



S o c i é t é

C o o p é r a t i v e

d ' É t u d e s

e t d e

Evaluation du projet de GAME Jam FLE

Rapport d'évaluation

C o n s e i l

113, rue Saint Maur
75011 Paris

Tél 33 (0) 1 49 29 42 40

www.geste.com

Société coopérative
SARL à capital variable
RCS Paris B 324 420 835
SIRET 324 420 835 00047 – APE 7320Z

N° TVA FR 19 324 420 835
N° d'agrément organisme
de formation 11 752 718 775

Contact : Cécile Kula
ckula@geste.com
01.49.29.41.86

La commande de Transapi, la méthodologie déployée par Geste	3
1. Transapi : à la recherche de méthodes d'apprentissage innovantes	3
2. Le projet Game Jam FLE en bref	4
2. Les objectifs de la mission d'évaluation et la méthodologie pour y répondre	5
2.1 Les objectifs et les questions de l'évaluation	5
2.2 La méthodologie employée pour l'évaluation	5
La GAME JAM FLE	6
3.1 Les réponses aux questions évaluatives	7
Question 1- Comment a été mise en œuvre la Game Jam FLE ?	7
Un choix en faveur de la mixité des publics	8
Une importante préparation en amont et des échanges chemin faisant	9
Question 2 – Dans quelle mesure la mise en œuvre du projet Game Jam a-t-elle eu un impact sur le public ciblé ?	10
Une valeur ajoutée pédagogique globalement confirmée	10
Des effets sur la remobilisation scolaire	11
Question 3 - Quels sont les effets de la mise en œuvre du projet sur les partenaires de Transapi (établissements scolaires, autres ...) ?	13
Le choix d'un travail avec une équipe pluri-disciplinaire	13
Un projet ayant bénéficié de bonnes conditions matérielles	13
La création d'un jeu vidéo : un outil ludique et innovant pour lutter contre le décrochage scolaire ?	14
3.2. En synthèse les réponses aux questions évaluatives	15
3.3 Les propositions opérationnelles pour améliorer l'intervention des acteurs du projet	16

LA COMMANDE DE TRANSAPI, LA METHODOLOGIE DEPLOYEE PAR GESTE

1. Transapi : à la recherche de méthodes d'apprentissage innovantes

Pendant ses deux ans et demi d'existence, l'association Transami¹ a porté le projet d'innovations pédagogiques Transapi et s'est consacrée à concevoir des paradigmes éducatifs à destination des jeunes qui permettent de lutter contre le décrochage scolaire et de construire une école plus inclusive.

Grâce à des méthodes pédagogiques, comme le travail collaboratif ou l'utilisation du numérique, Transapi donne l'occasion à des jeunes de plus de 16 ans d'apprendre autrement en leur permettant de devenir acteurs de leurs apprentissages.

Au cours de ces deux dernières années, l'association a développé un certain nombre de projets qui se structurent autour de 3 axes d'intervention :

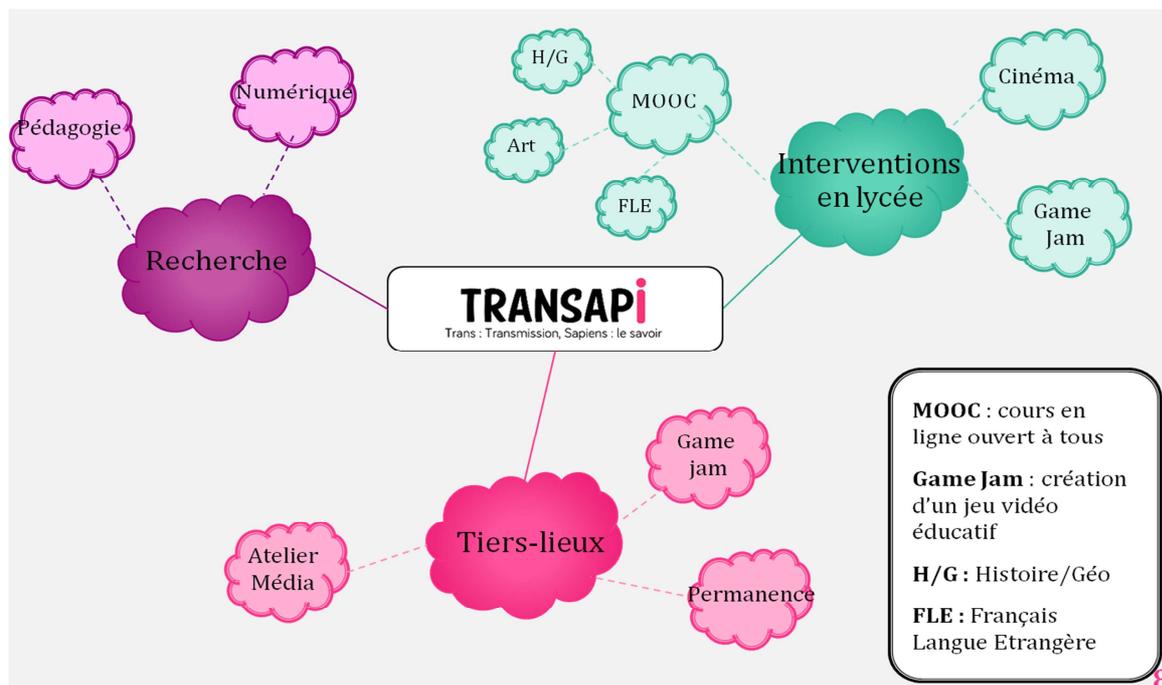
Axe d'intervention	Objectifs	Projets/actions
Axe 1 : Intervention dans les lycées	<ul style="list-style-type: none">- Ré-enchanter l'enseignement, innover au cœur du système avec les enseignants- Faire de la prévention en matière de décrochage scolaire	TransiMOOC, projet cinéma...
Axe 2 : Interventions hors des lycées	<ul style="list-style-type: none">- Accueillir des jeunes déscolarisés pour réduire leur temps de latence- Imaginer d'autres formes d'apprentissage en dehors de la forme scolaire	Tiers Lieux (dont La Game Jam), la fabrique de l'info...
Axe 3 : partage d'informations, recherches	<ul style="list-style-type: none">- Augmenter l'impact social de l'association- Apprendre et progresser	Evaluation, publications, groupes de réflexion, conférences...

