



HAL
open science

Le jeu ludo-éducatif: un déclencheur de motivation pour des élèves de lycée professionnel lors de l'apprentissage de l'anglais

Emmanuel Baccot

► To cite this version:

Emmanuel Baccot. Le jeu ludo-éducatif: un déclencheur de motivation pour des élèves de lycée professionnel lors de l'apprentissage de l'anglais. 2020. hal-02544903

HAL Id: hal-02544903

<https://hal.science/hal-02544903>

Preprint submitted on 16 Apr 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Le jeu ludo-éducatif : un déclencheur de motivation pour des élèves de lycée professionnel lors de l'apprentissage de l'anglais

Emmanuel Baccot

Professeur de Lettres-Langues en lycée professionnel

Cette recherche a pour but d'analyser l'usage du numérique dans l'enseignement secondaire comme source de motivation. D'une manière générale, les élèves en lycée professionnel ont préféré quitter la voie générale à la suite de difficultés ou d'échecs scolaires afin de s'insérer en milieu professionnel dans l'optique de ne pas effectuer de longues études. Si ces élèves semblent motivés pour acquérir des connaissances en lien avec leur futur métier, il n'en est pas de même pour des matières plus générales comme l'anglais qui renvoie à des expériences et à des vécus plutôt négatifs lors de leurs cursus au collège. Par ailleurs, le numérique est omniprésent au quotidien et les adolescents sont largement connectés avec des objets technologiques d'une manière quasi-symbiotique (Brangier, Dufresne & Hammes-Adelé, 2009, p. 36). L'une des activités fréquemment observées chez les adolescents est la pratique du jeu vidéo. Aussi, compte tenu de leur engouement pour les jeux, nous nous sommes posé la question suivante : en quoi la pratique de jeux vidéo pourrait-elle favoriser la motivation d'élèves de terminale en BAC professionnel pour apprendre l'Anglais ?

Pour analyser l'impact de jeux vidéo sur la motivation d'un élève, nous avons utilisé des jeux sérieux (*serious game*) dont l'objectif est de mettre les élèves en situation de simulation dans une visée éducative ou professionnelle. Parmi les jeux sérieux, il existe l'*advergaming* (jeu d'entraînement et de simulation), le jeu engagé, l'*edumarket game* (jeu vidéo publicitaire) et enfin l'*edutainment* ou jeux ludo-éducatifs (Michaud, 2018). C'est à cette dernière catégorie qu'appartiennent les jeux qui sont utilisés dans notre recherche à savoir : « les émotions en anglais » pour travailler sur du vocabulaire¹, « les verbes irréguliers » pour la conjugaison et « *clean up your grammar* » pour la grammaire (voir ci-dessous).

Tableau 1. Présentation des jeux ludo-éducatifs utilisés pour apprendre l'anglais

<p>1. Les émotions en anglais Vocabulaire</p>	<p>2. Les verbes irréguliers Conjugaison</p>	<p>3. <i>Clean up your Grammar</i> Grammaire</p>

L'expérimentation² a été conduite sur plusieurs séances au printemps 2019 auprès

¹ www.logicieleducatif.fr

² Pour en savoir davantage sur la méthodologie, il est possible de se reporter à Baccot E. (2019). Le jeu ludo-éducatif, un déclencheur de motivation pour les élèves de bac pro ?, *mémoire de Master MEEF 2nd degré*, Lyon : INSPE de l'académie de Lyon, à l'adresse https://inspe.univ-lyon1.fr/medias/fichier/me-moire-emmanuel-baccot-11812599-m2a-meef-plp-llve_1560926348074-pdf?ID_FICHE=308664.

de 22 lycéens (14 garçons et 8 filles) en classe de seconde se préparant aux métiers de l'hôtellerie et de la gastronomie. Ces élèves reçoivent dix à quinze heures d'enseignement professionnel par semaine et le reste de leur temps est consacré à des enseignements généraux dont l'anglais fait partie. À la suite de cette expérimentation, les élèves ont été interrogés avec un questionnaire en ligne composé de 16 affirmations pour analyser leur degré de motivation pour apprendre l'anglais avec des jeux ludo-éducatifs par comparaison avec des méthodes traditionnelles et deux questions ouvertes pour évaluer leur degré de satisfaction avec ce nouveau dispositif. Les élèves avaient la possibilité de cocher les cases « pas d'accord du tout », « pas d'accord », « plutôt pas d'accord », « plutôt d'accord », « d'accord » et « tout à fait d'accord ».

Jeu ludo-éducatif, motivation des élèves et apprentissage de l'anglais

Les deux premières affirmations visaient à évaluer la notion de plaisir présente chez les élèves dans un cours d'anglais de manière générale sans lien avec l'outil informatique. Il apparut clairement que la notion de plaisir pour apprendre l'anglais en général (n°1) ou lors de la séquence en cours (n°2) faisait l'unanimité (100 %³ soit 22 étudiants) et cela quel que soit le support. Nous voulions savoir si cette notion de plaisir pouvait être un élément de motivation suffisant pour permettre aux élèves de s'engager dans des apprentissages et être un élément de motivation intrinsèque selon la théorie de l'auto-détermination de Deci et Ryan (2004). Aussi, les affirmations 14, 15 et 16 ont eu pour objectif de savoir par quoi était sous-tendue la motivation des élèves pour apprendre l'anglais avec ou sans support numérique.

