

Les jeux vidéo sérieux comme systèmes d'apprentissage des langues : vers une architecture pédagogiquement pertinente

Lizandro Becerra

Doctorant

Georges Antoniadis

Directeur de thèse

Science du langage et de l'informatique

22 janvier 2021

Cadre

01

Concepts et définitions

02

Contexte, questions et objectifs

03

Modèles et notre proposition

04

Méthodologie et perspectives

05

Cadre

01

Cadre

- Didactique des langues, la linguistique, l'informatique et le traitement automatique des langues (TAL)
- Digital Game Based Language Learning (DGBLL)
- Computer Assisted Language Learning (CALL)
- Task-based learning (TBLL)

Concepts et définitions

02

Concepts et
définitions

Système d'apprentissage : Un système... qui permet d'établir un pont solide et congruent avec le multimédia, en exploitant au mieux les potentialités techniques et en les adaptant aux intérêts des apprenants dans une synergie intelligente et efficace (Maguy Pothier, 2003).

Serious game : Application dont l'intention initiale est de combiner, de manière cohérente et simultanée, des aspects sérieux, de manière non exhaustive et non exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, voire l'information avec les aspects ludiques des jeux vidéo (Alvarez et al, 2012).

Application ludo-éducative : Une application ludo-éducative doit s'élaborer en combinant un scénario ludique avec un scénario pédagogique ou utilitaire (Alvares citant à Tricot, 2008)

03

Contexte,
Questions et
objectifs

Systeme

- Systeme didactique
- Scenarios ludo-educatif
- Espagnol (LVB)
- Axe : Sauver la planete

Public

- Public francais
- Seconde (Lycée general)
- A2- B1 (CECRL)
- Age 14 – 15

Besoins

- Compréhension orale
- Expression écrite

Questions

03

Contexte,
Questions et
objectifs

Comment un système d'apprentissage pourrait-il contribuer à la pratique des compétences linguistiques des apprenants de langues ?

Dans quelle mesure un scénario ludo-éducatif est-t-il pertinent avec la pratique langagière des apprenants des langues ?