Parmi ces différents projets, **trois d'entre eux font l'objet de la présente évaluation**, à savoir :

- TransiMOOC ;
- Le projet Cinéma ;
- La Game Jam FLE.

Toutes les évaluations sont disponibles sur le site.

1 Association ayant pour objectif de proposer des modes alternatifs de transmission des savoirs à destination des jeunes de 16 ans et plus.



2. Le projet Game Jam FLE en bref

Principe	Des jeunes (sans aucune formation spécifique) créent un jeu vidéo permettant d'apprendre le Français Langue Etrangère. Accompagnés de gamedesigner, de musiciens, de graphistes, les participants réalisent un jeu de A à Z en abordant les différentes étapes de la création de jeu.
Déroulement	Les participants forment des équipes pour concevoir un serious game, donc chacune se voit assigner une tâche bien précise (écriture du scénario d'usage, Développement informatique, design, infographie, musique etc.). Ils se familiarisent ainsi aux outils de création de jeux vidéo, s'initient à l'édition multimédia et acquièrent des compétences transverses.
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> - Rendre les jeunes acteurs de leur apprentissage - Faire travailler les jeunes collectivement, impulser de la solidarité et du travail collaboratif avec des jeunes qui s'enseignent les uns aux autres - Remobiliser les jeunes pour apprendre et ainsi lutter pour la persévérance scolaire - Réaliser une recherche-action pour tester la faisabilité d'apprentissage autrement - Faire découvrir aux jeunes les outils et métiers des jeux vidéo
Financement	En plus des frais de structure, de beaucoup de dons en nature, de prêts de matériels (valorisables à plusieurs milliers d'euros via notamment le prêt de salle de la Gaité Lyrique sur plusieurs jours), ce projet est soutenu par la Fondation LCL .

2. Les objectifs de la mission d'évaluation et la méthodologie pour y répondre

2.1 Les objectifs et les questions de l'évaluation

Cette **évaluation** porte sur **la mise en œuvre de trois projets portés par l'association Transapi** :

- Le projet cinéma
- La Game Jam
- TransiMOOC (dont Passeur d'art/Histoire-Géographie/nanosciences/FLE)

L'évaluation poursuit **deux objectifs opérationnels** et s'articule autour de **trois questions évaluatives** :

1. Formuler une analyse évaluative, visant notamment à apprécier les résultats et les impacts de ces trois projets. Cette analyse portera de manière plus précise sur les questions suivantes :

- Q1 – Comment ont été mis en œuvre les projets ?
- Q2 – Dans quelle mesure la mise en œuvre de ces projets a-t-elle eu un impact sur le public ciblé ?
- Q3 – Dans quelle mesure la mise en œuvre de ces projets a-t-elle eu des effets sur les établissements scolaires et sur les autres partenaires parties prenantes ?

2. Formuler des préconisations visant à améliorer l'intervention des acteurs de chaque projet, à partir de l'analyse évaluative (notamment des écarts entre les intentions et les réalisations et leurs éléments explicatifs) mais également des bonnes pratiques repérées.

