



Fluence

La construction du sens par le jeu aux cycle 2 & 3

Coralie Payre-Ficout & Marie-Pierre Jouannaud, Mathieu Loiseau

Atelier ARDAA – Reims 2 juin



FLUENCE



- Programme Investissements Avenir e-Fran 2016
- Objectif : améliorer apprentissage lecture pour favoriser réussite scolaire
- 3 applications développées sur tablette :
 - EVAsion : améliorer traitement rapide lettres et séquences lettres
 - ELARGIR : améliorer vitesse et prosodie lecture
 - LUCIOLE (groupe contrôle) : développer compréhension orale anglais

Déploiement Fluence



500 élèves de CP

Suivis sur 3 ans : CP – CE1 – CE2

➔ Objectif Prévention



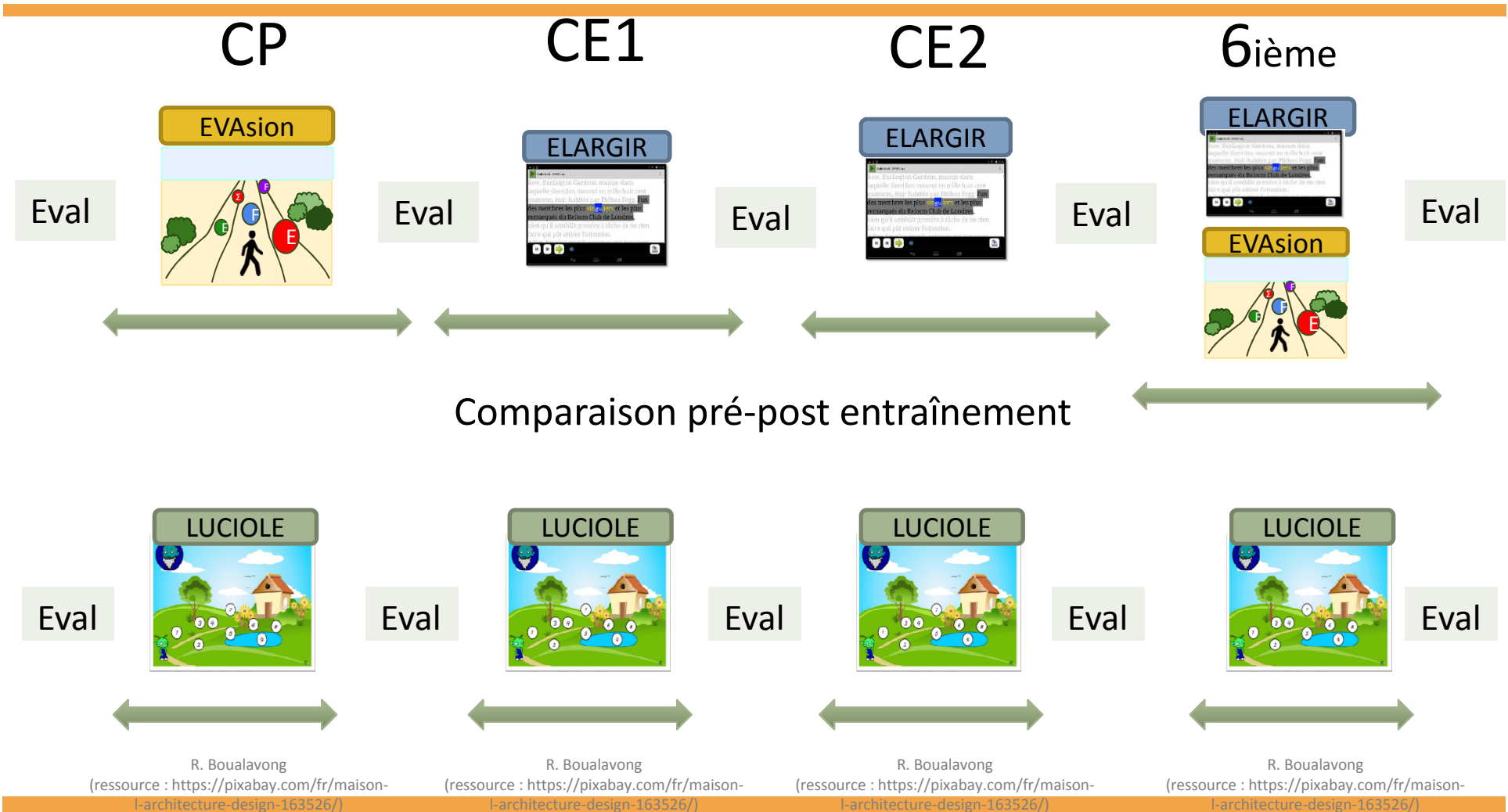
200 élèves de 6^{ème} faibles lecteurs

Suivis sur 2 ans : 6^{ème} – 5^{ème}

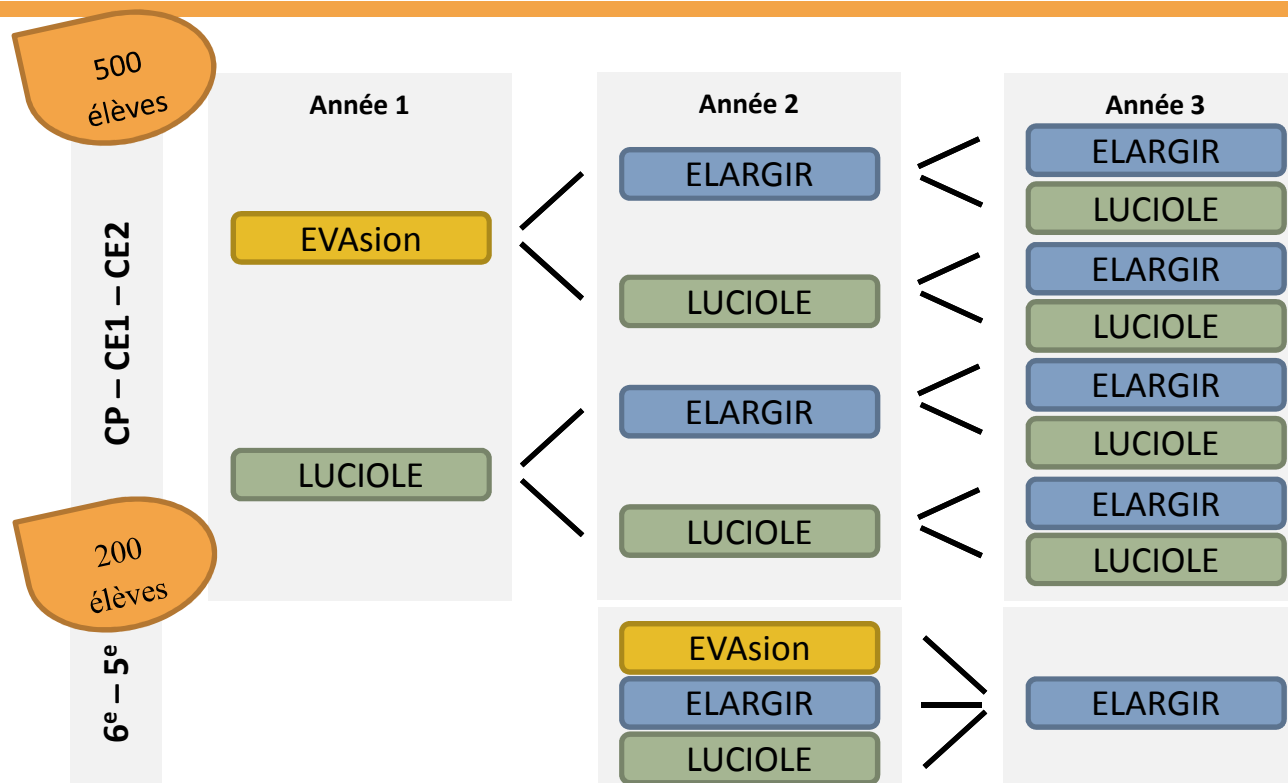
➔ Objectif Remédiation

Design expérimental FLUENCE

LUCIOLE CO ANGLAIS



Design expérimental FLUENCE



Différentiation des élèves selon parcours effectué (utilisation 1, 2 ou 3 des applications conçues) = isoler effet chaque application

Contraintes LUCIOLE

- 3 séances × 20 min /semaine
 - × 10 sem
 - x 3 ans
- Des modalités radicalement différentes des autres applications :
 - Pas de recours à l'écrit
 - Pas de « jeu d'action »
- Le jeu sérieux ou serious game est défini comme une « *application informatique, dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, (...) des aspects sérieux (Serious) [...] avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game) »* (Alvarez, 2007).

- Différents chantiers :
 - Contenus linguistiques et culturels :
 - Instructions Officielles
 - Supports d'enseignement
 - CECRL, descripteurs jeunes apprenants
 - Evaluations académiques
 - Narration : 2 stages étudiants M1 LLCER Anglais
 - Graphismes
 - Développement Informatique