Objectifs

03

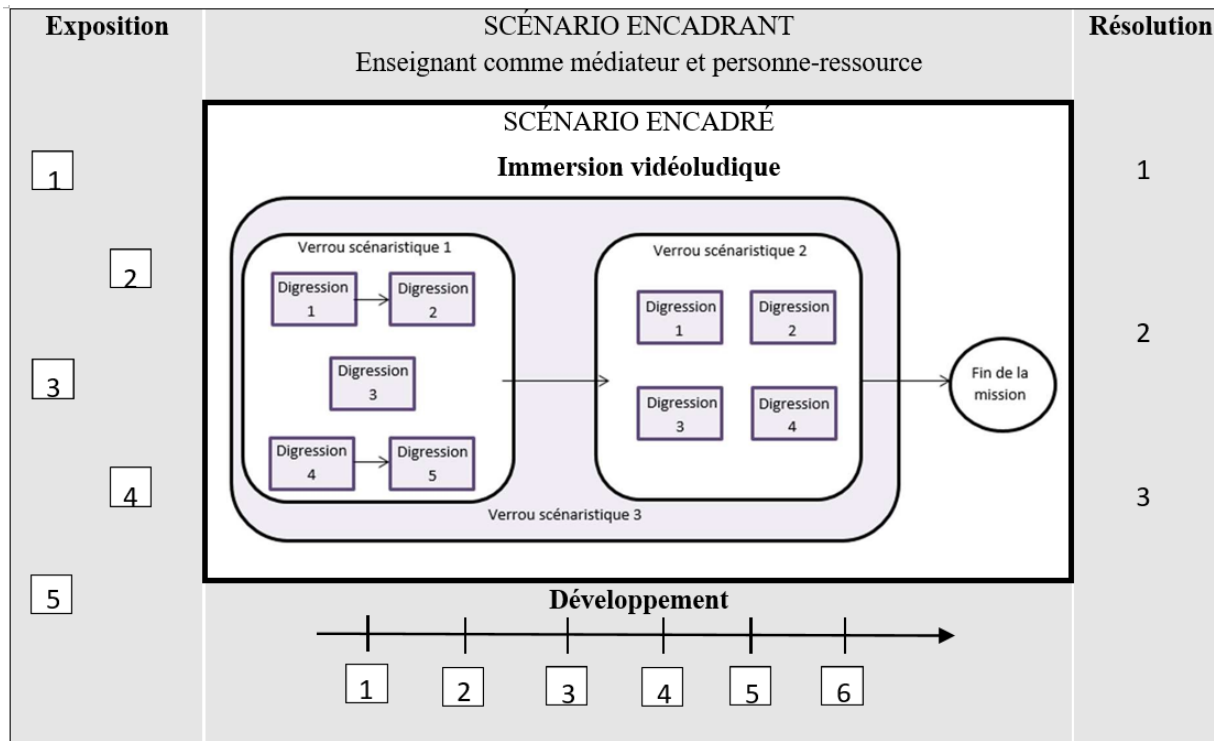
Contexte,
Questions et
objectifs

Concevoir, développer et expérimenter un système d'apprentissage pertinent pour les performances langagiers des apprenants de l'espagnol LVB.

Modèle Scénario Ludo-éducatif

04

Modèle de
scénario
Ludo-
éducatif

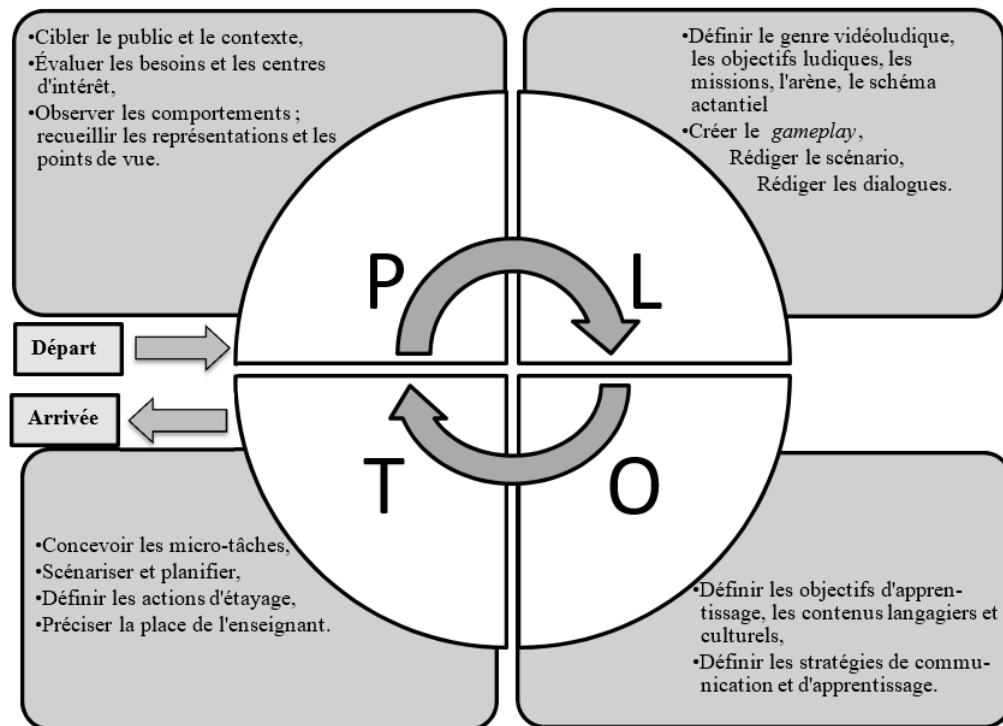


Modèle de scénario ludoéducatif intégrant scénario encadrant et scénario encadré (Laurence Schmall, 2016).

