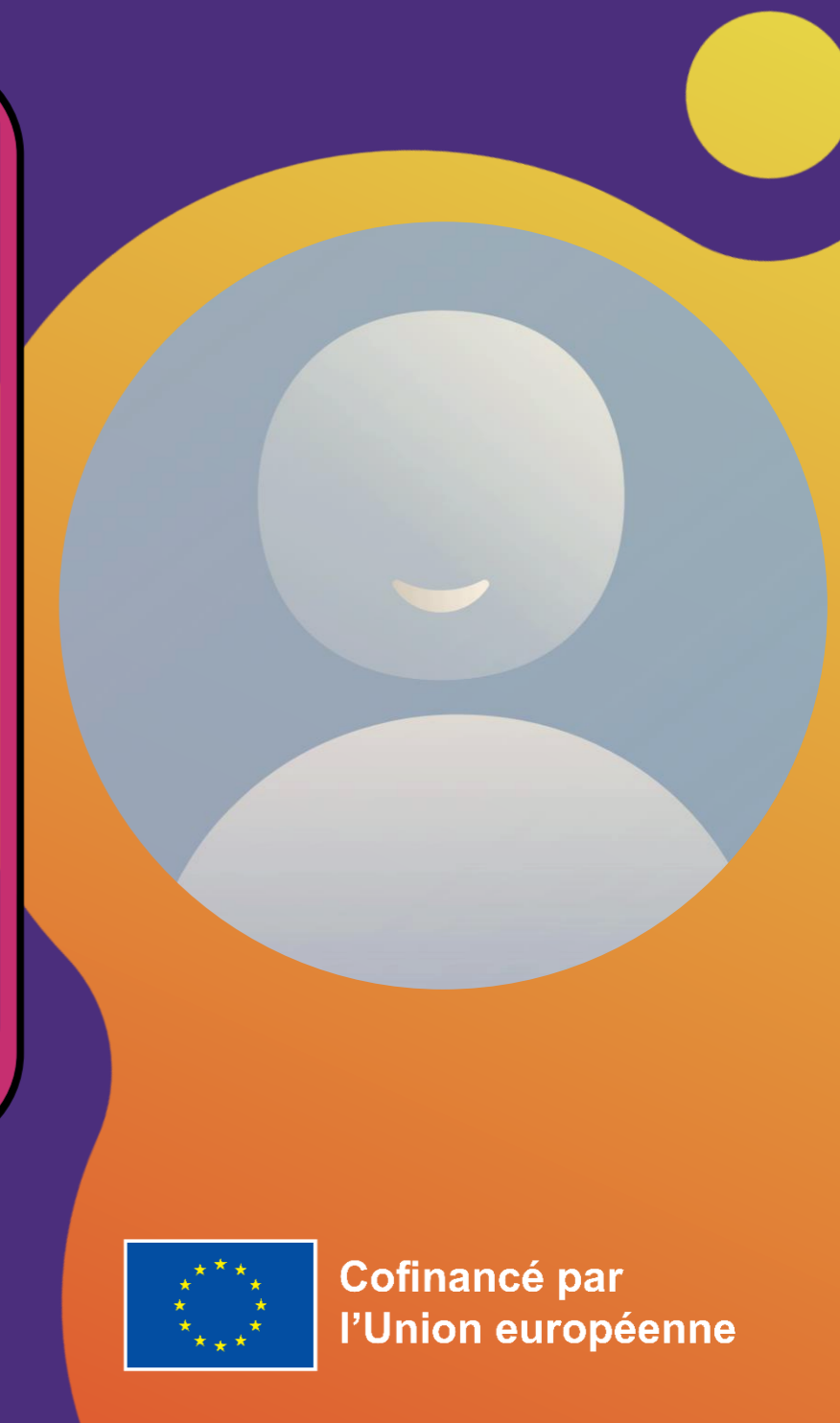


D-ESL

Comment enseigner les langues grâce au jeu vidéo?

START!

Mercredi, 3 Avril 2024 de 15h à 16h
Présenté par Dorian de Logopsycom



À propos de nous...

Logopsycom est un centre d'innovation pédagogique qui crée et utilise des méthodes ou outils alternatifs (numériques ou non) pour accompagner les écoles, les centres de formation professionnelle, les organisations éducatives, les jeunes et les parents vers une éducation plus inclusive.

A l'origine, il s'agissait d'une entreprise de soins spécialisée dans les troubles de l'apprentissage chez les jeunes, tels que les "Dys" (Dyspraxie, Dysphasie, Dyslexie, etc.). Nous travaillons donc toujours sur l'accessibilité du contenu et l'inclusion.



Notre travail ...

Nous soutenons l'éducation inclusive depuis des années



72+

Projets internationaux



208+

Partenaires



9

Années d'expérience



Le programme aujourd'hui

1. Introduction
2. L'importance de la diversité linguistique et de l'apprentissage des langues dans l'UE
3. L'intérêt de la ludification dans l'apprentissage des langues
4. Présentation d'outils pour créer des jeux vidéo (Genially, RPG maker, ...)
5. Présentation des résultats du projet D-ESL : livret, 30 fiches pratiques, 36 jeux vidéo...
6. L'approche est-elle adaptée pour les élèves avec des troubles spécifiques de l'apprentissage ?
7. Questions et réponses



Introduction

Qu'est-ce que D-ESL* au juste ?