Le jeu dans l'apprentissage

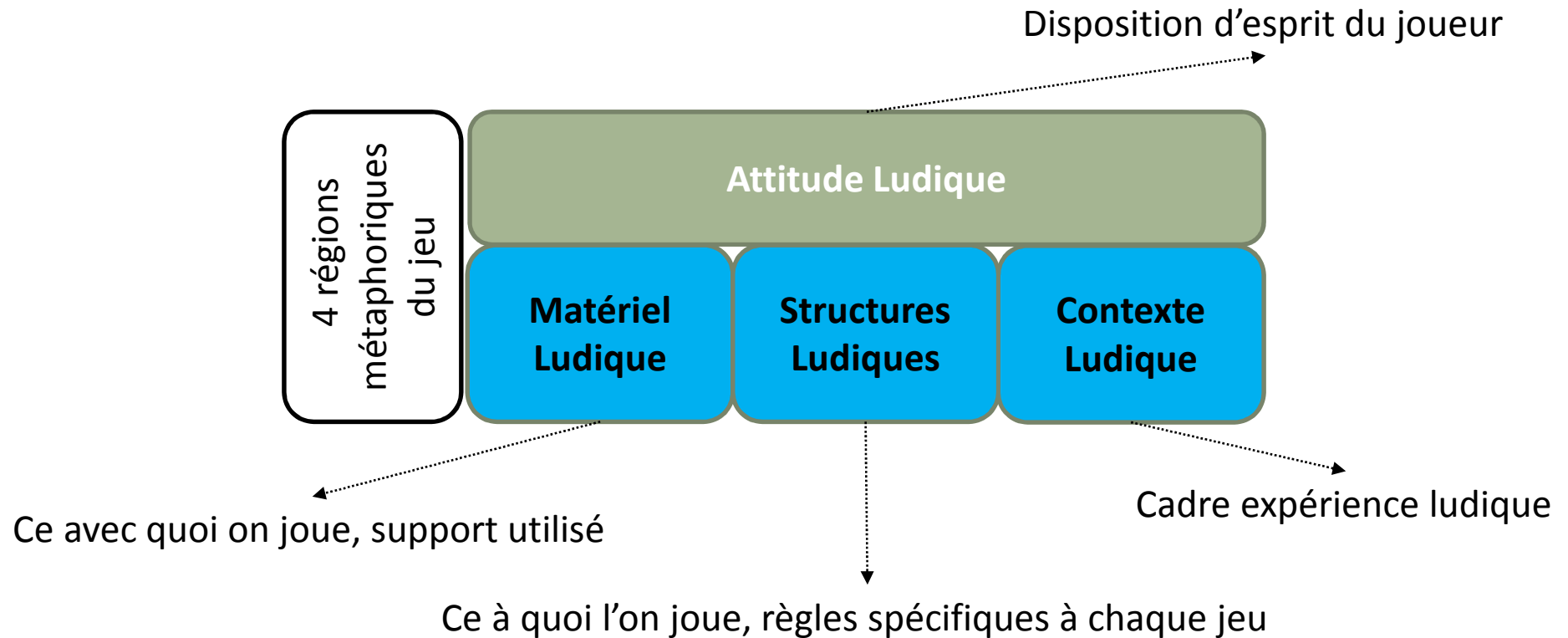
- Motivation (Gee, 2003 ; Oblinger, 2004) :
 - Progression individualisée
 - (auto) évaluation
 - Apprenants actifs
- Culture enfantine :
 - Présente dans manuels
 - Approche actionnelle
- Le jeu sérieux :
 - Expérimentation académie Aix Marseille (2012)
 - Apport en LVE (Schmoll et al., 2014)

Compréhension Orale

- Rôle de l'input (Krashen, 1982 ; Bybee, 2008)
- Difficultés constatées élèves français (Commission Européenne, 2012)
- Mais aussi apprendre à construire du sens :
 - *Today I'm happy ≠ Joyeux anniversaire* (Audin, 2003)
 - Processing instructions (Van Patten, 2002)

Les régions métaphoriques - LUCIOLE

- Les 4 régions métaphoriques du jeu (Silva, 2008)



Contexte ludique

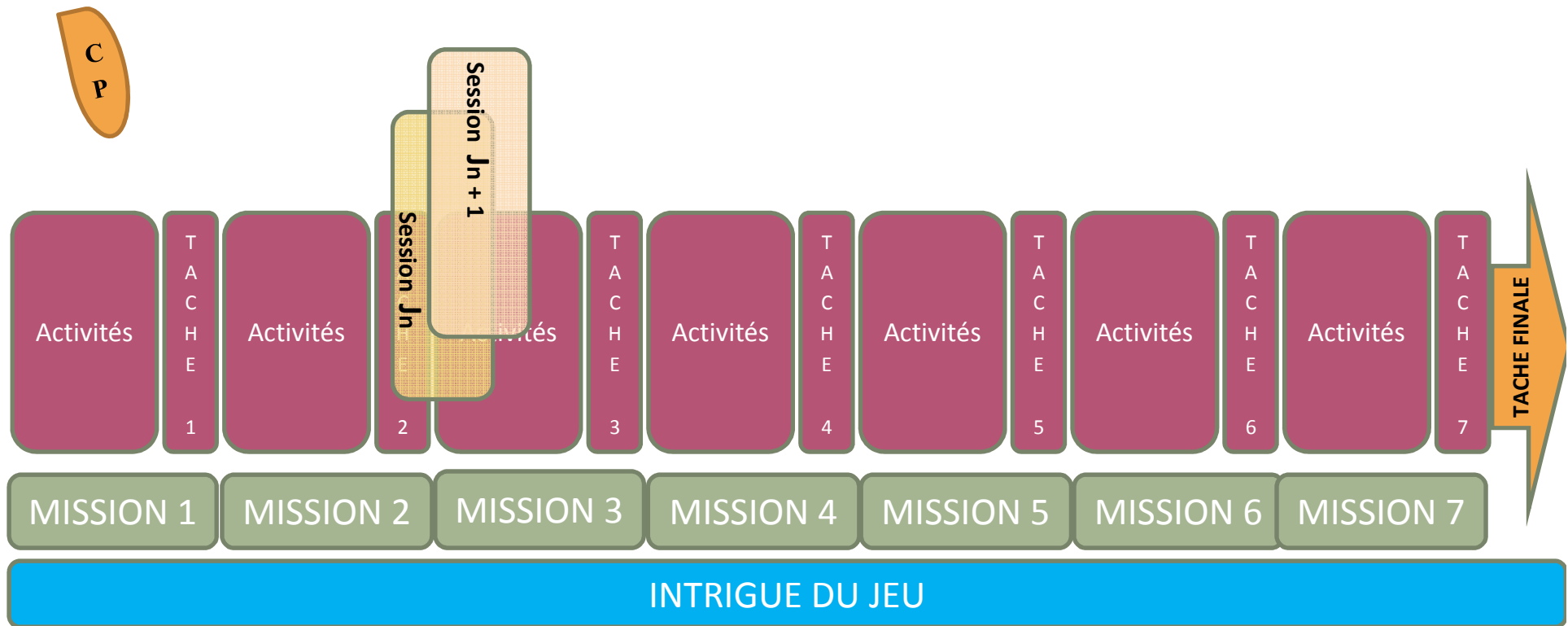
- Cadre utilisation dispositif dans classe souple
=> usage différent selon écoles :
 - Adhésion enseignant : intégration jeu dans séances en anglais en classe ;
 - Non adhésion : considération LUCIOLE comme un dispositif séparé.
- Aucun pré-requis
- Fréquence d'usage du jeu
- Intégration à une métaphore ludique

