Dossier de présentation du projet de SERIOUS GAME pédagogique sur les migrations:

Motivations:

La situation dans un bon nombre de zones frontalières (par exemple aux frontières de l'Europe) interroge l'efficacité des institutions face au besoin croissant de mobilité, ainsi que la justice spécifique des personnes migrantes. L'un des champs d'action du Plan d'Etude du Collège de Genève en géographie ainsi que de l'ODD 16 de l'ONU est donc la problématique migratoire.

Comprendre une trajectoire migratoire implique un décentrement, une immersion, une confrontation dans l'action, et en ce sens un Escape Game pédagogique est un outil exceptionnel pour amener les élèves à expérimenter une trajectoire migratoire avec son lot de contraintes et de dénouements possibles. Révélant certaines spécificités de la migration par le scénario et les énigmes créés, ce genre de Serious Game, soit un jeu sur une thématique sérieuse et avec des objectifs pédagogiques clairs, développe aussi des compétences pacifiant les liens sociaux comme la capacité des élèves à collaborer, à communiquer, à gérer le leadership, à réfléchir dans une situation de stress... un ensemble de Soft Skills entrant sans doute aussi dans les objectifs de l'éducation à la citoyenneté que se fixe l'Ecole.

Ainsi et bien qu'Aristote ait déjà énoncé de son temps qu'il faille « jouer pour devenir sérieux », c'est bien dans une perspective moderne de l'éducation que ce projet se place, partant des principes du courant pragmatique porté notamment par Maria MONTESSORI et John DEWEY qui propose le Learning by Doing, ce type de Serious Game tend même vers le Learning By Being soutenu par de nombreux chercheurs actuels comme Miguel TOQUET, soit l'idée « d'apprendre en étant », et pour laquelle l'inspiration du philosophe Edgar MORIN est évidente lorsqu'il invite à « enseigner à vivre ».

Depuis trois mois et jusqu'à fin mars, un groupe d'élèves volontaires accompagnés par quatre enseignant-es travaillent pour créer un Escape Game pédagogique sur une trajectoire de migration. Créé *par* des élèves et *pour* les élèves, c'est aussi l'occasion pour ces 16 volontaires d'élaborer euxmêmes des énigmes qui puissent montrer les difficultés d'un tel parcours.

Avec le soutien de notre direction, cette activité sera en place dès le 9 mars afin que toute la volée des 3M de notre collège la pratique sur leurs heures de géographie.

Au-delà de ce que l'on pouvait anticiper, l'engouement ces derniers jours pour cette activité est palpable, au point qu'un grand nombre d'enseignants voudraient se prêter au jeu, que les autres volées d'élèves le demandent aussi et que durant la phase-test de la semaine prochaine, une équipe composée du Directeur et de 4 doyen-nes joueront à ce jeu aussi !

Lien avec la Genève Internationale :

L'Organisation des Nations-Unies pose, avec son Objectif du Développement Durable N°16, trois axes explicatifs des problématiques entourant les migrations aujourd'hui : l'absence de paix comme facteur de migration, la justice spécifique de personnes migrantes durant leur trajectoire et l'importance des institutions comme acteurs facilitant ou freinant la mobilité humaine. Les élèves du collège ayant dans leur programme de 3ème année, à la fois la géographie du développement et les problématiques migratoires, l'ODD 16 s'impose comme une proposition intéressante pouvant mettre en lien les deux thématiques.

Aussi, la présence d'organisations comme le HCR ou le CICR sur notre canton nous donne accès à de nombreuses personnes ayant une expertise et/ou une expérience de terrain constituant un apport précieux pour les élèves.

Dans ce contexte, les deux rencontres organisées en février pour notre groupe de travail (élèves et enseignants) avec l'aide d'EDUKI, l'une avec Madame Maryam Fakhr-Brandt (Haut-Commissariat aux Réfugiés) et l'autre avec deux personnes migrantes acceptant de témoigner de leur parcours et apporter leur expertise sur le scénario construit, ont été d'un grand intérêt dans la construction précise de notre projet. Très concrètement, les conditions de travail du HCR et les conditions de vie des réfugiés qui en découlent, par exemple à LESBOS, ont impacté l'environnement de l'escape game. Aussi, le témoignage fort des personnes migrantes ayant fui l'Erythrée et ayant un parcours aussi exceptionnel que difficile ont été repris précisément dans l'écriture des rôles qu'auront les élèves jouant dans cet escape game. L'un de ces témoignages a d'ailleurs marqué particulièrement les élèves et les enseignants, car il provenait d'un élève scolarisé chez nous depuis son arrivée en Suisse et aujourd'hui en année de Maturité, et dont l'histoire aussi intense que méconnue était celle de l'un de leurs camarades de classe ou élèves.

