

# LE JEU COMME APPROCHE PEDAGOGIQUE

---

Caroline Cruaud

Fransklærerforeningen i Norge

Ålesund - 25 Novembre 2017

# Pourquoi le jeu?



De prof FLE...

...à doctorante en  
apprentissage ludique !

# Plan de la présentation

Le jeu comme approche  
pédagogique

1. Recherches
2. Pratiques



# Repenser le jeu en classe de FLE

- Le jeu: nommé, listé, mais peu pensé
  - CECR « L'utilisation de la langue pour le jeu ou la créativité joue souvent un rôle important dans l'apprentissage et le perfectionnement » (Conseil de l'Europe, 2001, p.47)
- De nombreux avantages (Silva 2008)
  - Facilite la différenciation
  - Encourage le travail en équipe
  - Peut lever des blocages conscients ou inconscients
  - Permet de multiplier le temps de parole
  - Facilite le travail en autonomie

# Repenser le jeu en classe de FLE

- Mais parfois aussi des difficultés (Silva 2008)
  - Un décalage entre le contexte ludique et le mode habituel d'enseignement
  - Un changement de statut des participants
  - Des difficultés techniques

# Repenser le jeu en classe de FLE

- Le jeu comme une approche pédagogique plutôt qu'une activité
- Goffman – 'playful frame'
- Henriot – attitude ludique
- « Par un travail sur le matériel, les structures et le contexte, l'enseignant est à même de construire un cadre favorable à l'apparition de l'attitude ludique » (Silva 2008 : 19)

# Gamification ? Ludicisation ?

- “l’élargissement du paradigme ludique à des domaines dont il est censé être habituellement exclu : travail, santé, éducation...” (Silva, 2013 : 2)



# Une thèse sur la gamification

- « *The playful frame: design and use of a gamified application for foreign language learning* », thèse de doctorat déposée pour évaluation en Août 2017.



# Une application pour le FLE

- Participation, autonomie de l'apprenant et apprentissage collectif (co-learning)
- Ressource additionnelle
- Donner la possibilité du ludique





## ACTIVITÉS



Ida

Une petite visite virtuelle du musée Océanographique de Monaco:



Ida

Badge: AMATEUR



Ida

C'est un TV5Monde Quiz: Découverte ou contre la montre.



