

Les jeux vidéo en classe de FLE

Pinelopi Krystalli

Université Aristote de Thessaloniki, Grèce

Περίληψη

Πολλές έρευνες που πραγματοποιούνται εδώ και αρκετά χρόνια, κυρίως στις Ηνωμένες Πολιτείες στο Πανεπιστήμιο MIT και στην Αγγλία στα εργαστήρια BECTA και Futurelab, απέδειξαν ότι υπάρχει στενή σχέση μεταξύ του *γνωστικού* (cognition) και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (Η/Π). Το *κίνητρο* (motivation), βασική συνιστώσα στη διαδικασία διδασκαλίας/εκμάθησης, διαφαίνεται έντονα όταν συσχετίζονται *παιχνίδι* και *γνωστικό*. Τα Η/Π, σε όλες τους τις μορφές, είτε παίζονται σε κονσόλες, είτε στο διαδίκτυο είτε ακόμη στο κινητό τηλέφωνο, συναρπάζουν γοητεύουν και δίνουν κίνητρο στους παίκτες χάρη σε συγκεκριμένα δομικά στοιχεία-κλειδιά που τα χαρακτηρίζουν.

Οι παιγνιώδεις δραστηριότητες κατέχουν σημαντική θέση στη διδασκαλία της γαλλικής ως ξένης γλώσσας δεδομένου ότι επιτρέπουν στον διδάσκοντα αφενός να εισάγει στην τάξη τη διάσταση «ευχαρίστηση», αφετέρου να ευαισθητοποιήσει τους μαθητές του στις ατελείωτες δυνατότητες της γλώσσας. Το Η/Π, συνεπώς, μπορεί να θεωρηθεί ως ένα εργαλείο/μέσο που δίνει τη δυνατότητα στον ξενόγλωσσο διδάσκοντα, να δημιουργήσει αποτελεσματικές μεθόδους εκμάθησης και στον μαθητή (apprenant) να κατακτήσει και να εφαρμόσει κοινωνικο-γνωστικές και γλωσσικές επικοινωνιακές δεξιότητες, οι οποίες διευκολύνουν τη διαδικασία μάθησης σε ένα διαδραστικό περιβάλλον.

Η ανακοίνωσή μας έχει τον παρακάτω στόχο: Να καταδείξει τα εποικοδομητικά στοιχεία των Η/Π που μπορούμε να εκμεταλλευτούμε στη διδασκαλία της ξένης γλώσσας. Θα παρουσιάσουμε επίσης Η/Π που βρίσκονται στο διαδίκτυο και μπορούν να ενταχθούν στο πλαίσιο της διδασκαλίας της γαλλικής ως ξένης γλώσσας.

Λέξεις κλειδιά

Διδασκαλία/εκμάθηση της γαλλικής ως ξένης γλώσσας, γνωστικό, ηλεκτρονικό παιχνίδι, κίνητρο, διάδραση.

Introduction

Complètement intégré dans la vie quotidienne de millions de jeunes partout dans le monde, le jeu vidéo fait partie intégrante de notre société et de notre culture. Grâce à la révolution numérique qui a considérablement influencé et transformé toutes les activités humaines, le jeu, activité pratiquée par tous les peuples, a été renouvelé au contact de l'ordinateur et donné ainsi naissance au jeu vidéo. Les supports du jeu vidéo s'améliorent grâce au développement de nouvelles technologies. Les jeux vidéo, phénomène de masse, captivent et passionnent les enfants et adolescents et cela est prouvé quotidiennement par le nombre croissant de joueurs. Il s'agit donc d'un phénomène déterminant qui modèle la culture des enfants et des adolescents d'aujourd'hui.

La question qui se pose évidemment est de déterminer quel est son potentiel pour l'apprentissage/enseignement d'une langue vivante, et notamment de la langue française.

De nombreuses recherches menées depuis quelques années, surtout aux Etats-Unis (MIT) et en Angleterre (BECTA, Futurelab), ont révélé qu'il existe une relation étroite entre la cognition et les jeux vidéo. La notion qui revient le plus souvent quand on met en relation jeu et cognition est la motivation. Les jeux vidéo, qu'il s'agisse des jeux sur toutes formes de consoles, jeux en ligne ou sur téléphone mobile, fascinent et motivent les joueurs grâce à des éléments structuraux clés qui les caractérisent.

