

Programme des conférences

Jeudi 2 juin : 14h00 — Conférence de Gilles Brougère Université Paris 13

Président de séance :

Qu'entendre par jeu dans l'enseignement et l'apprentissage des langues : diversité des situations et des modalités d'apprentissage

Parler de jeu ne permet de saisir que partiellement ce dont il s'agit. Derrière le vocable de jeu se mettent en place des activités qui ont toutes les caractéristiques du jeu, d'autres qui sont des hybrides entre jeu et exercice scolaire, d'autres encore que l'on baptise d'activités ludiques et dont le lien avec le jeu est souvent ténu si ce n'est qu'il s'agit d'activités qui sont supposés moins ennuyeuses, plus amusantes que d'autres. Mais quand on parle d'apprentissage d'une langue, de quoi s'agit-il, des apprentissages en situations informelles qui peuvent se faire autour d'un jeu en ligne ou d'autres formes de jeu ou des apprentissages en situations formelles, plus ou moins scolaires, où le jeu est proposé pour ses effets éducatifs (ou moins supposés) et non plus seulement dans une perspective de divertissement. La conférence tentera de clarifier la question des enjeux du jeu dans l'enseignement et l'apprentissage d'une langue seconde en croisant approches du jeu et analyse des modalités de l'apprentissage. Elle s'appuiera entre autres sur les résultats d'un questionnaire destinés aux étudiants en Français langue étrangère en collaboration avec l'université autonome du Mexique.

Biographie



Gilles Brougère est professeur en Sciences de l'éducation à l'université Paris 13 - Sorbonne Paris Cité, directeur de l'école doctorale ERASME (réunissant l'ensemble des sciences humaines et sociales de Paris 13), et responsable de la spécialité sciences du jeu du Master en sciences de l'éducation. Il appartient au centre de recherche interuniversitaire Expérience, Ressources Culturelles, Education (EXPERICE) au sein duquel il développe des recherches sur le jouet, la culture enfantine de masse, les relations entre jeu et éducation, l'éducation préscolaire comparée et les apprentissages en situation informelle. Il a publié, entre autres, *Jouets et compagnie* (Stock, 2003), *Jouer/Apprendre* (Economica, 2005), avec Anne-Lise Ulmann il a dirigé l'ouvrage collectif *Apprendre de la vie quotidienne* (PUF, 2009), avec Giulia Fabbiano *Apprentissages en situation touristique* (Septentrion, 2014) et avec Sylvie Rayna *Petites enfance, migrations et diversités* (PIE Lang, 2014) et *Le care dans l'éducation préscolaire* (PIE Lang, 2015)

Vendredi 3 juin : 9h30 — Conférence de Jean-Rémi Lapaire Université Bordeaux-Montaigne

Président de séance :

Le jeu social de la parole: apports de la pragmatique et des études gestuelles à l'enseignement-apprentissage des langues

Marginalisées dans la formation des professeurs de langues vivantes, la pragmatique et les études gestuelles livrent pourtant les clés de la grammaire sociale (et de la grammaire tout court) de la parole. Des premiers travaux de Goffman sur la "présentation de soi" sur la scène sociale aux travaux plus récents des gestualistes sur la production et la transmission corporelles du sens, nous démontrons l'intérêt d'intégrer ou de réintégrer ces deux disciplines au niveau théorique de la didactique des langues et au niveau concret, quotidien, des pratiques pédagogiques. De nombreux exemples de situations rejouées seront fournis (photos, vidéos).

Biographie



Jean-Rémi Lapaire est professeur de linguistique anglaise, de didactique des langues et d'études gestuelles à l'Université Bordeaux Montaigne depuis 2001. Rattaché au département des études anglophones, il intervient également en sciences du langage (communication scientifique) et en arts du spectacle (théories anglo-américaines de la performance, du mouvement et de la danse). Attaché à lier la science et les arts, l'abstraction et l'incorporation, les humanités traditionnelles et la modernité, il a développé des séminaires multimodaux intégrant la gestualité à la réflexion rationnelle, les modalités sensorielles aux activités numériques, la recherche création à la recherche action en pédagogie universitaire. Il tente également de réinvestir et de redéfinir les lieux d'enseignement dans leurs usages. Il collabore régulièrement (cotutelles, échanges, festivals étudiants) avec des universités d'Italie, du Brésil, de Slovaquie et d'Ukraine.

Vendredi 3 juin : 14h00 — Conférence de Julian Alvarez

Université Lille 1

Président de séance :

Modèle évaluatif CEPAJe dédié à la ludopédagogie

Cette présentation a pour objectif de présenter un modèle, appelé CEPAJe, destiné à évaluer une activité ludopédagogique. Plus concrètement, lorsqu'un enseignant ou un formateur souhaite utiliser du jeu pour enseigner, former, entraîner, comment peut-il identifier les points forts et faibles de l'activité proposée ? Le modèle se propose de balayer différentes dimensions qui prennent en compte, le contexte, les apprenants, le scénario pédagogique, le jeu mobilisé et l'apprenant mis en présence. Ces différentes dimensions sont ensuite croisées avec les différentes phases de l'activité ludopédagogique, à savoir : l'introduction du jeu, son animation et son débriefing. A cela se rajoute des pré-requis comme la compétence à jouer et la culture vidéoludique. Après avoir exposé l'origine de la création de ce modèle, l'idée sera de passer en revue les différentes dimensions en apportant des précisions pratiques et théoriques. En conclusion, des perspectives seront présentées avant de laisser court à des échanges avec la salle.

