

Educkathon Solidaire 2022

Sankliché

La gamification au service
de l'intégration des réfugiés

Disclaimer

L'Educkathon Solidaire s'est déroulé le vendredi 28/10/22 de 17h à 21h et le samedi 29/10/22 de 9h à 19h en 100% distanciel.

Dans le cadre de cet événement, les documents présentés ci-dessous ont été réalisés bénévolement en 24h par de parfait·e·s inconnu·e·s, en majorité des ingénieur·e·s pédagogiques. Ainsi, ces documents ne constituent pas des ressources officielles de l'organisation.

Les contenus développés par l'équipe sont la propriété de l'organisation, à compter du démarrage de l'Educkathon et l'organisation peut en disposer comme elle l'entend.

Pour en savoir plus, consultez www.edforgood.org/educkathon ou contactez l'organisatrice Diana Portela à contact@dianaportela.fr

Etape 1

Appropriation

Appréhender le défi pédagogique, son public cible et son
contexte

Sankliché, la gamification au service de l'intégration des réfugié·e·s

A Site internet ou réseaux sociaux	https://www.sankliche.com/
M Mission de l'organisation	Sankliché aide les étranger·ère·s et en particulier les réfugié·e·s à trouver leur place dans le pays d'accueil en réalisant des défis en français dans la ville.
A Public cible	Les étranger·ère·s en France, et en particulier les réfugié·e·s, qui apprennent le français
Ab Analyse du public cible	<p>18/35 ans, à l'aise avec les outils numériques (smartphones), 40% des personnes ont au moins un niveau bac, sont des étranger.e.s non débutant.e.s qui savent lire. Personnes pouvant être en situation irrégulière et de fragilité sociale et économique.</p> <p>L'utilisateur final est déjà en contact avec des associations qui sont conseillères et iel ne paie rien. Peuvent rencontrer l'app directement via les communautés.</p> <p>Combien d'apprenants : objectif actuel de groupe test (?)</p> <p>Habitudes : le jeu vidéo, les pratiques numériques, liens communautaires</p> <p>Freins : la peur de communiquer, l'isolement</p> <p>Attentes : progresser en langue et en découverte de la culture locale.</p> <p>Intégration sociale et pro en lien avec la montée en compétence langagière.</p>
Ab Défi pédagogique	<p>Concevoir des micro-actions pédagogiques gamifiées</p> <p>Ici, la réflexion porte sur la progression de l'apprenant·e et l'intervention de la communauté. Divers éléments de gamification peuvent être intégrés : classement, badge, coopération, information cachée, progression, niveau...</p>
A Format du dispositif pédagogique du défi	Mixte (présentiel et distanciel)

A= Enjeux et objectifs du défi

Le projet est d'utilité sociale compte tenu de sa cible et a vocation à une diffusion à large échelle avec un accès gratuit pour les utilisateur-ric-e-s.

La gamification est un élément déterminant dans ce projet car elle engendre de l'engagement et va permettre de fédérer une communauté d'apprenant-e-s.

A= Etat des lieux

Le projet a été testé dans le cadre du Nouveau Sommet Afrique France en novembre 2021 grâce à un partenariat avec les Ambassades de France en Afrique du Sud, Malawi, Lesotho et au Rwanda. Il a été développé dans le cadre d'un Master conjoint Université de Paris Nanterre et Ecole les Gobelins Paris. En juillet 2021, il a été accompagné en pré-incubation par les Premières Occitanie. En novembre 2021, il a été sélectionné par l'incubateur Singa, expert reconnu des projets destinés au public en migration. Aujourd'hui, il est accompagné par Makesense pour développer la stratégie.

Un premier MVP sera développé à l'automne avec Singa Paris et la communauté d'apprenant-e-s de FLE accompagnée par l'ONG.

A= Ressources humaines, techniques et budgétaires disponibles

Une experte en enseignement du français langue étrangère et cheffe de projet Digital learning s'implique à 100% sur ce projet. Ce projet peut manquer de support sur la partie technique.

Ab Briefs

Contraintes : Petit budget et pour l'app et pour l'utilisateur (fonction hors ligne, wifi, gestion des datas). Pictos universels, le plus simple possible. Gamification simple et lisible.

Aspects : lisibilité visuelle, faibles datas, efficacité dans la communication des informations. Sobre mais ludique. Pas infantilisant, l'idée reste de stimuler de manière à renforcer une vision positive de la personne d'elle-même.

Fonctionnalités : Pour porter les défis et une progression adaptée au sein des thématiques. Importance de la gamification sur la progression de l'apprenant.e. Boucle d'engagement pour réactiver la pratique. Fonction "d'animateur".

Ab Cadrage du prototype

Prototype imagé avec les explications réalisé sur Canva pro.

Ab Organisation de l'équipe

Collaboration, esprit de ruche

Ab Livrables et outils

Une présentation Canva format PDF

Présentation avec texte explicatif et exemple visuel d'interface utilisateur et de la mise en place des différentes fonctionnalités.

Ab Avancement

Pour terminer le projet il faudrait créer l'app, la structure d'ingénierie pédagogique dans laquelle la proposition de gamification s'intégrera, les graphismes...(développement complet de l'app en somme).

Ab Budgétisation

Le budget déjà dédié au projet.

Ab Un dernier conseil ?