* "Digital: English as a second language"



Introduction de D-ESL

Le partenariat



 Roumanie

Italie

Belgique

Macédoine
du Nord

France



Cofinancé par
l'Union européenne

Introduction de D-ESL

Ce que nous avons créé



1 brochure sur
l'engagement



30 fiches pratiques



1 module
d'e-learning sur la
création de jeux



1 base de données
de ressources



36 jeux vidéo exemplifiant la
méthode (derniers jeux
bientôt disponibles)



1 Guide d'implémentation
(bientôt disponibles)



d-esl.eu



Cofinancé par
l'Union européenne

Introduction de D-ESL

Pourquoi D-ESL ? Quelques raisons :

1. Pourquoi l'anglais ?
 - 90% des Européens choisissent de l'apprendre à l'école
2. Bien qu'essentiel, l'apprentissage de l'anglais n'est pas efficace
3. Besoin de plus de soutien pour certains profils d'apprenants, par exemple ceux ayant des troubles Dys
4. Pourquoi les jeux vidéo ?
 - Fort attrait pour le jeu vidéo parmi les étudiants
 - Les études démontrent l'intérêt du jeux vidéo dans l'apprentissage
 - Il n'a jamais été aussi simple de créer un jeu vidéo



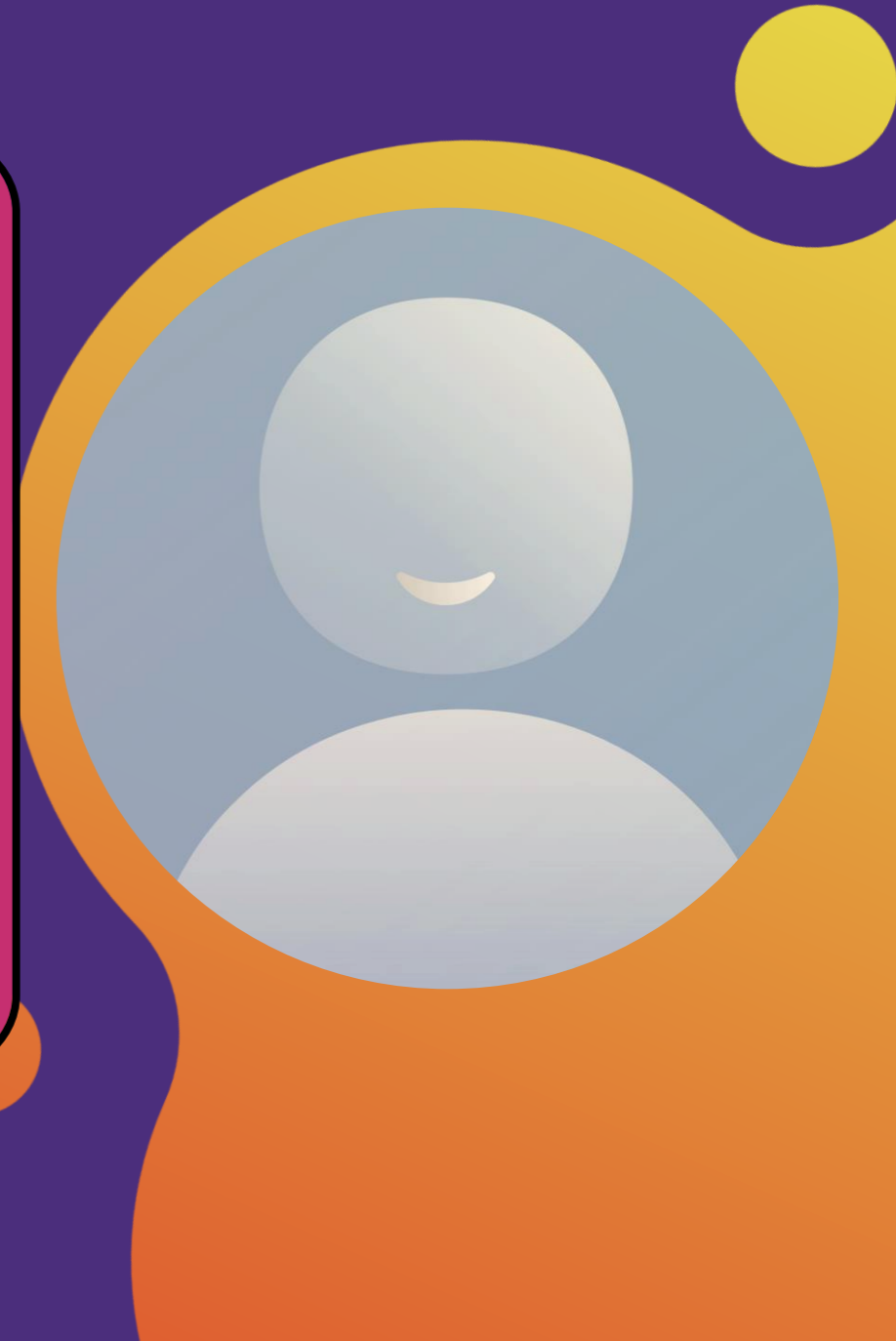
Introduction de D-ESL

Quels sont nos objectifs principaux

- aider les enseignants à adopter des outils et pratiques innovantes, comme la création et l'utilisation de jeux vidéo inclusifs dans leurs cours de langues.
- Accroître la motivation, l'implication et la participation des élèves
 - y compris ceux atteints de Troubles Spécifiques de l'Apprentissage (troubles Dys)



**Importance de la
diversité linguistique et
de l'apprentissage des
langues dans l'UE**



Diversité linguistique et UE

Citations célèbres

« Si vous parlez à un homme dans une langue qu'il comprend, vous parlez à sa tête. Si vous lui parlez dans sa langue, vous parlez à son cœur. » – Nelson Mandela

« Grâce aux langues, on est chez soi n'importe où. »
– Edmund de Waal



Diversité linguistique et UE

Qu'en dit l'Europe ?