Biographie



Docteur en sciences de l'information et de la communication, Julian Alvarez a obtenu sa thèse en 2007 à l'université de Toulouse 2. Il est professeur associé à Lille 1 au département des Sciences de l'Education au sein du laboratoire le CIREL depuis 2012. Sa spécialité concerne les TICE et notamment le Serious game. Les travaux de recherche menés sont axés sur la typologie des Serious games, leur conception et le déploiement dans le milieu de la formation, de la santé et de la communication. En parallèle, Julian dispense des cours de Serious games à l'Université Lille 1. A ce jour, Julian a été impliqué dans la conception et le développement de plus de 150 Advergames (jeux publicitaires), Edugames (jeux ludo-éducatifs) et Casual games (petits jeux vidéo), réalisations faites notamment pour le compte des éditions Milan, Dupuis, TF1, La cité de l'espace, CNES, CNRS, l'ENAC, l'Académie de Toulouse et Orange Labs.

Samedi 4 juin : 9h00 — Atelier (pratiques corporelles) Jean-
Rémi Lapaire/Annie Bourdié
Université Bordeaux-Montaigne / Université Paris Est
Créteil

Il s'agit un prolongement en acte de la conférence de Jean-Rémi Lapaire sur "Le jeu social de la parole". Aucune pratique antérieure de l'expression corporelle ou des arts de la scène n'est requise.

Nos corps en jeux

Nos identités et nos actions sont en flux et en jeux constants. Dans cet atelier nous abordons ensemble, de façon simple et vivante, l'inscription du corps dans l'espace physique et social. Nous étudions les modalités individuelles et collectives de la perception et du mouvement, nous mettons en évidence les paramètres que sont la forme, la qualité, la dynamique, sans oublier l'accordage avec les autres.

Socialement, nous nous intéressons aux conduites corporelles en situation de rencontre (se croiser, entrer en contact, rompre le contact). Nous éduquons la sensibilité aux phénomènes spontanés d'ajustement entre individus et entre groupes. Nous voyons comment des communautés distinctes développent leurs propres codes et nous nous interrogeons sur ce qui se passe spontanément lorsque celles-ci entrent en contact et dialoguent.

Biographie



Annie Bourdié est professeure d'Education Physique et Sportive à l'Université Paris Est Créteil où elle enseigne la danse, la médiation artistique et les pratiques de communication. Elle est également chorégraphe de la compagnie LAPSIL'ASILUSE et membre du collectif de danseurs "artistes" CHAUFFE QUI PEUT. Docteure en Sciences Humaines et Sociales, spécialisée dans les Arts du Spectacle, ses recherches portent sur les représentations sociales du corps et de la danse dans leur dimension interculturelle (plus particulièrement autour de l'Afrique subsaharienne et du Japon).

Programme des ateliers

Jeudi 2 juin : 15h30-16h15 — Atelier A

Salle

**Qu'entendre par jeu dans l'enseignement et l'apprentissage des langues :
diversité des situations et des modalités d'apprentissage**

Cet atelier constitue un prolongement de la conférence de Gilles Brougère.

Intervenant : Gilles Brougère, Université Paris 13

Président de séance :

Jeudi 2 juin : 15h30-16h15 — Atelier B

Salle

Les jeux de théâtre pour faciliter l'enseignement et favoriser l'apprentissage en FLE

Intervenante : Frédérique Treffandier, CAVILAM - Alliance française

Président de séance :

Le jeu et le théâtre apportent à l'enseignement et à la classe de langue un univers construit à la fois sur le respect de règles, l'écoute et l'attention aux autres ainsi que sur une dimension créative conduisant à l'expression libérée. En adaptant les techniques du jeu d'acteur aux objectifs particuliers et à l'espace de la classe de langue, il est possible de créer un lieu où la communication en langue étrangère est vécue comme authentique. Ces techniques simples inspirées par le théâtre placent les participants dans une situation dans laquelle ils découvrent et pratiquent une communication globale intégrant intimement le non-verbal et la langue. Les apprenants/comédiens vivent la langue en situation et en relation permanente avec l'autre. Dans les groupes internationaux, la réflexion sur l'expérience vécue permet de développer les compétences interculturelles. Les participants sont amenés à improviser, à réagir spontanément à des situations inattendues, à adopter la personnalité d'un autre, à prendre conscience de leur place dans l'espace de jeu et à apprendre à maîtriser une gestualité expressive adéquate. Ils partagent le « jeu » avec leurs camarades/collègues et s'engagent de manière consciente dans l'élaboration d'une activité d'équipe enthousiasmante et valorisante.