Augmenter le budget.

Show 19 hidden fields ▼

Etape 2

Idéation

Définir les grandes lignes du prototype

Objectifs

- avoir un sentiment de satisfaction !!!!
- suivre la progression / acquis !!
- voir ce sur quoi on doit travailler
- motiver !
- partager les réussites et progrès !!!
- prendre confiance en soi et sortir de l'isolement !!!!
- créer des repères socio-culturels ré-utilisables (expériences incorporables dans la vie de tous les jours) !!!
- valoriser les savoirs et ne pas dénigrer les erreurs !!!
- intégrer une communauté d'apprenants, coopérer avec d'autres apprenants!
- s'amuser !
- Pouvoir se situer en terme d'apprentissage
- Pouvoir identifier clairement les compétences développées, les apprentissages acquis etc.

1. Prendre plaisir
2. Prendre confiance en soi : se sentir compétent
3. Sortir de l'isolement : lien social

<https://app.mural.co/t/rbean3306/m/rbean3306/1666975340993/3d3ba346db15fa8f744baeb861d8f9b858da7f84?sender=98642c35-121e-4ed7-ac69-703d8f67a462>

influence Sociale 5/5

Compétences et maîtrise 5/5

Aversion à la perte 0/5

Rareté et pénurie 0/5

Créativité et autonomie 3/5

Immersion 4/5

Possession

Sens2/5

1. Choisir les produits : noter le nom de cinq produits et faire des photos de ceux-ci
2. Filmer la vidéo d'interview d'une personne
3. Écrire une courte biographie de la personne choisie
4. Choisir 3 types de nourriture vendus au marché
5. Noter le nom des plats et les cinq ingrédients principaux
6. Écrire un court texte pour présenter votre plat préféré
7. Poster sur le forum du groupe la photo de notre plat préféré

Narration émergente : est-ce qu'on leur fait partager systématiquement le retour réflexif ?
XP fait la jonction entre ce qu'ils savent déjà et ce qu'ils doivent s'approprier

C'est quoi l'objectif / le but ?

Idée : se déplacer dans une ville, objectif de couvrir l'ensemble de la map de manière non-linéaire
Les différents thèmes sont placés sur une ville, et on explore la ville. Chaque lieu exploré change de couleur lorsqu'on augmente de niveau (implicitement niveau A1, A2... = couleur)
Astuces socio-culturelles (logique de collection) qui peuvent être placées sur la map

Set de thématiques permanent + thématiques saisonnières / supplémentaires (penser que la map ne doit pas être fixe)

Partir d'un point central à partir duquel on découvre la périphérie ? mais là pas le choix d'où l'apprenant commence

-> Tuto d'onboarding dans la maison pour découvrir les mécaniques et ensuite "sortir de la maison"/de l'isolement

Quêtes annexes pour amener des nuances sur les thèmes proposés (Ex: je découvre Noel chez ceux qui le font différemment)

Collaboration : Quand on rentre dans un lieu, voir ceux qui y sont connectés, voir les photos/videos qu'ils ont partagé... (mais attention à que ce ne soit pas trop gourmand en data)

Mécaniques

Influence sociale

Communauté/ Validation sociale (externe à l'app)

Partage des retours (videos/images/sons/textes) directement sur les réseaux sociaux. <- pose la question de la curation, du mélange des niveaux, de l'intérêt par thèmes

Idée alternative : Avoir un partage dans l'espace du thème, où l'on peut mettre directement les likes et les commentaires.

Pour la prez : Présenter l'idée principale, et l'idée alter avec les pros & cons

Collaboration ?

Compétences et maîtrise

Célébration

Apprentissage par l'échec

Parcours de progression

Challenge

Apprentissage par les pairs

Se dépasser

Possession

Collection

Badge ?

Immersion

Géolocalisation

Narration émergente

Curiosité et imprévisibilité

Quête annexe

Exploration

Retenter sa chance

Créativité et autonomie

Changer de point de vue

Choix significatifs

Etape 3

Prototypage

Réaliser un prototype qui va le plus loin possible afin de permettre au·à la chef·fe de projet et à tou·te·s les participant·e·s de se projeter

SANKLICHÉ

Prototype

La gamification au service de l'intégration des réfugié·e·s



Persona



1

Public étranger
18 - 35 ans
40 % niveau bac
Pas complètement
débutant en français
À l'aise avec le
smartphone
Fragilité économique et
sociale

2

Attentes

Progression en français
Découverte de la culture
Intégration sociale et pro

3

Freins

Peur de communiquer
Isolement
Peu d'occasions pour
sortir de sa communauté

Objectifs de l'application



1

Proposer des missions de diverses typologies liées à des thèmes, des compétences transversales et des compétences langagières

2

Inciter à sortir de l'isolement et à aller créer du lien social. Découverte des mécaniques culturelles et sociales.