« Si les langues déterminent l'identité de chacun, elles font aussi partie d'un héritage commun. Elles servent de pont vers d'autres peuples et cultures et favorisent la compréhension mutuelle et un sentiment commun d'identité européenne. » – European Education Area

<https://education.ec.europa.eu/fr/focus-topics/improving-quality/multilingualism/linguistic-diversity>



Cofinancé par
l'Union européenne

Diversité linguistique et UE

Qu'en dit l'Europe ?

24 langues
officielles

(+ ~60 autres langues parlées)

3 alphabets
(latin, cyrillique, grec)

175+ nationalités
sur le territoire
de l'UE



Diversité linguistique et UE

Qu'en dit l'Europe ?

- Le multilinguisme fait parties des valeurs européennes
- La diversité linguistique est consacrée dans la **Charte des droits fondamentaux de l'Union européenne** (article 22)
 - « L'Union respecte la diversité culturelle, religieuse et linguistique »
- L'UE encourage la diversité linguistique
 - <https://education.ec.europa.eu/fr/focus-topics/improving-quality/multilingualism/about-multilingualism-policy>



Diversité linguistique et UE

Mais...

- PISA: des résultats très variables entre les pays de l'UE.
- Pour les élèves apprenant 2 langues étrangères, seuls **42%** atteignent un niveau indépendant (B1-B2), et seulement **25%** pour la 2^e langue.
 - Costa, P., & Albergaria-Almeida, P. (2015). The European Survey on Language Competences: Measuring Foreign Language Student Proficiency.
- Tout le monde n'est pas égal dans l'apprentissage des langues étrangères: **difficultés accrues pour les élèves avec trouble Dys.**



Diversité linguistique et UE

Ce qui soulève des questions ...

- Quelles sont les causes du problème ?
- Comment améliorer la situation ?
- Quelles méthodes peut-on mettre en place ?