Matériel ludique

- Narration :
 - Scénario « agent secret »
 - Mise en scène d'un(e) jeune francophone qui doit se « débrouiller » en anglais
 - Passage progressif anglais
- Intégration forte de l'activité de l'apprenant à la métaphore
- Résolutions différentes missions (tâches intermédiaires) pour parvenir tâche finale
 - Décodage message, recherche de mots clés à isoler, etc.
 - Complexification progressive des missions

Structures ludiques

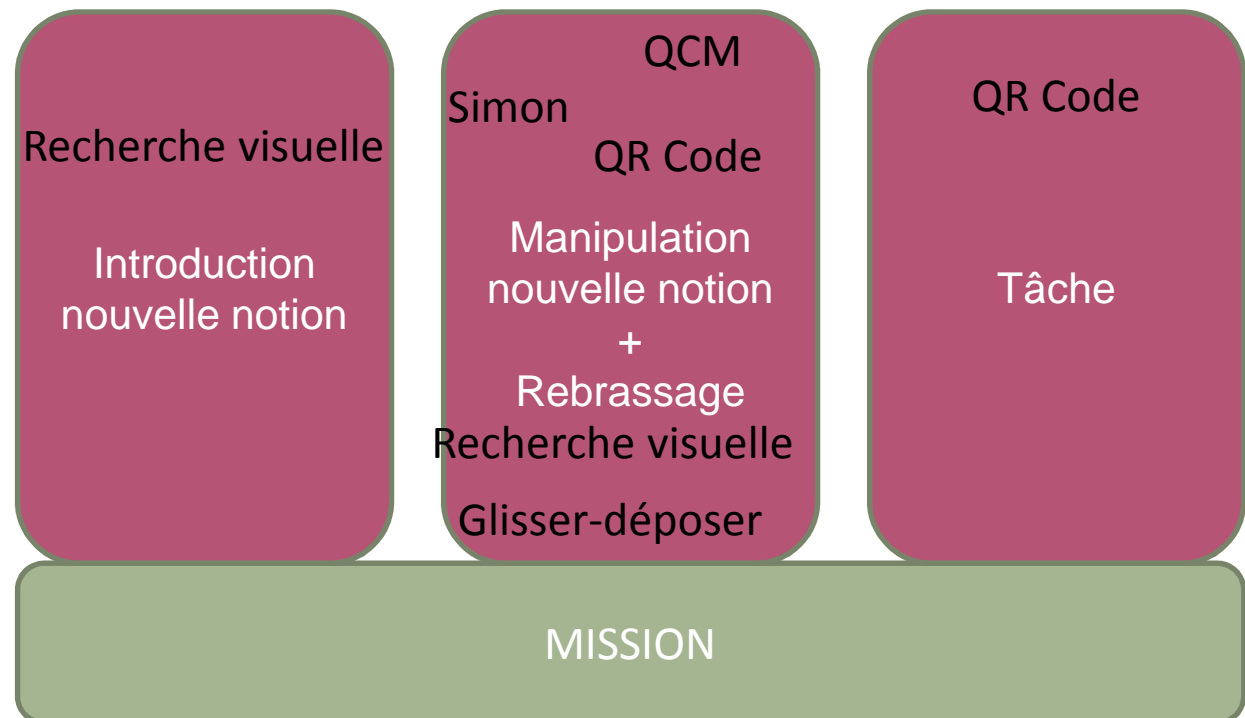
- Progression spiralaire séquence jeu



Structures ludiques

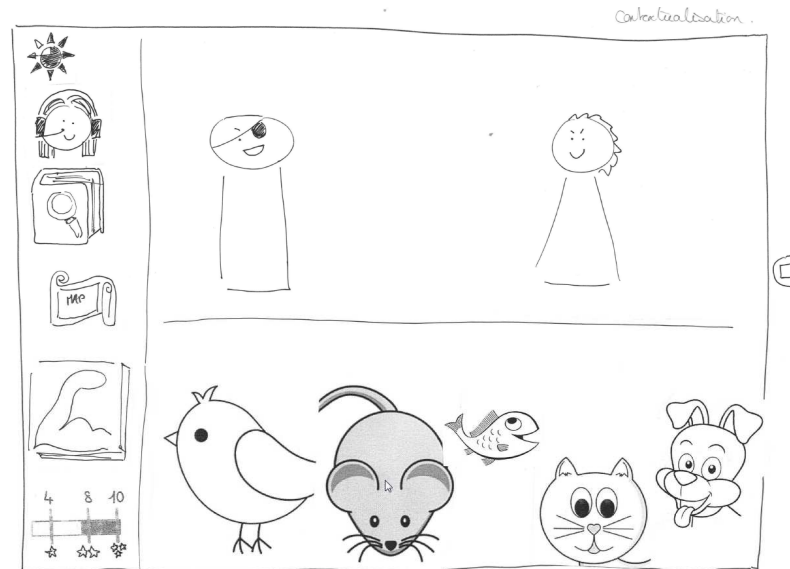
- Déroulement d'une mission

- Types d'activités :
 - QCM
 - Glisser-déposer
 - Recherche visuelle
 - Simon
 - QR Code