D'après Cuq et Gruca (2005 : 456) les activités ludiques ont leur place dans l'enseignement du FLE car « elles permettent souvent d'instaurer une progression, [...] d'intégrer la dimension plaisir dans l'apprentissage [...] et surtout de sensibiliser aux possibilités infinies de la langue et de mettre en valeur des aspects particulièrement importants comme la connotation ou la polysémie des mots ». D'ailleurs, le jeu supprime l'aspect pénalisant que peut avoir toute autre activité d'apprentissage et, par conséquent, il rend l'apprentissage plus attrayant et motivant. *Le Cadre européen commun de référence pour les langues* (2005) tient compte aussi du potentiel éducatif des activités ludiques.

Dans le présent article, nous allons en premier lieu, essayer de définir la notion de jeu et de jeu vidéo, ensuite nous nous attacherons à décrire les attributs essentiels du jeu vidéo et également à démontrer les compétences cognitives développées au travers des jeux vidéo et les impacts que le jeu vidéo a sur l'apprentissage du FLE. Cet article est illustré, à titre d'exemple, par deux jeux en ligne qui peuvent être exploités dans la classe de FLE.

1. Jeu, jeu vidéo – définitions.

La notion de jeu est trop large pour que nous puissions en donner ici une définition générale. Par ailleurs, au cours de notre recherche bibliographique, nous avons constaté que ni les chercheurs ni les théoriciens ne sont toujours d'accord sur le sens exact à donner au *jeu*. La définition classique du jeu, celle qui a influencé tous les chercheurs, nous est donnée par l'historien Johan Huizinga dans son livre *Homo Ludens* :

Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante. Ainsi, définie, la notion semble apte à englober tout ce que nous appelons jeu [...] : Performances d'adresse, de force, d'esprit, de hasard.¹

Sauvé, Renaud, Kaspoz, Samson, IsaBelle, Dore-Bluteau et Dumais (2005a : 13) définissent le jeu comme :

Une situation fictive, fantaisiste ou artificielle dans laquelle un ou plusieurs joueurs, mis en position de conflit (défi) les uns par rapport aux autres ou tous ensemble contre d'autres forces (équipes), sont régis par des règles qui structurent leurs actions en vue d'un but prédéterminé, soit de gagner, d'être victorieux ou de prendre sa revanche.

Si pour la notion de jeu ont été données de nombreuses définitions, il y en a autant pour le jeu vidéo. Jacques Perriault en 1994 se référait aux jeux informatisés :

Les jeux informatisés sont très divers, tant dans leurs contenus que par leurs supports. Les plus nombreux mettent actuellement le joueur en relation avec une machine, mais d'autres, qui se développent beaucoup, mettent en relation des joueurs (Perriault, 1994 : 2).

Kirriemur et McFarlane (2004 : 6) signalent que les termes *jeux d'ordinateur* ou *jeux informatisés* (computer games) et *jeux vidéo* (video games), utilisés respectivement pour désigner les jeux sur PC et les jeux de console, sont maintenant utilisés de manière interchangeable.

Dans cet article, nous préférons garder le terme générique *jeux vidéo* qui recouvre : jeux sur ordinateur, sur console, sur Xbox, sur téléphones portables, jeux d'arcade, jeux en ligne, en solo ou en réseaux.

Maushak, Chen et Lai définissent le *jeu vidéo* comme une « activité régulée, centrée sur un but précis et conduite par un micro-ordinateur qui a pour fonction d'assister le joueur à l'aide d'instructions ».²

Pour Prensky (2001 : 11) tous les jeux vidéo comportent les attributs essentiels, suivants :

- des règles
- un but prédéterminé et des objectifs
- des résultats et rétroaction
- une sorte de conflit, compétition, défi ou opposition
- une interaction

¹ Johan Huizinga (1951), cité par Jean-Paul Lafrance (2006). « *Les jeux vidéo* », Paris : Lavoisier.

² Maushak NJ., CHEN, HH., LAI, HS. (2001), cité par L. Sauvé (2005 : 15).

- une histoire ou représentation.

Selon Crawford (1984 : 4), un autre attribut essentiel parmi les quatre qu'il mentionne est la sécurité, qui, à notre avis, est un élément crucial dans le processus d'apprentissage (les trois autres étant pour lui aussi le conflit, l'interaction et la représentation).