Jeudi 2 juin : 15h30-16h15 — Atelier C

Salle

*Jeu de rôle enregistré. Retour d'expérience d'une simulation d'entretien d'embauche dans
un cours de français des affaires*

Intervenante : Zsuzsa KIS, Université Jean Moulin Lyon 3

Président de séance :

Le jeu, sous ses formes diverses, permet aux étudiants d'acquérir des compétences professionnelles. L'IAE-Lyon accueille des étudiants internationaux en master de gestion préparant un double diplôme. Un stage en entreprise complète leur formation au deuxième semestre. Ces étudiants doivent donc acquérir dans le cours de « français des affaires » du

premier semestre les connaissances et les savoir-faire nécessaires pour pouvoir postuler dans une entreprise en France en tant que stagiaires.

La méthode de la simulation globale¹, jeu de rôle en entreprise², est un moyen ludique, permettant aux étudiants d'acquérir ces compétences. L'intervention sera focalisée sur la séance de l'entretien d'embauche, composée de deux cours de deux heures. La simulation est complétée par un enregistrement vidéo de ces entretiens. Celui-ci permet une mise à distance et une prise de conscience par les apprenants de leur degré d'assimilation de la situation.

L'intervention s'appuiera sur la présentation de l'expérience pédagogique suivie d'une réflexion théorique sur le jeu de rôle dans l'apprentissage.

Jeudi 2 juin : 15h30-16h15 — Atelier D

Salle

Mise en « jeu » de l'interaction orale dans le cadre de l'enseignement de l'anglais dans le secteur LANSAD à l'ULCO. Un exemple en Licence 3e année en Éco-gestion.

Intervenante : Sophie Dufossé Sournin, ESPE de Limoges

Président de séance :

Nous avons l'intention d'expliquer comment nous avons développé la prise de parole entre étudiants pendant les séances d'anglais LANSAD en Licence 3^e année d'économie-gestion du CGU de Dunkerque. L'interaction orale est devenue l'activité saillante développée lors des TDs de langue par la mise en place d'exercices systématiques, quasi-ritualisés, de type CLES 2. Chaque scénario proposé a conduit les paires constituées à « jouer » une situation authentique sous la forme d'une tâche finale intermédiaire s'inscrivant dans le domaine professionnel des étudiants. Le challenge instauré en fin de séance a pris l'aspect d'un jeu de rôle évalué selon les critères du niveau B2 du CECRL. Il est apparu comme un maillon de la chaîne menant progressivement à la tâche finale proposée en guise d'examen terminal, ou mise en scène « grandeur nature » des situations travaillées lors des cours précédents. Ces jeux ont suivi une trame pré-établie par l'enseignante et des exercices fondés sur la répétition ou la demande de reformulation. L'objectif était de favoriser l'apprentissage par l'action et la création d'automatismes. Il était atteint lorsque les étudiants pouvaient mener une interaction orale en quasi-autonomie, par une production la plus authentique possible, tout en se préparant au CLES obligatoire en Licence.

Jeudi 2 juin : 16h15-17h00 — Atelier E

Salle

Le jeu de rôle de science-fiction comme nouvelle modalité pédagogique pour les enseignements des langues étrangères des futurs ingénieurs.

Intervenant : Philippe Lépinard, Université Paris-Est Créteil

Président de séance :

¹ Yaiche, Francis, *Les simulations globales, mode d'emploi*, Paris, Hachette Livre FLE, 1996.

² Bombardieri, Corinne, *L'Entreprise*, Paris, Hachette, 1996.

Les jeux de rôle papier / crayon sont des jeux de société dont l'action se situe dans un univers imaginaire partagé par l'ensemble des joueurs : on ne trouve aucune technologie immersive complexe et onéreuse. Cette absence de dispositif technique supprime les contraintes intrinsèques à tout jeu vidéo et jeu de plateau. Ce sont les joueurs, avec l'aide d'un maître du jeu (MJ), qui vont co-concevoir l'histoire en s'appuyant sur quelques éléments de décors préalablement posés. L'improvisation narrative est la clé de ce type de jeu. Adossé à des logiques de *gamification* ou de *game-based learning*, les jeux de rôle sont de formidables vecteurs de discussion qui nécessitent un engagement important et obligatoire de la part des participants. On entrevoit les trois conditions de la motivation identifiées par la *self-determination theory* : l'autonomie, la compétence et les relations sociales (Deci & Ryan, 1985 ; 2000). Notre communication souhaite aborder un jeu en particulier : Eclipse Phase. L'histoire se déroule dans un monde post-apocalyptique où le perfectionnement humain via la technologie (transhumanisme) est devenu la règle. Ce contexte permet d'imaginer une nouvelle modalité pédagogique pour l'apprentissage de l'anglais en école d'ingénieurs. En effet, l'immersion dans cet univers très technocentré, et donc axé sur les problématiques intéressantes directement les futurs ingénieurs, nous semble pertinent pour faciliter le développement des compétences en langues.