Modèle conception

04

Modèle de
conception

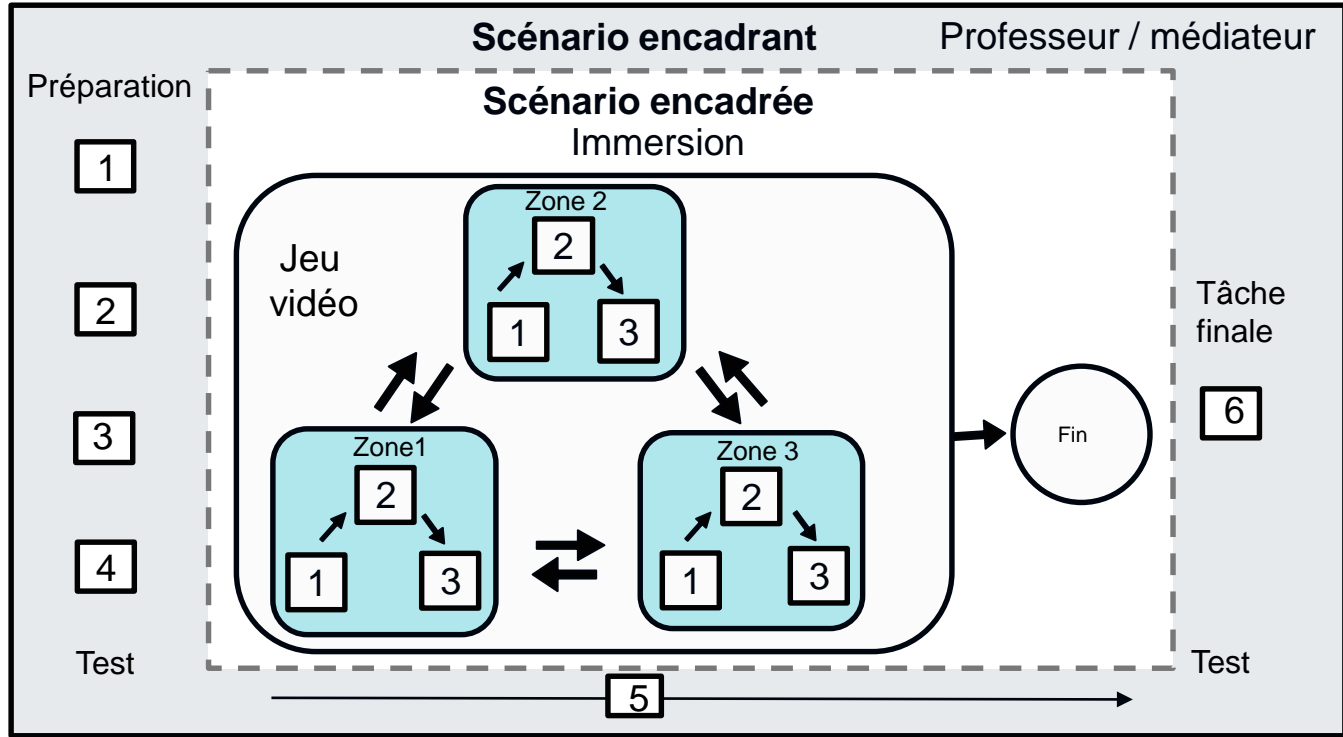


Modèle PLOT : Public, Ludique, Objectifs, Tâches (Laurence Schmoll, 2016).

Proposition Scénario Ludo-éducatif

04

Proposition



Adaptation du scénario Ludo-éducatif

Aspect technique

04

Proposition

Jeu vidéo

- Jeu d'exploration en 3D
- First Person Player
- Non Player Character

Mission

Faire un inventaire d'espèces (plantes, animaux)

Parc naturel virtuel Amazonien

Dans un carnet de bord virtuel

Tâche ludique : rechercher d'espèces, libérer les animaux, prendre de photos.

Tâche langagière : écouter (compréhension orale) écrire des caractéristiques (expression écrite).



Méthodologie

- Méthodologie mixte (Creswell, J. W., & Plano Clark, 2007)
- Trois publics sont concernés : développeur, enseignants et élèves.
- Nous voulons expérimenter notre système avec 90 étudiants, 30 par classe : (15 expérimental) (15 contrôle) LVB espagnol.

Les outils de recueil de données

Développeur	Enseignant	Elève
Questionnaire	Questionnaire Entretien	Questionnaire Entretien Test

- Record learning system (RLS)

Perspectives

05

Méthodologie
et
perspectives

- Tester notre scénario ludo-éducatif
- Evaluer la pertinence par une approche interactionniste de l'apprentissage des langues étrangères (Chapelle, 2001) :
 - potentiel d'apprentissage de la langue
 - adaptation à l'apprenant
 - accent mis sur le sens
 - l'impact
 - l'authenticité
 - la praticité

Merci !

Avez-vous des questions ?
lizandro.becerra-valderrama@univ-grenoble-alpes.fr

CREDITS: This presentation template was created by [Slidesgo](#), including icons by [Flaticon](#), and infographics & images by [Freepik](#).