

**SANKLICHÉ**

**Prototype**

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



le Français  
en action

# 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**

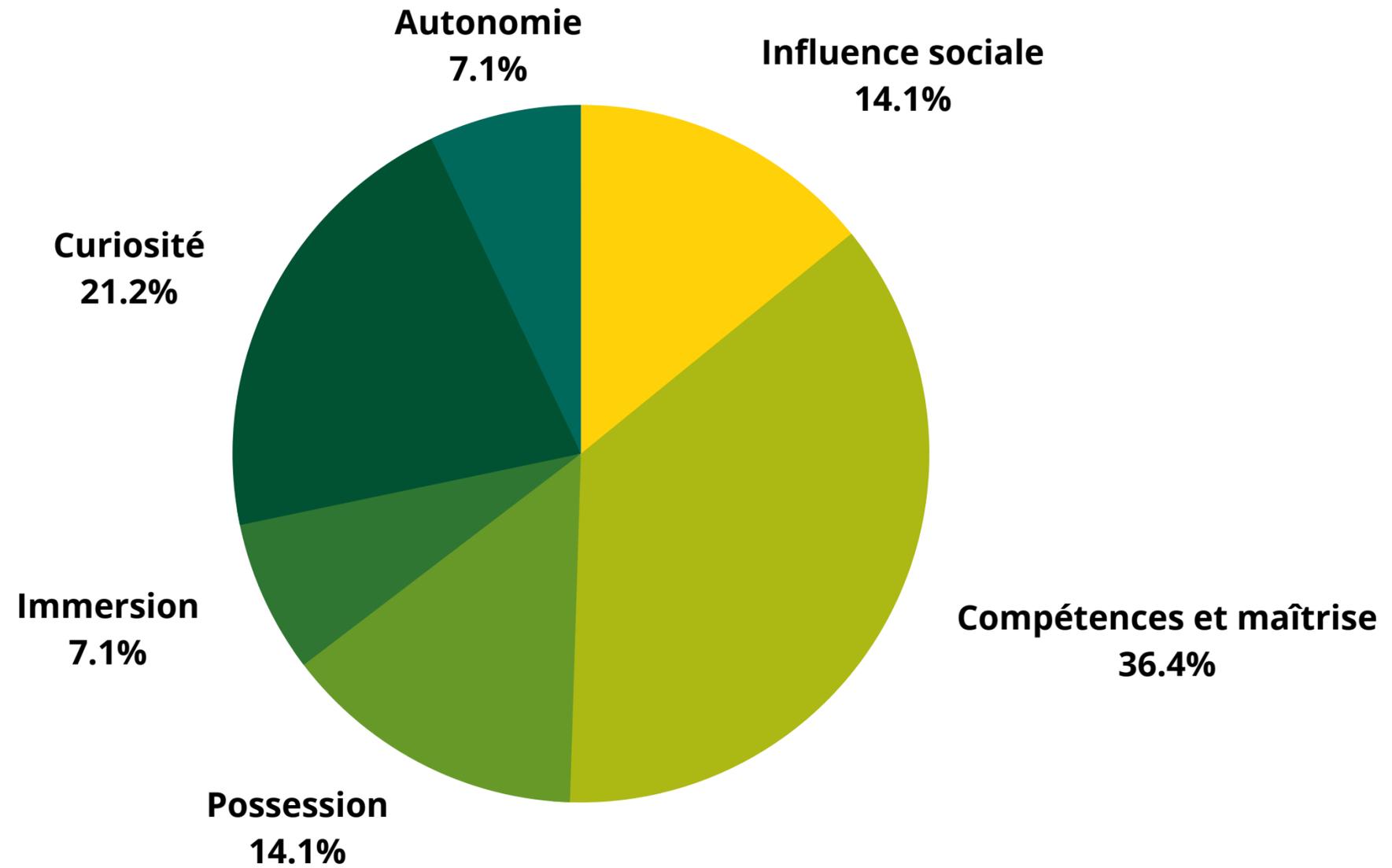
2

**Se sentir  
connecté.e  
aux autres**

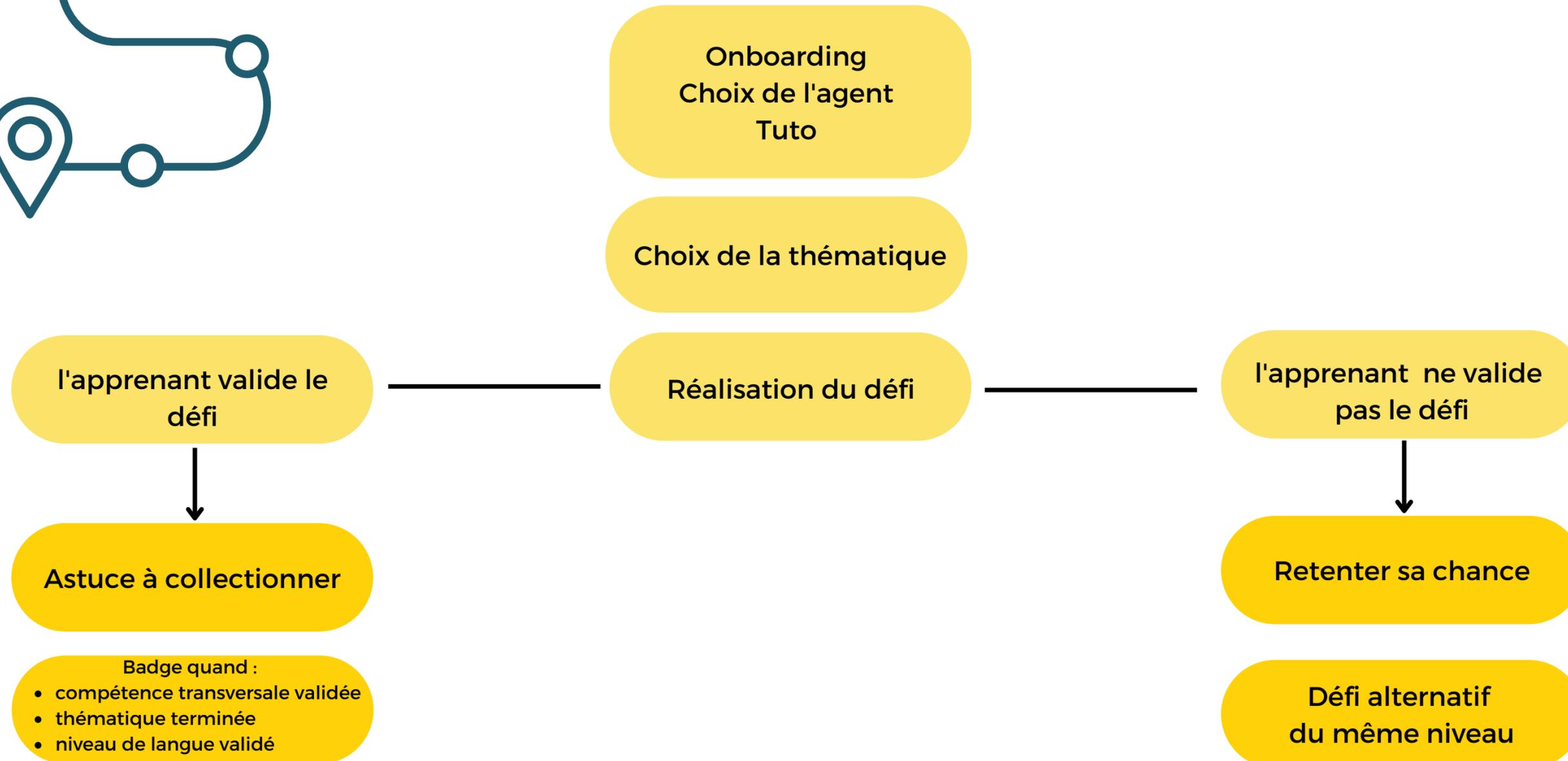