Objectifs émotionnels utilisateur



1

**Prendre
confiance en
soi et se sentir
compétent.e**

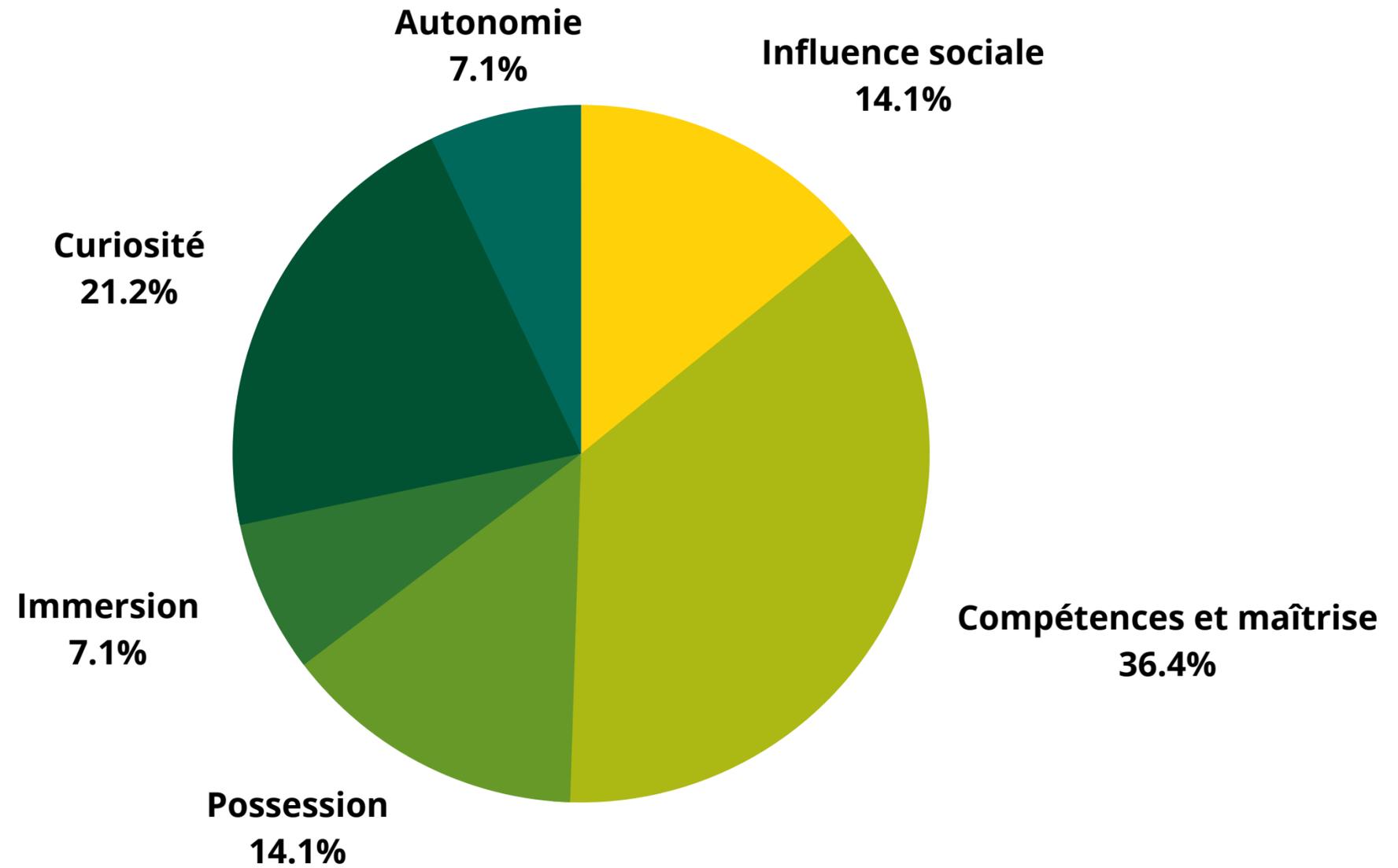
2

**Se sentir
connecté.e
aux autres**

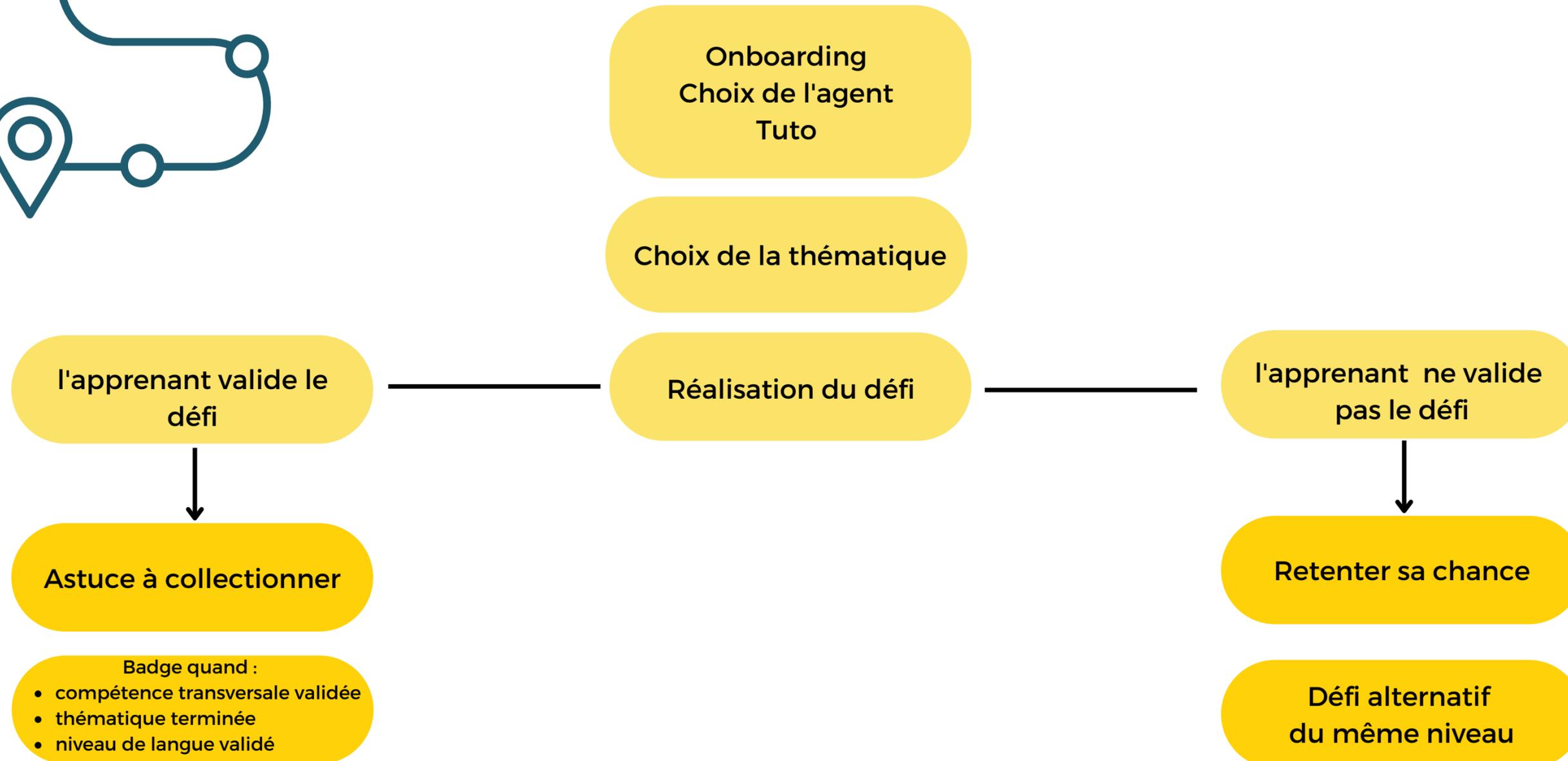
3

**Prendre plaisir
(valoriser
l'expérience
vécue, y compris
les erreurs)**

Mécaniques et leviers de gamification



Parcours apprenant



Éléments de gamification

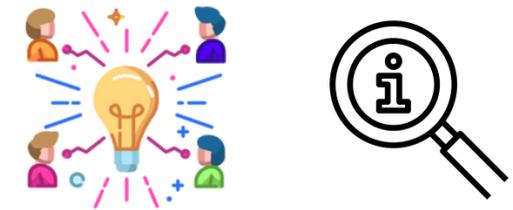
Badges variés



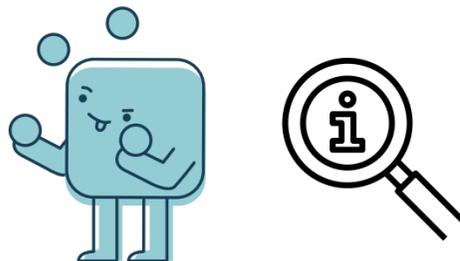
Astuces à collectionner



Espace de partage d'expériences



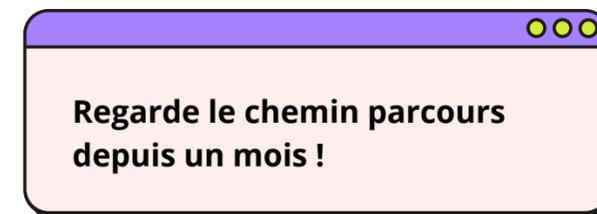
Agent accompagnateur



Choix significatif

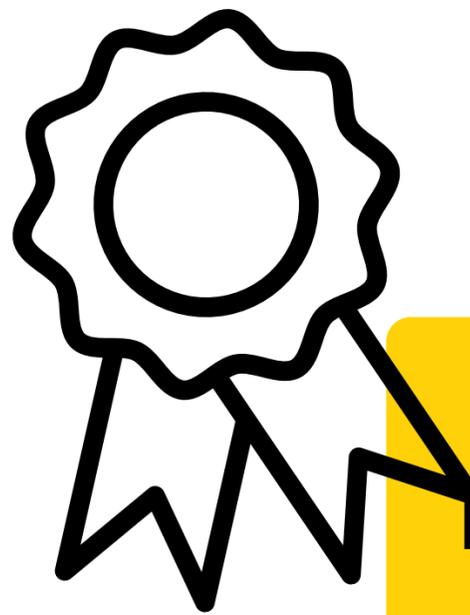


Pop-up ponctuels