2.2 La méthodologie employée pour l'évaluation

Les analyses présentées dans ce rapport s'appuient sur :

- **Une analyse des résultats** de questionnaires passés auprès des jeunes participants de TransiMOOC Passeurs d'art ;
- **Une analyse documentaire** : comptes rendus d'entretiens menés auprès de jeunes et d'enseignants impliqués et notes transmises par les principaux porteurs des projets, posts sur le blog de Transapi...;
- **La réalisation d'entretiens** auprès des principaux porteurs de projets et acteurs investis dans l'association :
 - Laura Macllet et Laura Doupeux (pour TransiMOOC)
 - Antoine Desrosières (pour le projet cinéma)
 - Mourdjen Bari (pour le projet de la Game Jam)
 - Françoise Serrero (anthropologue investie au sein de l'association et ayant conduit des entretiens auprès de jeunes bénéficiaires et d'enseignants)
 - Cécile Rousselle (en charge de l'administratif de l'association Transami)
 - Muriel Epstein (chercheuse fondatrice de l'association)

LA GAME JAM FLE

3.1 Les réponses aux questions évaluatives

Question 1- Comment a été mise en œuvre la Game Jam FLE ?

Cette partie présente les constats évaluatifs relatifs à la question évaluative 1 et plus précisément aux critères suivants :

- **Critère 1.1** : L'ensemble du projet souhaité au départ a été réalisé
- **Critère 1.2** : Le ciblage du public est pertinent
- **Critère 1.3** : L'organisation retenue par Transapi pour la mise en œuvre de la Game Jam est pertinente et efficace.

1.1. Une mise en œuvre partenariale

Le projet de la Game Jam FLE (Français Langue Etrangère) vise 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).

Ce projet se distingue des deux autres évalués (TransiMOOC et le projet cinéma) dans la mesure où il ne se déroule pas au sein d'établissement scolaire. Ce projet s'inscrit ainsi dans l'axe n°2 de l'association (interventions hors des lycées) qui a pour objectif d'accueillir des jeunes déscolarisés pour réduire leur temps de latence et d'imaginer d'autres formes d'apprentissage en dehors de la forme scolaire.

Ce projet s'est ainsi construit autour de l'organisation d'une Game Jam de 4 jours (du 21 au 24 avril 2015) dans un lieu culturel parisien (la Gaîté-Lyrique). Chaque jour les jeunes étant mobilisés de 10h à 17h.

Le déroulement des quatre jours est le suivant :

	Matin	Après-midi
1^{re} journée	Présentation du projet et du gamedesign (20 min) Travail collectif et échange à l'aide de post-it autour des idées et intentions de chacune pour créer un jeu vidéo + présentation au groupe (1h 30) Phase de jeu et d'analyse des jeux explorés	Atelier pratique autour de la création du jeu de l'après-midi Chaque participant définit son rôle Réalisation d'un petit Talk de présentation.
2^e journée	Présentation de l'outil Unity (outil utilisé pour programmer les jeux vidéo) Présentation des outils mis à disposition la librairie	Plusieurs ateliers : « <i>On les laisse libre de choisir quel atelier.</i> » Chaque participant a une fiche de missions : - Son : instrument de musique. (ramener du matériel, faire du bruitage) - Graphisme : outil pour tablette détourage... - Programmation : Utiliser librairie de script. 4 personnes au minimum.

		- Groupe communication : groupe joker... (créer un Hashtag)
3^e journée:	Poursuite de la réalisation du jeu...	Test et modification du jeu.
4^e journée:	Finition et amélioration des derniers détails	Temps de valorisation : « on joue, on goûte etc. » Présentation aux partenaires et autres invités (école 42 et autre spécialiste du JV. Fondation LCL, Universcience, Transapi , gamelier...)

Au cours de ces quatre jours, en adaptant ce qui a été mis en place pour les adultes (Game Jam, espace de coworking, Hackathon, Barcamp...), les jeunes participants sont invités à former des équipes pour concevoir un serious game, avec pour seule consigne : le jeu doit permettre aux joueurs d'apprendre quelque chose.

Chaque équipe s'est ainsi vu assigner une tâche bien précise (écriture du scénario d'usage, développement informatique, design, infographie, musique, etc.). Ensemble, les différents groupes ont ainsi réalisé deux jeux, le premier en lien avec l'apprentissage du français langue étrangère et le second d'apprentissage des mathématiques.

Le premier jeu consiste à guider un personnage dans un univers virtuel en lui indiquant par écrit les consignes à suivre. Ces dernières sont soumises à un correcteur d'orthographe et de syntaxe qui vérifie les consignes émises et ne les valide que si elles sont correctes.

Le second jeu conçu est un jeu de combat qui se déroule dans un train. Pour pouvoir porter des coups à son adversaire, le joueur doit résoudre des opérations ou des équations. Le niveau de difficulté de calcul est corrélé à l'intensité du coup porté à son adversaire.

Au regard de son déploiement et de ce qui a été produit, le projet a rempli ses objectifs dans la mesure où il a réuni dix-sept jeunes (pour une douzaine initialement prévue) présents sur l'intégralité du projet et abouti non pas à la création d'un, mais de deux jeux vidéo.

Un choix en faveur de la mixité des publics

Si le projet vise la réalisation d'un jeu vidéo pour des jeunes dont le français n'est pas la langue première, sa création devait permettre une coopération entre des lycéens (en décrochage scolaire ou non) et des primo-arrivants en France (non francophones). L'objectif du projet était ainsi de réunir un public jeune d'horizon social divers autour d'un projet solidaire.