Elsa

salut tout le monde! A bientôt. XOXO, votre piplette. :3



Sindre

Badge: DEBUTANT



Ida



ACTIVITÉS



QUÊTES



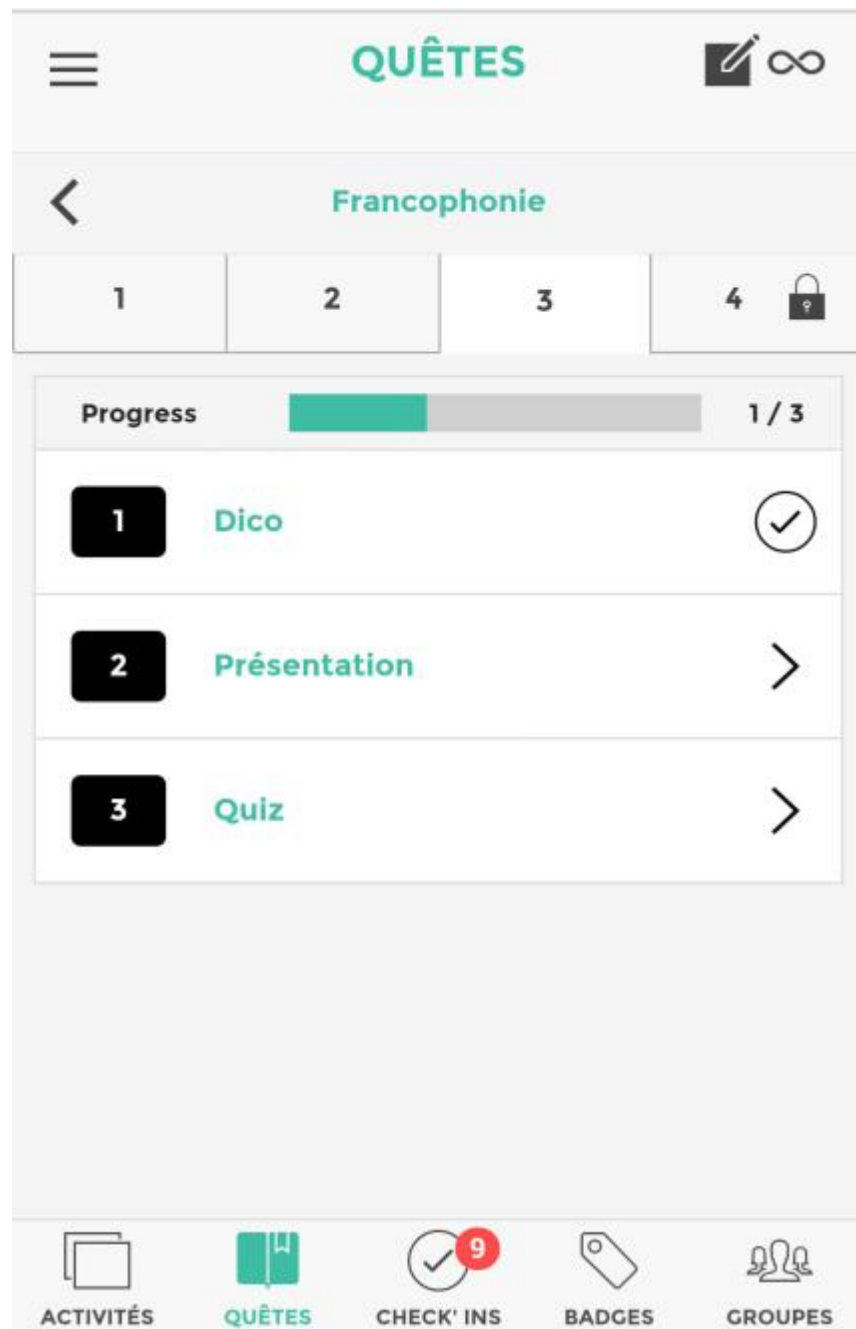
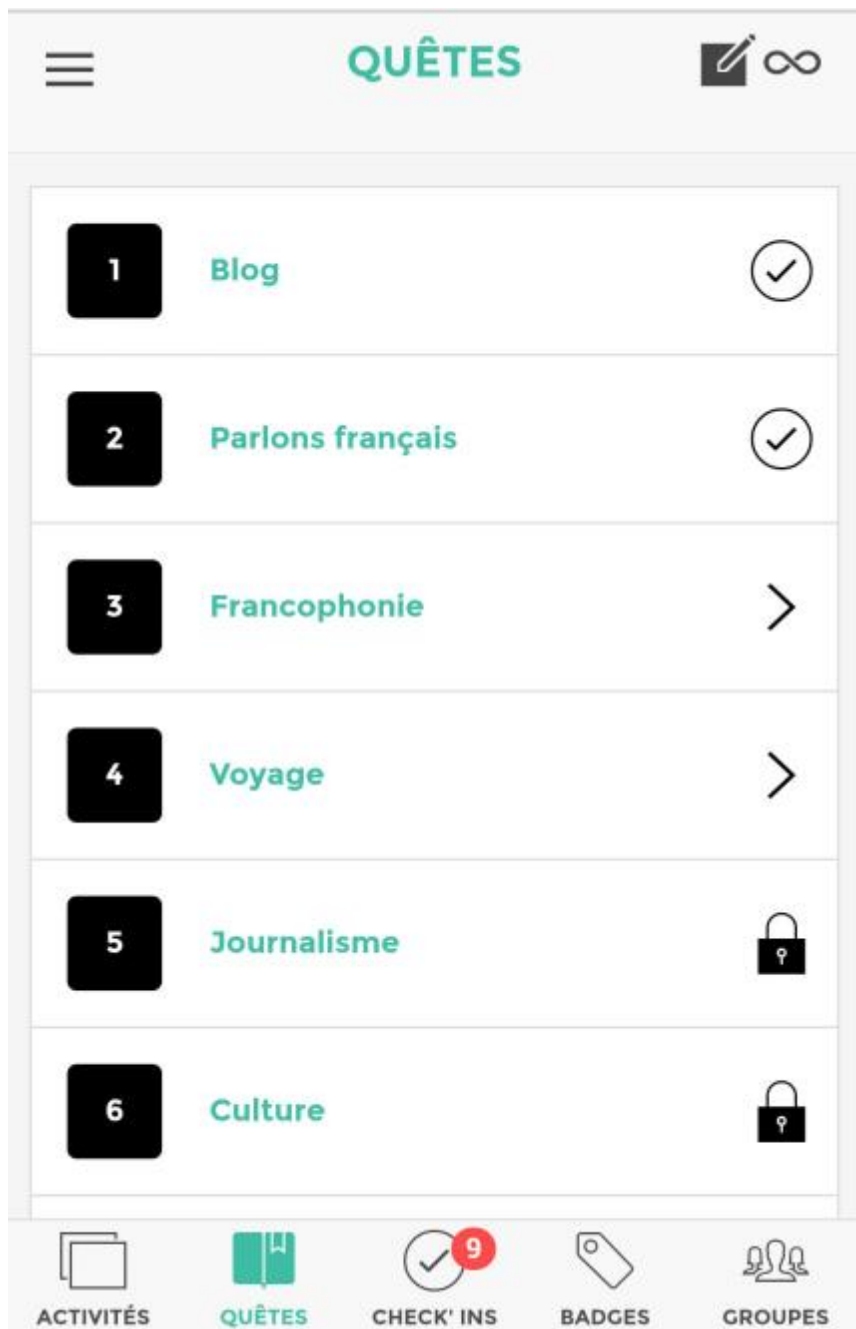
CHECK' INS