Enfin, l'intégration d'un débat sur la justice dans les parcours migratoires nous semblait être importante. Par conséquent, nous avons planifié durant les deux semaines de passages des groupes d'élèves dans l'escape game une table-ronde exceptionnelle sur le délit de solidarité, avec Julie MELICHAR de l'ONG SOS méditerranée (chargée de communication et membre de l'Aquarius en 2018), Bastien et Théo (étudiants genevois, incarcérés pour délit de solidarité en France en 2019 pour avoir franchi la frontière italo-française avec des personnes migrantes) et deux géographes spécialistes du sujets, soit Cristina Del BIAGGIO (chargée de cours à l'Université de Grenoble et collaboratrice de l'Université de Genève) et Charles HELLER (chercheur sur les politiques migratoires aux Universités de Genève, Londres et Palerme). Cette table-ronde se déroulera le mardi 17 mars à 17h à l'aula.

Objectifs pédagogiques :

Les objectifs pédagogiques ont été établis par l'enseignant de géographie responsable, puis discuté et entériné par le groupe organisateur. Ils reposent sur deux axes :

1) les objectifs pédagogiques sur la thématique des migrations, liés à la branche (géographie) et à l'ODD N° 16 :

- facteurs répulsifs et attractifs de la migration (facteurs multiples et cumulés, liens avec l'absence de paix).
- difficultés dans la trajectoire: coûts, langue, hygiène, durée, mortalité, liens sociaux (connectée)... =INCERTITUDE de la trajectoire.
- Les politiques migratoires européennes (Schengen + Dublin + accords avec la Libye et la Turquie + actions en Mer Méditerranée)... =Rôle des institutions et justice spécifique des personnes migrantes.
- politique suisse (Loi sur l'Asile et tri des migrants).
- discours politiques et médiatiques («crise», «migrants économiques», « migration illégale »,
 ...).
- 2) les Softs Skills : résolution de problème, communication, collaboration, gestion du leadership, raisonner et agir en situation de stress, gestion du temps, créativité et curiosité.

Point d'achoppement de ce projet, l'équilibre entre la ludification et les objectifs pédagogiques a été longuement réfléchi et semble avoir été trouvé.

Un « debriefing » à la fin de chaque passage des élèves avec un enseignant de géographie sera l'occasion de prendre encore un peu plus conscience pour eux de ces objectifs pédagogiques.

<u>Organisation:</u>

Tous les enseignants de géographie ont donné leur accord pour participer pleinement à cette activité du 9 au 20 mars 2020. Ainsi, toute la volée de 3M pourra y participer.

Organisation lors du passage des élèves :

- -Nombre d'élèves : groupes de 4 à 6 élèves (chaque classe est divisée en 4 groupes).
- -Durée: 55' (adaptée à l'horaire, 45'+ pause).

Coûts:

Aucun coût n'est supporté par l'école ou les élèves. L'engagement des élèves et des enseignants est purement bénévole. Du point de vue matériel, nous visons le développement de ce projet en utilisant pratiquement uniquement les ressources scolaires déjà disponibles, notamment en travaillant avec l'assistant technique et l'économe pour les aspects techniques, et avec une enseignante d'Art pour la création du décor. Le décor a donc été en partie conçu par une dizaine d'élèves en OS Art, élément qui renforce plus encore les synergies autour de ce projet. Toutefois et dans certains cas, les ressources personnelles des organisateurs ont pu être engagées (cadenas, éléments de décor, outils, maintenance, ...).

Nous avons aussi tenté d'utiliser les ressources locales et de secondes mains afin d'être en cohérence avec le principe de développement durable. Par exemple, certains des éléments du décor proviennent de la ressourcerie *Materiuum* ou de l'entreprise locale *Enjoy Nautica*, ou encore des caves et greniers des enseignants et élèves, ou alors des armoires délaissées de l'école... on y trouve pleins de trésors!