2. Attributs essentiels du jeu vidéo

3.1 Les règles

Les règles régissent le jeu et sont essentielles à son déroulement. « Les règles sont un ensemble de consignes, simples ou complexes, qui décrivent les relations existant entre les joueurs et l'environnement du jeu. » (Sauvé et al., 2005a : 18). Nous pouvons diviser les règles en trois catégories : les règles de contrôle, les règles de procédure et les règles de clôture. Les règles établissent des limites et imposent aux joueurs le « trajet » approprié pour arriver à leur but (Prensky 2001 : 12). De plus, elles « spécifient l'étendue et la nature des actions légitimes des joueurs et établissent la structure dans laquelle se dérouleront les actions des participants. » (Sauvé et al. 2005a : 18).

3.2 Un but prédéterminé et des objectifs

Dans chaque jeu, il y a un but prédéterminé et des objectifs à atteindre. Le but prédéterminé d'un jeu réfère à la fin du jeu et à la notion de victoire, de gain, ou de récompense. Dans les jeux éducatifs, le but prédéterminé inclut les objectifs poursuivis par le ou les joueurs. (Sauvé 2005b : 21).

Les objectifs et les buts varient selon le jeu : est changer de niveau, augmenter le pointage, vaincre le grand « chef », arriver à la fin etc. Ce qui est important c'est que les joueurs adoptent chaque fois des stratégies différentes afin d'accomplir leur tâche et qu'ils prennent plaisir à participer à cette procédure (Prensky 2001 : 13). Sauvé (2005a : 19) souligne que « le désir d'atteindre un but prédéterminé conditionne les choix faits par le joueur durant la partie ».

3.3 Résultats et rétroaction

Grâce aux résultats et à la rétroaction, le joueur mesure s'il progresse dans le jeu par rapport au but qu'il doit atteindre. Dans les jeux vidéo classiques, les joueurs perdent ou gagnent. Perdre ou gagner a des implications émotionnelles de la part du joueur et cela constitue un élément très important de l'attraction qu'exercent les jeux vidéo. La rétroaction a lieu lorsqu'il y a un changement dans le déroulement du jeu en réponse à une action du joueur. Il est essentiel de mentionner que dans la plupart des jeux la rétroaction est immédiate : j'agis et je vois instantanément le résultat.

C'est grâce à la rétroaction que le joueur apprend. « Le joueur apprend chaque instant comment le jeu marche, comment réussir, comment aller au niveau suivant et gagner. Via la rétroaction soit le joueur est récompensé pour avoir bien maîtrisé quelque chose soit il échoue et il doit ressayer jusqu' à ce qu'il réussisse. » (Prensky 2001 : 13).

3.4 L'interaction

Crawford (1984 : 7) et Prensky (2001 : 13) mentionnent deux aspects de l'interaction qui soulignent son importance. Premièrement, selon ces auteurs, l'interactivité crée

un élément social dans l'événement, même si les opposants sont illusoire comme dans le cas d'un jeu vidéo solitaire. Récemment, avec les jeux vidéo en réseaux, les joueurs se trouvent dans le cadre d'une interaction sociale et interculturelle, sans même se voir. « En effet, les jeux vidéo constituent une sorte de culture commune : les enfants et les adolescents échangent des astuces pour améliorer leurs performances, [...] élaborent ensemble des stratégies et organisent des compétitions. » (Hodent-Villaman 2009).

Deuxièmement, l'interaction crée le défi actif, dans le sens où l'opposant réagira aux actions des autres joueurs et créera ainsi, à chaque partie, différents défis.

3.5 Conflit, compétition, défi ou opposition

Pour Kirrimur et McFarlane (2004 : 9), le défi avec la curiosité et la fantaisie sont trois facteurs qui permettent aux jeux vidéo de motiver les joueurs. Selon Crawford (1984 : 8), le conflit dans le jeu vidéo se trouve dans l'interaction et au niveau des obstacles placés sur le chemin du joueur pour lui compliquer la tâche et le rendre actif.

Les jeux vidéo engagent les joueurs parce qu'ils leur offrent différents niveaux de challenge (Premsky 2001 : 19). Le défi réside dans les problèmes que le joueur doit résoudre pour changer de niveau, augmenter son pointage, « vaincre » son ou ses adversaires et enfin gagner.

La compétition s'installe autant dans les jeux impliquant un seul joueur (qui s'oppose à lui-même pour améliorer sa performance à chaque joute) que dans les jeux impliquant plusieurs joueurs en activité (qui s'opposent pour atteindre le premier le même but). « Dans les jeux solitaires, le conflit prend la forme d'une confrontation entre le joueur et le hasard ou encore un adversaire possédant un algorithme de décision tel que l'ordinateur. » (Sauvé et al. 2005a : 16).