Le groupe constitué pour la création de ce « serious game » a réuni 17 jeunes : 10 jeunes en situation de décrochage scolaire, par ailleurs accompagnés par des associations (E2C, mission d'insertion du groupe SOS, mission locale et Transapi), 2 jeunes scolarisés et 5 jeunes primo-arrivants inscrits dans une classe de FLE. Au total, six filles y ont participé.

Les acteurs mobilisés dans ce projet témoignent de la valeur ajoutée d'avoir mobilisé des jeunes ayant des profils très différents, permettant de fortes interactions entre les jeunes et le développement d'un esprit d'entraide. Les intervenants dressent néanmoins le constat qu'au démarrage du projet existait une vraie barrière entre les deux groupes (francophones ou non), cette dernière s'atténuant au moment de travailler en sous-groupes. Les intervenants expliquent ainsi que les jeunes primo-arrivants semblaient plus assidus et plus concentrés, faisant preuve d'une grande organisation, mais également plus lents dans l'acquisition des savoirs transmis (du fait de la non-maîtrise de la langue), qu'ils étaient « vraiment là pour apprendre quelque chose ». Quant aux décrocheurs, ils sont décrits comme, dès le départ du projet, très actifs dans la réflexion

et faisant preuve d'une plus grande confiance en eux, mais se dispersant en revanche plus facilement.

Au démarrage du projet les intervenants expliquent avoir eu quelques doutes quant à la capacité de ces deux groupes à travailler ensemble tant l'écart dans la dynamique de travail était important entre ces deux groupes. Mais au second jour, au moment du passage du travail en sous-groupe une vraie alchimie c'est fait ressentir et l'ensemble des jeunes se sont mélangés : « *ils ne se sont pas mélangés par affinité mais vraiment en fonction de la tâche qu'ils avaient envie d'accomplir sur le projet, et ça a complètement fonctionné* ». Les jeunes se sontentraîdés et chacun a pu trouver sa place dans le projet.

Une importante préparation en amont et des échanges chemin faisant

Le projet de la Game Jam s'inscrit dans la lignée de nombreux « événements » numériques existants, comme les Hackathons, etc. Le principe est ainsi de réunir plusieurs individus autour d'un projet numérique (création d'une application, d'un site, d'un jeu...) où chaque participant apporte ses compétences, ses connaissances dans une logique d'échanges réciproques de savoirs. Pour déployer la Game Jam, au-delà des participants, de nombreux intervenants ont été parties prenantes de ce projet. Cette équipe pluridisciplinaire se compose notamment d'un coordinateur, d'un animateur, de deux développeurs (notamment mobilisés sur l'utilisation d'Unity), d'une graphiste et d'une enseignante FLE.

Pour mener à bien le projet, une importante préparation a été réalisée en amont. Elle s'est notamment concrétisée par l'organisation de deux réunions de l'équipe pluridisciplinaire et par l'élaboration d'un programme venant acter le calendrier du projet jour par jour.

A noter que tout au long du projet, des temps d'échange et débriefing ont été réalisés chaque soir entre l'ensemble des intervenants pour assurer un déploiement optimal du projet. Ainsi, chaque soir, l'équipe d'intervenants se retrouvaient, notamment pour repréciser le travail du lendemain au regard de ce qui a avait été accompli la journée ou sur ce qui pouvait être amélioré dans l'intervention.

Par ailleurs, il est relevé un bon niveau d'organisation tant sur la logistique que sur l'équipement TICE, puisque un ordinateur a notamment été fourni à chacun des participants. Ce bon niveau d'organisation ayant notamment été permis grâce à la Gaité-Lyrique, lieu accueillant le déroulement du projet et à Transapi qui a fourni le matériel informatique. La coopération avec la Gaité Lyrique n'a cependant pas été satisfaisante (libération tardive de la salle le dernier jour, manque de coordination avec leurs équipes pourtant très impliquées dans les jeux vidéo) créant une frustration pour ce partenaire.

A la marge, un intervenant relève qu'une journée supplémentaire de travail aurait permis d'aboutir encore davantage le projet.

Question 2 – Dans quelle mesure la mise en œuvre du projet Game Jam a-t-elle eu un impact sur le public ciblé ?

Cette partie présente les constats évaluatifs relatifs à la question évaluative n°2 et plus précisément aux critères suivants :

- **Critère 2.1** : Les jeunes sont davantage investis dans leur scolarité
- **Critère 2.2**: Le comportement des jeunes a évolué
- **Critère 2.3** : La participation au projet a permis une amélioration du bien-être et de la santé individuelle (estime de soi) des jeunes
- **Critère 2.4** : Les jeunes ont vu leur comportement changer au sein de leur cellule familiale
- **Critère 2.5** : Les jeunes ont aujourd’hui un rapport scolarité/famille différent
- **Critère 2.6** : Le projet présente un apport (valeur ajoutée) pédagogique spécifique au regard de la question du décrochage scolaire

Avertissement de lecture : les constats relatifs aux effets du projet sur les élèves sont issus des entretiens menés avec les principaux porteurs du projet. Aucune mesure quantitative n’a été réalisée auprès des élèves.