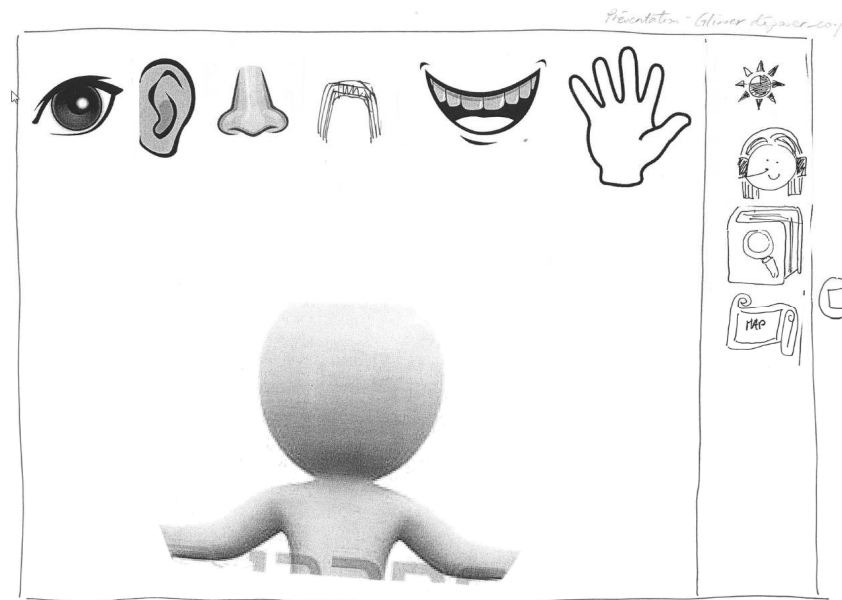
QCM

- Le joueur choisit une ou plusieurs réponses à une question parmi une liste de réponses possibles (images ou fichiers sonores).



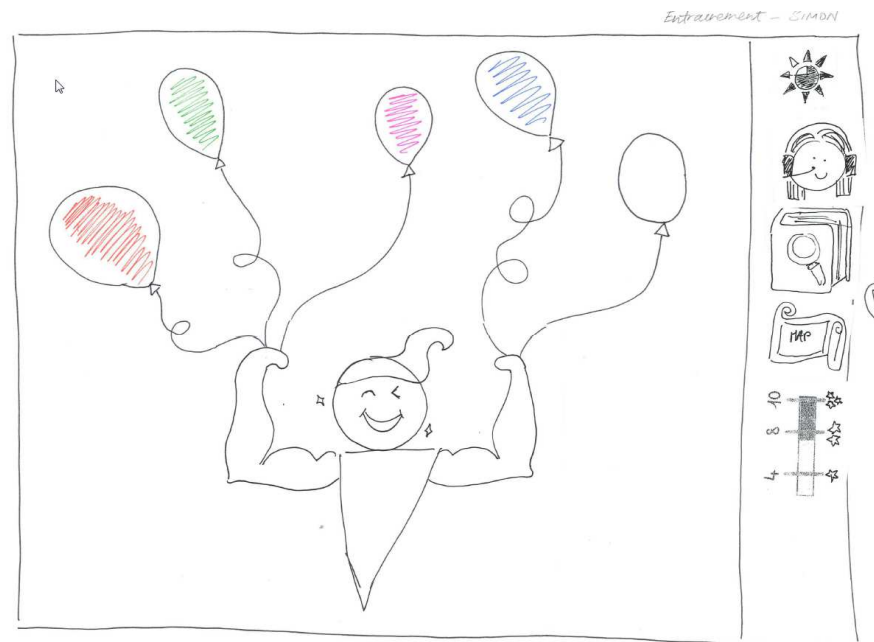
Glisser-déposer

- Le joueur glisse un objet A sur un objet B pour découvrir du lexique, répondre à des questions et/ou déclencher des scénettes



Simon

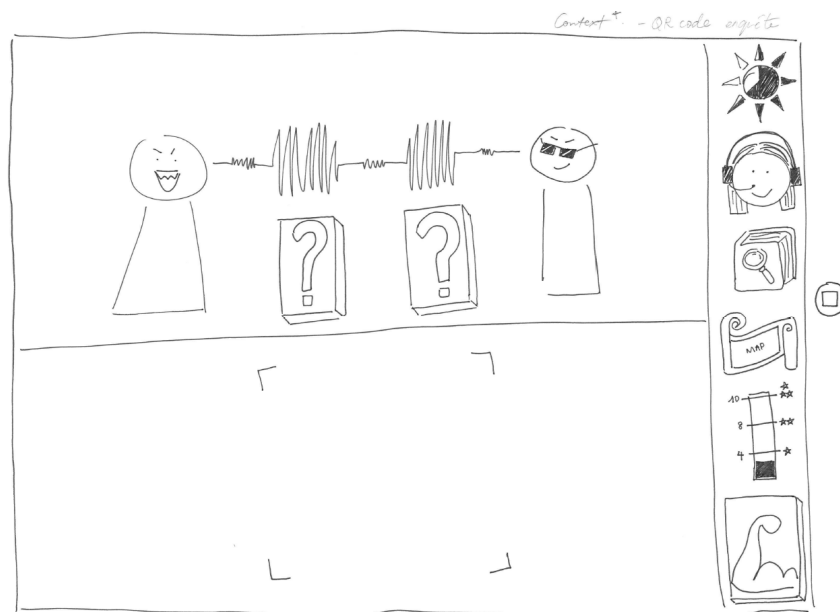
- Le joueur écoute une séquence de mots énoncée en anglais et la reproduit