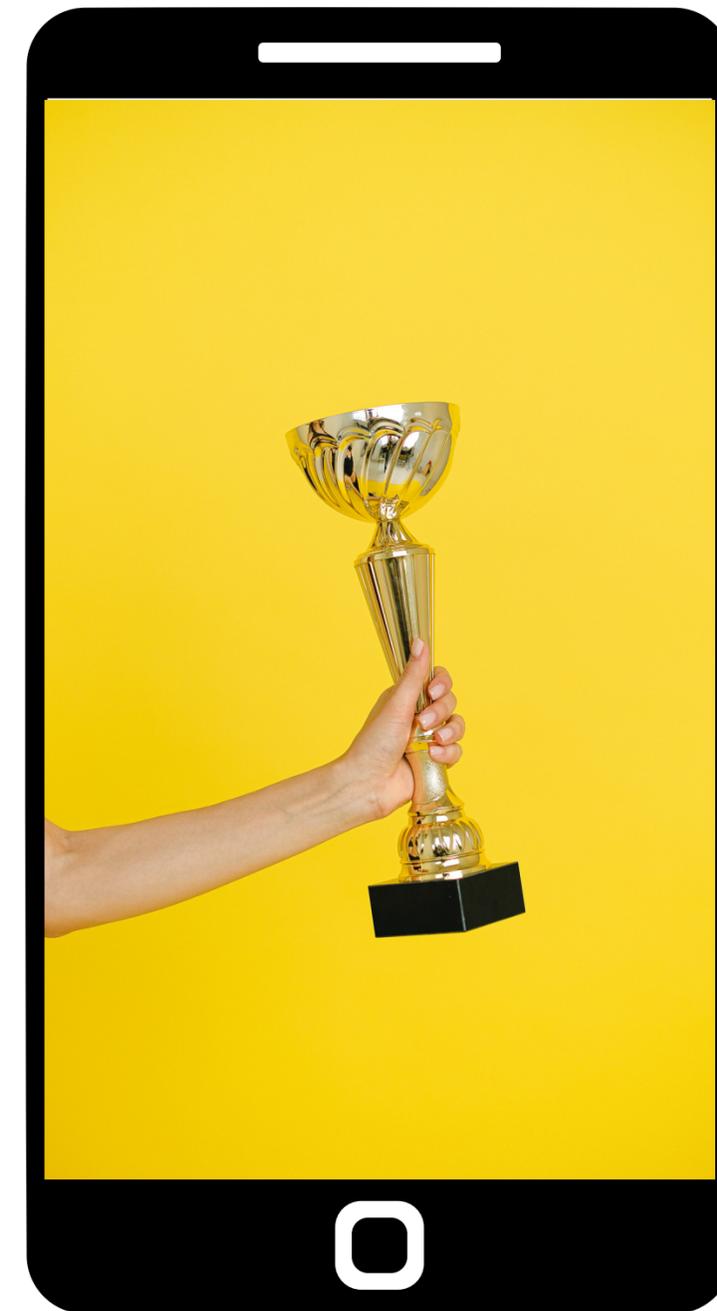
Quêtes annexes



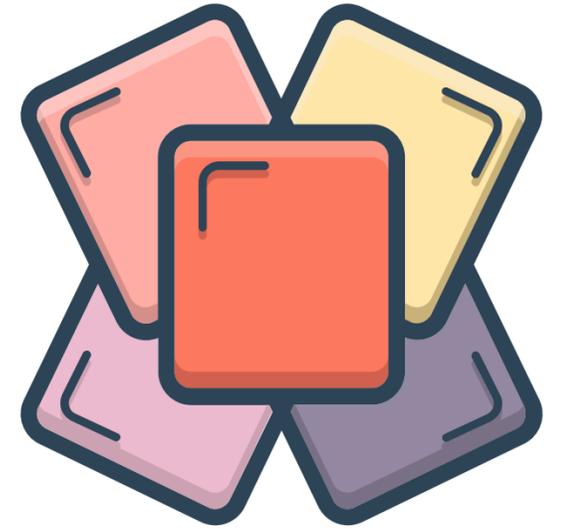


Badges variés

- Les badges de niveau global, ils changent de couleur selon le niveau de langue atteint (1, 2, 3...)
- Les badges thématiques lorsqu'on finit un thème entier (ex: spécialiste de la gastronomie)
- Les badges transversaux lorsqu'on valide un nombre donné de défis d'une typologie (ex: badge interviewer lorsque 10 interviews ont été réalisées)



Astuces à collectionner



Sont une
ressource
explicite sur des
modalités sociales
parfois complexes

Sous le format
d'un système de
"cartes panini"

Un bloc d'astuces
lié
spécifiquement à
l'exploration
géographique de
la ville (cinéma,
bibliothèque,
poste...)

Différents blocs
d'astuces à
collectionner liés
aux thèmes

Espace de partage d'expériences



Dans chaque thème, un espace de partage pour :

- Prendre du recul par rapport à son expérience des défis
- Partager ses succès pour les célébrer avec les autres utilisateur·rices et apprendre des expériences des autres
- Créer une culture commune autour du thème

Les caractéristiques du partage :

- Sous format texte, audio, vidéo ...
- Likable et commentable

Plus-value de l'avoir dans l'app : avoir tous les retours du même thème au même endroit (curation), s'inspirer des autres lorsqu'on découvre un thème, se soutenir entre apprenants sur le même thème