Néanmoins, selon les porteurs et acteurs impliqués dans le projet, plusieurs résultats du projet sur les élèves se dégagent. En synthèse, on observe que ces résultats renvoient principalement à l’acquisition de connaissances et compétences techniques nouvelles et à la transmission de savoir-être (entraide, solidarité...).

Une valeur ajoutée pédagogique globalement confirmée

L’assimilation de connaissances et de compétences techniques nouvelles

En plaçant les jeunes en situation d’inventer et de créer un jeu vidéo, le projet Game Jam permet l’acquisition de connaissances théoriques et techniques.

Sur le plan théorique, comme l’unique consigne est d’élaborer un jeu qui permette d’apprendre quelque chose aux joueurs, par voie de conséquence, les ateliers permettent de réinvestir des notions de maths et de français. De fait, si originellement le sujet était l’apprentissage du Français Langue Etrangère, les animateurs ont permis à un groupe de s’éloigner du sujet pour aller vers les mathématiques.

En outre, l’élaboration du jeu leur permet d’apprendre à écrire un pitch, notamment pour donner envie de jouer à leur jeu. Par ailleurs, ces jeunes appréhendent pour la plupart un univers qu’ils connaissent (le jeu vidéo) mais de manière partielle, puisqu’aucun d’entre eux n’a encore jamais participé à la création d’un jeu vidéo. Sur ce point, un intervenant précise que nombre de ces jeunes confondent le métier et le loisir du jeu vidéo : « *ils ne connaissent pas forcément bien le métier de gamedesigner ça leur donne l’occasion d’en apprendre un peu plus* ».

Ainsi, tout au long du projet, les intervenants ont constitué un « mur des nouveaux mots ». Au fil du projet, dès qu’un jeune ne connaît ou ne comprend pas un mot, il se retrouve inscrit sur un mur. A la fin de chaque temps, les intervenants reprennent les mots qu’ils n’ont pas compris, les mots clés, techniques.

Sur le plan technique, le projet permet aux jeunes d'appréhender en quoi consiste la création d'un jeu vidéo. Les jeux sont ainsi créés de A à Z par les jeunes puisqu'ils en réalisent le son (instrument de musique, bruitage), le graphisme (outil pour tablette détournage...), la programmation (outil Unity et librairie de script) et sa communication (web notamment...). L'équipe d'intervenants précisent ainsi qu'aucune directive artistique n'est adressée aux jeunes et qu'ils n'interviennent que dans les cas où ils ne savent pas faire : « *nous on leur montre juste des outils* ».

La transmission de savoir-être

Les acteurs interrogés (enseignants et porteurs de projet), mentionnent, chez une partie des jeunes, un **développement des savoir-être suivants** : comportements en groupe, de la capacité à se positionner dans un collectif,...

Dès le premier jour, les intervenants expliquent avoir tout de suite vu parmi les jeunes participants, des leaders et des suiveurs et en ce sens avoir tout de suite eu une vigilance à ce que chacun trouve sa place dans le projet. En outre, un des intervenants explique avoir été particulièrement surpris de certain retournement de situation. Est ainsi donné l'exemple d'une fille très en retrait au démarrage du projet mais qui s'est dès le deuxième jour véritablement imposée et fait une place dans le groupe.

Par ailleurs, ceci est particulièrement vrai en ce qui concerne les deux publics ciblés par le projet : décrocheurs et primo-arrivants. Au démarrage du projet, les intervenants ont constaté une véritable « barrière » entre les non francophones et les autres qui s'est complètement dissipée quand le travail s'est réparti en sous-groupe et qu'ils ont été obligés de se « mélanger », de « travailler ensemble ». Sur ce point, les acteurs impliqués dans le projet soulignent que, malgré les profils très différents des élèves, le projet a permis d'engager une vraie dynamique entre les jeunes, notamment d'entraide et de solidarité.

Les intervenants relèvent également que le projet concourt à développer **l'estime de soi et la confiance en soi**. Est notamment avancée l'idée de participer et de mener à bien un projet qui s'apparente à « *un rêve de gosse* » ; « *c'est à la fois très attractif et très valorisant pour eux* » ; « *Ils participent à un projet fun où ils se rendent compte qu'ils sont capables de...* »

Ce sentiment de fierté s'est notamment retrouvé renforcé le dernier jour du projet au cours duquel ils ont présenté leur projet aux principaux partenaires (La fondation LCL, Transapi, Gaité-Lyrique...) ainsi qu'une journaliste de l'AFP. Par ailleurs, le fait de se voir offrir une clef usb avec les outils numérique et le jeu vidéo, afin qu'ils puissent continuer le jeu chez eux, est également un élément valorisant de leur travail.