Conflit, compétition, défi ou opposition offrent aux joueurs de l'adrénaline mais aussi un sentiment de créativité qui les passionnent (Premsky 2001 : 14).

3.6 Une histoire ou représentation

Chris Crawford (1984 : 3) définit le jeu comme « un système formel fermé qui représente subjectivement une partie de la réalité ».

La subjectivité est l'élément de différenciation entre le jeu et la simulation, laquelle se concentre sur une représentation la plus objective possible de la réalité. Il y a un niveau intermédiaire où les simulations de formation et les jeux éducatifs se confondent et deviennent des jeux de simulation. Ainsi, la fantaisie humaine et l'imagination sont les agents qui transforment une situation de jeu objective irréelle en une situation de jeu subjective réelle, introduisant ainsi le concept de jeu de simulation. (Sauvé et al. 2005a : 20).

Premsky souligne que les éléments les plus essentiels de la représentation sont la fantaisie et le mystère (Premsky 2001: 15).

3.7 Sécurité

Le jeu vidéo favorise l'expérimentation de la réalité dans un environnement sécurisé. Pendant le déroulement du jeu, le joueur a la possibilité d'effectuer maintes tentatives, de faire des erreurs sans aucune conséquence négative, sans être sanctionné et enfin sans que personne ne se moque de lui. Être vaincu par une autre personne peut impliquer une atteinte à notre dignité tandis que perdre contre l'ordinateur a un moindre impact (Crawford 1984 : 9). Donc, le jeu supprime l'aspect pénalisant que peut avoir toute autre activité et, par conséquent, il rend l'apprentissage plus attrayant et motivant. (Cuq 2005 : 457).

3. Compétences cognitives développées au travers des jeux vidéo

De nombreuses recherches menées dans le domaine de psychologie, de l'éducation et de la pédagogie, ont démontré que les jeux vidéo favorisent le développement des compétences cognitives telles que la concentration, l'observation, le dédoublement de l'attention, la mémorisation, l'anticipation, la gestion simultanée des tâches et la construction des rapports spatiaux.

« [...] La plupart des jeux vidéo invitent le joueur à exécuter des tâches cognitives de haut niveau, intégrées dans une finalité concrète » (Blandinières 2009).

Par définition, le joueur/apprenant au cours du jeu doit affronter des obstacles et les surmonter, faire face à des problèmes et les résoudre, réaliser des actes pour arriver à son but final, gagner la partie ou vaincre son adversaire. Afin d'y parvenir, il doit se concentrer, observer avec attention et structurer sa pensée. Le jeu vidéo lui permet aussi d'anticiper en tenant compte de ses erreurs précédentes. Il « oblige » aussi le joueur/apprenant à mémoriser et à retenir des informations et, par conséquent, il favorise la construction du savoir.

De plus, le jeu vidéo grâce à ses stimuli auditifs et visuels améliore l'attention sélective. L'attention sélective ou dirigée (focused attention), auditive et visuelle ne traite qu'un seul stimulus parmi plusieurs présentés (Chanquoy, Tricot Sweller, 2007 : 36). Les jeux vidéo apprennent également à gérer plusieurs tâches en même temps. La maîtrise de la simultanéité des tâches (le joueur doit simultanément se déplacer, tirer, fuir, s'arrêter, acheter, négocier, défendre son camp et attaquer celui de son adversaire...) favorise le développement de l'attention partagée. L'attention partagée ou divisée (divided attention) traite plusieurs stimuli à la fois (Chanquoy ibid).

[...] La pratique de jeux vidéo d'action modifie tout un ensemble de capacités visuelles attentionnelles. [...] Les résultats font apparaître que l'attention visuelle des joueurs fatigue moins vite que celle des non-joueurs lorsqu'ils doivent rechercher une cible, malgré l'augmentation constante de la difficulté de la tâche. Les joueurs arrivent également à appréhender un plus grand nombre d'objets d'un seul coup d'œil (Hodent-Villaman 2009).

