



samedi 25 avril 2015 11:20
789 mots

EDUCATION-LANGUE-JEU-DÉCROCHAGE

Décrocheurs et non francophones réunis 4 jours pour créer un jeu vidéo (PAPIER D'ANGLE), Prev

par **Andréa Graells**

PARIS, 25 avr 2015 (AFP) -C'est les vacances mais ces 17 jeunes, décrocheurs et élèves non francophones, ont accepté de s'enfermer pendant quatre jours. Leur mission : tenter de créer un jeu vidéo sérieux aidant à l'apprentissage du français langue étrangère.

Antoine, Mohammed, Anouk, Islam et les autres, se disent curieux de voir « l'envers du décor » du jeu vidéo. Agés de 16 à 24 ans, certains sont venus via la mission locale (espace d'intervention au service des jeunes), l'Ecole de la deuxième chance, une classe de non francophones, ou connaissaient l'association d'aide aux décrocheurs Transapi, qui a organisé cette semaine de « Gamejam FLE » - stage de création de jeu vidéo français langue étrangère - à la Gaîté Lyrique à Paris, avec le soutien de la Fondation LCL.

« On part du principe que les jeunes, y compris les décrocheurs, veulent apprendre », explique la présidente de Transapi, Muriel Epstein, professeur de mathématiques et auteure d'une thèse sur le décrochage scolaire. « Quelque chose qui les motive, c'est la solidarité ».

On leur a bien dit « vous n'allez pas créer le nouveau Fifa ou GTA », précise David Puzos, chef de projet à Transapi, qui a encadré les adolescents avec un « game designer », une formatrice français langue étrangère et d'autres adultes : graphiste, musicien, étudiant de l'école d'informatique 42... Des métiers sur lesquels les jeunes ont posé des questions.

« L'important dans le jeu vidéo, c'est l'idée de boucle : objectif, challenge, récompense. On en ait envie de passer



Tous droits réservés

Deux scénarios ont été retenus. Dans l'un, un Français aide un étranger à surmonter des épreuves pour libérer son frère, prisonnier d'un roi. L'autre est un jeu de combats au-dessus d'un train où il faut résoudre des énigmes mathématiques.

« Ce que vous avez fait en une semaine, même si ce n'est pas finalisé, c'est beaucoup pour des débutants », salue une graphiste professionnelle, après la projection du travail des adolescents, où il manque notamment l'intégration des paroles et des textes. Ils seront invités à se retrouver un weekend pour terminer, et repartent avec une clé USB contenant les logiciels gratuits qu'ils ont utilisés.

- « **Des pièges partout** » -

« Il aurait peut-être fallu un jour de plus pour être à l'aise », estime David Puzos. Il relève une « émulation intéressante » entre non francophones, plus scolaires, qui prennent des notes et décrocheurs, davantage dans la créativité. La plupart sont venus jusqu'au bout, se réjouit-il.

« Je savais que c'était un projet quasi-impossible, créer un jeu vidéo de toutes pièces alors qu'on n'a jamais testé le codage, le graphisme... Partir de rien et arriver à ce qu'on a fait, c'est déjà énorme », dit Antoine, venu de l'Ecole de la deuxième chance. « Le codage, ça me passionne, ça ne me gêne pas de travailler six heures, même huit ou dix s'il faut ».

« J'ai tout essayé, le graphisme, l'informatique, la musique », raconte Sikou, 16 ans, élève primo-arrivant du lycée Turquetil.

« Je ne connaissais rien, j'ai appris des choses qui sont pas mal », renchérit son camarade, Imam, Tchétchène de 17 ans. Il a composé des mélodies, dessiné des arbres et des montagnes qu'un camarade a coloriés, écrit l'histoire, choisi des paroles du jeu comme « bouger », « sauter », et « éviter ». « En plus, j'ai mis des pièges partout ». Il a aussi un peu codé, mais « c'était difficile ».

Il a argumenté que pour que le jeu soit compréhensible pour un non francophone, il fallait laisser les mots à l'écrit comme à l'oral.

Pour les primo-arrivants, l'expérience a permis une pratique orale et écrite du français et de la lecture, souligne Virginie Personnaz, enseignante FLE. Elle leur a demandé de signaler les mots qu'ils trouvaient compliqués ou importants pour créer un lexique.

Le jeu constitue « une initiation à un certain nombre de mots en lien avec le français langue étrangère », précise-t-elle, « on ne va pas devenir bilingue avec un jeu » conçu en quatre jours.

ang/mra/bg

Parution : Continue



Tous droits réservés AFP Général 2015

D093E43D12A0510CE03B02D16A0B711671C99722D739567A96C3BD1