



---

## 1. Intitulé

---

**Comment travailler avec le jeu pour acquérir des notions et travailler sur les capacités en histoire-géographie-emc.**

# **Le parcours immersif d'un migrant**



2 heures

**Niveau** : Seconde, CAP

---

## 2. Rappel : Compétences particulièrement travaillées

---

- Pratiquer différents langages en histoire et en géographie
- Écrire pour structurer sa pensée et son savoir, pour argumenter et écrire pour communiquer et échanger.
- S'exprimer à l'oral pour penser, communiquer et échanger.
- S'approprier et utiliser un lexique historique et géographique approprié
- Apprendre à utiliser les outils numériques qui peuvent conduire à des réalisations collectives

---

## 3. Hypothèse :

**L'enseignant est confronté à une triple problématique reposant sur susciter l'intérêt de l'élève, favoriser son implication et traiter l'ensemble du programme. Le jeu, qu'il soit sérieux ou pédagogique apparaît comme un levier pertinent pour répondre à ces différentes problématiques. Il offre des avantages considérables. D'abord, le jeu fait partie intégrante de l'univers des élèves ; ils sont rompus à cette pratique. Le fait de l'intégrer en cours peut créer une émulation et faire preuve d'une redoutable efficacité pédagogique. En effet, il permet de développer une pédagogie alternative, de favoriser la motivation, d'apprendre par l'introduction d'une dynamique ludique et de mettre l'élève en position d'acteur. Le jeu apporte du plaisir à l'acte d'apprendre. Il peut également servir de stratégie de contournement en apportant une réponse tangible aux élèves présentant des difficultés.**

---

---

## 4. Méthode : Description pratique de la mise en œuvre

---



<https://walk-in-my-shoes.be/choose>

« La migration n'est pas un sujet facile à aborder en classe de par sa complexité et les opinions que cela peut susciter. Walk in my shoes vous permet d'aborder ce sujet autrement, à partir de récits personnels qui rendent les réalités migratoires plus intelligibles et remettent l'humain au centre ».

Walk in my shoes est un "serious game" innovant et immersif qui vous plonge avec votre classe dans la vie de trois jeunes réfugiés. Vos élèves cheminent aux côtés de jeunes de leur âge et les accompagnent dans leur parcours semé d'embûches et de dilemmes. En cours de route, ils et elles sont amenés à prendre des décisions difficiles, et à consulter des sources d'information (témoignages vidéo, article...). Au fil des parcours interactifs, émerge une prise de conscience de la complexité des réalités migratoires.

Source : <https://www.caritasinternational.be/fr/projects/education/outil-walk-in-my-shoes/#ancre1>

Ce jeu développé par une ONG belge, Caritas International offre la possibilité d'effectuer un parcours immersif avec trois migrants qui se structure autour de trois problématiques, trois motifs différents de déplacement.

Les parcours sont indépendants les uns des autres. Ils sont riches, documentés et variés en termes de supports proposés (texte, vidéos, photos, narrations) . Le joueur est invité à opérer des choix et des supports lui permettent de le guider dans cette démarche. Chaque parcours obéit à la même structure : le contexte du pays de départ, les différentes étapes, l'arrivée en Europe et les difficultés administratives et l'intégration. Le parcours est « humanisé », réel et facilite l'implication des élèves dans l'activité proposée.

**SIFA, 12 ans**

**RD CONGO • Mbau (Sud-Kivu)**

COMMENCER

Comme tout le monde dans mon village, mes deux parents travaillent à la mine. Je suis déjà grande et, quand ils sont absents, je prends soin de mes deux petits frères. Mon père est creuseur et ma mère concasse des cailloux. Cette mine me fait peur. Mon oncle est mort dans un éboulement il y a quelques années... Mais sans l'argent des minerais, on ne pourrait pas vivre. Je me demande à quoi ces minerais servent, et qui en a tant besoin.