BADGES



GROUPES



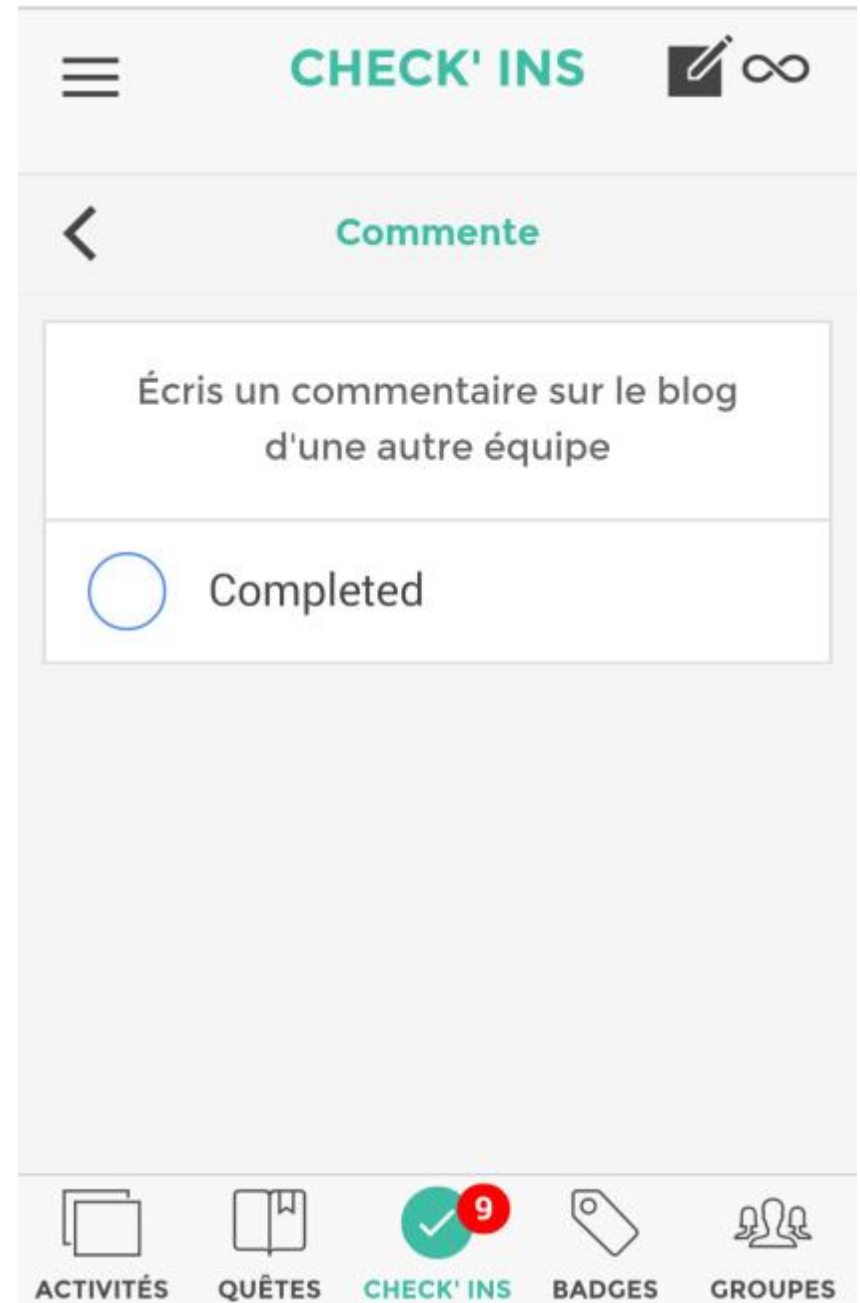
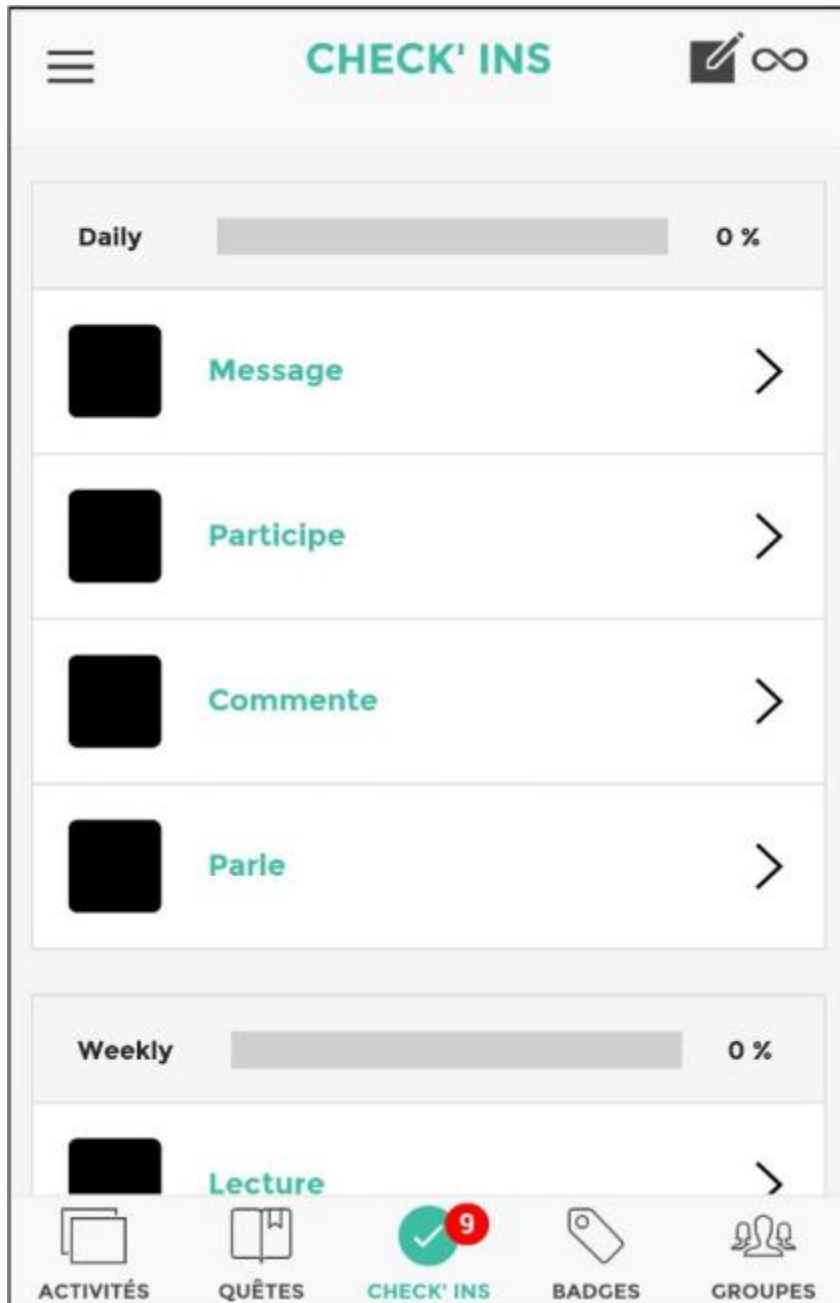
# Des exemples de quêtes