De plus, le film de présentation a lui aussi été fait uniquement avec nos propres ressources, notamment grâce au magnifique travail de montage d'un des élèves du groupe.

Au final, le coût financier de cette activité est d'environ 500.-, supporté en totalité par l'enseignant organisateur du projet (chaque élève ayant été remboursés pour les quelques achats liés).

Planification:

Septembre-Octobre : discussion préalable avec le groupe de géographie, recherche de faisabilité, demande préalable à la direction pour un accord de principe, recherche d'élèves et d'enseignant-es volontaires.

Novembre : début des réunions du groupe organisateur avec l'établissement des objectifs, la présentation des enjeux et la mise en place des modalités de travail.

Décembre : création du scénario et répartition du travail de création des énigmes.

Janvier-début février : demande d'autorisation finale à la direction. Création des énigmes, des indices, de l'introduction et du final. En parallèle, création du décor avec des élèves en OS Art.

Février : rencontre avec le HCR et deux témoins de la migration. Mise en place du décor et des énigmes.

Début mars : fin de la mise en place et phase de test (une équipe d'élèves de 4M, une équipe de profs, une équipe de membre de la direction et une équipe extérieur expérimentée en escape game), notamment pour la réinitialisation de l'activité entre chaque passage.

Du 9 au 20 mars 2020 : Passages des élèves de 3M durant leurs heures de géographie, soit 28 passages au total. Durant cette période et en cohérence avec le thème traité, déroulement de la Tableronde sur le délit de solidarité le mardi 17 mars à 17h à l'aula.

Fin mars: 1er bilan, et pause pour le groupe organisateur!

Budget détaillé :

Décors divers d'occasion : 50CHF (Ticket Materiuum du 28.01.2020)

Bateau gonflable d'occasion : 10CHF (Quittance Anibis du 22.01.2020)

Décors divers d'occasion : 17CHF (Quittance Anibis du 10.02.2020)

Pochettes pour plastifieuse: 35.70chf (ticket Migros du 21.02.2020)

Divers adhésifs (« sortie de secours », scotchs, etc.): 81.10chf (ticket Migros du 21.02.2020) Divers

pour déguisements : 32CHF (ticket La Gaité du 21.02.2020)

Marqueurs et cadeaux pour les deux témoins d'Erythrée : 55.60 (ticket Migros du 21.02.2020)

Déguisements et élément de décors : 196.65 CHF (Ticket Hornbach du 20.02.2020)

Lampes de poche et complément d'adhésifs : 54.10CHF (Ticket Migros du 25.02.2020) Mannequin

d'occasion (remboursé à un élève) : 30CHF (Quittance du 24.02.2020)

Bâche d'occasion (remboursé à un élève) : 45CHF (Quittance du 24.02.2020)

Sable (remboursé à une enseignante) : 36.- (Quittance du 05.03.2020)

Lampe UV (remboursé à une enseignante) : 15CHF (Quittance du 05.03.2020)

Stylos UV: 16.10 CHF (Ticket Amazon du 23.02.2020)

Total à ce jour : 674.25 CHF

Nous espérons n'avoir aucun frais supplémentaire ces prochaines semaines durant la période d'activité du projet.

En cas de poursuite du projet l'an prochain, les frais à venir sont difficilement estimables, mais probablement à peu près équivalents sur l'ensemble de l'année 2020-21 (réparation matériel, renouvellement, éventuels ajouts, ...).

Perspectives (lien avec la Fondation Françoise DEMOLE):

Selon le bilan fait de cette expérience, conserver ce projet pour le proposer à d'autres élèves de 3M l'année scolaire prochaine, le développer, le renouveler ou même le proposer à d'autres établissements est une possibilité. Aussi, l'ouvrir sur une période plus longue permettrait aussi aux enseignants et aux autres volées de tenter l'expérience... sans compter l'intérêt des personnes extérieures, du milieu scolaire ou non, qui souhaiterait observer cette tentative de réalisation d'un escape game pédagogique grandeur nature en milieu scolaire.

Ainsi, un soutien de la Fondation Françoise DEMOLE serait le bienvenu, pour pouvoir maintenir ces perspectives.

Références spécifiques à la forme :

Emilie LEBRET et Christelle QUESNE, *L'Escape Game* : une pratique pédagogique innovante, Ed. Canopé, 2019, 157p.

