

Découvrez « Antura » : un projet de partenariat Erasmus conçu pour favoriser l'intégration des enfants réfugiés



*Comment créer un outil pour apprendre de manière pédagogique et ludique, la langue d'un pays d'accueil ?
Comment parvenir à intégrer rapidement et facilement, la culture et les codes sociaux de ce pays ?*

Avec qui ?

Favoriser l'intégration des enfants réfugiés, par l'apprentissage d'éléments culturels et des codes sociaux du pays d'accueil, c'est le défi que se sont fixé 5 équipes passionnées et engagées. Unissant leurs compétences à travers l'Europe, des chercheurs, des enseignants, des concepteurs de jeux vidéos et des usagers (élèves, parents et médiateurs scolaires) se sont associés dans un projet coopératif d'envergure : créer le deuxième module d'une application libre de droits. Ce module fait suite à « Antura and the letters », module déjà primé, créé pour soutenir l'apprentissage d'une nouvelle langue pour les enfants qui ne peuvent pas aller à l'école dans leur pays [pour le découvrir, ouvrez ce lien](#). C'est ce projet coopératif exceptionnel, que nous vous proposons de découvrir.

Les 5 équipes partenaires d'Antura (module 2)

- ◆ Le Casnav 49 premier degré (France)
- ◆ L'université de sciences appliquées de Cologne (Allemagne)
- ◆ L'équipe de développeurs de jeux vidéos sans frontière (Espagne)
- ◆ L'université de Wroclav et l'école Léonardo de Poznam (Pologne)

Relier les langues pour relier les mondes

Lucie Durand, enseignante spécialisée dans l'accueil des élèves allophones porte ce projet avec conviction et énergie. Coordinatrice du projet pour l'équipe du Casnav 49, elle souligne l'intérêt de la démarche proposée par « Antura » : « elle apporte de multiples bénéfices en offrant, en premier lieu, une véritable ouverture au plurilinguisme. Les jeunes élèves prennent appui sur leur langue maternelle pour découvrir les notions culturelles et simultanément la langue du pays d'accueil. Ce pont créé, entre la langue d'origine, et la langue et la culture du pays d'accueil, a pour effet de sécuriser les élèves et de soutenir leur engagement dans l'apprentissage. Les consignes, orales et écrites sont systématiquement données dans les deux langues : la langue source et la langue cible. Ils écoutent, répètent et progressent de manière significative ». Partant de l'ukrainien, du russe, de l'arabe ou encore du roumain, ils s'approprient progressivement le français ou le polonais. » Autre atout de l'application, sa dimension ludique et interactive qui permet aux élèves, souvent fragilisés par leur parcours, d'apprendre tout en s'amusant. En suivant le petit personnage Antura dans ses découvertes, ils écoutent, répètent, apprennent, comprennent, font des liens, c'est ainsi qu'ils découvrent Paris et ses monuments emblématiques ou qu'ils rencontrent Jules Vernes.

Trois thématiques d'exploration ont été identifiées pour ce 2 e module : comprendre ce qu'est une école en France, savoir se situer dans une ville et en comprendre le fonctionnement, connaître des éléments incontournables de l'histoire, de la géographie de la France, ses monuments. Les enseignants ont un rôle important dans le processus, la charge de contrôler la qualité des contenus culturels et langagiers. Ils sont en effet amenés à devenir les premiers utilisateurs de l'application dans leurs classes.



Echanges entre développeurs-enseignants-chercheurs – usagers à Angers en juin 2024.

Un travail mené sur trois années, en mode projet

Ce projet de recherche se déroule sur 3 ans, de décembre 2023 à décembre 2026. Des temps de travail en présentiel permettent de réunir tous les partenaires du projet et de valider les étapes après des périodes d'échanges en en distanciel. Lucie Durand précise les modalités de la coopération : « Après un premier temps de travail où nous avons fait émerger les besoins des usagers (parents, élèves, enseignants, éducateurs et médiateurs scolaires), les webdesigners ont travaillé pendant 5 mois à la conception du pilote 1 en lien étroit avec les enseignants d'Angers. Ce temps de travail, appelé « playtest » a permis de tester le premier volet culturel sur une petite cohorte d'élèves des écoles Jules Verne et Voltaire d'Angers. Les élèves ont été observés puis interrogés par les designers et les chercheurs, amenés à les questionner individuellement pour aller au-delà des ressentis, les faire argumenter et expliquer de façon précise leur manière d'apprendre, grâce au jeu.



« Consortium meeting » à Malaga en novembre 2024

Comment ?

Les modalités de travail en projet coopératif :

- ⇒ Alternance de temps de travail à distance et en présentiel Ils permettent :
- De faire le point sur les avancées du projet
- D'ajuster la planification pour mieux atteindre les objectifs du projet

Lucie Durand ajoute que « les retours des enseignants façonnent directement le jeu, soutenant sa facilité d'utilisation et sa pertinence à long terme. » Le travail s'inscrit dans une vraie dynamique de co-création et se révèle particulièrement stimulant pour toute l'équipe du CASNAV, mobilisée autour d'un objectif commun. Il permet également aux enseignants d'être guidés par l'analyse de chercheurs universitaires, dont l'expertise apporte une autre dimension au travail du quotidien avec les élèves. L'enseignante conclut : « cette démarche nous invite à interroger nos pratiques et à comparer l'intégration du public allophone en Pologne et en France. C'est extrêmement riche d'enseignements pour chacun. »

Le partage comme l'échange sont au cœur de la philosophie de cette recherche collaborative fructueuse, porteuse de sens et de valeurs. Gageons que le module 2 d'Antura rencontrera à son tour le succès, amplement mérité !

--> <https://antura.org>