

TRANSAPI

Trans : Transmission, Sapiens : le savoir

Mise en place d'une **Game Jam FLE** (Français
langue étrangère)



contact@transapi.fr

Synthèse opérationnelle du projet:

Nous cherchons à faire créer à une douzaine de lycéens dont certains primo-arrivants et décrocheurs, un jeu vidéo éducatif d'apprentissage du Français Langue Etrangère (FLE)

Il s'agit concrètement d'organiser une Game Jam de **4 jours** dans un lieu culturel Parisien (**la Gaité Lyrique**). Celle-ci se déroulera du **20 au 24 avril** (sur une tranche horaire 10h -17h).



Cela nécessite de:


- organiser le recrutement des jeunes pour toucher un public mixte socialement,
- organiser la logistique et la communication de l'événement
- mobiliser des encadrants qualifiés (Transapi, enseignants FLE, associations partenaires)
- un équipement TICE de 8 ordinateurs et 8 logiciels spécifiques

Ce dispositif innovant, expérimental pour les jeunes en décrochage scolaire et primo-arrivants a pour ambition d'être stabilisé et démultiplié. Il pourra être intégré et utilisé ensuite dans le contexte global de la francophonie pour apprendre le français. L'expérience, si elle fonctionne, pourra être modélisée et déclinée pour d'autres publics.

Les objectifs sont de:

- lutter contre le décrochage scolaire
- expérimenter une pédagogie innovante et créative
- créer du lien, de la co-solidarité entre élèves décrochés, nouveaux arrivants et lycéens scolarisés
- réaliser un outil pédagogique par et pour les jeunes

Contexte et enjeux:



Aujourd'hui le numérique a bouleversé notre façon de communiquer, de travailler, d'apprendre... il est important de souligner que ces changements ne sont pas uniquement « virtuels ». Ces technologies sont devenues des motifs de rencontre. De nombreux « événements » numériques du type : Hackathon , GameJam etc., sont organisés. Ainsi, plusieurs individus se réunissent autour d'un projet numérique (création d'une application , d'un site , d'un jeu...) où chaque participant vient apporter ses compétences, ses connaissances dans une logique d'échanges réciproques de savoirs.

Le projet « Game Jam FLE » vise à la réalisation d'un jeux vidéo, "serious game" autour de l'apprentissage du français pour des jeunes dont le français n'est pas la langue première. La création de ce jeu se fera en coopération entre des lycéens en décrochage scolaire, des primo-arrivants en France (non francophones) et des lycéens scolarisés solidaires.



Le déroulement de la Game Jam :

Les participants seront invités à former des équipes pour concevoir le serious game. Chaque équipe se verra assigner une tâche bien précise (écriture du scénario d'usage, Développement informatique, design, infographie, musique etc..) ensemble les différents groupes devront réaliser un jeu d'apprentissage du français. Chaque participant choisira son groupe selon ses sensibilités, ses compétences et ses centres d'intérêts. Ils pourront alors se familiariser avec les outils de création de jeux vidéos, s'initier à l'édition multimédia. Acquérir des compétences transverses. Le jeu développé par les jeunes, sera diffusé aux communautés éducatives innovantes et pourra être utilisé comme ressource pédagogique libre de droit.

Les visées de cette action:

- Il s'agit ici d'adapter ce qui est mis en place pour les adultes : Game Jam, espace de coworking, Hackathon, Barcamp....
- d'utiliser ce qu'apportent les dernières recherches en pédagogie et les nouvelles technologies (« classe inversée », « cours hors la classe »)
- d'innover par des techniques expérimentales



David Puzos

Coordinateur du projet GameJam FLE. Ex-chargé de projet numérique aux petits débrouillards, David Puzos a travaillé dans le cadre de ses recherches sur les usages éducatifs des TIC. Il porte une réflexion sur les technologies numériques ainsi que les processus d'innovation dans le milieu éducatif. Il assurera la mise en oeuvre du projet.

Laura Maclet

Coordinatrice du projet TransiMOOC (des cours par les jeunes pour les jeunes) à Transapi et ex-enseignante de Français Langue Etrangère au Sénégal pendant 4 ans, Laura Maclet appuiera les jeunes et l'équipe sur les besoins spécifiques de l'apprentissage du Français Langue Etrangère. Consultante en numérique pédagogique, son expérience permettra aussi une utilisation intelligente des aspects ludiques.

Muriel Epstein

Présidente-fondatrice de Transapi. Professeure agrégée de mathématiques, docteure en sociologie, spécialiste du décrochage scolaire, Muriel Epstein, qui a réalisé plusieurs évaluations de politiques publiques est très sensible à l'impact social et l'évaluation des expériences réalisées à Transapi. Elle s'occupera essentiellement dans ce projet de sa modélisation et appuiera David Puzos autant que de besoin dans la mobilisation des partenaires.

Partenaires

Le Gamelier.

Le Gamelier est une association pour jouer, apprendre et créer des jeux.

Lieu partenaire : La Gaité Lyrique:

Au croisement de la création, de l'innovation et des cultures numériques. Lieu d'échange et de découverte en plein cœur de Paris, elle défriche les nouvelles formes d'art, témoigne de l'effervescence de demain, et accueille également la résidence d'entrepreneurs culturels la plus importante de France.

Nos objectifs sont les suivants

- d'avoir une douzaine de jeunes motivés, solidaires, qui aient envie d'être acteurs de leur apprentissage (et donc, selon leur situation, raccrochent, aident d'autres jeunes à apprendre, etc...)
- de produire un jeu vidéo utilisable par tous
- de modéliser l'expérience afin de pouvoir décliner le projet
- faire connaître le projet

En conséquence, nos indicateurs d'évaluation seront

- assiduité et investissement des jeunes présents pendant la semaine
- rescolarisation des jeunes qui sont venus
- questionnaire de satisfaction aux jeunes primo-arrivant,
- entretien sur le sentiment d'utilité
- nombre d'enfants ayant testé le jeu après coût
- intérêts de nouveaux partenaires pour le projet
- production d'articles scientifiques et dans la presse grand public

Notre évaluation a également pour objectif d'identifier les facteurs ayant entravés la réussite optimale du projet. Ce faisant nous allons tenter de mesurer l'impact du :

Scénario pédagogique:

- le choix du trio
- le choix du format "Game Jam" (organisation de l'action)
- le choix de l'accompagnement par une équipe pluri-disciplinaire

Design pédagogique:

- le choix des outils numériques (matériels et logiciels)
- le choix du lieu
- la période / la durée du stage

De plus, nous valoriserons l'évaluation par un travail de recherche : Le projet s'inscrit dans le cadre d'un stage de master 2 valorisé par un mémoire sur les usages sociaux éducatifs des jeux vidéos, par un étudiant du master ITEF (ingénierie des technologies de l'éducation et de la formation) à l'université de Rennes 2.