Pour finir, le choix du lieu où se déroule le projet joue également un rôle. La Gaité-Lyrique représente un lieu valorisant et neutre, en dehors d'un cadre scolaire.

Des effets sur la remobilisation scolaire

Au regard des investigations menées et par manque de connaissance de la situation actuelle des jeunes ayant participé à ce projet, **il n'est pas possible d'estimer le taux de rescolarisation** de ces derniers et ce d'autant plus que la plupart des jeunes étaient suivis par une autre structure (ou par Transapi dans le cadre d'autres projets) et que ce n'est pas donc pas la game jam a elle-seule qui aurait permis la rescolarisation. Néanmoins, il est possible d'observer que le projet a eu un effet, au moins à court terme, sur la remobilisation scolaire. Une preuve de leur attrait vis-à-vis du projet est l'assiduité des jeunes et leur investissement tout au long des quatre journées. A ce titre les intervenants n'ont enregistré aucune absence.

D'autres éléments qualitatifs viennent étayer ces constats :

- Les partenaires associatifs (mission locale, E2C et groupe SOS notamment) souhaitaient reconduire le projet pour l'année 2015/2016 au vu de leur impact l'an passé ;
- Plusieurs jeunes ont affirmé avoir été fiers de transmettre leur savoir et de participer à un projet solidaire. Le fait d'être en posture d'aidants et non d'aidés les a remobiliser sur le rôle de l'école. « *Je suis venu pour transmettre mon savoir* » a ainsi expliqué un jeune raccrocheur solidaire. D'une certaine manière, l'appétence des jeunes non francophones pour l'école a été contagieux pour les autres jeunes ;
- Plus incidemment une maman a téléphoné à la présidente de l'association et lui a expliqué que son fils n'avait jamais été aussi motivé pour apprendre des choses et qu'elle était tellement ravie de ce changement d'attitude qu'elle était prête à cofinancer une prochaine game jam et ce d'autant plus expliquait-elle « *que ce jeu d'apprentissage du Français Langue Etrangère sera vraiment utile* ». Ainsi, l'objectif du projet a réellement motivé les jeunes et les familles. Le jeune en question, suivi par Transapi, s'est inscrit pour un bac pro « numérique ».
- Une jeune, suivie par Transapi, en décrochage pour raisons psychologiques, et envoyée à Transapi par un centre de psychiatrie pour une forme de phobie scolaire a (re)trouvé, grâce à la game jam, le plaisir du collectif et a pu envisager de retourner en établissement scolaire non médicalisé ce qui était inenvisageable la semaine précédente.

Chacun de ces éléments est certes minime et ne constitue pas, en soi, une mesure de remobilisation scolaire mais ils forment un faisceau d'indices positifs sur le projet.

En outre, au regard des effets soulignés par les différentes parties prenantes du projet, le projet Game Jam présente plusieurs valeurs ajoutées :

- **Une adaptabilité à la participation des jeunes :** la manière de concevoir le déroulement des ateliers permet notamment aux jeunes de décider d'intégrer un « groupe projet » selon leurs sensibilités, leurs compétences et leurs centres d'intérêts. Les jeunes peuvent contribuer là où ils se sentent capables et alors se familiariser avec les outils de création de jeux vidéo, s'initier à l'édition multimédia.
- **L'usage du jeu vidéo générateur d'une certaine remobilisation pour ces jeunes :** Le principe de la Game Jam est d'utiliser ce qu'apportent les dernières recherches en pédagogie et les nouvelles technologies (« classe inversée », « cours hors la classe ») pour susciter le désir d'apprendre. Ainsi, les équipes s'appuient sur le support du jeu vidéo, « un média qui leur parle » pour placer les élèves en position d'auteur de ces derniers et ainsi leur redonner le goût d'apprendre tout en favorisant une prise de conscience de la variété de leurs compétences. En étant placés en position d'être acteurs de leur apprentissage, les élèves peuvent non seulement acquérir des connaissances, mais aussi et surtout développer des compétences nouvelles, notamment de coopération, de travail en groupe et de (re-) gagner confiance en eux. En outre, l'objectif d'aider d'autres jeunes à apprendre sur un mode ludique au moyen des jeux vidéo génère un sentiment de fierté à l'idée d'être utile à d'autres jeunes mais également une certaine solidarité entre élèves décrochés et primo-arrivants.

Question 3 - Quels sont les effets de la mise en œuvre du projet sur les partenaires de Transapi (établissements scolaires, autres ...) ?

Cette partie présente les constats évaluatifs relatifs à la question évaluative 3 et plus précisément aux critères suivants :

- **Critère 3.1** : La mise en œuvre du projet a débouché sur la construction de partenariats avec d'autres acteurs
- **Critère 3.2** : Les équipes de Transapi s'adaptent aux situations et au contexte spécifique dans le déploiement de la Game Jam
- **Critère 3.3** : La mise en œuvre de la Game Jam a amené les parties prenantes à développer des solutions innovantes pour lutter contre le décrochage scolaire
- **Critère 3.4** : L'outil Game Jame est un outil jugé efficace par l'ensemble des équipes pédagogiques et des partenaires

Le choix d'un travail avec une équipe pluri-disciplinaire

Un des facteurs de réussite de ce projet a été de s'appuyer sur **une équipe de professionnels et d'acteurs bénéficiant d'une bonne connaissance du public accompagné (décrocheurs et FLE)**.