QR Code



- Relier l'espace physique (réel) à l'espace numérique



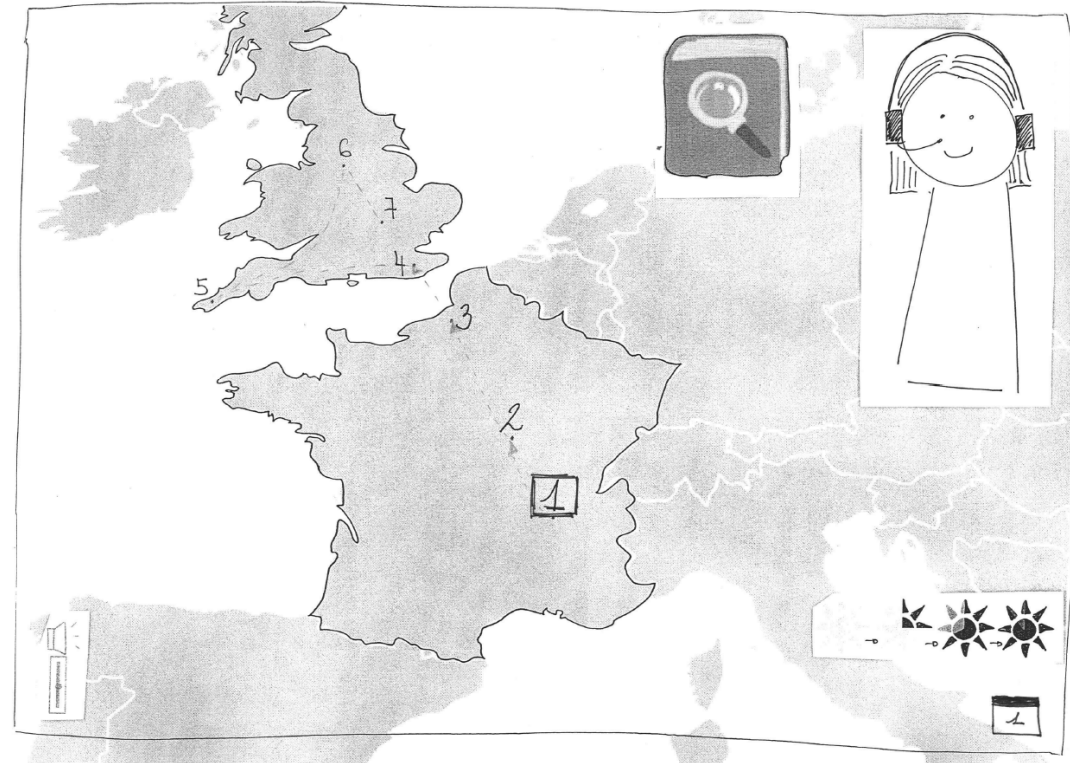
Ex : "Your pet is with a woman with red hair and green eyes."