Gus BRANDYS, Escape Game Pédagogique, Formation Continue du mercredi 27 novembre 2019 (DIP).

... SI VOUS DESIREZ TESTER CETTE ACTIVITE, NE LISEZ PAS CE QUI SUIT! C'est le scénario détaillé et les énigmes précises du jeu!

Type:

SERIOUS GAME de type Escape GAME analogique avec scénario mixte (linéaire, et imbriqué pour la dernière étape)

Synopsis:

Trajectoire migratoire depuis l'Afrique subsaharienne jusqu'en Suisse, avec trois étapes à vivre dans le jeu : les prisons libyennes à Tripoli, le passage de la Méditerranée, l'arrivée en Europe (Italie, puis Suisse).

Mesures de sécurité :

- -La présence constante d'un enseignant lors des sessions.
- -Une sortie de secours est prévue, car une porte restera constamment déverrouillée avec l'indication « Sortie de Secours ».
- -Une communication en tout temps entre les élèves en activité et les maîtres du jeu est prévue via des Talkie-Walkie.
- -Deux caméras de contrôle ont aussi été prévues.
- -Aucun élève ne fera seul cette activité.
- -Aucun mécanisme n'impliquant des objets dangereux ou explosifs ne sera présent (!).
- -Une communication claire à tous les élèves sera transmise avant leur passage sur la nature de l'activité et les mesures de sécurité, en leur laissant le choix de ne pas y participer pour des raisons médicales (par exemple pour les élèves claustrophobes) et personnelle (par exemple pour les élèves ayant euxmêmes vécu une trajectoire migratoire difficile).

Mise en place du jeu :

Devant la salle 613, là où les élèves s'attendent à faire l'activité.

L'enseignant-e donne les consignes de sécurité. Puis il/elle donne un rôle à chaque élève sous la forme d'une fiche d'identité d'une personne migrante. Chacune présente une trajectoire de migration depuis les régions subsahariennes d'Erythrée, du Nigeria, de la RDC, du Burundi ou d'Ouganda. Enfin, il/elle quitte les élèves... c'est le début du jeu!

SCÉNARIO: STRUCTURE GLOBALE

- Consignes de sécurité, utilisation du Talkie-Walkie (à cacher) et mise en contexte générale (enseignant). +mettre chemises + donnent les identités dans la chemise + Argent + téléphone dans une des chemises.
- 2) Introduction: les passeurs sortent brusquement de la salle 613, confisquent l'argent et le téléphone. Entrave et cagoules + ils amènent les migrants dans la salle (prison)+ précise que argent en + = indices.
- 3) Salle 1: 5 énigmes
- 4) Salle 2: 3 énigmes
- 5) Final: Douaniers Suisse à la sortie de la trappe, selon permis ¾ menottés et reconduits devant la salle 613, un seul libre.
- 6) Débriefing avec enseignants, lien Vécu←→Obj. Pédagogiques.

Décors des salles:

Durée totale: 55'.

STRUCTURE ÉTAPE PAR ÉTAPE ÉTAPE 1, ENSEIGNANT, SALLE 613

Consigne de sécurité:

Pas claustrophobes, femmes enceintes, probl de santé particulier (cardiaque),

«Ne pas Toucher», notamment sur file électriques!!

Fouille, mais rien démonter ou forcer.

Rien au plafond, dans le mur, notamment décors (ne pas percer, creusez, ...).

Tjr une porte accessible ouverte en cas de problème, avec l'autocollant SORTIE de SECOURS.

Ne pas toucher les caméras (par sécurité).

- Utilisation du Talkie-Walkie: montrer et tester (ils cachent le leur).
- · Donner Habits + Rôles, ils auront 3' pour lire.
- Mettre un badge de type ONU, dire que bloqué en Lybie dû aux restrictions de l'UE et partir avec la consigne d'attendre le signal (frapper 5 fois à la porte)
- → les passeurs entrent par surprise en 613!!

Durée: 5' BO: Désert/Marché

STRUCTURE ÉTAPE PAR ÉTAPE ÉTAPE 2, ÉLÈVES (RÔLE DE PASSEURS)

- Déguisés
- · Autoritaires
- Langues différentes
- Saisissent l'argent et le téléphone donnés (pas l'identité)
- Entrave un seul poignet avec Calson, tous ensemble sur grand cadenas à Vélo + cagoule /bandeau (en douceur quand même ...).
- Descente en ascenseur (faire marcher le groupe en se tenant par les épaules), puis jusqu'à la salle dans les sous-sols de l'école.