3

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

# Mécaniques et leviers de gamification



# Parcours apprenant



# Éléments de gamification

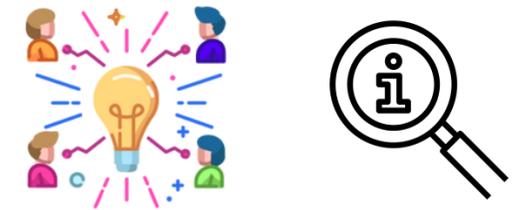
Badges variés



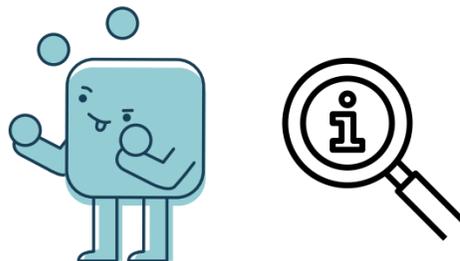
Astuces à collectionner



Espace de partage d'expériences



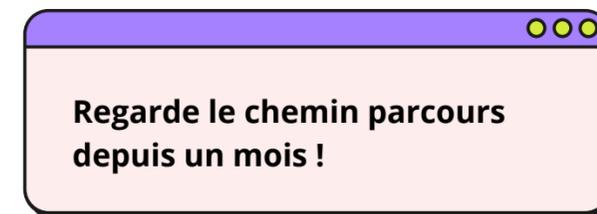
Agent accompagnateur



Choix significatif



Pop-up ponctuels



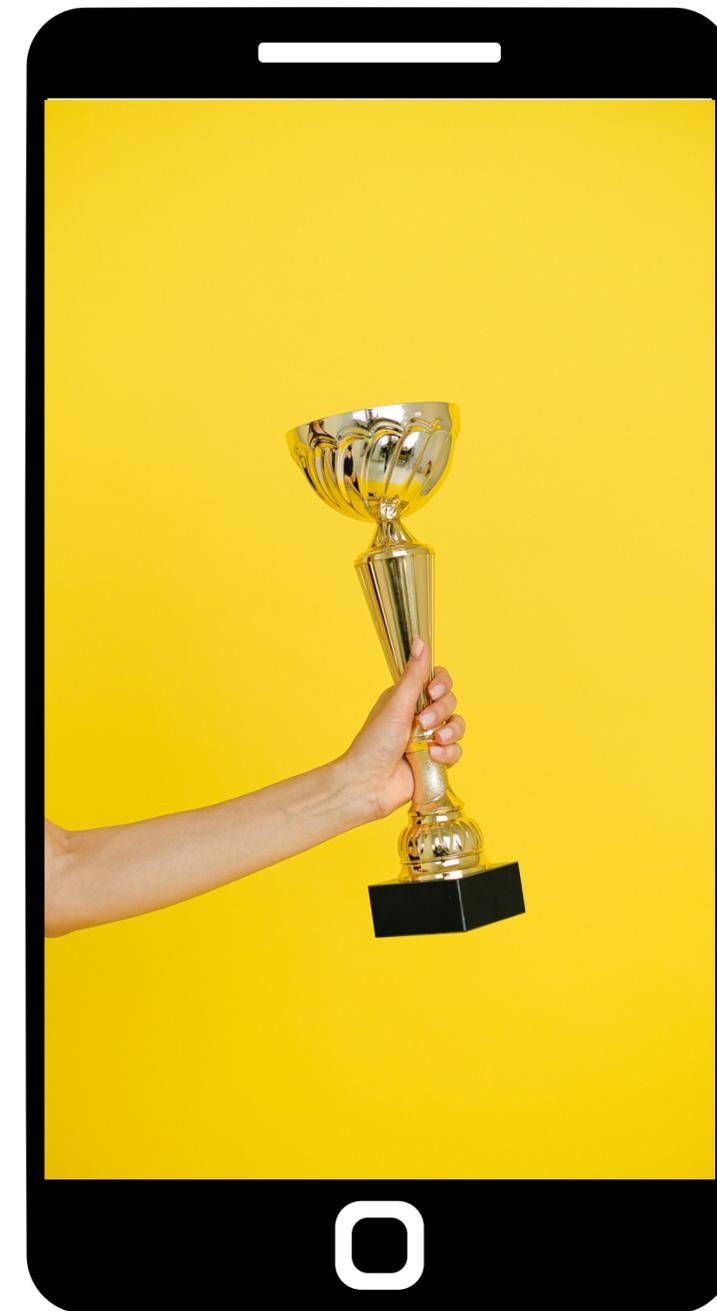
Quêtes annexes





## 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

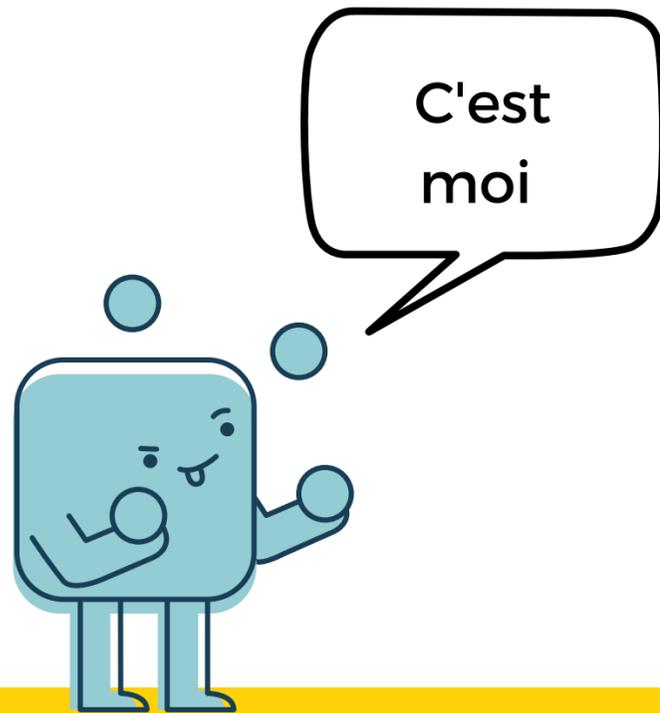