Jeudi 2 juin : 16h15-17h00 — Atelier F

Salle

« **Check your SMILE, 1^{er} prototype de plateforme collaborative multidisciplinaire pour l'apprentissage du vocabulaire de spécialité** »

Intervenante : Nadia Yassine-Diab, Université Toulouse 3 Paul Sabatier

Président de séance

Le prototype de site web collaboratif et ludo-éducatif « Check Your SMILE » se donne pour ambition de permettre et de faciliter l'apprentissage du lexique de spécialité (lié à un domaine professionnel) en langue étrangère. L'objectif à terme est de privilégier à la fois l'apprentissage en autonomie, la responsabilisation de l'apprenant et la co-construction du savoir lexical et scientifique dont ils auront besoin dans leur vie universitaire et surtout professionnelle. Les objectifs opérationnels se déclinent ainsi :

- Mise en place de jeux en ligne pour l'apprentissage du vocabulaire technique en langue étrangère
- Valorisation de l'investissement étudiant par la co-construction du savoir et la collaboration au sein de la plateforme
- Optimisation des enseignements de langues en présentiel, en déchargeant l'enseignant d'une partie des enseignements terminologiques et en privilégiant la coopération entre enseignants
- Développement de l'autonomie des étudiants et gestion de l'hétérogénéité
- Promotion de la francophonie et accueil linguistique des étudiants étrangers

Nous nous proposons de présenter Check your SMILE, ses principes fondateurs et ses dernières évolutions.

Jeudi 2 juin : 16h15-17h00 — Atelier G

Salle

Un jeu sérieux pour savoir prononcer les mots savants des langues de spécialité à l'aide de l'Alphabet Phonétique International.

Intervenants : Mahdi nacim Amazouz / Franck Zumstein, Université Paris 7

Président de séance :

À travers cette communication, nous proposons de présenter un projet de travail doctoral qui aboutira à la création d'un jeu sérieux pour l'aide à l'apprentissage de l'Alphabet Phonétique International (API) pour la langue anglaise. Nous comptons développer ce programme en premier lieu à l'attention de nos étudiants anglicistes, mais souhaitons également élaborer en parallèle une version pour le secteur LANSAD. Pour les formations de ce secteur qui intègrent l'API dans l'enseignement de la prononciation de l'anglais, il nous semble que cet outil pourrait constituer un complément bienvenu. Nous prévoyons des périodes d'expérimentation au cours de la troisième année de doctorat. L'intérêt évident d'un tel logiciel est de passer par le jeu pour stimuler la motivation des étudiants. Nous montrerons comment il pourrait être une aide efficace, notamment pour la prononciation des mots de la langue savante dans chacune des spécialités du secteur. Le jeu générera des activités à partir de données écrites et/ou orales. Les corpus des données linguistiques qui pourront être intégrés dans le jeu ne seront pas fermés mais modulables en fonction des spécialités. Par ailleurs, les choix qui président à la sélection de leurs contenus seront le fruit de recherches linguistiques menées sur le terrain, et dans le cadre d'un enseignement de la prononciation de l'anglais, fondée sur les travaux de Lionel Guierre (morpho-phonologie, grapho-phonologie et règles accentuelles), de Peter Roach et John Wells (dictionnaires de prononciation, interface phonétique-phonologie et *connected speech*). Ce travail, mené en amont, nous permettra de déterminer les erreurs récurrentes dont nous essaierons d'établir une typologie afin de déterminer les priorités dans l'apprentissage de l'API.

Jeudi 2 juin : 16h15-17h00 — Atelier H

Salle

Jeux numériques en LANSAD : LEGO digital designer et autres mésaventures

Intervenantes : Joséphine Rémon, Université Lyon 2

Président de séance :

L'objectif de notre communication est de proposer une grille de lecture des potentialités de ressources et activités numériques ludiques pour la pratique langagière, au regard de leur caractère langagier, motivationnel et créatif. Certaines ressources numériques telles que les robots conversationnels ou la fiction interactive restent encore trop confidentielles alors qu'elles ont un potentiel de motivation élevé. A travers les exemples de multiples activités et ressources numériques collectées au cours de nombreuses années de pratique, nous dressons une échelle en fonction de la manière dont elles peuvent impliquer le corps et/ou le langage, spécialisé ou général. Nous interrogeons, par le biais de cet inventaire de ressources, la notion de jeu, d'interaction, de motivation, d'implication du corps et de didactisation. Nous observons en particulier la pratique d'un enseignant qui utilise LEGO Digital Designer avec des étudiants en informatique. Nous croisons les intentions de l'enseignant avec la réception de cette ressource par les étudiants et par l'institution.

Vendredi 3 juin : 10h45-11h30 — Atelier I

Salle

Des jeux pour l'apprentissage informel des langues étrangères : panorama de l'offre et pistes d'articulation avec la classe

Intervenante : Haydée Silva, Universidad Nacional Autónoma de México

Président de séance :

Malgré ce que peut laisser croire la mode récente de la « gamification », jeu et enseignement/apprentissage des langues ont partie liée depuis fort longtemps. Néanmoins, l'articulation possible entre ces deux notions –et, surtout, entre les représentations et les pratiques auxquelles chacune d'entre elles renvoie– reste problématique. À l'heure où les discours relatifs à un apprentissage tout au long de la vie gagnent de plus en plus de légitimité institutionnelle, et où les transformations sociétales et technologiques semblent laisser une plus large place au jeu et à l'apprentissage informel, il convient de se pencher sur les différents types de ressources ludiques propices à un apprentissage informel qu'offre le monde actuel aux apprenants/utilisateurs d'une langue étrangère, pour s'interroger ensuite sur les articulations possibles voire souhaitables avec l'apprentissage en situation formelle. Lors de cet atelier, nous découvrirons donc un éventail diversifié de jeux tangibles et virtuels pour l'apprentissage informel de différentes langues étrangères, et nous explorerons ensemble quelques pistes possibles d'exploitation en classe.