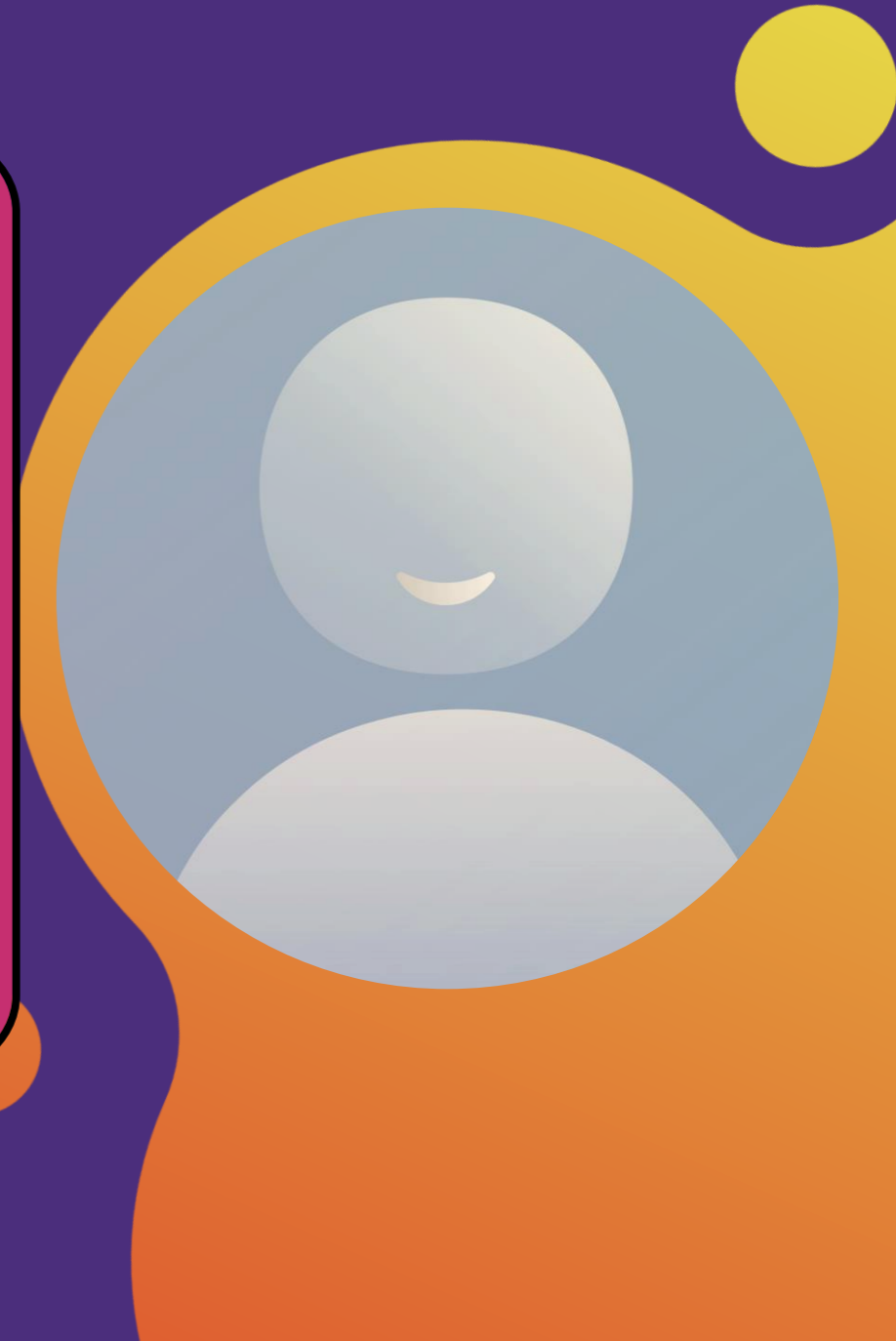
Diversité linguistique et UE

Ce qui soulève des questions ... et des pistes

- **Quelles sont les causes du problème ?**
 - **Entre autres:** Manque de motivation (intrinsèque), d'implication / engagement, accessibilité du contenu (ex: troubles Dys)
- **Comment améliorer la situation ?**
 - **Entre autres:** travailler sur la motivation (intrinsèque), l'engagement et l'accessibilité
- **Quelles méthodes peut-on mettre en place ?**
 - **Entre autres:** par la ludification et le jeu vidéo pédagogique



**Intérêt de la
ludification dans
l'apprentissage des
langues**



La ludification dans l'apprentissage des langues

Quelques résultats de recherche

1. Pouvoir immersif et engageant de la réalité virtuelle et des MMORPG. Peterson (2011) et Pinto (2021)
2. La ludification pour améliorer la participation, la motivation et les résultats scolaires. Thurairasu (2022)
3. Impact des activités « gamifiées » sur la motivation et l'amélioration de l'acquisition des langues. Michos (2017)



La ludification dans l'apprentissage des langues

L'intérêt des jeux

- leurs règles donnent **une structure et des objectifs,**
- Leur interactivité **donne un feedback sur la progression du joueur vers ces objectifs.**
- Approche la **résolution de problèmes de manière ludique**
- ...



La ludification dans l'apprentissage des langues

De quoi parlons-nous, au juste ?

Ludification,
« apprentissage basé sur le
jeu »,
GBL, DGBL, jeu sérieux, jeu
éducatif, ...



La ludification dans l'apprentissage des langues

Strictement parlant, ...

La ludification (ou « gamification ») n'est pas réellement un jeu

- **But** : changer les comportements en important des éléments de jeu et des techniques de conception de jeu dans un environnement non ludique (pas de fournir un divertissement)
- **Ex.** : des points, des scores et des badges aux utilisateurs qui effectuent certaines actions.

L'apprentissage par le jeu (numérique) – GBL et DGBL

- Proposer des jeux (agréables ET éducatifs) avec un « gameplay » qui favorise l'apprentissage.
- Le développement de compétence sert à pouvoir avancer dans le jeu.



La ludification dans l'apprentissage des langues

Est-ce que ça fonctionne ?

L'apprentissage par le jeu numérique (DGBL)