Choix au moment de l'onboarding

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



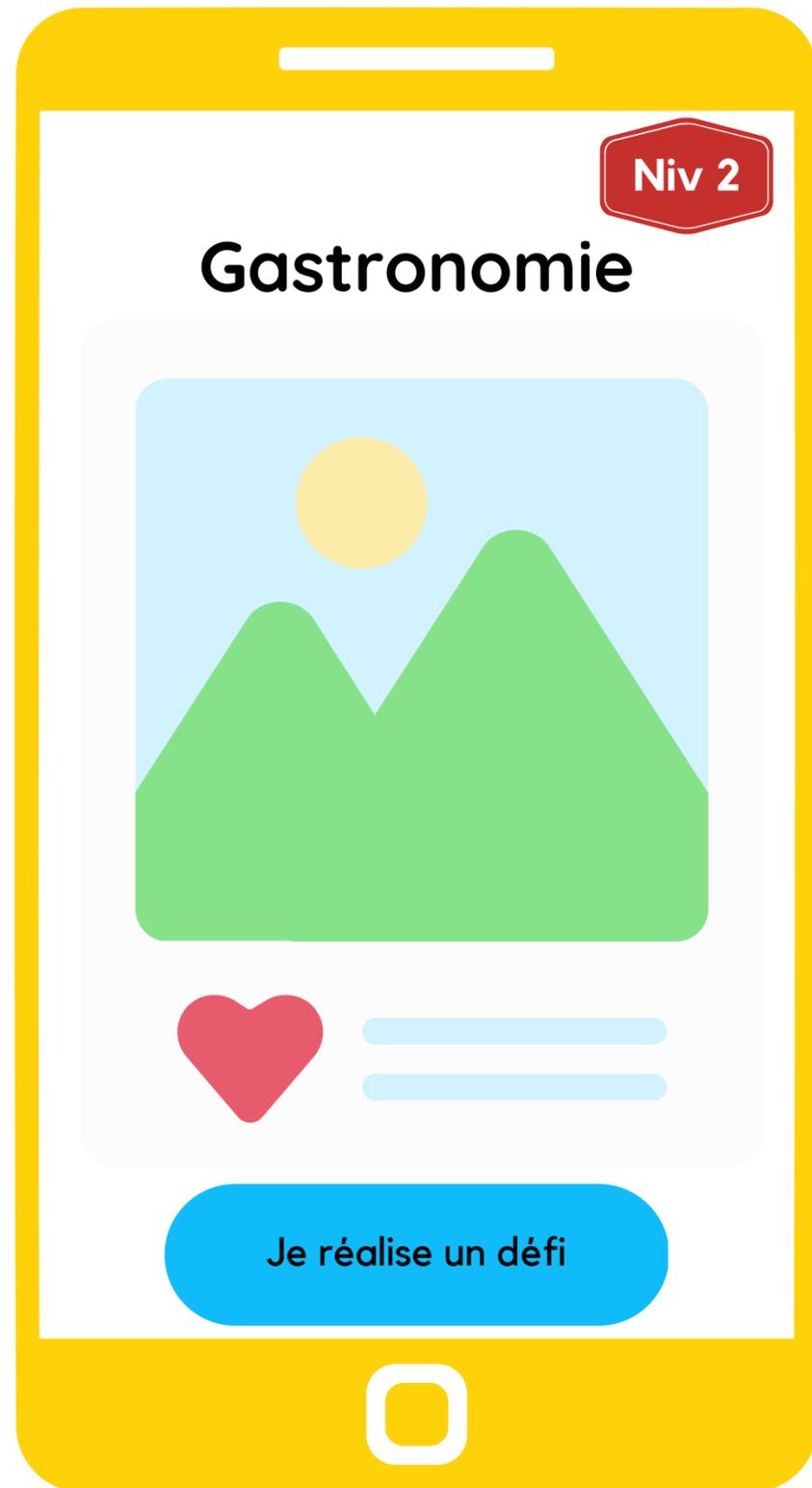
Après avoir poussé la porte de la maison, il se retrouve en ville et commence son exploration par le lieu de son choix.