Agent accompagnateur

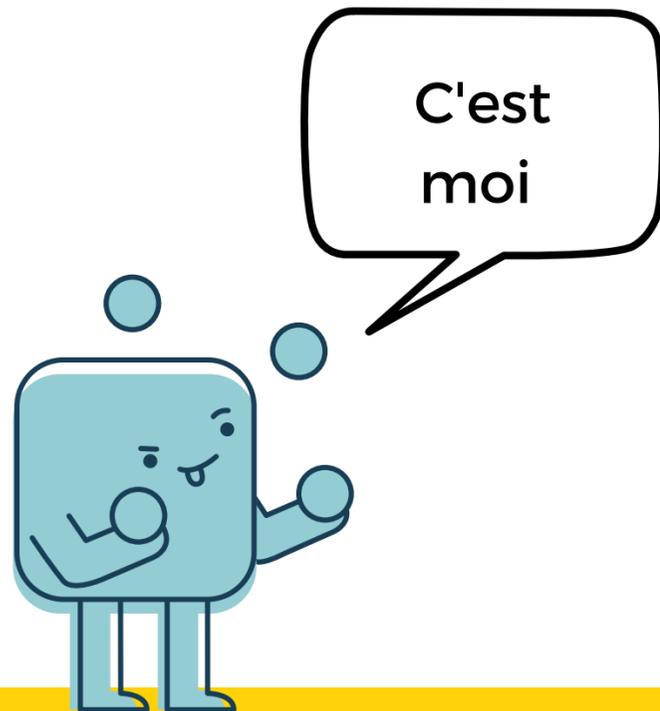
Choix au moment de l'onboarding

Il encourage : peu importe les étapes, même les plus petites.

Il soutient : avec un petit debrief de l'expérience.

Il interagit à différents niveaux :

- Niveau de base : il accompagne
- Niveau supérieur : il gagne en "personnalité" (demande à manger, peut encourager des défis alternatifs etc.)





Pop-ups ponctuels

Les souvenirs :

- Pour réaliser et valoriser le parcours accompli
- Pour renforcer la confiance en soi et ses capacités
- Selon une fréquence donnée l'app propose une notification affichant un souvenir





Quêtes annexes



Les quêtes supplémentaires apportent un nouveau défi à une quête déjà faite (ex : acheter un croissant à la boulangerie, y retourner pour prendre la formule du jour).

Ce sont des quêtes "surprises" aléatoires et pas systématiques.

Choix significatif

L'utilisateur·trice choisit la thématique, son positionnement au sein de la ville et les défis/missions auxquels iel souhaite participer : iel est acteur·trice de sa progression et peut déterminer sa progression en fonction de ses appétences.



1



L'onboarding de l'apprenant commence à la maison. L'objectif est de sortir des murs pour se promener en ville. Il pousse la porte de la maison pour sortir.

2



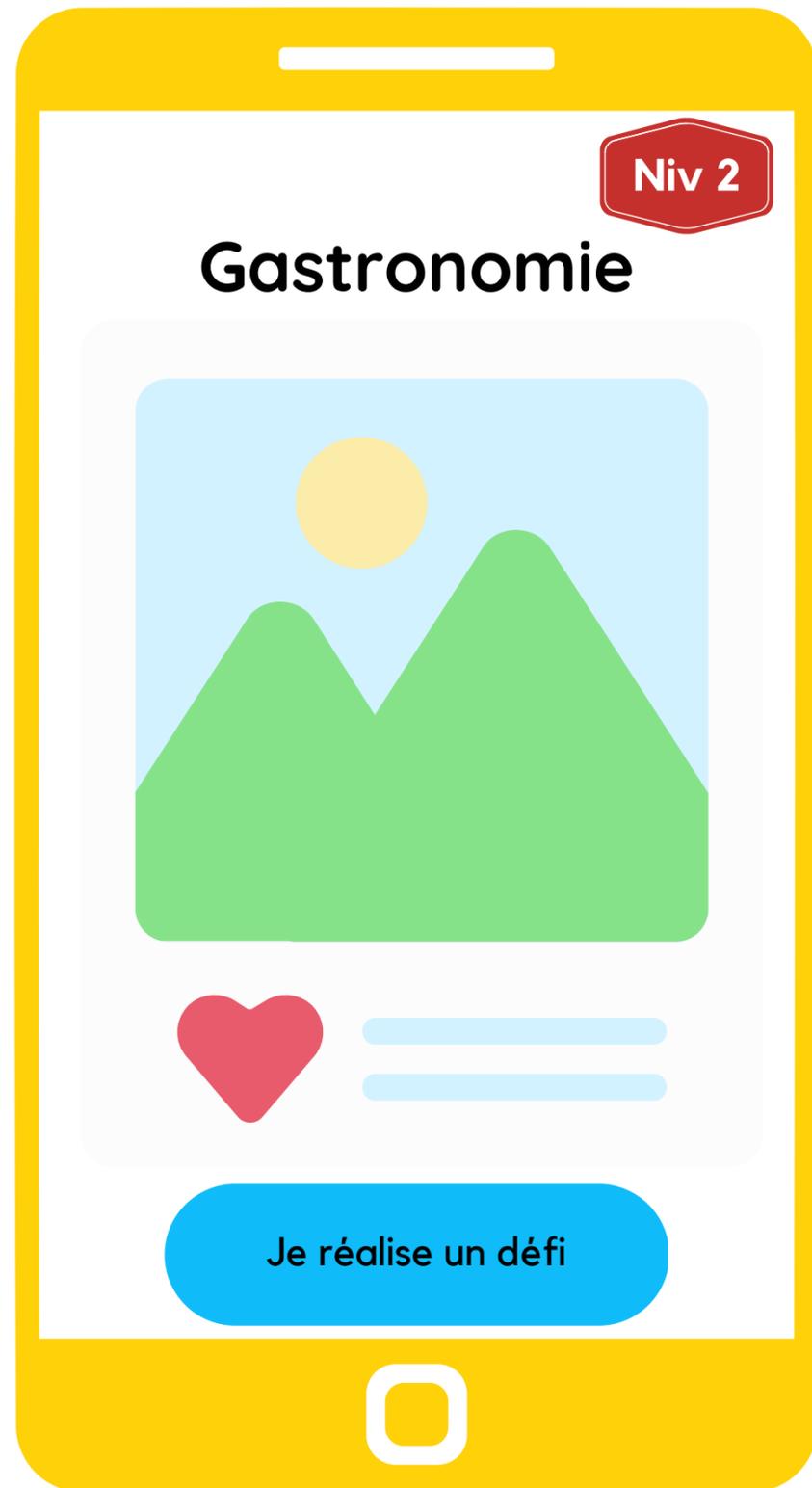
Après avoir poussé la porte de la maison, il se retrouve en ville et commence son exploration par le lieu de son choix.