Vendredi 3 juin : 10h45-11h30 — Atelier J

Salle

MOOC, conception de micro-tâches et ludification de l'apprentissage

Intervenantes : Christelle Hoppe, Université de Nantes/INALCO

Président de séance :

Les jeux, les simulations sont mentionnés comme des activités sociales qui favorisent l'apprentissage et développent la motivation, le plaisir, l'autonomie chez les apprenants de langue. Si l'apprentissage par le jeu sous-entend interaction et action, il existe aussi un certain potentiel au travail individuel de l'apprenant face à un ordinateur (Demaizière, 1983). La conception de tâches et micro-tâches qui puissent aussi servir à apprendre une langue par le jeu et la ludification des dispositifs offrent un contexte favorable à la mise en œuvre « d'épisodes » d'apprentissage au cœur d'un environnement dans lequel les apprenants peuvent interagir et échanger ensemble (Dowes, 2010). Ce type de contexte ou épisodes se retrouvent dans l'environnement des Mooc puisqu'ils font l'objet d'expériences imprévisibles à chaque fois différentes et à chaque ouverture de session. Si l'interaction engage l'apprenant et le relie à son environnement, elle ne joue cependant pas le seul rôle. Par le jeu, dans ces dispositifs « les individus profitent des erreurs et des réussites des autres aussi bien que des leurs ». (Bandura, 1986) Nous proposons, dans cette communication, un retour d'expérience sur la relation enseignement/apprentissage en langues dans le Mooc Paroles de FLE qui a réuni 10755 participants de 140 nationalités différentes.

Vendredi 3 juin : 10h45-11h30 — Atelier K

Salle

Prototypes de jeux numériques pour l'apprentissage des langues : présentation, méthodologie et test-utilisateur

Intervenants: Racha Hallal, Pauline Ballot, Mathieu Loiseau, Université Grenoble Alpes

Président de séance :

Dans le cadre du projet *Innovalangues*, le groupe de travail Gamer (Gaming applications for multilingual educational resources) cherche à produire des ressources ludiques pour l'enseignement / apprentissage des langues et penser les façons d'intégrer le jeu dans les pratiques. Notre stratégie de conception vise à susciter l'émergence d'une attitude ludique chez l'apprenant (Silva, 2008), par le recours à des mécaniques de jeu éprouvées. Pour concevoir nos jeux, à l'instar de Söbke, Bröker et Kornadt (2013), nous nous appuyons sur les Cots (Commercial Off The Shelf) qui présentent des systèmes-jeu aptes à engager les apprenants dans l'activité de jouer (Loiseau, Zampa et Rebourgeon, 2015) sans entraîner des coûts exorbitants.

Gamer compte à ce jour plusieurs prototypes de jeux numériques dont les plus aboutis sont *Magic Word* et *Game of Words* : le premier est un jeu de lettres favorisant le travail sur la morphologie et le second est un jeu de devinette tourné vers l'interaction orale synchrone. Dans l'objectif de mettre les jeux à disposition de la communauté enseignante et apprenante, un premier test utilisateur a été mené auprès d'enseignants de langue. Le but est de confronter les prototypes aux futurs utilisateurs, d'obtenir des données sur les modalités d'usage du jeu en classe de langue, et de faire émerger les besoins fonctionnels en vue de concevoir les versions ultérieures. Dans cette communication, nous reviendrons sur la démarche de conception, les fondements théoriques qui la sous-tendent ainsi que les orientations futures que nous souhaiterions donner à ces prototypes.

Vendredi 3 juin : 10h45-11h30 — Atelier L

Salle

Role play: The best way to teach intercultural communication?

Intervenantes : Dana Di Pardo Léon-Henri, Bhawana Jain, Université de Franche-Comté

Président de séance :

In our globalised and constantly changing society, intercultural communication has become equally as important to learn and teach as verbal and nonverbal communication. In the context of higher education and language learning, as students prepare for their careers and future professional employment, they should be given the opportunity to explore, analyze and learn about realistic situations. For language instructors, the challenge is to actively engage the students and stimulate their creativity while providing meaningful and practical activities. Ideally, the objective is to provide significant learning experiences and pedagogical approaches that will encourage and assist them in communicating during and long after their higher education experience. This paper proposes to present a role play peer collaborative activity designed to teach language for special purposes (Business English) and render students more sensitive to intercultural communication issues. This didactic approach was implemented in the IUT – TC department setting, but since the subject matter is universal in nature, it can be readapted and used for many other settings and languages. An analysis of the sixty student questionnaires will also be presented.