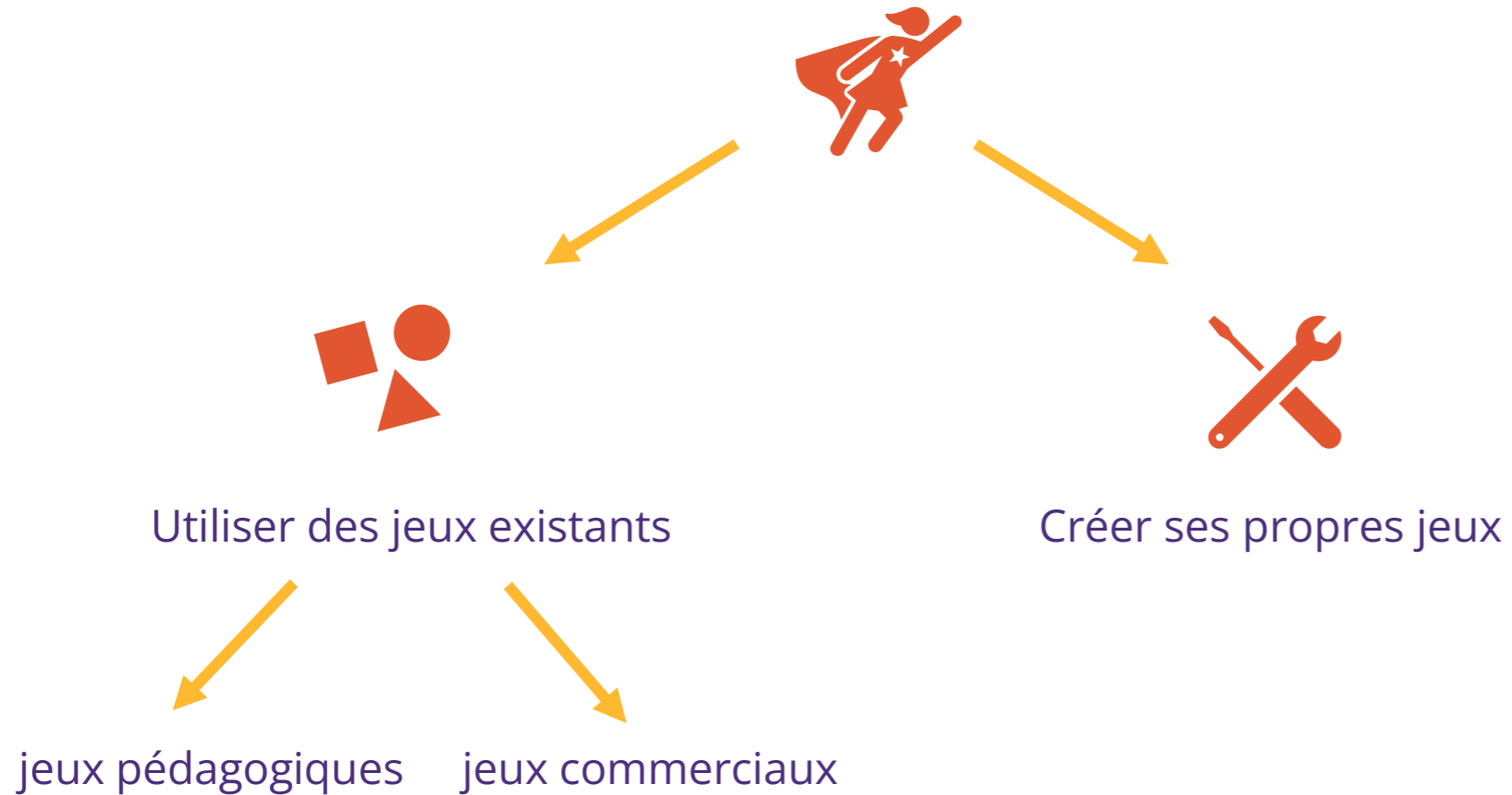
- Amélioration de 38,6% particulièrement en mathématiques, en sciences et en langues (Chen, 2020)
- 58% d'amélioration de l'enseignement médical (Zhao, 2021)
- « Effet positif » sur le développement d'une seconde langue (Dixon, 2022)

• ...



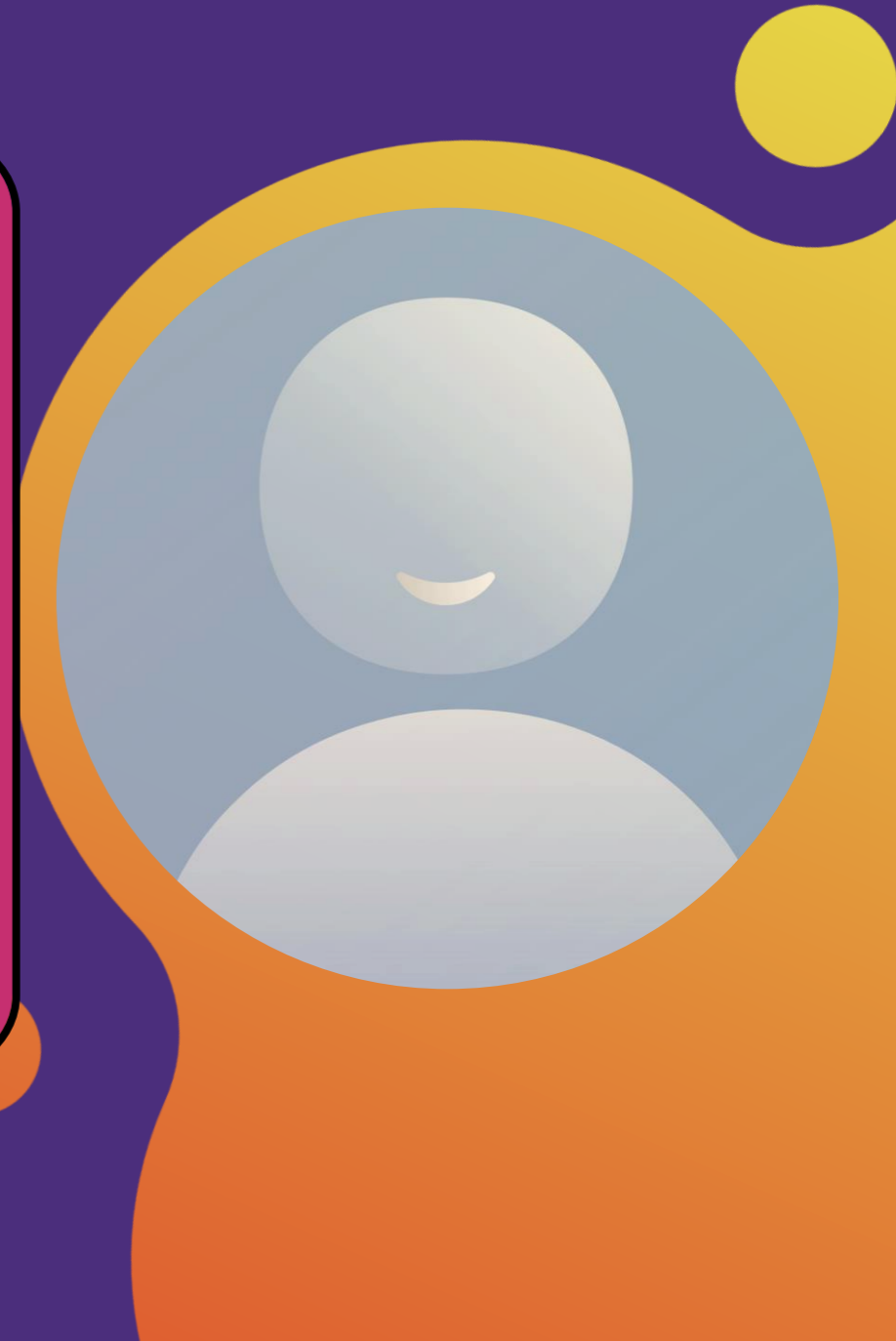
La ludification dans l'apprentissage des langues