**SENAIT, 13 ans**

**ÉRYTHRÉE • Quala**

COMMENCER

Mon prénom signifie "bonne chance" et je trouve que ça me correspond bien. Je suis de nature positive, comme ma mère. J'ai aussi un caractère affirmé, comme mon père. En Érythrée, ça peut te créer des problèmes, donc ma mère dit que cette "chance" me sera nécessaire dans la vie.

**HASSAN, 17 ans**  
**SYRIE • Lattaquié**

COMMENCER

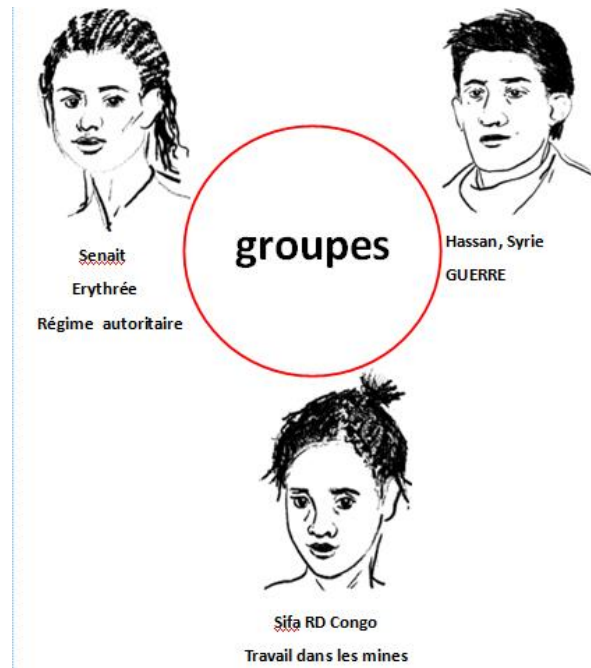
La ville où je vis, Lattaquié, est à mon avis la plus belle de Syrie. J'y vis avec mon père, ma mère, ma sœur. J'ai aussi un frère mais je ne l'ai plus vu depuis longtemps. Il est dans l'armée. Debout sur mon balcon, je peux voir les montagnes et sentir la mer et rêver à toutes les choses qui y vivent. Mon rêve est de devenir biologiste. Je vais étudier à Damas, la capitale. Ma sœur se moque souvent de moi, mais j'ai un peu peur d'être loin de ma famille et de mes amis. Ils vont tellement me manquer...



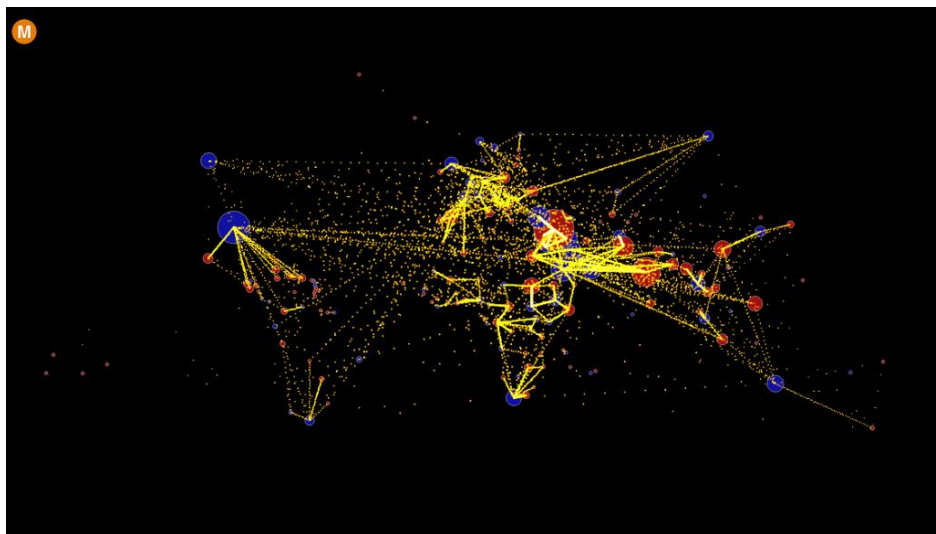
Aborder la question des mobilités et des migrations est complexe à plus d'un titre : sujet complexe, pluralité des facteurs migratoires et peu de temps pour le traiter. Ainsi le jeu va permettre de travailler sur les migrations d'une manière plus efficace, plus immersive en adoptant une dynamique de groupe. Ce choix va permettre à l'enseignant de juguler la contrainte temporelle sous-jacente à cette thématique.