## Quête 3 Francophonie – Niveau 2: Actualités

Tâche	Nom	Description
1	A la une	Trouvez une actualité récente sur le pays francophone (article, journal télévisé, reportage etc. de préférence en français)
2	Résumé	Faites un résumé de l'actualité en français sur votre blog
3	Selon moi	Donnez votre point de vue sur cette actualité sur votre blog. Lancez le débat !

## Quête 5 Journalisme – Niveau 4: Vocabulaire

Tâche	Nom	Description
1	Mots inconnus	Cherchez dans vos reportages/articles des mots ou expressions que vos lecteurs pourraient ne pas connaître.
2	Lexique	Créez un mini-dictionnaire pour vos lecteurs avec les mots trouvés.
3	Présentation	Présentez les mots (dans une vidéo, ou avec des images, etc). Postez le sur votre blog.
4	Quizlet	Créez un quizlet avec les nouveaux mots et partagez le avec les autres équipes.



# Quelques exemples de Check-ins

## Daily

- Message: *Ecris un message en français sur l'app*
- Participe: *Participe aux conversations en classe*

## Weekly

- Présente: *Présente un livre, un film ou un thème sur le blog*
- Partage: *Partage un lien dans un message sur l'app*

**GROUPES**

**Groupe 4** ∞  
Maja / Nora / Ingrid

<b>Blog</b>	3	<div style="width: 0%;"></div>	0%
<b>Parlons français</b>	1	<div style="width: 20%;"></div>	20%
<b>Francophonie</b>	1	<div style="width: 75%;"></div>	75%
<b>Voyage</b>	1	<div style="width: 50%;"></div>	50%
<b>Journalisme</b>			
<b>Culture</b>			
<b>Cinéma</b>			

**BADGES** 1 Progress

**Groupe 2** ∞  
Marianne / Peter / Sindre / Elsa

<b>Blog</b>	3	<div style="width: 0%;"></div>	0%
-------------	---	--------------------------------	----

ACTIVITÉS QUÊTES CHECK' INS BADGES GROUPES

**BADGES**

**GROUP**

<b>NIVEAU 1</b> C'EST PARTI	<b>NIVEAU 5</b> SUR LA VOIE	<b>NIVEAU 10</b> IMPRESSIONNANT
<b>NIVEAU 15</b> INCROYABLE	<b>NIVEAU 20</b> COMPLETISTE	<b>Q1</b> QUÊTE 1
<b>Q2</b> QUÊTE 2	<b>Q3</b> QUÊTE 3	<b>Q4</b> QUÊTE 4

ACTIVITÉS QUÊTES CHECK' INS BADGES GROUPES

# Le test en classe de FLE

- Un an en classe de VG2 Fransk II
- Collection de données: vidéos, interviews (enseignants et apprenants), observations,...
- Analyse de l'utilisation



# Quelques résultats du projet de recherche

- Des apprenants engagés et motivés
- Une plus grande autonomie
- Des chemins d'apprentissage différenciés
- Des pistes pour développer une nouvelle itération

# Et ailleurs ?

- Perry (2015)
- Sanchez et al. (2016)
- Lombardi (2015)
- ...