Le jeu vidéo renforce également la construction des rapports spatiaux : le joueur/apprenant est capable de traduire une image mentale plane en 3D, ainsi que de construire une carte mentale de l'ensemble (Greenfield 1994, 2001). Plus précisément, le joueur développe trois habiletés :

La perception spatiale qui est la capacité d'inférer la situation d'un objet à partir de la sienne propre, la rotation mentale, qui est la capacité d'imaginer la rotation d'un stimulus visuel et la visualisation spatiale, qui est une procédure complexe à plusieurs niveaux intégrant les deux précédentes et les organisant au moyen de diverses stratégies (Perriault 1994 : 5).

4. Les impacts du jeu vidéo sur l'apprentissage du FLE.

De nombreuses recherches effectuées durant les deux dernières décennies dans le but de prouver que nous pouvons intégrer le jeu vidéo dans l'apprentissage, ont relevé les impacts suivants du jeu vidéo éducatif sur l'apprentissage : le développement d'habiletés en résolution de problème, la motivation à l'apprentissage, l'apprentissage actif et l'apprentissage par action, le développement d'habiletés de coopération, de communication et de relations humaines et l'autoévaluation.

5.1 Le développement d'habiletés en résolution de problème

Le joueur/apprenant au cours du jeu est obligé de résoudre des problèmes afin de surmonter des obstacles, de changer de niveau de difficulté et de vaincre un adversaire pour gagner la partie ou pour augmenter son pointage. Les problèmes dans les jeux vidéo se présentent pendant le déroulement du jeu, du plus facile au plus compliqué, si bien qu'ils aident le joueur/apprenant à améliorer ses performances afin d'avancer dans le jeu.

Donc, « les jeux ont un impact positif puisqu'ils permettent aux apprenants de développer la logique requise pour résoudre un problème tout en l'expérimentant dans un environnement d'apprentissage amusant et une atmosphère détendue » (Sauvé, 2005b : 30).

5.2 La motivation à l'apprentissage

« La motivation concerne à la fois la décision de l'individu de s'engager dans une tâche, même si celle-ci semble coûteuse, et la décision de persévérer dans la réalisation de la tâche, même si celle-ci s'avère encore plus difficile que prévu » (Chanquoy et al. 2007 : 118). Le jeu vidéo grâce à son caractère ludique et à ses attributs essentiels motive le joueur/apprenant. En effet, au cours du jeu, grâce à son aspect interactif, l'apprenant se sent impliqué activement, ce qui lui procure le désir de persévérer et d'accomplir la tâche. Enfin, le défi du jeu et, en général, son aspect compétitif sont des facteurs importants pour la motivation des joueurs/apprenants.

5.3 L'apprentissage actif et l'apprentissage par action

Pour mieux définir l'apprentissage actif, nous devons le comparer à l'apprentissage passif qui constituait pendant longtemps la manière traditionnelle d'enseigner. Dans le cadre de l'apprentissage passif, l'apprenant ne participe pas à la procédure de son propre enseignement. Par contre, dans le cadre d'un apprentissage actif, l'apprenant est engagé et impliqué dans la procédure d'apprentissage. Le jeu vidéo par sa nature encourage la participation active à la procédure dans le sens où le joueur dirige lui-même son apprentissage (avec ses actions et ses décisions, il participe au

déroulement du jeu) ce qui le motive tout en lui permettant de se sentir « agent producteur » et non « consommateur passif » (Sauvé et al. 2005 : 35, Gee 2009).

L'apprentissage par action (*learning by doing*) « correspond aux situations dans lesquelles est proposé à un apprenant de résoudre un problème, de faire des exercices » (Chanquoy et al. 2007 : 91). Le jeu vidéo, bien structuré, permet aux apprenants de prendre des décisions, de résoudre des problèmes et de répondre aux challenges comme ils devront faire dans la vie réelle. Par conséquent, ils sont mieux préparés aux « défis » du monde réel. En définitive, l'action dans l'apprentissage renforce l'apprentissage (Gee 2009).

5.4 *Les habiletés de coopération, de communication et de relations humaines*

Le jeu vidéo favorise le développement des habiletés de coopération, de communication et des relations humaines. Des jeux qui créent des mondes et des sociétés virtuels (par exemple *Second Life*), des jeux multijoueurs (des jeux permettant de jouer à plusieurs, sur un même ordinateur ou en réseau), des jeux en ligne, tous ces jeux exigent le développement de compétences sociales afin que le(s) joueur(s) arrive (nt) à son but prédéterminé en suivant les règles du jeu. Étant donné que le joueur dans tous ces jeux est en collaboration ou en opposition avec des milliers d'autres joueurs qui se trouvent aux quatre coins du monde, installé dans sa classe ou chez lui, nous pouvons affirmer que le jeu vidéo lui procure la possibilité d'interagir de telle manière que dans d'autres circonstances lui serait impossible. Par conséquent, le joueur/apprenant apprend à collaborer avec les autres, à négocier, à discuter, à développer l'esprit d'équipe et le sentiment compétitif au sein de l'équipe (Sauvé 2005a : 33).