Les élèves sont subdivisés en groupes ou travaillent seuls en fonction des profils. Cette activité peut être effectuée tout autant en classe, à la maison, en salle informatique et aussi bien sur Smartphone, sur tablette que sur ordinateur.

3 parcours sont proposés. La finalité est de faire travailler un groupe sur un parcours déterminé au préalable et de mettre en commun à la fin de la séance les trois bilans permettant l'élaboration d'une trace écrite mettant en exergue les facteurs migratoires, les différentes étapes, les acteurs institutionnels, ONG et illégaux.

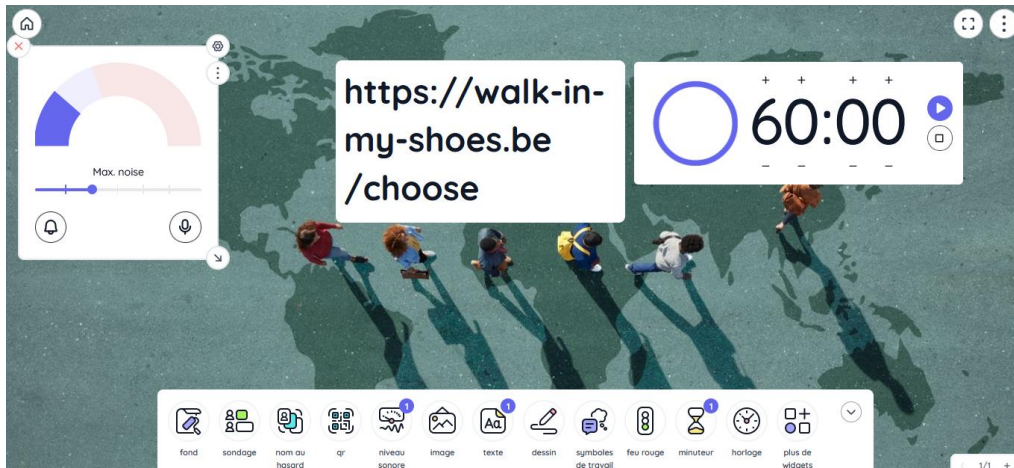


Cette activité intervient après une séance inaugurale permettant d'esquisser les bases des migrations, de les quantifier et de dégager quelques notions inhérentes au thème à l'instar de migrants, immigrants, émigrants et de mettre la focale sur les bassins émetteurs et récepteurs à l'aide notamment de cette projection particulièrement impactante.