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.

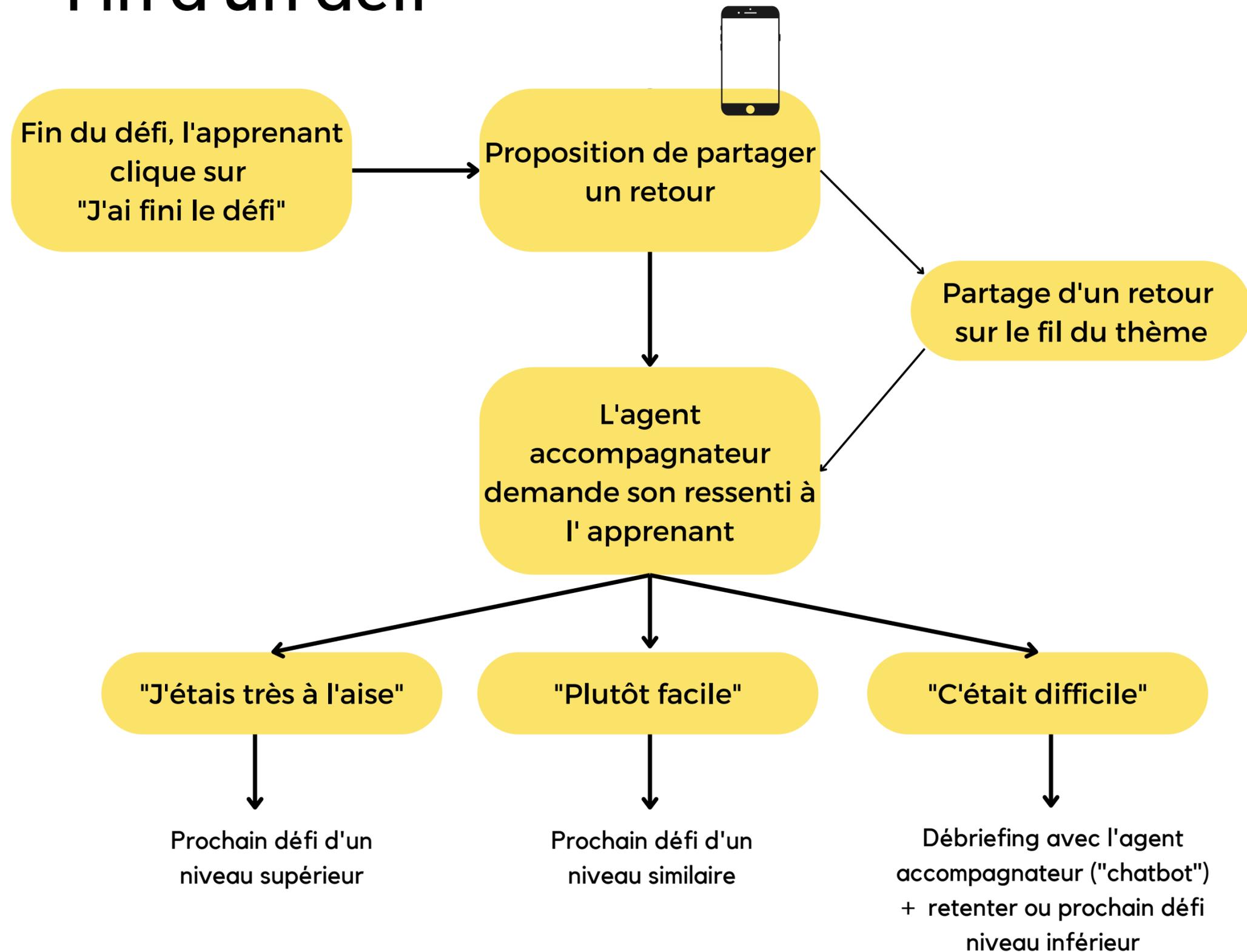
Il peut l'accepter, ou demander un autre défi (promotion du choix et de l'autonomie)

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.**