Ainsi au-delà de l'expertise apportée par l'association le Gamelier¹, qui a permis de mobiliser des game designers, des développeurs et une graphiste, une connaissance fine du public accompagné est également détenue par une partie de l'équipe partie prenante.

Parmi eux on compte notamment le coordinateur du projet GameJam FLE en charge de la mise en œuvre du projet. Ex-chargé de projet numérique aux petits débrouillards², il 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. En outre, il connaît bien le public des décrocheurs scolaires. Les autres intervenants témoignent de la valeur ajoutée de sa présence notamment pour gérer les situations de tension entre les jeunes et des « liens de confiance qu'il a su tisser avec les jeunes ».

Il est également souligné la plus-value de la présence de l'enseignante de FLE qui a su faire le lien entre ses élèves et l'équipe d'intervenants, être présente auprès de ses élèves pour réexpliquer les mots ou les notions non assimilées.

Un projet ayant bénéficié de bonnes conditions matérielles

Selon les parties prenantes le projet s'est déployé dans de bonnes conditions matérielles.

Concernant le lieu de déploiement, la Gaîté-Lyrique a mis à disposition de Transapi une salle dédiée pendant quatre jours à la réalisation du projet. Ce lieu d'échange et de découverte en plein cœur de Paris est un partenaire de Transapi. D'avis de l'équipe d'intervenants, la logistique offerte par ce dernier a été optimale au bon déploiement du projet et aucune difficulté n'est remontée sur ce point. A la marge il est regretté par une partie de l'équipe

¹ Association pour jouer, apprendre et créer des jeux.

² Association créée en 1986, c'est le premier réseau national d'éducation populaire à la science et par la science.

d'intervenants qu'il n'ait pas été possible de laisser les ordinateurs portables dans la salle le soir : « *on perdait du temps tous les matins à tout réinstaller.* »

Concernant les conditions matérielles et le choix des outils numériques (logiciels notamment), ici encore les intervenants soulignent un taux d'équipement très satisfaisant, Transapi ayant notamment fourni un ordinateur par jeune. Il est néanmoins remonté par un membre de l'équipe une limite concernant le choix de l'outil de programmation, Unity : « *On a travaillé avec des moyens dignes d'une grosse production. Si c'était à refaire j'opterais pour un logiciel plus simple d'utilisation qu'Unity. La prise en main n'est pas été évidente pour tous les jeunes* ».

En ce qui concerne la période et la durée du stage, aucun élément n'est remonté. Elles semblent ainsi avoir été bien calibrées. Pour preuve, l'ensemble des élèves présents le premier jour l'ont été tout au long du projet.

L'idée néanmoins, si le projet devait être repris, serait d'anticiper un week-end complémentaire, non annoncé aux jeunes mais prévu budgétairement afin de terminer les jeux. Il a, en effet, manqué deux jours pour terminer les jeux.

La création d'un jeu vidéo : un outil ludique et innovant pour lutter contre le décrochage scolaire ?

S'il est délicat de mesurer les effets réels du projet sur la rescolarisation des jeunes participants, notamment du fait de son caractère ponctuel, le projet Game Jam présente néanmoins dans son déploiement plusieurs éléments de valeur ajoutée au regard des enjeux soulevés par la question du décrochage scolaire et d'aide à la remobilisation scolaire.

Au-delà de la création même d'une ressource pédagogique par et pour les primo-arrivants, il apparaît que la gamification est un moyen d'acquérir des compétences numériques et qu'elle concourt également à une revalorisation mutuelle des connaissances et compétences des jeunes mobilisés, notamment par la mise en place d'une co-solidarité raccrocheurs/nouveaux arrivants.

Ainsi le média jeu vidéo permet d'engager des jeunes dans des apprentissages liés à **un projet collectif qui ont un sens pour eux** : « *un média qui leur parle, qui fait partie intégrante de leur quotidien* » et qui leur permet d'acquérir non seulement des connaissances nouvelles, mais aussi et surtout de développer des compétences nouvelles, notamment de coopération et d'entraide, de (re-)gagner confiance en eux et ainsi de retrouver le désir d'apprendre.

En outre, une cause importante du décrochage scolaire est **l'absence d'appartenance à un groupe**, ou autrement dit la perte du lien avec le groupe de socialisation au sein des établissements scolaires (Epstein 2014). En réunissant plusieurs jeunes autour d'un projet numérique (création d'un jeu) où chacun d'entre eux apporte ses compétences, ses connaissances dans une logique d'échanges réciproques de savoirs, le projet permet à chaque jeune de trouver sa place au sein d'un collectif et lui permet de contribuer là où il se sent capable.

