

APPROPRIATION DU SERIOUS GAME EIFFEL-E

OBJECTIFS DE LA FORMATION

- Comprendre les principes de la ludopédagogie et des serious games.
- S'approprier le scénario narratif et les mécaniques du jeu Eiffel-E.
- Intégrer le jeu dans une progression pédagogique cohérente.
- Savoir animer et débriefer une séance avec des apprenants.

PUBLIC VISÉ

Formateurs FLE/FOS, médiateurs linguistiques, accompagnateurs de parcours d'intégration.

Durée

1 jour (7h) en présentiel. Possibilité en distanciel. (1 à 2 demi-journées)

CONTENUS DE LA FORMATION

1. Introduction à la ludopédagogie et aux serious games

- Définitions : ludopédagogie, serious game, serious play, gamification...
- Qualités pédagogiques du jeu : motivation, inclusion, apprentissage par l'essai-erreur.
- Panorama des types de serious games (edugames, datagames, health games, etc.).

2. Présentation du Serious Game Eiffel E

- Origine : projet DAEEN 2018 (insertion sociale & professionnelle des primo-arrivants A1-A2 CECRL).
- Narration : voyage temporel auprès de Gustave Eiffel, mission contre l'ennemi Rougevif.
- Public cible : apprenants en français (A1/A2) avec besoins d'insertion professionnelle.
- Structure : 5 niveaux scénarisés, chacun lié à un objectif pédagogique.

Niveau	Titre	Objectif pédagogique
1	Découvrir – « L'enlèvement des salariés »	Identifier des métiers
2	Identifier – « Trouver l'offre »	Comprendre une offre d'emploi simplifiée
3	Rechercher (1) – « Le CV »	Reconnaître les parties indispensables d'un CV
4	Rechercher (2) – « La rencontre »	Donner des infos sur son parcours professionnel
5	Travailler & Communiquer – « La révélation en cuisine »	Comprendre des écrits courts en contexte professionnel

3. Intégrer Eiffel E dans une progression pédagogique

- Les 3 temps de l'activité : introduction / animation / débriefing.
- Utilisation du modèle CEPAJe pour planifier et évaluer la séance.
- Alignement ludopédagogique

4. Mise en pratique – ateliers

- Prise en main du jeu (installation, interface, tutoriel, gameplay).
- Simulation d'une séquence avec un groupe (jeu + observation).
- Débriefing pédagogique : exploiter les apprentissages et transférer aux situations réelles.

5. Ressources et accompagnement

Guide d'exploitation pédagogique Eiffel-E remis aux participants.

Méthodes pédagogiques

Alternance apports théoriques, mises en situation, échanges de pratiques, utilisation directe du jeu en atelier.

Modalités d'évaluation

Évaluation continue par mises en pratique. Débrief possible après exploitation auprès d'apprenants.