Un exemple de popup ponctuel reprenant des éléments déjà accomplis



Un exemple d'homepage avec badges, notification, carte, éléments à collectionner et agent accompagnateur.



À l'intérieur d'un thème

Lorsqu'il ouvre la page d'un thème, l'apprenant voit :

- le niveau du dernier défi atteint
- le fil communauté avec les retours (textes, vidéos, images) partagés par les autres apprenants sur ce thème. Les retours peuvent être likés et commentés.
- Un bouton pour réaliser le prochain défi sur ce thème



Choix d'un défi

Un défi est proposé à l'apprenant.

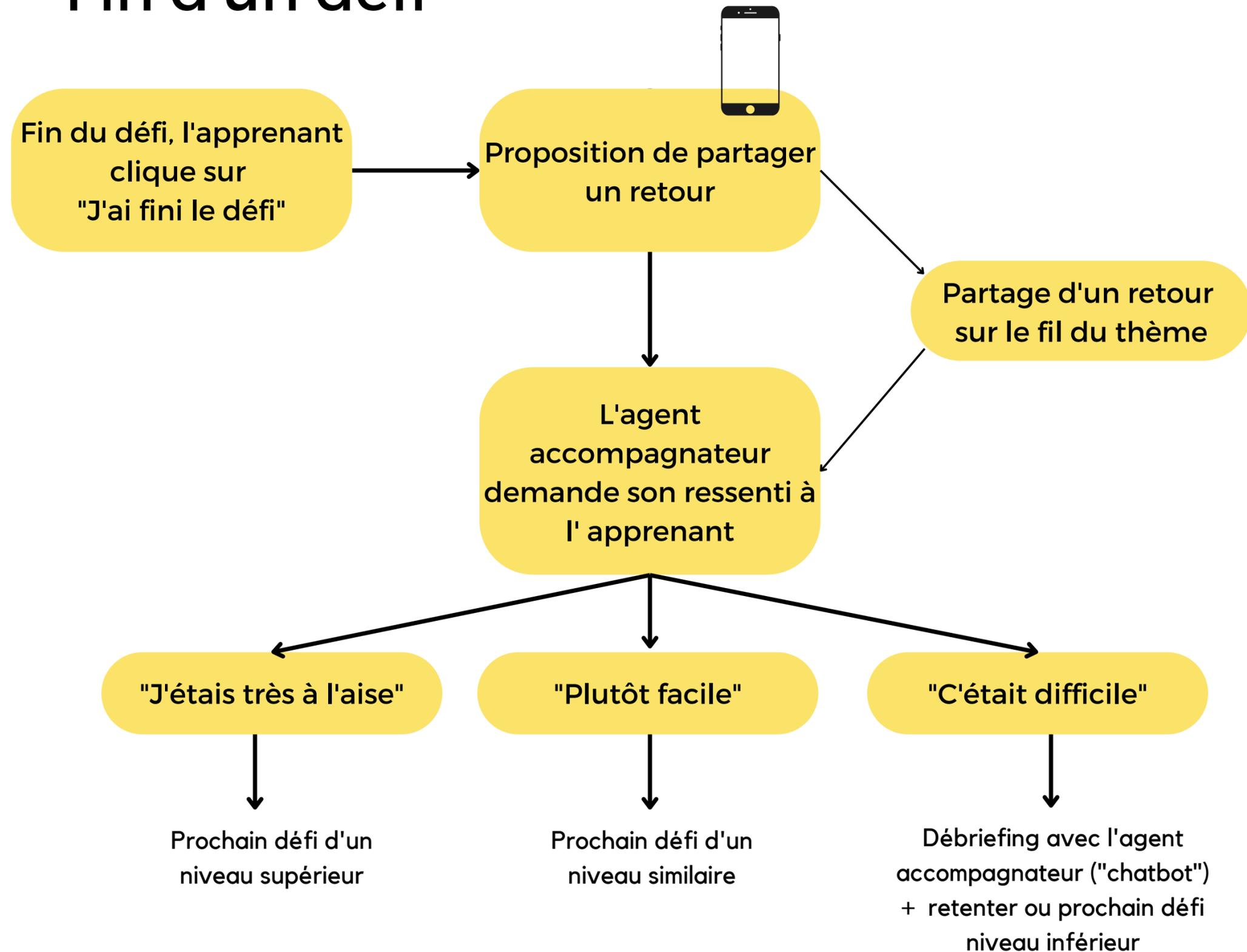
Il peut l'accepter, ou demander un autre défi (promotion du choix et de l'autonomie)