Quelles sont les approches observées ?



Présentation d'outils pour créer des jeux vidéo

(Genially, RPG maker, ...)



Outils de création de jeux vidéo

Qu'a-t-on utilisé pour D-ESL ?



Outils de création de jeux vidéo



1 module
d'e-learning sur la
création de jeux



Tous abordés
dans le module
d'e-learning



Outils de création de jeux vidéo



- Genially icon
- Text
- Image
- Resources
- Interactive elements
- Interactive questions
- Smartblocks
- Insert
- Background
- Pages
- Help icon

+ Add page

1 | start

2 | 1

3 | 1.1 who are you?

List Grid

a-long-way-166385-l...

The Engineering Planet

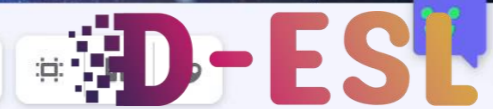
START

D-ESL Co-funded by the European Union

The project D-ESL has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein. Project number: 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

genially

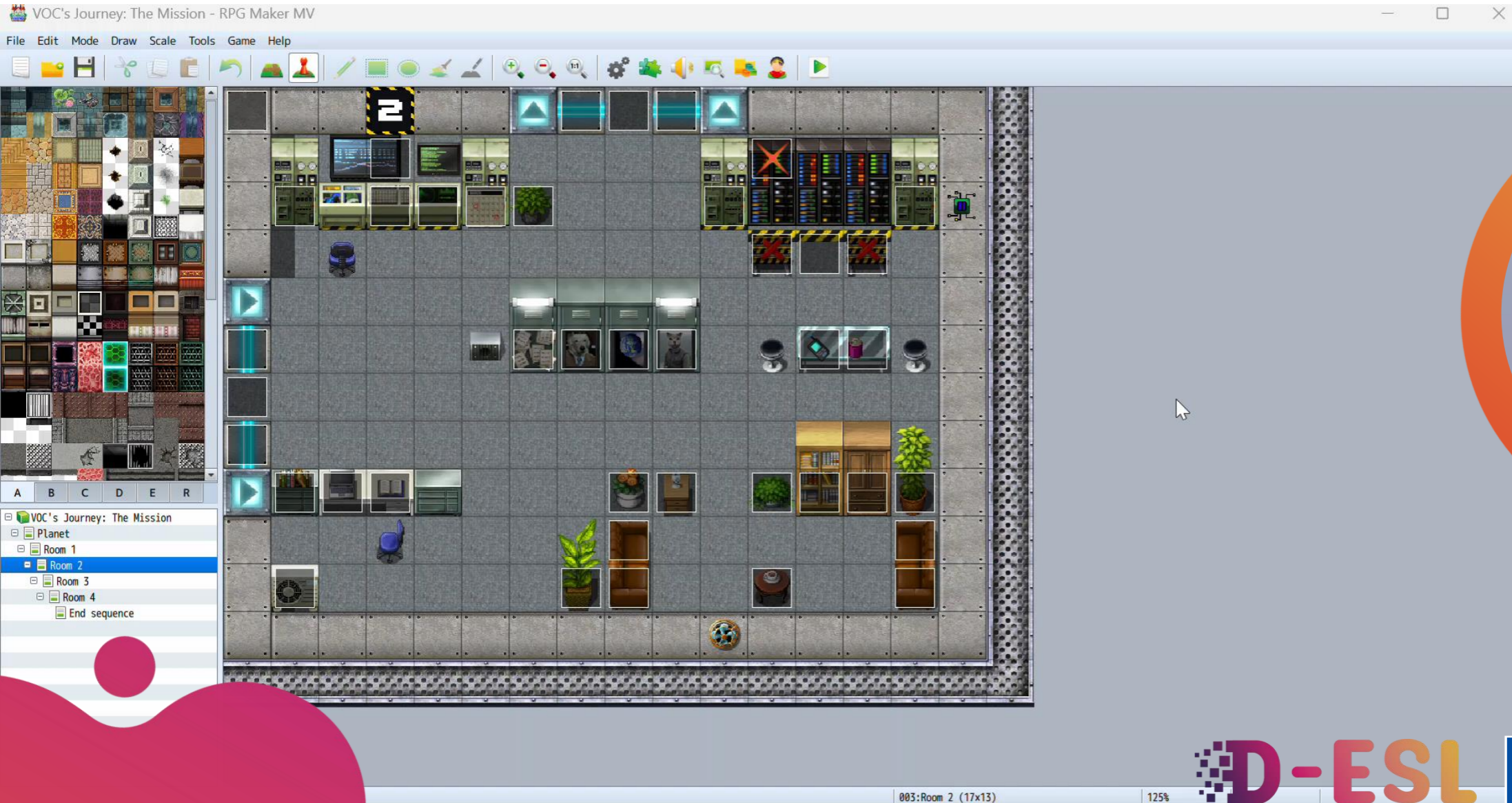