<http://metrocosm.com/global-immigration-map/>

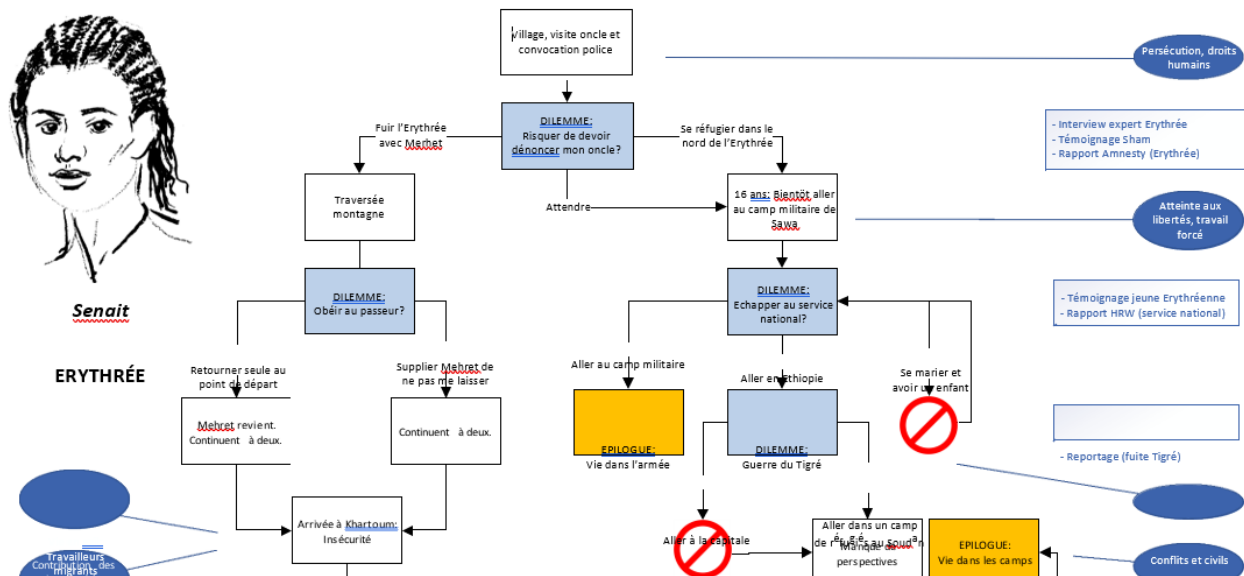
Le travail en groupe, la gestion du « bruit pédagogique » et du temps sont gérés par l'intermédiaire de l'application Classroomscreen.



<https://classroomscreen.com/>

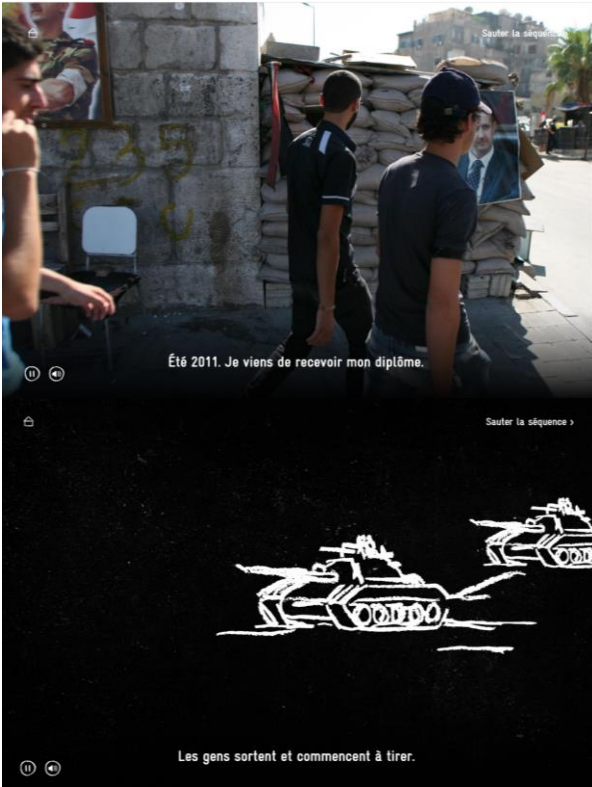
Le jeu développé par Caritas international, une ONG belge de solidarité internationale propose une mise en récit percutante, immersive qui happe l'élève. Le parcours propose toujours une situation initiale mettant en lumière la raison pour laquelle le migrant est contraint de quitter son pays. La présentation oscille entre des images, des animations et l'élève doit à chaque étape effectuer un choix éclairé. Pour cela, il dispose de deux documents (témoignage, article, parole d'expert) à visionner en amont avant d'effectuer le choix susnommé. Le choix de l'élève détermine la suite de l'aventure. Par ce jeu, l'élève se met réellement à la place du migrant et saisit la complexité du phénomène depuis le départ, la traversée, les différents acteurs légaux et illégaux, les réseaux, ou encore l'intégration,

...



Source : <https://www.caritasinternational.be/fr/projects/education/outil-walk-in-my-shoes/#ancre1>

Un exemple d'arborescence sur le parcours « variable » en fonction des choix effectués.