Structures ludiques

- Outils de suivi
 - Carte missions
 - Carnet de bord

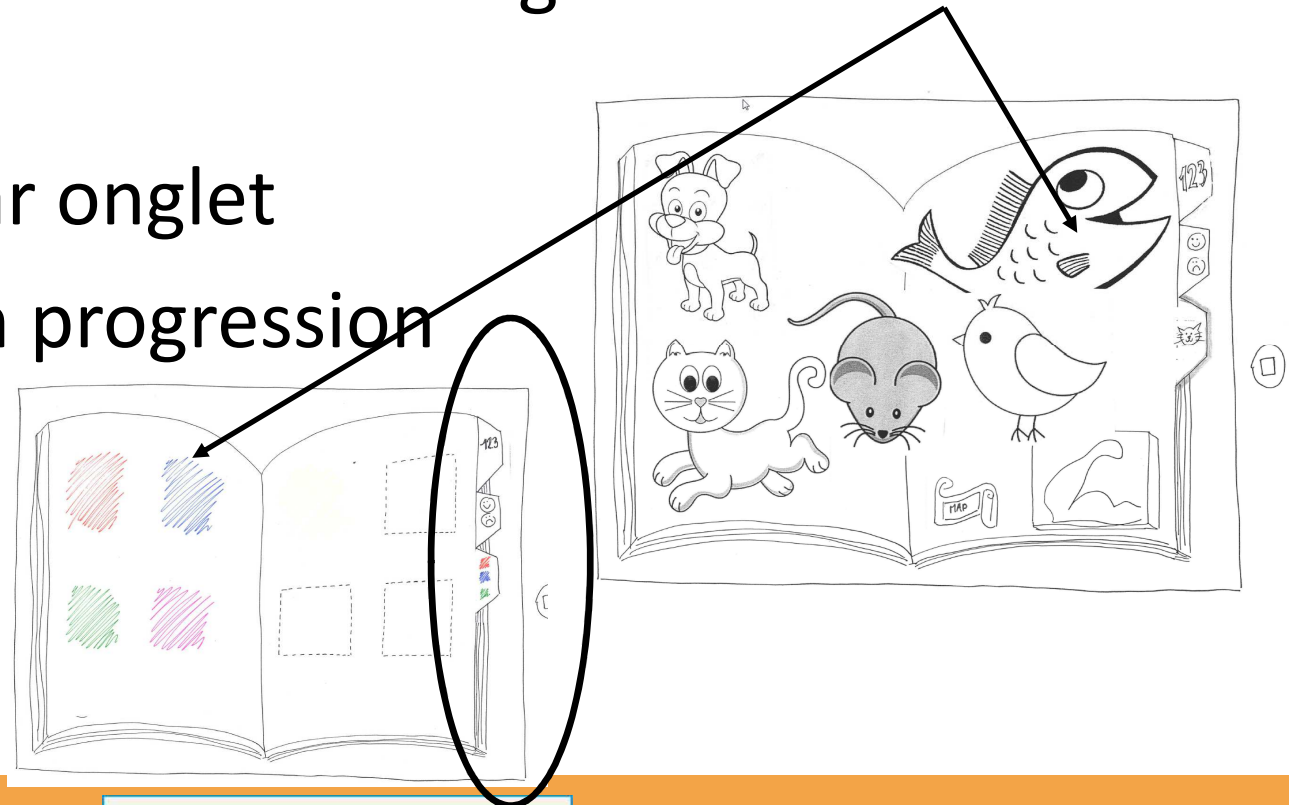
Carte des missions

- Mentor
- Visuel du temps de la session de jeu
- Icônes missions selon niveaux déverrouillés
- Carnet de bord



Carnet de bord

- Accessible en permanence via icône Aide
- Centralise représentations imagées éléments introduits
- Organisation par onglet
- Mis à jour selon progression



Bibliographie

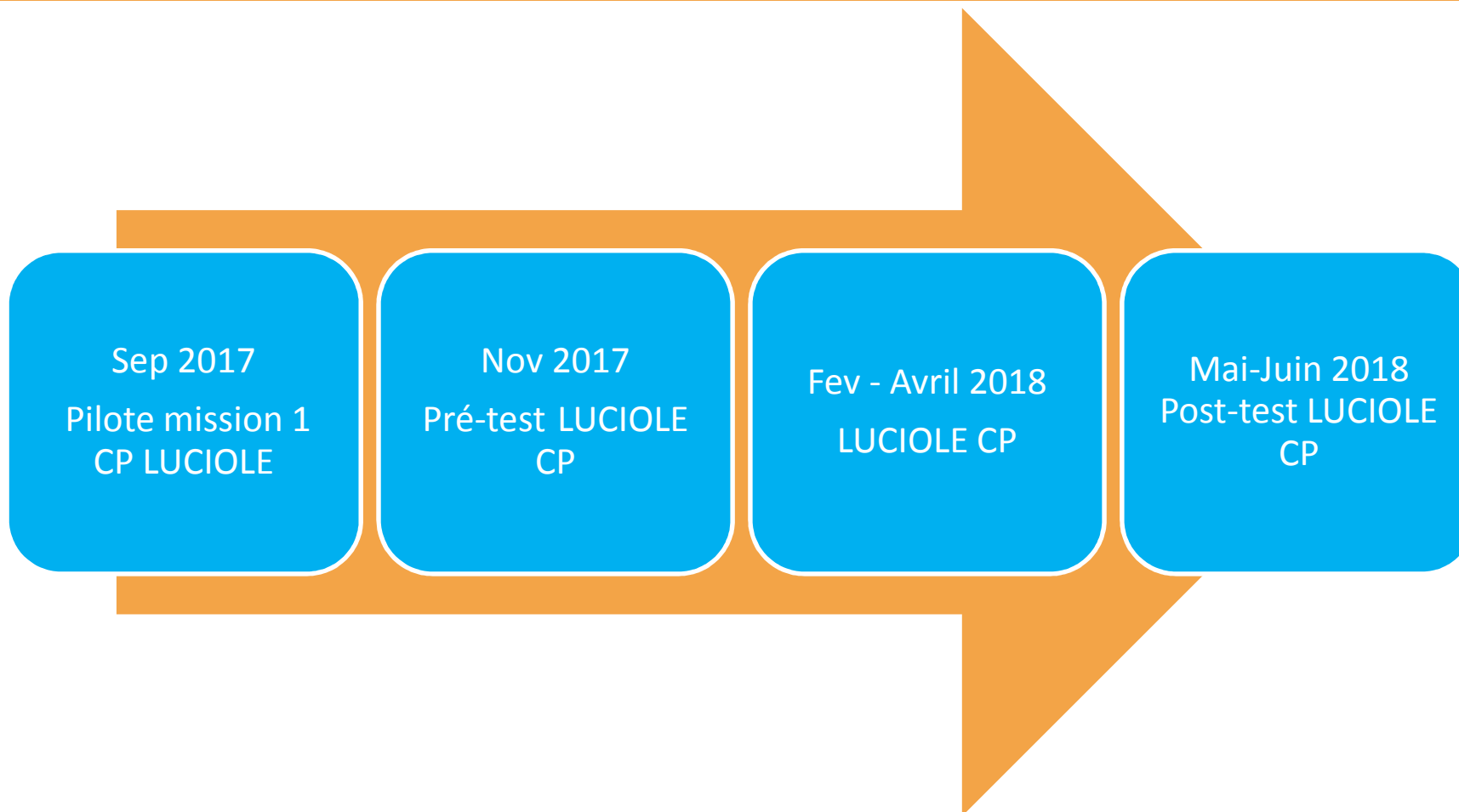
- Audin, L. (2003). L'apprentissage d'une langue étrangère à l'école primaire : quel(s) enseignement(s) en tirer ? *Les Langues Modernes* n°3, 2003, pp 10-19.
- Bybee, J. (2008). Usage-based grammar and second language acquisition. In P. Robinson and N. Ellis (eds.). *Handbook of Cognitive Linguistics and Second Language Acquisition*. New York: Routledge. pp 216-236.
- European Commission (2012). *First European Survey on Language Competences. Final Report*, April 2012. http://ec.europa.eu/languages/eslc/docs/en/final-report-escl_en.pdf
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, 1(1), 20–20..
- Krashen, S. 1982. *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. New York: Pergamon Press.
- Oblinger, D. G. (2004). The Next Generation of Educational Engagement. *Journal of Interactive Media in Education*. (1), 1–16.
- Silva, H. (2008). *Le jeu en classe de langue. Techniques et pratiques de classe*. Paris: CLE International.
- Schmoll, L. et al. (2014). Serious game et apprentissage en réalité virtuelle : résultats d'une étude préliminaire sur la mémorisation en langue étrangère. *Synergies pays germanophones* n° 7, p. 77-88.
- Van Patten, B. (2002). Processing Instruction: An Update. *Language Learning* 52:4, December 2002, pp. 755–803.