5.5 *L'auto-évaluation*

Le jeu vidéo permet aux joueurs/apprenants, dans le cadre de leur apprentissage, d'apprendre l'autonomie dans l'exécution des tâches et les sensibilise à leur propre progression. De plus, le jeu vidéo permet à l'apprenant de réfléchir, de renforcer son apprentissage et de l'évaluer afin de l'améliorer et même de le bonifier (Sauvé et al. 2005a : 35).

Le jeu vidéo permet surtout à l'apprenant de mieux se connaître et de renforcer les compétences acquises dans le cadre d'un apprentissage propre à ses besoins, à son niveau et à son style d'apprentissage.

5. Des jeux éducatifs en ligne dans la classe de FLE

Comme nous avons déjà mentionné, au cours de la pratique du jeu vidéo le joueur/apprenant acquiert diverses compétences sociocognitives. Les jeux vidéo constituent un environnement d'apprentissage sécurisé qui permet également à l'apprenant le développement et l'acquisition des compétences communicatives langagières, telles qu'elles sont définies par le Cadre, comme la compétence linguistique et toutes ses composantes (compétence grammaticale, lexicale, sémantique, phonologique et orthographique) et la compétence sociolinguistique.³

³ Voir *Cadre européen commun de référence pour les langues*, chapitre 5, 2005, Didier, Paris.

Parmi la pléthore de jeux en ligne que nous pouvons télécharger sur Internet, nous avons choisi, à titre d'exemple, de proposer dans le présent article deux jeux qui peuvent être exploités dans la classe de FLE vu qu'ils répondent aux critères suivants :

- 1) les consignes et les règles sont claires,
- 2) la navigation est simple,
- 3) l'exécution du jeu est facile,
- 4) le vocabulaire est adapté au public cible,
- 5) le type de questions est varié,
- 6) le système de pointage est clair,
- 7) le degré d'interactivité (manipulation et rapidité des actions) est en parfaite correspondance avec le niveau.

Le fait que l'apprenant au cours de ces jeux doit gravir, pas à pas, chaque niveau, chaque étape, lui permet de maintenir la motivation à long terme. De plus, l'apprenant sachant que le niveau suivant sera plus difficile que le niveau actuel, il se doit de maîtriser ses acquis pour avoir toutes les chances de réussir aux prochaines étapes. Dans tous ces jeux, le joueur peut refaire maintes fois chaque niveau pour être sûr d'avoir parfaitement assimilé chaque nouvelle acquisition. Les étapes sont bien structurées afin que l'apprenant soit certain que les objectifs sont atteints et maîtrisés.

Chaque niveau est identifiable et clairement délimité, par conséquent l'apprenant est conscient du passage d'un niveau à l'autre. Une fois le travail accompli, l'apprenant est satisfait de sa réussite et fier d'avoir surmonté l'obstacle. Le rôle de l'enseignant est très important aussi. Il doit récompenser l'apprenant et l'encourager à passer au niveau suivant ou à l'activité suivante. Le joueur reçoit en général une appréciation (de la part de la machine) à l'accomplissement d'un niveau : « Félicitations ! Tu as réalisé un score de 89% ». La compétition ainsi que la collaboration entre les apprenants dans la classe jouent un rôle primordial. Les apprenants évoluent dans un environnement d'apprentissage ludique, attrayant, efficace et sécurisé qui permet à l'enseignant de FLE d'atteindre les objectifs visés tout en gardant la motivation de ses élèves vivante.

Le premier jeu choisi s'appelle *Olympiades* (<http://www.olyfran.com/olyfran/>). Les concepteurs, tous professeurs de FLE dans des universités flamandes avec l'appui de la Délégation Générale à la Langue Française et aux Langues de France (DGLFLF), du Ministère français des affaires étrangères (MAE), du Ministère de l'Education nationale et de l'Agence Intergouvernementale de la Francophonie, ont conçu et créé ce jeu dans le but d'encourager les jeunes (et les moins jeunes) à apprendre et à pratiquer le français. Il s'agit d'une banque de questions variées qui éclairent les réalités francophones à travers le monde mais aussi des questions qui développent et/ou évaluent les compétences langagières des joueurs/apprenants. Il offre la possibilité de jouer individuellement, de participer au concours *Hit-Parade* ou encore de choisir *Echange de Classes*.

