améliore l'efficacité et la précision de l'analyse quantitative, permettant aux chercheurs de tirer des conclusions significatives à partir de grands ensembles de données complexes. De plus, il offre une plateforme pour générer des représentations visuelles telles que des graphiques et des diagrammes, facilitant la communication claire des résultats de la recherche.

Les logiciels statistiques populaires incluent SPSS, qui offre une interface conviviale pour l'analyse statistique, et R, connu pour sa flexibilité et sa vaste gamme de fonctions statistiques. En fin de compte, le logiciel statistique joue un rôle crucial en transformant les données brutes en informations précieuses, contribuant de manière significative à la solidité et à la fiabilité des résultats de la recherche.

Outil 3 : Logiciel d'Échantillonnage :

Un logiciel d'échantillonnage statistique sera utilisé pour garantir un échantillon représentatif.

Population :

Jeunes et travailleurs de jeunesse des organisations partenaires.

Taille de l'échantillon :

300 participants (50 de chaque organisation partenaire).

Répartition :

Environ 40 jeunes et 10 travailleurs de jeunesse par partenaire.

Technique d'échantillonnage :

Échantillonnage aléatoire à partir du réseau de chaque partenaire.

Rapport : Résultats quantitatifs :

Présenter les résultats sous forme de tableaux, graphiques et résumés statistiques.

Perspectives :

Fournir des informations clés issues de l'analyse des données.

Limitations :

Discuter des limitations de l'approche quantitative.

Cette méthodologie de recherche et cet ensemble d'outils visent à collecter des données complètes sur les perceptions et expériences des jeunes et travailleurs de jeunesse concernant les méthodes d'apprentissage par le jeu et l'intelligence émotionnelle dans les pays partenaires, contribuant à un cadre théorique solide et à jour dans ce domaine.

PART C. TABLE DES MATIÈRES PROPOSÉE

1. Introduction

1.1 Contexte de l'étude

1.2 Problématique et importance de la recherche

1.3 Objectifs de la recherche

1.4 Questions de recherche

1.5 Portée et limitations de la recherche

1.6 Organisation de l'étude

2. Revue de la littérature

2.1 Méthodes d'apprentissage par le jeu

2.1.1 Définition et concepts

2.1.2 Efficacité dans l'éducation

2.2 Intelligence émotionnelle

2.2.1 Définition et composants

2.2.2 Importance dans le développement personnel

2.3 Jeunesse et travailleurs de jeunesse dans les pays cibles

2.3.1 Démographie et caractéristiques

2.3.2 Rôle et influence dans le développement de la jeunesse

2.4 L'intersection de l'apprentissage par le jeu et de l'intelligence émotionnelle

2.4.1 Cadre théorique

2.4.2 Résultats des recherches précédentes

3. Méthodologie de la recherche

3.1 Conception de la recherche

3.2 Sélection de la population et de l'échantillon

3.3 Méthodes de collecte de données

3.3.1 Collecte de données quantitatives

3.3.2 Collecte de données qualitatives

3.4 Analyse des données

3.4.1 Analyse quantitative

3.4.2 Analyse qualitative

3.5 Considérations éthiques

3.6 Validité et fiabilité des données

3.7 Chronogramme

4. Présentation et analyse des données

4.1 Statistiques descriptives

4.2 Attitudes envers l'apprentissage par le jeu

4.3 Connaissances sur l'apprentissage par le jeu

4.4 Amélioration des compétences en intelligence émotionnelle

4.5 Thèmes qualitatifs et résultats

4.5.1 Perspectives des jeunes

4.5.2 Perspectives des travailleurs de jeunesse

5. Discussion

5.1 Interprétation des résultats

5.2 Implications pour l'apprentissage par le jeu en Bulgarie

5.3 Implications pour la formation des travailleurs de jeunesse

5.4 Contributions théoriques

5.5 Limitations de l'étude

6. Conclusion

6.1 Résumé des résultats

6.2 Contributions à la connaissance

6.3 Recommandations pratiques

6.4 Directions pour de futures recherches

Références

Annexes

8.1 Questionnaire de l'enquête

8.2 Guides d'entretien et de groupe de discussion

8.3 Formulaire de consentement éclairé

8.4 Approbation du comité d'éthique

8.5 Tables et figures supplémentaires



FELLOWSHIP

FAVORISER L'INTELLIGENCE ÉMOTIONNELLE ET
LES COMPÉTENCES SOCIALES DANS LE TRAVAIL
AVEC LES JEUNES
MÉTHODOLOGIE DE RECHERCHE CONCEPTUELLE
POUR COMPRENDRE LES PERSPECTIVES DES
JEUNES ET DES TRAVAILLEURS JEUNESSE SUR
L'APPRENTISSAGE BASÉ SUR LE JEU ET
L'INTELLIGENCE ÉMOTIONNELLE

NUMÉRO DU PROJET :
2022-2-DE04-KA220-YOU-000099970