Les passeurs deviennent Game Master. Ils donnent des indices en échange d'argent trouvé dans la salle.

Durée: 5'

STRUCTURE ÉTAPE PAR ÉTAPE <u>ÉTAPE 3</u>, SALLE 1 (ÉLÈVES = GAME MASTER)

Thème: le camp de réfugiés à Tripoli: la prison libyenne.

Enigmes: transversale: Cryptex en 5 lettres: mur, casier,, mannequin tranche du livre, dernier coffre

- Désentravement: trouver clé du grand cadenas de vélo (2) V. lettre sur MUR (phosphor?)
- 2) Trouver les lampes de poche, puis la lumière (autocollant sur bouton)(2')
- -> Fouille dans la salle: billets, coffre, batterie pour téléphone.
- 3) retrouver le téléphone dans la chemise (!) + batterie dans poche du mannequin, + code PIN = date de naiss de Tinah(5')
- =dans le téléphone, code en fond d'écran pour ouvrir le casier, cela donne le petit livre pour résoudre l'énigme «chimie» + Lettre Cryptex peinte au fond du casier
- 4) Enigme «chimique» avec poème à chauffer avec le foëne, cela donne le N° de page dur livre El Dorado,
- =donne chiffre en lettres (5') = ouverture d'un coffre (cadenas à 4 chiffres) qui donne les derniers éléments de la salle: Lettre Cryptex + Cryptex
- 5) Dernière énigme de la salle: Cryptex, direction voyage en Mer avec code lettre :
- =donne la clé pour ouvrir la grande porte finale de la 1620 salle

Durée totale: 15'.

B.O.: prison/ferraille/cris

STRUCTURE ÉTAPE PAR ÉTAPE ÉTAPE 4, SALLE 2 (ÉLÈVES = GAME MASTER)

Thème: le passage de la Méditerranée / arrivée en Europe

- → Devant l'entrée, bassine d'eau + Gilets de sauvetage : consigne donnée par le GM: mettez un gilet!! ... mais pas assez de gilet pour tous. Fouille: = Lampe UV + 3 bouts de textes pour énigmes 1 (dont sac pers. Migrante) + Coffre dans Bidon d'eau de 60 L.
- Politique Européenne (5'): 3 partie d'un textes sur la politique de l'UE (dont DUBLIN/NEM) à assembler : → donne code pour coffre dans bidon 60l!!!
- =Ouverture Coffre = Donne les éléments pour énigme 2) et 3), donc code morse

(2) + 3) = imbriquées (8')

- 2) Politique Suisse (associer id. donnée dès le début et permis donnant accès à la Suisse avec décodage): Sous la tente, trouver le permis correspondant au code sur sa fiche d'identité visible qu'avec lampe UV. =donné les bons permis pour sortir
- 3) Trajectoire migratoire (cadenas directionnel): Associer Code morse sur BO et CARTE avec points: retracer le parcours migratoire de AMMAN pour le cadenas directionnel
- =ouverture de la trappe de sortie vers l'extérieur, confrontation aux douaniers
- → Si tentative de sortie sans permis ou avec le mauvais permis, refoulement par les douaniers à l'extérieur (renvoi à l'étape 2)).
- → Mise en rang...

Durée: 15'

B.O: Mer/bateau/sable/...

STRUCTURE ÉTAPE PAR ÉTAPE <u>ÉTAPE 5</u>, FINAL (ÉLÈVES = DOUANIERS CH)

- · Contrôle des permis à chaque sorties.
- · Ne laisse passer que ceux qui ont trouvé le «bon permis».

FINAL:

- Dès que tout le monde est sorti, les mettre en rang et demander qui est passé par l'Italie: menotter ceux qui l'affirment, car NEM selon lois européennes (dans le texte salle 2!).
- · Retour en salle 613.
- · Fin du jeu!

STRUCTURE ÉTAPE PAR ÉTAPE ÉTAPE 6, DÉBRIEFING (ENSEIGNANT)

- · Vécu dans le jeu, dans leur rôle.
- · Analyse critique de la migration?
- · Liens Vécu-Obj. Péd. (aussi consolidés par les enseignants de géographie en classe)
- · Analyse critique de l'EG d'EG (hors rôle).