



PROJET

Serious Game « Eiffel E »

EDUCATION ET FORMATION
13, Boulevard de Verdun - 76000 Rouen
<http://www.educationetformation.fr/>

Description rapide :

Favoriser l'insertion sociale et professionnelle des primo-arrivants »

Synopsis :

Le joueur visite la Tour Eiffel. Arrivé dans le bureau qu'occupait Gustave Eiffel, il actionne par erreur une porte qui le projette dans le temps. Il est toujours dans le bureau de Eiffel mais cette fois-ci, Il se trouve devant Gustave Eiffel en chair et en os, qui très rapidement lui demande de l'aider à préserver sa construction de son ennemi juré, Augustin Rougevif, ...

« EIFFEL E » ou « Eiffel Emploi » :

S'appuie sur le symbole culturel mondialement connu de la Tour Eiffel et permet le « clin d'œil » sur l'homophonie « Eiffel E » pour « F.L.E. » (« Français Langue Etrangère » ou « Formation Linguistique Emploi »).

Propose une approche pédagogique en lien avec l'axe Vie Professionnelle du marché de Formation Linguistique de l'OFII, facilitant le développement de compétences linguistiques attendues pour l'atteinte du niveau A1, voire A2.



Alignement ludo-pédagogique :

Les mécaniques de jeu sont les mêmes que celles que l'on peut trouver dans un jeu vidéo, sauf que celles-ci sont « alignés » sur des objectifs d'apprentissage :



Niveau 1 : L'enlèvement

Après une poursuite dans la ville pour échapper aux gardes de Rougevif, le joueur devra retrouver les salariés enlevés à partir de l'annonce de leurs métiers...

Objectifs pédagogiques : Travailler sur le vocabulaire des métiers (Compréhension orale)

COMMENCER



Niveau 2 : Trouver l'offre

Arrivé sur les toits de la ville, le joueur doit retrouver la carte des agences. Parmi elles, une seule propose une offre d'emploi de cuisinier chez Rougevif.

Objectifs pédagogiques : Identifier les acteurs de l'emploi / Comprendre une offre d'emploi (simplifiée) / Se situer sur un plan

COMMENCER



Niveau 3 : Le bon CV

CV en poche, le joueur est en route pour rencontrer Rougevif...mais le CV s'envole, se déchire et il faut en retrouver les parties sur la Seine...

Objectifs pédagogiques : Identifier les catégories d'un CV (Formations, Expérience, ...)

COMMENCER

Typologie

- Formation hybride (mixte présentiel/distance, blended learning)
- Formation 100 % à distance
- Jeu sérieux (Serious Game)**
- Escape Game
- Classe inversée
- Utilisation de tablettes
- Réalité augmentée/réalité virtuelle
- BYOD (Bring Your Own Device) : Utilisation des appareils apportés par les apprenants
- Mobile learning (smartphones)
- MOOC
- Utilisation d'un ou de plusieurs outils numériques pour répondre à un besoin des apprenants (Mindmapping, Padlet, Learningapps,)



Formation concernée:

Discipline	FLE (Français Langue étrangère)
Niveau	Débutants (A1 / A2)
Nombre d'élèves concernés	150 apprenants pour les tests d'évaluation
Durée du projet	1 an

Contexte du projet et besoins :

Appels à projets DAAEN (Ministère de l'Intérieur) projets innovants insertion professionnelle des migrants

Remarques et résultats sur la mise en œuvre du projet :

En cours d'expérimentation. Disponible en juillet 2019.

Gestion de projet

- Nombre et fonction de personnes impliquées dans le projet : En ETP, 3.
- Budget : 50 000 €
- Dispositif d'évaluation prévu : Tests apprenants / Formateurs.
Fiches Evaluation

Lien vers un site ou des ressources en ligne créées pour le projet :

www.eiffel-e.fr

Personne à contacter : Frédéric RAMPION
Email : f.rampion@educationetformation.fr