Lorsqu'il accepte le défi, une page (non présentée ici) s'ouvre avec :

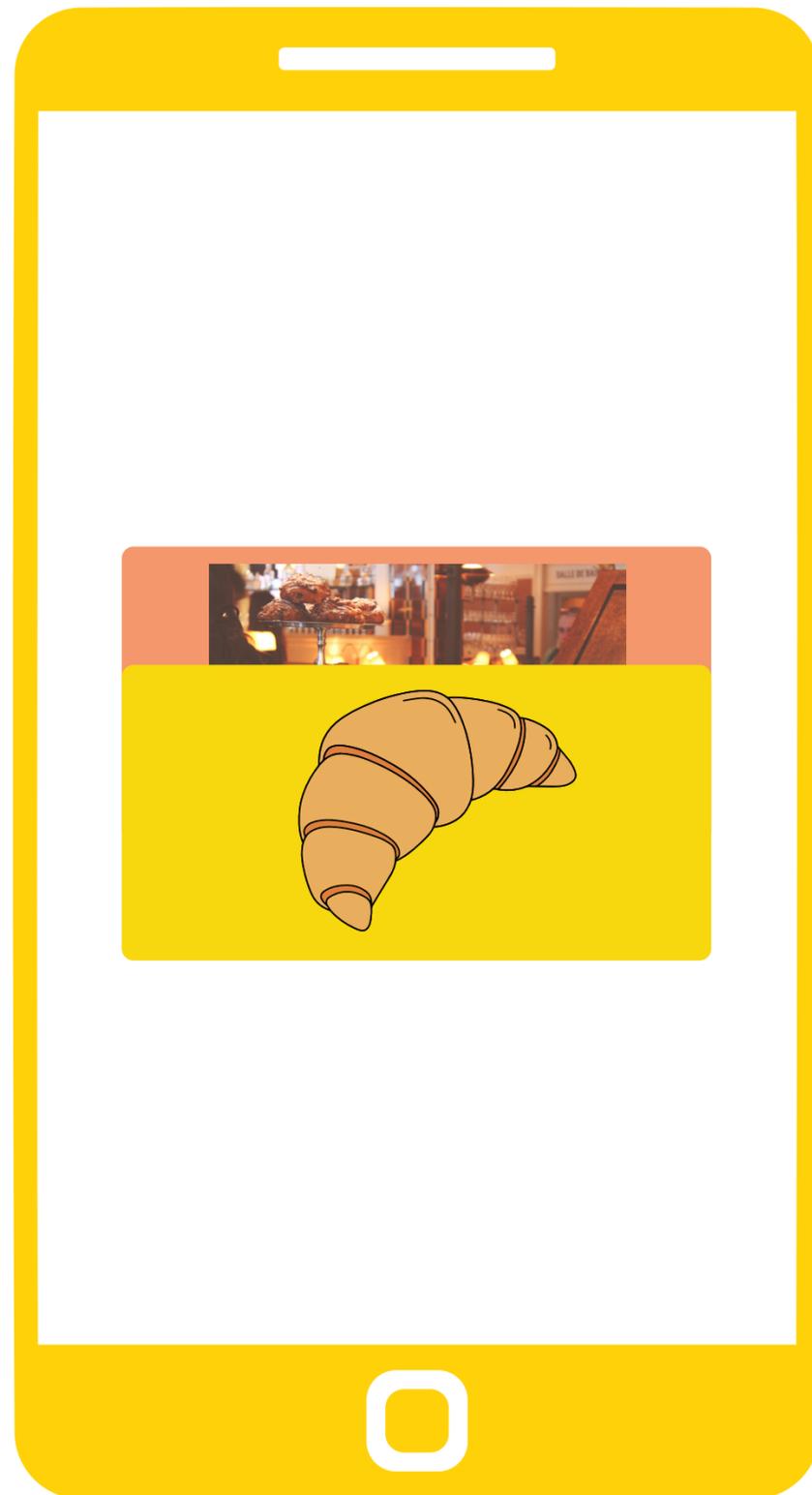
- des détails, des astuces, des mots de vocabulaire
- un bouton pour terminer le défi



Fin d'un défi



Flashcards



Mini-jeux / liste de vocabulaire pour améliorer certains aspects et/ou pour aider à préparer un défi.

Propositions 2ème phase de développement

Une deuxième version pourrait inclure :

- Ambassadeurs pour promouvoir l'app, par exemple 1 par semaine : à voir si on creuse cette mécanique
- Jeux types mots croisés / puzzle, etc. après que l'apprenant ait répondu à l'agent d'accompagnement
- Dimension collaborative forte : faire un feedback à un autre apprenant (le féliciter ou commenter ses productions directement dans l'app, tchat, etc.
- Géolocalisation : des défis apparaissent en fonction de ta géolocalisation



SANKLICHÉ



le Français
en action

**Prototype réalisé le 29 octobre 2022
à l'occasion de l'Éduckathon solidaire.**