En effet, selon la théorie de l'auto-détermination de Deci et Ryan (2004), la motivation la plus solide et la plus durable est la motivation intrinsèque au regard de laquelle la personne effectue une action dans la mesure où celle-ci lui procure du plaisir et de la satisfaction. Quant à la motivation extrinsèque, la plus vulnérable, elle est dépendante de facteurs extérieurs comme les encouragements des parents ou la peur de la sanction. Par conséquent, nous avons essayé de cerner l'origine de la motivation des élèves pour apprendre l'anglais avec les affirmations suivantes : « vous êtes motivé(e) par une envie personnelle d'apprendre l'anglais » (affirmation 14), « vous êtes motivé(e) par la notation finale de la séquence avec et sans informatique » (affirmation 15) et « vous êtes motivé(e) uniquement lorsque le professeur vous incite à travailler avec et sans informatique » (affirmation 16). Pour les arguments qui ont tendance à relever de la motivation extrinsèque (affirmations 15 et 16), les élèves sont tout à fait d'accord et se motivent grâce à la note (75% des cas) et sur incitation de l'enseignant (69 % des cas).

Ce qui est confirmé par le fait que plus de la moitié des élèves (58 %) ne sont pas motivés par une envie personnelle d'apprendre une langue. Par conséquent, le rôle de l'enseignant et la méthode employés ont un impact direct sur la plupart des élèves et leur motivation à apprendre l'anglais. Ce constat nous renseigne sur la pertinence de faire varier les supports pédagogiques et d'avoir recours à des jeux vidéo pour stimuler la motivation des élèves lors de l'apprentissage de l'anglais en lycée professionnel. Concernant les supports pédagogiques, nous avons émis les affirmations suivantes. « Dans un cours classique, l'utilisation du livre est pertinente » (affirmation 12) et « dans un cours avec de l'informatique, l'utilisation de jeux ludo-éducatifs est pertinente » (affirmation 13). Concernant le cours classique, 77 % sont d'accord avec l'idée d'utiliser un livre et 100 % trouvent pertinent d'utiliser des jeux ludo-éducatifs dans un cours avec de l'informatique.

Si la légitimité d'utiliser des jeux vidéo en classe d'anglais semble bien établie au

³ Pour établir le pourcentage des réponses favorables, nous avons regroupé les réponses « plutôt d'accord », « d'accord » et « tout à fait d'accord ». C'est ce que nous ferons également par la suite pour les réponses défavorables avec « pas d'accord du tout », « pas d'accord » et « plutôt pas d'accord ».

regard de ces premiers résultats, nous souhaitons analyser ci-dessous pour quelles raisons le jeu ludo-éducatif représente un déclencheur de motivation pour apprendre l'anglais.

Apprendre grâce au jeu efface les contraintes de l'apprentissage classique

Les trois affirmations 5, 6 et 7 avaient pour objectif de savoir quelles activités étaient les plus ludiques pour l'élève en comparant les activités d'apprentissage menées avec les trois jeux expérimentés ici : les émotions en anglais (vocabulaire), les verbes irréguliers, *Clean up your Grammar* (cf. ci-dessus). Les élèves ont eu un avis très partagé à propos du jeu sur les émotions où il y a autant d'avis favorables (50 %) que défavorables (50 %). En ce qui concerne le jeu portant sur les verbes irréguliers, la plupart des avis (75 % des cas) s'accordent sur le fait que ce jeu est très apprécié et ne donne pas aux élèves le sentiment qu'ils travaillent mais qu'ils jouent pour apprendre la conjugaison. C'est la même chose pour l'apprentissage de la grammaire avec *Clean up your Grammar* où 75 % des élèves conservent le plaisir du jeu. D'une manière plus globale, quel que soit le jeu ludo-éducatif, nous voulions savoir si l'apprentissage de l'anglais apparaissait plus ludique avec une méthode classique par comparaison avec des jeux ludo-éducatifs (affirmations 8 et 9). 66 % des étudiants ne trouvent pas que la méthode classique revêt un caractère ludique contre 100 % qui sont d'accord avec le fait qu'apprendre l'anglais avec des jeux-vidéo conserve le caractère ludique du jeu de loisir et efface les contraintes de l'apprentissage classique.

Le statut de l'erreur change

Les deux affirmations 3 et 4 avaient pour objectif de cerner les appréhensions des élèves vis-à-vis de leurs erreurs en utilisant un jeu ludo-éducatif (3) ou dans un cours classique (n°4). Les résultats montrent que les apprenants ne craignent pas de faire d'erreur sur ordinateur. Seuls 6 % des élèves étaient d'accord avec l'affirmation « je crains davantage de faire des erreurs sur ordinateur » contre 94 % qui ne sont pas d'accord. À contrario, avec les supports classiques, les élèves redoutent davantage de faire des erreurs (dans 85 % des cas).