# Participation & motivation

- Un effet positif sur la participation des apprenants
- Dans le cas d'une gamification par points, par toujours reporté sur d'autres activités
- Des activités jugées intéressantes et motivantes
- Badges et récompenses: particulièrement motivants pour certains participants

# Satisfaction

- Des apprenants satisfaits, qui s'amuse en classe
- Une attitude généralement positive envers les activités ludiques/ludicisées

# Performance académique

- Des résultats plus mitigés
- Pas forcément mieux que des activités normales, mais des apprenants plus actifs.

# Autres thèmes...

- Une utilisation plus importante de la langue cible
- Moins d'anxiété
- Plus de contrôle sur leur apprentissage

# Discussion

- Par exemple:
  - Quelle différence avec l'utilisation de jeux (jeux de l'oie, jeux de carte etc.) ?
  - Utilisez-vous le jeu dans votre pratique ? Sous quelles formes ?
- Un point à retenir ?

# LE JEU COMME APPROCHE PEDAGOGIQUE

---

Partie 2: Pratiques



# Les quatres dimensions du jeu

- L'attitude ludique
- Comment créer un environnement propice au ludique?

Dimension	Exemples
Matériel ludique	Les objets du jeu
Structures ludiques	Les règles et principes d'utilisation
Contexte ludique	L'atmosphère et les conditions

# Progression et objectif

Choose a daily XP goal that will help you stay motivated!



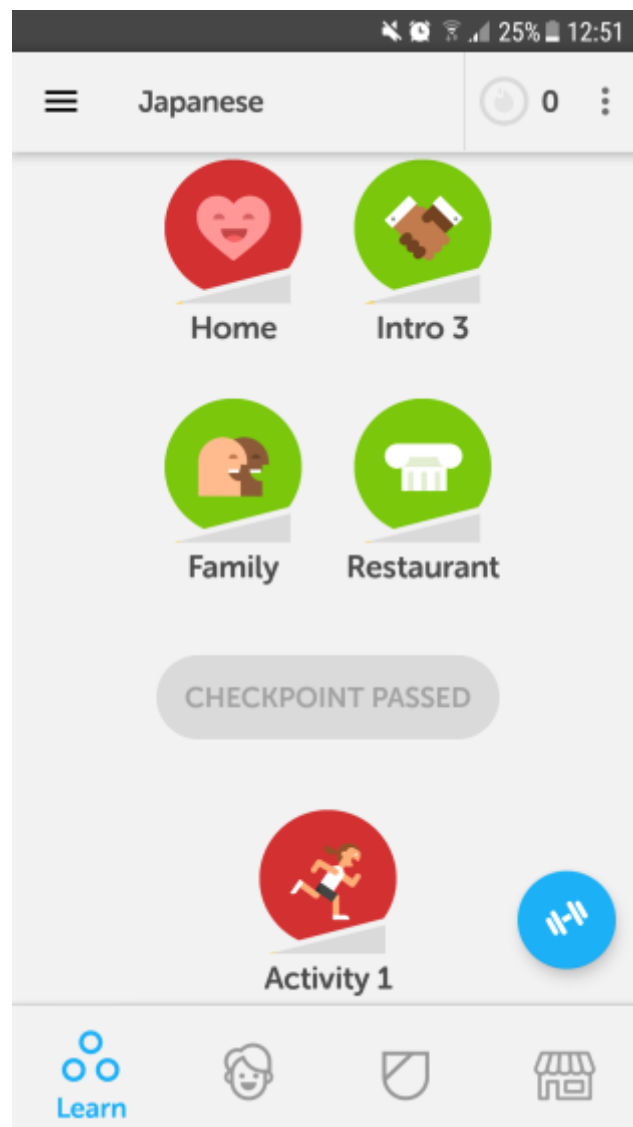
**Casual** 10 XP per day

**Regular** 20 XP per day

**Serious** 30 XP per day

**Insane** 50 XP per day

# Progression et objectif



# Explorez (Perry 2015)

- Exploration sur le campus
- Quêtes/missions
- Narration
- Choix
  
- Production orale
- Compréhension orale et écrite



# Fudukai Hero (Lombardi 2015)

- Ludicisation «papier»
- Contexte narratif
- Avatars et personnages
- Missions
- Système de points

FUKUDAI HERO

Character sheet

Your name: Ivan

Your hero's name: Ivan先生



Draw or glue your avatar here.