+ Add page 100% 1



Cofinancé par l'Union européenne

Outils de création de jeux vidéo

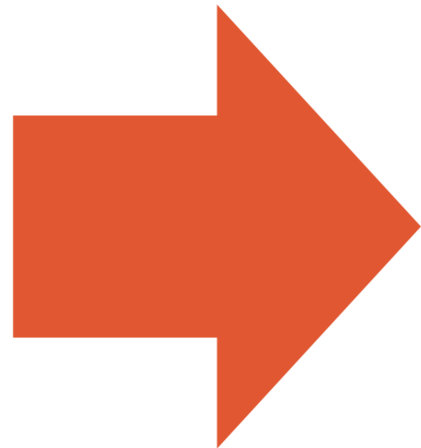
RPG MAKER MV



Outils de création de jeux vidéo



1 module
d'e-learning sur la
création de jeux

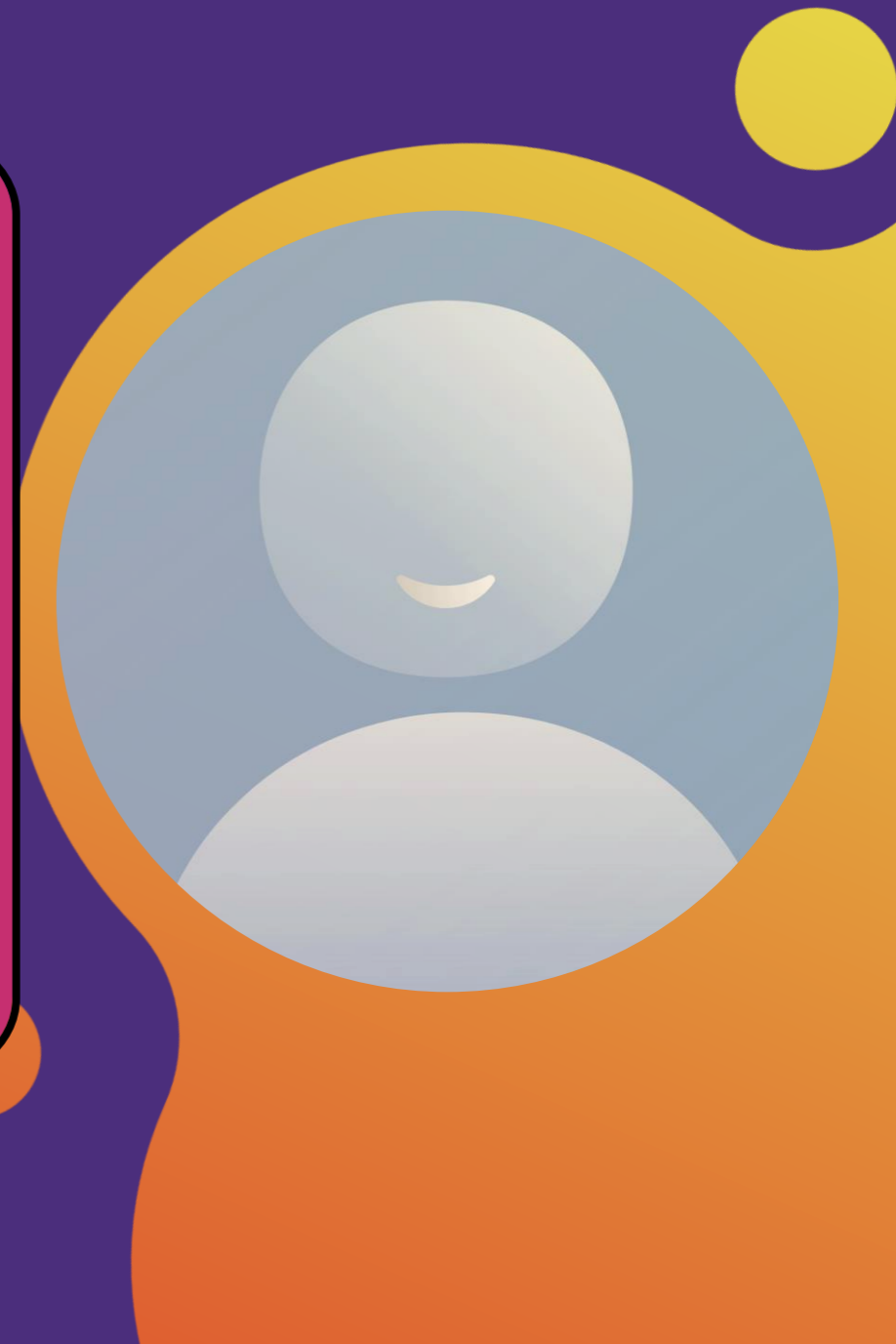


Tous abordés
dans le module
d'e-learning



Les résultats de D-ESL

**Livrets, fiches pratiques,
jeux vidéo, ...**



Les résultats de D-ESL

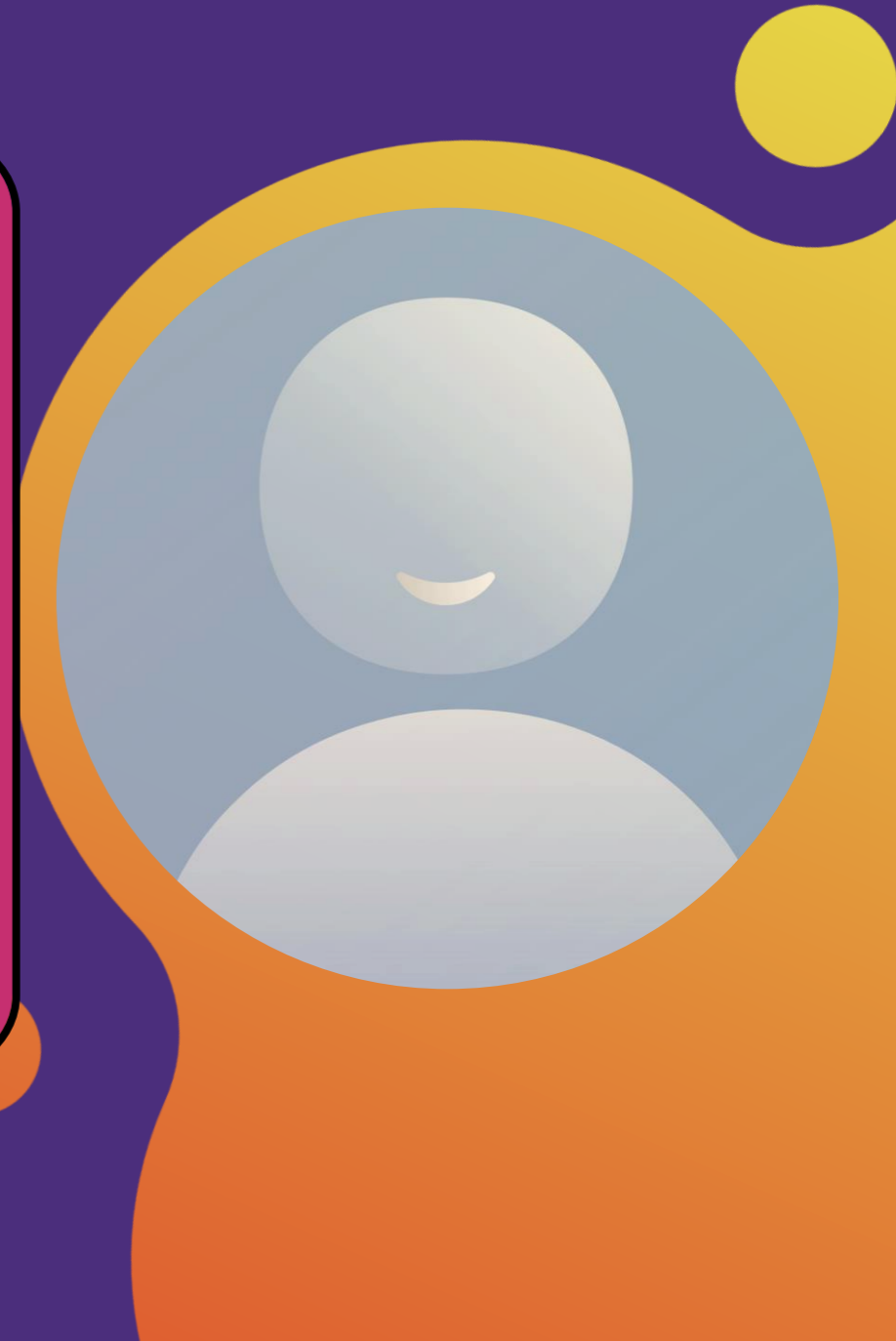
Voyons cela sur notre site web

d-esl.eu



Troubles spécifiques de l'apprentissage

**L'approche est-elle adaptée pour les
élèves avec des troubles spécifiques de
l'apprentissage ?**



Troubles spécifiques de l'apprentissage

D-ESL est adapté à tous, et particulièrement aux élèves

Dys et TDAH

- Attention accrue
- Motivation et participation
- Mémorisation
- Planification et gestion de temps
- Résolution de problèmes
- Compétences visuelles
- Compétences sociale
- ...



Troubles spécifiques de l'apprentissage



ACCUEIL

À PROPOS

PARTENAIRES

RESSOURCES

FRANÇAIS

Fiches pratiques favorables aux Dys



Télécharger tout

Adaptation des contenus d'apprentissage pour les élèves avec des Dys

▶ Que sont les troubles spécifiques de l'apprentissage ?

▶ Besoins éducatifs et adaptations pour les élèves atteints de Dys

▶ Quelques exemples de ce qui existe

d-esl.eu



Idées de conception de jeux vidéo inclusifs pour un cours de langue

Les bénéfices des jeux vidéo pour vos élèves

Les jeux vidéo peuvent-ils aider les Dys ?

Conseils lors de la création d'un jeu vidéo



Cofinancé par
l'Union européenne

Questions Réponses



Merci !



d-esl.eu



Ce webinaire vous a été présenté par Logopsycom : <https://logopsycom.com>



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.