Que ferais-tu à ma place ?  
 Dénoncer cette injustice et [partager la vidéo](#)  
 sur les réseaux sociaux ou jouer la prudence  
 et ne rien faire ?

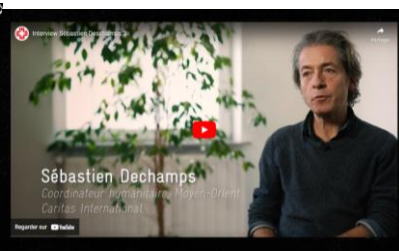
JE MINFORME POUR AIDER HASSAN À PRENDRE LA BONNE DÉCISION :



JE REGARDE LE TÉMOIGNAGE DE MOHAMED.



JE REGARDE L'INTERVIEW D'UN EXPERT SUR LA LIBERTÉ D'EXPRESSION EN SYRIE.



Que ferais-tu à ma place ?  
 Dénoncer cette injustice et [partager la vidéo](#)  
 sur les réseaux sociaux ou jouer la prudence  
 et ne rien faire ?

Partager la vidéo

Ne pas partager la vidéo



Je ne sais vraiment pas ce que je dois faire. Ou'est-ce que tu ferais si tu étais dans ma situation ?  
 Accompagnerais-tu Salim en Europe en risquant ta vie ? Ou resterais-tu seul en Turquie en espérant pouvoir y avoir tout de même une vie décente ?

JE MINFORME POUR AIDER HASSAN À PRENDRE LA BONNE DÉCISION :



JE LIS LE RAPPORT D'AMNESTY INTERNATIONAL SUR LES PUSHBACKS PRÉPARÉS PAR LES MOYENS DE LA FORCE EN TURQUIE



JE LIS UN ARTICLE QUI TÉMOIGNE DE LA VIE DE CHASSEURS DE SALIM EN TURQUIE



Rapport d'Amnesty International sur les pushbacks et la violence le long de la frontière grecque

Briand du rapport  
 Ce rapport se base sur des entretiens avec des personnes ayant subi des pushbacks. On estime qu'un million de personnes au total ont été victimes de ces opérations illégales.  
 UNE PRATIQUE BIEN ANCRÉE  
 Ce rapport se concentre sur la région autour du Refuge Grèce, à la frontière avec la Turquie, entre mars et décembre 2020. Cette nouvelle enquête montre que les violations de droits humains sont désormais une pratique bien ancrée des garde-côtes grecs. Un degré d'organisation nécessaire pour procéder à ces renvois (à cette échelle) indique jusqu'ici via la Grèce pour renvoyer illégalement des personnes et ouvrir des agissements" selon Adriana Todor, spécialiste des migrations  
 BATTUES ET HUMILIÉES



Lorsque je parle à ma mère de mon projet de retour, elle me demande si j'ai perdu la tête. Elle me dit que la situation y est encore tout à fait insupportable. On y crant pour sa vie et il n'y a pas d'avenir pour moi là-bas. Je serais probablement immédiatement arrêté pour avoir manqué à mon devoir militaire. Elle a bien sûr raison. Je reprends vite mes esprits, retourner serait totalement absurde. Je dois à ma famille de mener ma vie au mieux ici. Je le dois à Salim. Sa mort ne doit pas être vaine.



Afin de faciliter l'analyse, de baliser le parcours et de rendre l'élève actif aussi bien en classe que dans le jeu, un document est distribué à chaque groupe. Il se structure autour d'un QRcode renvoyant au parcours déterminée en amont par le groupe, d'une vidéo illustrant le contexte politique, économique du pays d'émigration et flanqué de six questions permettant de mettre en exergue les éléments essentiels du parcours.

SIFA, 12 ans RD CONGO • Mbau (Sud-Kivu)

QR code parcours

Vidéo illustrant le contexte

- ❶ Quel est le pays de départ ?
- ❷ Quelles raisons le poussent à partir ?
- ❸ Quelles sont les différentes étapes de son parcours ?
- ❹ A quelles difficultés a-t-il été confronté ?
- ❺ Où arrive-t-il ?
- ❻ Quelles sont les problèmes rencontrés ?