L'équipe Luciole

- **Mathieu Loiseau** (Coordinateur du projet)
- Anne Blavot (chef de projet)
- Marie-Pierre Jouannaud
- Coralie Payre-Ficout
- Lucie Le Roux (stage M1 LLCER)
- Adrea Soh (stage M1 DILIPEM)
- Thomas Trial (stage M1 LLCER)

Calendrier 2017 - 2018

Année 1



e-FRAN >

DES TERRITOIRES ÉDUCATIFS
D'INNOVATION NUMÉRIQUE

Fluence





Fluence

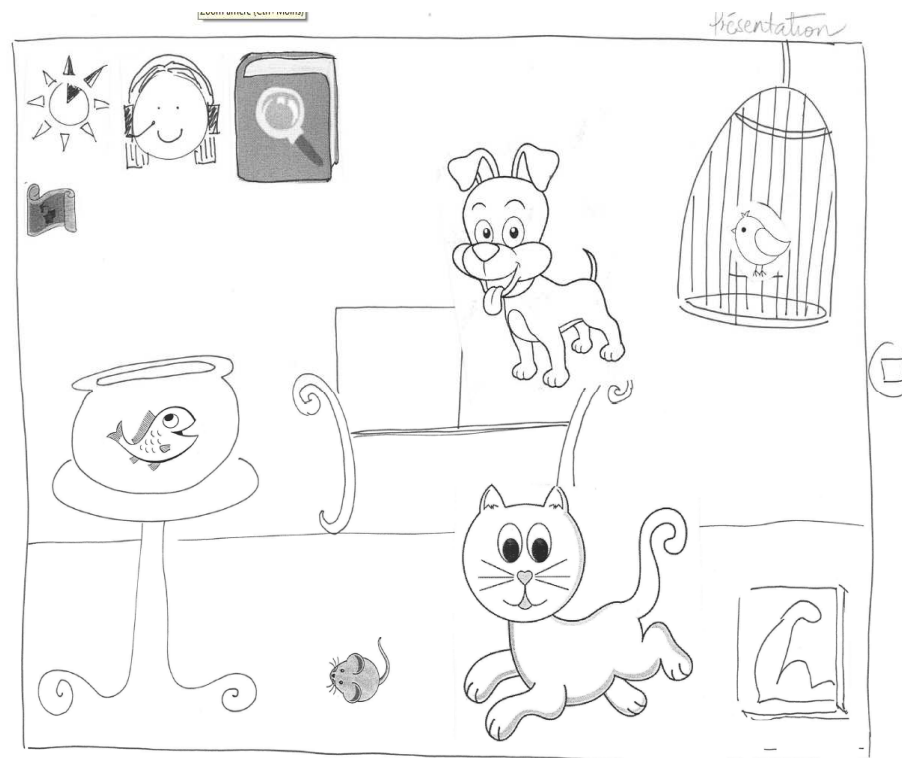


Merci de votre attention 😊



Exemple d'une mission 1/3

- Présentation :
- Le joueur peut cliquer sur des éléments de l'image pour connaître leur vocabulaire (son).
- Il peut également accéder à l'Aide et ainsi découvrir la création de l'onglet correspondant au vocabulaire étudié.
- Il peut faire appel au Mentor pour connaître les indications de sa mission (son).
- ⇒ Une fois que le joueur aura cliqué sur chacun des animaux présents sur l'image, l'onglet entraînement apparaîtra, et le joueur pourra ainsi avancer à l'étape suivante dès qu'il le souhaite. (Par ex : « clic sur l'ensemble des animaux présents sur cette image »)



Exemple d'une mission 3/3

- Contextualisation :
- C'est l'étape où le joueur met en pratique le vocabulaire découvert.
- Par ex discours à interpréter :
- - les méchants discutent entre eux « I kidnapped a dog yesterday »,
- - le mentor demande alors quel est l'animal qui a été enlevé : « clique sur l'animal qui a été enlevé »
- - le joueur doit cliquer sur le dog.
- Il s'agit alors d'un QCM.