Vendredi 3 juin : 11.30-12.15 — Atelier M

Salle

Un jeu sérieux pour savoir prononcer les mots savants des langues de spécialité à l'aide de l'Alphabet Phonétique International.

Intervenants : Mahdi nacim Amazouz / Franck Zumstein, Université Paris 7

Président de séance :

! Répétition de l'atelier G !

À travers cette communication, nous proposons de présenter un projet de travail doctoral qui aboutira à la création d'un jeu sérieux pour l'aide à l'apprentissage de l'Alphabet Phonétique International (API) pour la langue anglaise. Nous comptons développer ce programme en premier lieu à l'attention de nos étudiants anglicistes, mais souhaitons également élaborer en parallèle une version pour le secteur LANSAD. Pour les formations de ce secteur qui intègrent l'API dans l'enseignement de la prononciation de l'anglais, il nous semble que cet outil pourrait constituer un complément bienvenu. Nous prévoyons des périodes d'expérimentation au cours de la troisième année de doctorat. L'intérêt évident d'un tel logiciel est de passer par le jeu pour stimuler la motivation des étudiants. Nous montrerons comment il pourrait être une aide efficace, notamment pour la prononciation des mots de la langue savante dans chacune des spécialités du secteur. Le jeu générera des activités à partir de données écrites et/ou orales. Les corpus des données linguistiques qui pourront être intégrés dans le jeu ne seront pas fermés mais modulables en fonction des spécialités. Par ailleurs, les choix qui président à la sélection de leurs contenus seront le fruit de recherches linguistiques menées sur le terrain, et dans le cadre d'un enseignement de la prononciation de l'anglais, fondée sur les travaux de Lionel Guierre (morpho-phonologie, grapho-phonologie et règles accentuelles), de Peter Roach et John Wells (dictionnaires de prononciation, interface phonétique-phonologie et *connected speech*). Ce travail, mené en amont, nous permettra de déterminer les erreurs récurrentes dont nous essaierons d'établir une typologie afin de déterminer les priorités dans l'apprentissage de l'API.

Vendredi 3 juin : 11.30-12.15 — Atelier N

Salle

Création d'un jeu de société pour l'apprentissage de l'anglais naval et maritime

Intervenant : Alcino Ferreira, BCRM Brest – Ecole Navale

Président de séance :

La maîtrise de l'anglais de communication maritime repose sur une part importante de prérequis lexicaux. Ainsi, avant de pouvoir utiliser la langue pour agir, les apprenants se trouvent contraints de mémoriser beaucoup de termes nouveaux, dont bon nombre sont inconnus, même des locuteurs natifs. Les parties de navire, les termes relatifs au positionnement, ou encore la phraséologie spécifique de la radio VHF marine sont autant de termes qui doivent être appris, avant d'être utilisés pour produire des énoncés acceptables sur le plan de la grammaire spécifique des phrases standardisées de communication maritime, (le SMCP). La recherche a montré que des quizzes répétés peuvent aider à mémoriser des connaissances simples. Cependant, cette activité est peu motivante. Nous montrerons

pourquoi nous avons proposé un jeu de société pour permettre cette activité, et nous décrirons le jeu actuellement en cours de développement à l'École Navale.

Vendredi 3 juin : 11.30-12.15 — Atelier O

Salle

Kanji Crunch : Apprentissage dissocié des habiletés et autonomisation de la compétence graphique par le jeu vidéo en mandarin langues étrangères

Intervenants : Yoann Goudin, Mathieu Loiseau, Claire Chaix, Manon Meunier-Carus, Jo-Ann Pesquet et Rémi Rondin, Université Grenoble Alpes

Président de séance :

La croissance exponentielle des effectifs universitaires en mandarin langue étrangère, déjà majoritaires, concerne tous les publics, LANSAD inclus. Pour une langue aussi distante et à volume horaire comparable, l'objectif de l'autonomie au terme du cycle d'apprentissage encore plus court en IUT est une gageure plus grande encore. Car outre les cinq habiletés, une compétence graphique est un prérequis pour l'accès à l'écrit. Les différentes stratégies existantes sont méritantes mais pas satisfaisantes d'autant plus que notre environnement induit une médiation primordiale de l'informatique qui réduit les pratiques kinésiques à la portion congrue et bouleverse notre rapport au texte. En partant de l'analyse des besoins et des contraintes techniques pour un jeu développé à l'Université, notre communication présentera comment dans une approche didactique qui prend en compte les paramètres évoqués ci-dessus, la compétence graphique en mandarin langue étrangère est sous-traitée à un jeu vidéo de type match 3 tiles game. Jeu sérieux pour débutant absolu en langue, nous présenterons les différentes étapes de notre processus jusqu'à l'élaboration d'un cahier des charges en passant par une phase de test piloté à l'Université de Grenoble début 2016. Nous mettrons l'accent sur trois dimensions de notre recherche : l'intégration aux pratiques langagières, la focalisation sur l'émergence de l'attitude ludique ainsi que la progression didactique au service de l'apprentissage visant à une double autonomie, pour l'apprentissage des sinogrammes à l'Université ainsi que pour la réactivation et l'enrichissement lexical plus tard.