Les questions

❼ Complétez cette carte en indiquant le pays de départ, le pays d'arrivé et les différentes étapes.



Titre

- Pays de départ
- Pays d'arrivée
- Les étapes du parcours
- Étapes dangereuses



[Réalise cette carte sur l'outil Framacarte](https://framacarte.org/fr/map/new/#4/46.89/24.96)

<https://framacarte.org/fr/map/new/#4/46.89/24.96>

La fin du parcours se clôt par la réalisation de la carte afin de familiariser l'élève avec la capacité nodale en géographie et en y ajoutant un volet numérique en exigeant une réalisation sur l'outil Framacarte

<https://framacarte.org/fr/map/new/#4/46.89/24.96>







28ACPRO Une circulation croisée mais diverse des personnes à l'échelle mondiale

Vous incarnez un migrant. Flashez le QR code et laissez vous guider.

SIFA, 12 ans RD CONGO + Mbaou (Sud-Kivu)



<https://www.youtube.com/watch?v=9u5u5b1R0v4>

<https://youtu.be/9u5u5b1R0v4>



- ❑ Quel est le pays de départ?
- ❑ Quelles raisons poussent à partir?
- ❑ Quelles sont les différentes étapes de son parcours?
- ❑ A quelles difficultés a-t-il été confronté?
- ❑ Où arrive-t-il?
- ❑ Quelles sont les problèmes rencontrés?

● Complétez cette carte en indiquant le pays de départ, le pays d'arrivée et les différentes étapes.



Titre

- Pays de départ
- Pays d'arrivée
- Les étapes du parcours
- Étape dangereuse

Réalisez cette carte sur l'outil Framacarte

<https://framacarte.org/frmap/mov/#/46.81/24.96>



28ACPRO Une circulation croisée mais diverse des personnes à l'échelle mondiale

Vous incarnez un migrant. Flashez le QR code et laissez vous guider.

SENAT, 13 ans ÉMITHIÉ + Quala



<https://www.youtube.com/watch?v=WS0XXVtoM0>

<https://www.youtube.com/watch?v=WS0XXVtoM0>



- ❑ Quel est le pays de départ?
- ❑ Quelles raisons poussent à partir?
- ❑ Quelles sont les différentes étapes de son parcours?
- ❑ A quelles difficultés a-t-il été confronté?
- ❑ Où arrive-t-il?
- ❑ Quelles sont les problèmes rencontrés?

● Complétez cette carte en indiquant le pays de départ, le pays d'arrivée et les différentes étapes.



Titre

- Pays de départ
- Pays d'arrivée
- Les étapes du parcours
- Étape dangereuse

Réalisez cette carte sur l'outil Framacarte

<https://framacarte.org/frmap/mov/#/46.81/24.96>



28ACPRO Une circulation croisée mais diverse des personnes à l'échelle mondiale

Vous incarnez un migrant. Flashez le QR code et laissez vous guider.

HASSAN, 17 ans SYRIE + Lattaquié



<https://www.youtube.com/watch?v=9u5u5b1R0v4>

<https://youtu.be/9u5u5b1R0v4>



- ❑ Quel est le pays de départ?
- ❑ Quelles raisons poussent à partir?
- ❑ Quelles sont les différentes étapes de son parcours?
- ❑ A quelles difficultés a-t-il été confronté?
- ❑ Où arrive-t-il?
- ❑ Quelles sont les problèmes rencontrés?

● Complétez cette carte en indiquant le pays de départ, le pays d'arrivée et les différentes étapes.



Titre

- Pays de départ
- Pays d'arrivée
- Les étapes du parcours
- Étape dangereuse

Réalisez cette carte sur l'outil Framacarte

<https://framacarte.org/frmap/mov/#/46.81/24.96>



## 5. Méthode : Action de l'enseignant

L'enseignant prépare en amont la fiche-élève. Le jeu ne demande que peu de préparation. L est très intuitif et l'immersion est totale.