Ainsi du point de vue des parties prenantes, l'outil Game Jam est perçu comme un outil intéressant pour remotiver des jeunes en situation de décrochage scolaire.

En outre, les acteurs impliqués relèvent le caractère exceptionnel de cette expérience qui s'apparentait au départ à « un vrai challenge », un « incroyable défi » et qui a donné lieu à « une expérience humaine forte ».

Pour les partenaires associatifs, l'intégration de cet événement remobilisateur a été un appui indéniable à leurs propres programmes.

3.2. En synthèse les réponses aux questions évaluatives

N°	Conclusion
La mise en œuvre et le déploiement du projet	
Ccl 1.	⇒ L'ensemble du projet Game Jam, tel qu'il était souhaité au départ a été réalisé
Ccl 2.	⇒ Le ciblage du public est pertinent puisqu'il permet une mixité décrocheurs scolaires, jeunes non décrochés et primo-arrivants qui permet d'engager une réelle dynamique de travail de groupe et par voie de conséquence une certaine solidarité.
Ccl 3.	⇒ Dans son ensemble l'organisation retenue pour la mise en œuvre du projet Game Jam a permis un déploiement satisfaisant de ce dernier. Le principal point de vigilance concerne le travail avec le lieu accueillant qui aurait gagné à être renforcé
L'impact sur le public cible	
Ccl 5.	⇒ La création et la réalisation d'un jeu vidéo permet aux jeunes d'acquérir des connaissances (écriture d'un pitch, remobiliser des notions de français et de maths...) et des compétences techniques nouvelles (son, graphisme, programmation de jeu vidéo, communication...)
Ccl 6.	⇒ La participation à un projet collectif, comme la Game Jam, concourt à une évolution de savoir-être des jeunes participants (travailler en groupe, se positionner et trouver sa place dans un collectif, s'entraider, se soutenir...)
Ccl 7.	⇒ La participation au projet Game Jam permet aux jeunes de regagner confiance, de se rendre compte qu'ils sont capables de réaliser « un projet de A à Z » et ainsi d'améliorer leur estime de soi.
Ccl 8.	⇒ Il n'a pas été possible de constater un changement du comportement durable des jeunes ayant participé à la Game Jam au sein de leur cellule familiale mais une mère a témoigné de l'enthousiasme de son fils.
Ccl 9.	⇒ Il n'a pas possible de constater un changement du rapport scolarité/famille des jeunes ayant participé à la Game Jam sur du long terme mais certains jeunes semblent avoir modifié leur perception de l'école grâce au projet.
Ccl 10.	⇒ Même si la mesure des effets du projet en termes de rescolarisation des jeunes apparaît délicate, le projet présente un apport (valeur ajoutée) pédagogique spécifique au regard de la question du décrochage scolaire pour la remobilisation.
Les effets de la mise en œuvre sur les partenaires	
Ccl 11.	⇒ La mise en œuvre de la Game Jam a débouché sur la construction de partenariats avec d'autres acteurs, constituant une équipe pluridisciplinaire efficace pour la mise en œuvre du projet.
Ccl 12.	⇒ Le projet a bénéficié d'un bon contexte de déploiement (lieu et matériels adaptés) et l'équipe mobilisée a su s'adapter aux situations et au contexte spécifique du déploiement de la Game Jam (notamment au un temps relativement réduit pour la réalisation d'un tel projet)

Ccl 13.	⇒ La Game Jam FLE constitue une solution innovante pour lutter contre le décrochage scolaire en adaptant un « modèle d'évènements » plutôt mis en place pour les Geek et les adultes (Game Jam, espace de coworking, Hackathon, Barcamp...)
Ccl 14.	⇒ Pour les effets qu'il produit tant sur les jeunes, le projet Game Jam FLE est jugé efficace pour les remotiver et les remobiliser ainsi les remettre sur la voie d'un parcours scolaire.

3.3 Les propositions opérationnelles pour améliorer l'intervention des acteurs du projet

⇒ Consolider le déploiement du projet et l'essaimer	<ul style="list-style-type: none"> • Dans une perspective d'essaimage du projet, assurer en amont une stabilisation et une modélisation de la « méthode projet ». • Stabiliser le bon niveau d'encadrement du projet en fonction du temps imparti et du nombre de jeunes mobilisés. • Expérimenter le projet à d'autres publics cibles et d'autre thématique, voire également dans le cadre scolaire.
⇒ Organiser un retour sur expériences auprès des jeunes et des partenaires	<ul style="list-style-type: none"> • Prévoir des questionnaires à destination des jeunes participants et auprès de l'équipe d'intervenants et des partenaires, à administrer lors de la dernière intervention, pour avoir un retour quantitatif et qualitatif sur le déploiement du projet • Prévoir un suivi à moyen terme sur les parcours des jeunes pour mesurer plus finement les effets en matière de remobilisation scolaire.