Points:

A+	1520+
A	1100
B	760
C	260
...	
F	0

(you start here!)

How do I get more points?

You are awarded points when you complete one mission. Weekly missions will allow you to get a good grade, but you can do better! If you choose to undertake optional missions, you can improve your grade, even up to A+. The choice is yours.

Are you going to be the best hero in Fukudai?

This is your points chart. **Keep it safe!** Here you will receive points for your efforts and you can keep track of your total score. Work hard, and you'll get to the top. Remember: a journey of a thousand miles begins with a single step...

10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
50	50	50	50	50	50	50	50	50	50
100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

Dear Heroes,



Christmas is coming!

### Fukudai Hero: Mission #11

Before next Tuesday (12/23), please record a video message of you wishing a merry Christmas and a happy new year to your classmates, friends, and whom ever you want.

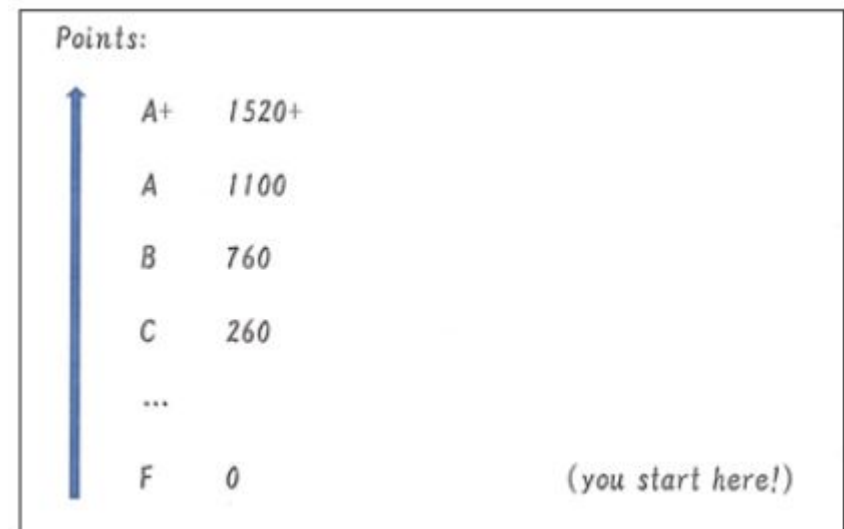
It will be a very nice present for everyone in the class!

You can do it alone, or, even better, in groups. You can say what you want... but in English, of course ☺

When you have done it, please send it to me via LNE or email, or show it to me before/after class. 100 points and a lot of fun!

# Repenser l'évaluation

- «Good morning. You all have an F.» (Sheldon 2012)
- Système de points
- RPG
- Chaque activité compte !



# Activité #1 - Discussion

- Que pensez-vous de ces exemples ?
  - Avantages/inconvénients
- Pour enseigner quoi ?
  - Quelles compétences langagières ?
  - Quels niveaux ?



# Activité #2 - Scénario

- Essayez de repenser une situation d'enseignement du FLE (à partir de votre propre expérience en classe ou d'un scénario fictif). Vous pouvez vous aider de la fiche et des cartes.
- Discutez et proposez des changements ou des ajouts concrets, un plan de leçon, etc.

(Difficile de commencer? Piochez une carte 'Rôle' et imaginez les arguments et idées de votre personnage)

# Que retenir ?

- Les possibilités sont «illimitées»
- Pas seulement numérique !
- Permet de conserver les exercices et activités déjà en usage
- Des effets positifs sur la motivation et la participation des élèves

Merci !



[cruaudcaroline@gmail.com](mailto:cruaudcaroline@gmail.com)