En jouant en solo l'apprenant peut composer une sélection sur mesure à partir d'une série de paramètres comme le degré de difficulté et l'aspect de la langue. Plus précisément, le joueur suit le trajet suivant : il choisit d'abord le sujet du jeu, le français ou la francophonie, ensuite il opte pour un test ou pour un entraînement, il sélectionne le degré de difficulté (cinq niveaux de difficulté) et l'aspect de la langue.

En ce qui concerne l'aspect de la langue, le joueur/apprenant peut opter pour : la grammaire/orthographe, le lexique, les expressions/phrases, le lexique par le contexte, les micro-conversations ou tous les aspects ensemble (annexe ex.1). Une fois les critères sélectionnés, le nombre de questions disponibles apparaît sur l'écran, et, à son tour, le joueur doit lui aussi choisir le nombre de questions auxquelles il veut répondre. Chaque question apparaît sur l'écran sous forme des choix multiples (au nombre de cinq). L'apprenant peut voir ses résultats, ses erreurs et les bonnes réponses et bien sûr réessayer (annexe ex. 2 côté gauche sur l'écran.). L'exemple 2 de l'annexe est une question de degré de difficulté 2 et appartient à l'aspect « micro-conversations ».

Le deuxième exemple de jeu interactif que nous allons présenter ici est élaboré par le magazine en ligne *Bonjour de France* conçu par l'école de français Azurlingua (<http://www.bonjourdefrance.com/index/Indexjeu.htm>). Le site propose des jeux pour quatre niveaux en français : débutant, élémentaire, intermédiaire et avancé. Pour chaque niveau, il y a trois paramètres : les thèmes qui concernent les compétences communicatives langagières et les domaines, le type de jeu, et le matériel, c'est-à-dire le logiciel nécessaire pour activer le jeu. En ce qui concerne la typologie de jeux, une large gamme de jeux est proposée aux joueurs : le jeu de l'oie, des charades, des associations des mots, le jeu du *pendu*, des quiz etc. Prenons ici l'exemple du jeu du *pendu* : le niveau de français est avancé, l'objectif visé est l'apprentissage du vocabulaire et la pratique de la compétence lexicale et orthographique. Une fois le jeu choisi, apparaissent sur l'écran les thèmes proposés au joueur/apprenant, les lettres de l'alphabet et la définition du mot. En bas de l'écran, il y a le score sous forme de statistique : on compte le nombre d'essais, les mots réussis ou ratés et le taux de réussite sur cent (annexe ex. 3). Le joueur clique sur une lettre et il voit si son choix est correct ou s'il commence à être « pendu ».

L'exemple 4 de l'annexe est un jeu d'association de niveau avancé, grâce auquel l'apprenant est amené à apprendre des expressions sur le thème du corps et contenant toutes le verbe avoir. Le joueur doit associer les éléments du cadre à gauche à ceux du cadre à droite en cliquant sur les flèches pour sélectionner les termes corrects. Le joueur a un nombre de tentatives illimité afin d'arriver à son but final.

La liste de jeux éducatifs en ligne ne sera jamais exhaustive. Tant que la technologie évoluera, de nouveaux jeux seront conçus. Les enseignants peuvent chaque fois choisir le jeu qui leur semble le plus approprié à leur situation d'enseignement, à l'objectif visé, au temps disponible et bien sûr au niveau de leur public.

6. Conclusion

L'apprentissage d'une langue vivante s'effectue efficacement lorsque l'apprenant traite activement l'information et que la façon dont l'apprenant apprend a encore plus d'importance que le contenu de l'apprentissage et bien sûr, quand la motivation intérieure constitue l'une des principales conditions de l'apprentissage (Camilleri et Sollars, 2005 : 10). Le jeu vidéo en tant qu'outil cognitif permet de créer plus facilement dans la classe de FLE un environnement d'apprentissage interactif, ludique et sécurisé. Grâce au jeu vidéo, l'apprentissage devient attrayant et motivant dans un climat de confiance qui incite les apprenants à participer activement à la procédure en faisant leurs choix et leurs suggestions, et en prenant leurs propres

décisions. Le jeu vidéo s'adapte à différents styles d'apprentissage et à différents niveaux d'apprenants et, il favorise les discussions, les échanges et la coopération entre les joueurs/apprenants.