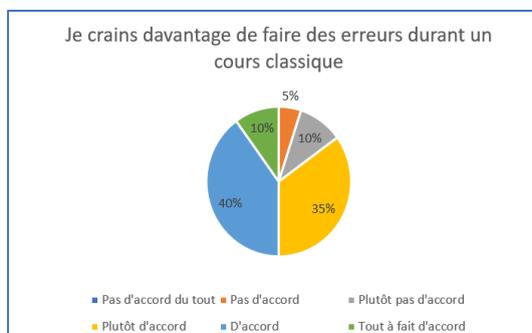


Figure 1. Erreur et cours classique

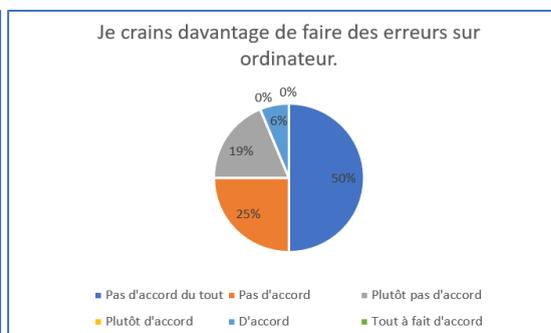


Figure 2. Erreur et cours avec jeux vidéo

Les jeux vidéo apparaissent ici plus sécurisants pour commettre des erreurs, on pourrait supposer que les jeux permettent de décontextualiser l'erreur et de la considérer autrement, peut être comme une étape intermédiaire dans leur processus d'apprentissage.

Le temps passe plus vite

Concernant leur rapport au temps, nous avons émis les deux affirmations suivantes : « le temps passe plus rapidement durant un cours classique » (affirmation 10) et « le temps passe plus rapidement durant un cours en utilisant l'outil informatique » (affirmation 11). L'intérêt était ici d'évaluer la perception du temps propre à chaque élève avec ou sans utilisation de l'informatique. 82 % des élèves n'ont pas trouvé que le cours classique passait

rapidement. Au contraire, la totalité des élèves étaient d'accord pour affirmer que le cours passait rapidement lors de l'utilisation de l'informatique.

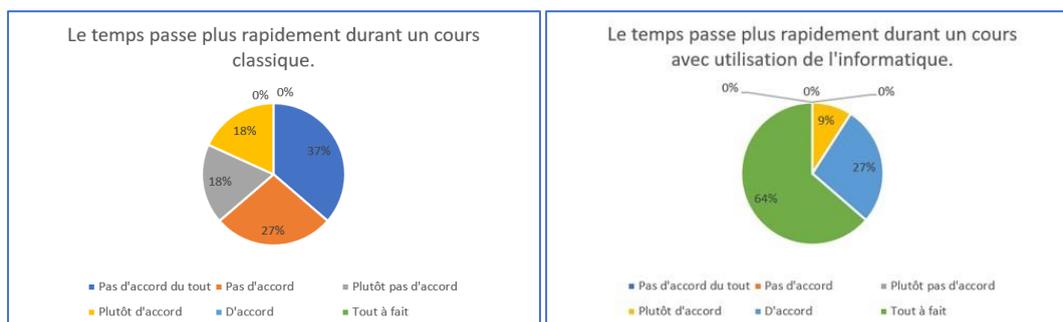


Figure 3. Rapport au temps et cours classique Figure 4. Rapport au temps avec jeux vidéo

En synthèse, le recours à des jeux vidéo de type ludo-éducatif pour apprendre l'anglais présente de nombreux avantages au regard de la motivation des élèves. Ils permettent aux élèves de dédramatiser l'erreur, d'avoir du plaisir en apprenant l'anglais et de trouver que le temps passe plus vite pendant le cours d'anglais. Ces premiers résultats mériteraient d'être confirmés par une autre recherche portant sur un plus grand nombre d'élèves.

Bibliographie

Baccot, E. (2019). Le jeu ludo-éducatif, un déclencheur de motivation pour les élèves de bac pro ?, *mémoire de Master MEEF 2nd degré*, Lyon : INSPE de l'académie de Lyon, à l'adresse https://inspe.univ-lyon1.fr/medias/fichier/me-moire-emmanuel-baccot-11812599-m2a-meef-plp-llve_1560926348074-pdf?ID_FICHE=308664 .

Brangier, É., Dufresne, A. & Hammes-Adelé, S. (2009). Approche symbiotique de la relation humain-technologie : perspectives pour l'ergonomie informatique. *Le travail humain*, vol. 72(4),

Deci, E. & Ryan, R. (2004). *Handbook of Self-Determination Research*. Deuxième édition. Rochester, New York: University of Rochester Press

Michaud, L. (2018). *Serious games – Advergaming, edugaming, training*. Etude de consulting. Clapiers.

Cet article est extrait d'un travail de recherche effectué dans le cadre de mon mémoire en vue de l'obtention du Master MEEF 2nd Degré Lettres-Anglais, encadrée par Mme Françoise POYET, psychologue, professeur des Universités INSPE-Université Claude Bernard Lyon 1 et Laboratoire ELICO-Lyon 1, que je tiens à remercier tout particulièrement.