Vendredi 3 juin : 11.30-12.15 — Atelier P

Salle

Mise en « jeu » de l'interaction orale dans le cadre de l'enseignement de l'anglais dans le secteur LANSAD à l'ULCO. Un exemple en Licence 3e année en Éco-gestion.

Intervenante : Sophie Dufossé Sournin, ESPE de Limoges

Président de séance :

! Répétition de l'atelier D !

Nous avons l'intention d'expliquer comment nous avons développé la prise de parole entre étudiants pendant les séances d'anglais LANSAD en Licence 3^e année d'économie-gestion du CGU de Dunkerque. L'interaction orale est devenue l'activité saillante développée lors des TDs de langue par la mise en place d'exercices systématiques, quasi-ritualisés, de type CLES 2. Chaque scénario proposé a conduit les paires constituées à « jouer » une situation authentique sous la forme d'une tâche finale intermédiaire s'inscrivant dans le domaine

professionnel des étudiants. Le challenge instauré en fin de séance a pris l'aspect d'un jeu de rôle évalué selon les critères du niveau B2 du CECRL. Il est apparu comme un maillon de la chaîne menant progressivement à la tâche finale proposée en guise d'examen terminal, ou mise en scène « grandeur nature » des situations travaillées lors des cours précédents. Ces jeux ont suivi une trame pré-établie par l'enseignante et des exercices fondés sur la répétition ou la demande de reformulation. L'objectif était de favoriser l'apprentissage par l'action et la création d'automatismes. Il était atteint lorsque les étudiants pouvaient mener une interaction orale en quasi-autonomie, par une production la plus authentique possible, tout en se préparant au CLES obligatoire en Licence.

Vendredi 3 juin : 16h00-16h45 — Atelier Q

Salle

Modèle évaluatif CEPAJe dédié à la ludopédagogie

Cet atelier constitue un prolongement de la conférence de Julian Alvarez.

Intervenant : Julian Alvarez, Université Lille 1

Président de séance :

Vendredi 3 juin : 16h00-16h45 — Atelier R

Salle

Arts de la scène et apprentissage. Pratiques pour le français langue étrangère.

Intervenante : Lydie Parisse, Université de Toulouse 2 Jean Jaurès

Président de séance

Nous présenterons, du point de vue du pédagogue et du metteur en scène professionnel, les réflexions provoquées par la pratique théâtrale en français langue étrangère à l'université, avec des apprenants de niveau B2-C1. Nous analyserons en particulier comment la pratique artistique agit comme un vecteur et un observatoire de l'apprentissage, envisagé comme un processus de mutation vers une langue-culture autre, et comme une démarche paradoxale qui consiste à se dépouiller de ses *habitus*, à « désapprendre ». Cet atelier de pratique est mené en lien avec une recherche théorique dont le fil conducteur est l'étude de la création littéraire et artistique dans son rapport paradoxal à l'altérité, dans son rapport à une parole qui manque à son objet dans le contexte d'une crise du langage. Nous présenterons ces réflexions à partir d'un travail de participation à un spectacle professionnel, autour d'un atelier mené en 2012-2013, en nous appuyant sur les carnets de bord rédigés par les apprenants.

Vendredi 3 juin : 16h00-16h45 — Atelier S

Salle

« Check your SMILE, 1^{er} prototype de plateforme collaborative multidisciplinaire pour l'apprentissage du vocabulaire de spécialité »

Intervenante : Nadia Yassine-Diab, Université Toulouse 3 Paul Sabatier

Président de séance

Le prototype de site web collaboratif et ludo-éducatif « Check Your SMILE » se donne pour ambition de permettre et de faciliter l'apprentissage du lexique de spécialité (lié à un domaine professionnel) en langue étrangère. L'objectif à terme est de privilégier à la fois l'apprentissage en autonomie, la responsabilisation de l'apprenant et la co-construction du savoir lexical et scientifique dont ils auront besoin dans leur vie universitaire et surtout professionnelle. Les objectifs opérationnels se déclinent ainsi :

- Mise en place de jeux en ligne pour l'apprentissage du vocabulaire technique en langue étrangère
- Valorisation de l'investissement étudiant par la co-construction du savoir et la collaboration au sein de la plateforme
- Optimisation des enseignements de langues en présentiel, en déchargeant l'enseignant d'une partie des enseignements terminologiques et en privilégiant la coopération entre enseignants
- Développement de l'autonomie des étudiants et gestion de l'hétérogénéité
- Promotion de la francophonie et accueil linguistique des étudiants étrangers

Nous nous proposons de présenter Check your SMILE, ses principes fondateurs et ses dernières évolutions.