Un point de vigilance est à prendre en considération. En effet, si vous travaillez avec toute la classe, vous avez besoin d'un ordinateur, d'une connexion internet, d'un projecteur et de baffles. En revanche, si les élèves font les parcours en groupes, alors vous avez besoin de plusieurs ordinateurs ou tablettes, du smartphone, d'une bonne connexion internet et surtout d'écouteurs et de multi-jacks (afin de brancher plusieurs écouteurs à la fois et d'éviter la cacophonie). Les « portes thématiques » présentent tout au long du parcours permettent également d'approfondir certains aspects. Le jeu qui s'effectue (parcours et remplissage de la fiche) en deux heures peut donc s'étirer ; il se caractérise par sa modularité.



Caritas propose des ressources accessibles après inscription à l'aide d'un courriel  
<https://www.caritasinternational.be/fr/projects/education/outil-walk-in-my-shoes/#ancre1>

## UN OUTIL PÉDAGOGIQUE COMPLET

Walk in my shoes fait partie d'un dispositif pédagogique plus large, qui inclut :

- Une préparation des élèves avant le jeu.
- Un temps d'échanges à la fin du jeu.
- La formulation de pistes d'action possibles et une [vidéo](#) dans laquelle les témoins font des propositions propres.
- Une vue d'ensemble des « portes thématiques » que vous pouvez décider d'explorer dans vos cours.

Complétez **le formulaire ci-dessous**, et recevez immédiatement un mot de passe qui vous permettra de télécharger les supports pédagogiques au moyen des liens ci-dessous :

- **Le dossier pédagogique pour l'enseignant-e**
- **La feuille de travail pour les élèves**
- **L'arborescence des 3 parcours**
- La vidéo de clôture: « **La parole aux jeunes** »

Vous pouvez aussi **nous contacter** pour demander une version papier du dossier pédagogique (prix: 5 €)

Une fois le formulaire complété, vous recevez un courriel de confirmation et un code permettant de télécharger et d'ouvrir le dossier pédagogique, la feuille de travail pour les élèves et l'arborescence des trois parcours.

Coche ton personnage,  
et réponds aux questions



Senait (Erythréenne)



Hassan (Syrie)



Sifa (RD Congo)

SEUL-E :

Qu'as-tu trouvé le plus impressionnant dans le parcours de ton personnage ?

Les choix étaient-ils difficiles à faire ? Pourquoi ?

A ton avis, quelles sont les différentes émotions que votre personnage a ressenti ?

Qu'as-tu en commun avec ton personnage, selon toi ?

### Un dossier de 24 pages

## DANS CE DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Ce dossier pédagogique a été créé pour guider les enseignant-e-s et animateur-rices dans l'utilisation du serious game "Walk in my shoes". Nous vous y proposons un dispositif pédagogique complet et modulable, incluant les étapes suivantes :

- 0 Une préparation préalable des élèves
- 0 La réalisation des parcours interactifs sur la plateforme, selon différentes formules possibles
- 0 Un debriefing en fin de parcours, ainsi que des activités d'approfondissement possibles
- 0 Des propositions de "portes d'entrées thématiques" que vous pouvez décider d'explorer et approfondir avec vos élèves tout au long des parcours

- 0 La formulation de pistes d'action, ce "en dialogue" avec les témoins de "Walk in my shoes" qui proposent leurs propres pistes (vidéo)

La modularité est donc de mise, et vous avez la possibilité de consacrer 2h comme 10h de cours aux thématiques liées à "Walk in my shoes". Vous trouverez dans ce dossier tout ce dont vous avez besoin pour construire vos cours selon vos besoins et vos objectifs d'enseignement : propositions de déroulés pédagogiques, idées d'activités, conseils pratiques, informations thématiques et nombreuses références complémentaires.

---

**Auteur**

Laurent-Gilles.Welykyj@ac-amiens.fr