En définitive grâce au jeu vidéo dans la classe de FLE, nous avons des apprenants motivés, satisfaits de leurs réussites, fiers d'avoir accompli des tâches difficiles et atteint les objectifs visés et enfin, des apprenants actifs et impliqués dans la procédure de leur propre apprentissage.

Références bibliographiques

- Blandinieres S. (2009). *Les jeux et les acquis*. <http://www.cndp.fr/archivage/valid/68688/68688-10209-12804.pdf>
- Cadre européen commun de référence pour les langues, 2005, Paris, Didier.
- Camilleri M. et V. Sollars (2005). *Les technologies de l'information et de la communication et les jeunes apprenants de langues*, Conseil de l'Europe.
- Crawford C. (1996). *The Art of Computer Game Design*.
<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>
- Chanquoy L., A. Tricot, et J. Sweller (2007). *La charge cognitive*, Paris, Armand Colin.
- Cuq J.-P. et I. Gruca (2005). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble, PUG.
- Gee J.P. (2009). *Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines*.
http://df1d1f2be44ed1b00cfcf7d0e4f3861f9706d381.gripelements.com/pdf/Game_Per.pdf
- Greenfield M. P., 1994, « Les jeux vidéo comme instruments de socialisation cognitive », In *Réseaux* 67 CENT.
- Greenfield P., K. Subrahmanyam, R. Kraut and E. Gross (2001). "The impact of computer use on children's and adolescents' development". In *Applied Developmental Psychology* 22, 7-30. www.cs.emu.edu.
- Hodent-Villaman, C. (2009). « Les jeux vidéo sont-ils bons pour le cerveau ? »
http://www.scienceshumaines.com/index.php?lg=fr&id_article=15191.
- Kirriemuir J. et, A. McFarlane (2004) "Literature Review in Games and Learning".
http://www.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Games_Review.pdf
- Lafrance Jean-Paul (2006) *Les jeux vidéo*, Paris : Lavoisier.
- Perriault J. (1994). « L'acquisition et la construction de connaissances par les jeux informatisés ». In *Réseaux* no 67 CNET.
- Prensky M. (2001) Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging, In *Digital Game-Based Learning*, McGraw-Hill.
- Sauvé L., L. Renaud, M. Kaspaz, D. Samson, C. IsaBelle, V. Dore-Bluteau et C. Dumais (2005a). *Revue systématique des écrits (1998-2004) sur les impacts éducatifs sur l'apprentissage*. Québec : SAGE et SAVIE, mars.

<http://www.savie.qc.ca/Savie2005/Publications/Fichiers/Rapport-ApprendrejeuxVF-2005.pdf>

Sauvé L., L. Renaud, D. Kaufman, M. Kaszap, C. Isabelle, M. Gauvin, C. Dumais P.Bujold, D. Samson (2005b). *Revue systématique des écrits (1998-2005) sur les impacts du jeu, de la simulation et du jeu de simulation*. Québec : SAGE et SAVIE, janvier.

<http://www.savie.qc.ca/savie2005/Publications/Fichiers/Rapport-Apprendrejeux-sept05-vf.pdf>

ANNEXE

1.



2.



3.

www.bonjourdefrance.com/index/pendu/pendu.htm - Microsoft Internet Explorer

View Favorites Tools Help

Address http://www.bonjourdefrance.com/index/pendu/pendu.htm

BONJOUR DE FRANCE ! INDEX VOCABULAIRE

L'ordinateur
La voiture
Les vêtements Sélectionnez un thème

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

ASPIRINEUR

à mettre après la douche

Toute demande d'aide vous sera comptée 0 erreur

Votre score

essais	mots réussis	mots ratés	% de réussite

4.

Address http://www.bonjourdefrance.com/n10/qcm/assoc/associer.htm#

BONJOUR DE FRANCE ! INDEX JEUX

JEU ASSOCIATION

Retrouvez les expressions ayant pour thème le corps. Pour cela, vous devez correctement associer les éléments du cadre à gauche à ceux du cadre à droite en cliquant les flèches pour sélectionner les termes corrects.

AVOIR
LA TÊTE

← →

Validator

2 sur 3

Rejouer

SUR LES ÉPAULES

← →