Vendredi 3 juin : 16h00-16h45 — Atelier T

Salle

"Développement cognitif et apprentissage de l'anglais économique et commercial en IUT: les mondes virtuels"

Intervenante : Virginie Privas-Bréauté, UT Jean Moulin - Lyon 3

Président de séance :

L'utilisation des mondes virtuels dans le monde de l'enseignement reste encore largement marginale et controversée en France. Or, des recherches internationales montrent la valeur éducative de ces dispositifs innovants laissant place à la créativité de l'apprenant. Nous avons souhaité vérifier cette valeur des jeux vidéo sérieux et avons donc mené une expérience avec des étudiants de 2^e année en DUT Gestion administrative et commerciale des organisations en recourant au jeu multijoueurs multimensionnels Second Life. Nous proposons de revenir, dans cet article, sur les points forts du dispositif lorsqu'il s'agit d'apprendre et/ ou de consolider des compétences linguistiques et générales dans le cadre de cours d'anglais de spécialité. Nous nous référerons au paradigme de l'énaction développé par Francisco Varela pour fournir le cadre conceptuel de notre démarche scientifique et démontrer que la création d'avatars dans les mondes virtuels peut faciliter le développement cognitif des étudiants apprenant l'anglais.

Samedi 4 juin : 10h45-11h30 — Atelier U

Salle

Situations et modalités d'apprentissage

Intervenante : Kerrie MCKIM, Université d'Arizona, Etats-Unis

Président de séance :

« Le jeu en classe de langue fournit l'occasion de vivre la langue en action et en relation. » (Silva, 2009) La simulation globale, un jeu de rôle à long terme dont la pratique est impliquée dans les cours de langue depuis plusieurs décennies (cf. Debyser, 1974, 1991), est de plus en plus utilisée aujourd'hui grâce aux possibilités offertes par les sites Internet et les médias sociaux.

En nous basant sur les notions de l'apprentissage des langues assisté par des jeux (*game-mediated language learning*) et une pédagogie inversée, nous présenterons une simulation globale inversée où la préparation et la production écrite sont faites en ligne alors que l'action du jeu se déroule en présentiel. A titre d'exemple, nous montrerons quelques extraits d'une simulation globale réalisée où les apprenants californiens vivent une réalité alternée en étant les habitants d'un immeuble situé dans le Vieux Lyon.

Suite à l'exposition de cette simulation basée à Lyon, nous présenterons notre deuxième partie de la communication sur l'intégration des mobiles lors d'une simulation inversée. Les mobiles sont utilisés en présentiel pour lier les tâches faites en présentiel et celles à distance. Nous montrerons comment la production écrite faite en ligne est reprise lors de l'action du jeu en présentiel grâce à l'utilisation des applications mobiles.

Samedi 4 juin : 10h45-11h30 — Atelier V

Salle

Role play: The best way to teach intercultural communication?

Intervenantes : Dana Di Pardo Léon-Henri, Bhawana Jain, Université de Franche-Comté

Président de séance :

! Répétition de l'atelier L !

In our globalised and constantly changing society, intercultural communication has become equally as important to learn and teach as verbal and nonverbal communication. In the context of higher education and language learning, as students prepare for their careers and future professional employment, they should be given the opportunity to explore, analyze and learn about realistic situations. For language instructors, the challenge is to actively engage the students and stimulate their creativity while providing meaningful and practical activities. Ideally, the objective is to provide significant learning experiences and pedagogical approaches that will encourage and assist them in communicating during and long after their higher education experience. This paper proposes to present a role play peer collaborative activity designed to teach language for special purposes (Business English) and render students more sensitive to intercultural communication issues. This didactic approach was implemented in the IUT – TC department setting, but since the subject matter is universal in nature, it can be readapted and used for many other settings and languages. An analysis of the sixty student questionnaires will also be presented.

Samedi 4 juin : 10h45-11h30 — Atelier W

Salle

Le jeu de rôle de science-fiction comme nouvelle modalité pédagogique pour les enseignements des langues étrangères des futurs ingénieurs.

Intervenant : Philippe Lépinard, Université Paris-Est Créteil

Président de séance :

! Répétition de l'atelier E !

Les jeux de rôle papier / crayon sont des jeux de société dont l'action se situe dans un univers imaginaire partagé par l'ensemble des joueurs : on ne trouve aucune technologie immersive complexe et onéreuse. Cette absence de dispositif technique supprime les contraintes intrinsèques à tout jeu vidéo et jeu de plateau. Ce sont les joueurs, avec l'aide d'un maître du jeu (MJ), qui vont co-concevoir l'histoire en s'appuyant sur quelques éléments de décors préalablement posés. L'improvisation narrative est la clé de ce type de jeu. Adossé à des logiques de *gamification* ou de *game-based learning*, les jeux de rôle sont de formidables vecteurs de discussion qui nécessitent un engagement important et obligatoire de la part des participants. On entrevoit les trois conditions de la motivation identifiées par la *self-determination theory* : l'autonomie, la compétence et les relations sociales (Deci & Ryan, 1985 ; 2000). Notre communication souhaite aborder un jeu en particulier : Eclipse Phase. L'histoire se déroule dans un monde post-apocalyptique où le perfectionnement humain via la technologie (transhumanisme) est devenu la règle. Ce contexte permet d'imaginer une nouvelle modalité pédagogique pour l'apprentissage de l'anglais en école d'ingénieurs. En effet, l'immersion dans cet univers très technocentré, et donc axé sur les problématiques intéressantes directement les futurs ingénieurs, nous semble pertinent pour faciliter le développement des compétences en langues.