

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 ▼