

MASTER MÉTIERS DE L'ENSEIGNEMENT, DE L'ÉDUCATION, ET DE LA FORMATION

Mention Pratiques et Ingénierie de la Formation

MÉMOIRE DE RECHERCHE

MASTER MEEF Concepteur de Ressources Numériques

Titre du mémoire

Comment concevoir un serious game sur Genially pour un public apprenant
FLE débutant grand débutant ?

Présenté par Mariama DAOUD

Mémoire encadré par

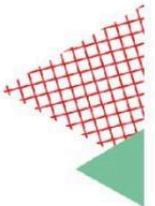
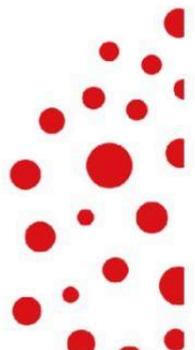
Directeur-trice de mémoire :

Karine Barrère , Enseignante Master CRN

Membres du jury de soutenance

Hervé Luga	Co-responsable du Master CRN
Sébastien Hadj-Chérif	Co-responsable du Master CRN
Didier Blanqui	Enseignant Master CRN
Karine Barrère	Enseignant Master CRN

Soutenu le 13 /09 / 2024



Résumé

Le propos de ce mémoire est de présenter les éléments de réponses apportés à la question suivante : Comment concevoir un serious game sur Genially à destination d'un public FLE débutant ou grand débutant ? Avant d'entamer le cheminement pour tenter d'y répondre, nous présenterons la structure qui m'a accueillie lors de mon stage de Master 2. Nous nous tournerons ensuite vers ce que dit la recherche au sujet du serious game. Comment le définir ? Est-il possible d'apprendre avec un serious game ? Quelles sont ses limites ? Est-il possible d'apprendre le FLE avec un serious game ? Quels sont les usages en matière de conception de serious game à destination d'un public FLE ? Nous tenterons de répondre à toutes ces questions dans une seconde partie, en plus de nous intéresser à Genially et aux serious games qui y sont conçus. Enfin, dans un troisième temps, nous nous consacrerons à la conception de notre serious game à l'aide des réponses obtenues. Nous présenterons le thème choisi avant de rédiger le serious game document design, le document qui recense toutes les informations nécessaires à la production du jeu. Nous y expliciterons toutes les caractéristiques du jeu et présenterons comment il sera intégré dans la séquence pédagogique. Nous préciserons également comment il se déroule, en intégrant son storyboard et en décrivant ses mécaniques ludiques. Au final, nous proposerons le prototype du jeu pour illustrer nos propos.

Mots clés : Serious game , FLE, Genially, conception pédagogique, FALC

Abstract

The purpose of this dissertation is to present the findings related to the following question: How can a serious game be designed on Genially for a beginner or absolute beginner FLE (French as a Foreign Language) audience? Before beginning the process of answering this question, we will first introduce the organization that hosted me during my 2nd year of Master's degree. We will then turn to what research says about serious games. How are they defined? Is it possible to learn with a serious game? What are their limitations? Can a serious game be used to learn FLE? What are the best practices in designing serious games for an FLE audience? We will attempt to answer all these questions in the second part, in addition to exploring Genially and the serious games created on this platform. Finally, in the third part, we will focus on designing our own serious game using the insights gained. We will introduce the chosen theme before drafting the Serious Game Design Document (SGDD), which gathers all the necessary information for the game's production. We will detail all the characteristics of the game and show how it will be integrated into the teaching sequence. We will also specify how the game unfolds by including its storyboard and describing its gameplay mechanics. Finally, we will present the game prototype to illustrate our findings.

Keywords : Serious game, FLE, Genially, instructional design, FALC

Remerciements

Durant l'été 2021, j'ai reçu les mails de refus à mes candidatures de Master en biologie. Je m'étais résignée à l'idée de ne pas retenter ma chance, me persuadant que ce n'est pas fait pour moi.

Par la suite, j'ai effectué mon service civique à Science Odyssee Pau. En plus d'animer des ateliers de médiation scientifique, je me suis vu confier plusieurs missions de conception de ressources pour l'association. J'ai également eu la chance de créer ma propre séquence d'animation.

À l'issue de mon service civique, j'ai postulé au Master CRN, sous l'impulsion des encouragements de mon compagnon Askandari et des recommandations de ma conseillère d'orientation Madame Aoura.

Je tiens à les remercier en premier lieu, pour m'avoir redonné du courage et aidée à reprendre confiance en moi pour la poursuite d'études.

Je suis également très reconnaissante envers tous nos formateurs, enseignants, sans oublier les intervenants du Master qui nous ont transmis tous ces savoirs et savoir-faire. Ces deux années ont été particulièrement enrichissantes grâce à l'investissement et toute l'énergie positive qu'ils ont mis dans leurs cours.

Merci à Madame Barrère pour les conseils et références pour la réalisation de ce travail.

Merci à Madame Mendoza pour sa disponibilité, pour m'avoir invitée et conseillée durant l'inoubliable aventure M Formation.

Merci à ma tutrice Fanny pour ses précieux conseils et sa réactivité durant le stage.

Merci à Aminata et Cécile de m'avoir relue et encouragée.

Merci à mes chers camarades de promotion pour tous ces moments de partage dans la bonne humeur. Je n'aurais pas pu espérer mieux. Que ce soit lors de nos travaux collaboratifs, pendant les regroupements, pendant les visioconférences ou dans nos groupes de discussions, je garde de très bons souvenirs de nos échanges.

Pour finir, un grand merci à ma famille qui m'a toujours soutenue dans tous mes projets.

Comment concevoir un serious game sur Genially pour un public d'apprenants débutants / grands débutants?

Introduction	5
1. Contexte	7
1.1. M Formation	7
1.2. L'équipe	7
1.3. Les stagiaires	8
1.4. Le stage et les missions	9
2. Le serious game sur Genially pour l'apprentissage du FLE	10
2.1. Le serious game	10
2.1.1. Qu'est-ce-que le "serious game"?	10
2.1.2. Le serious game pour apprendre ?	11
2.1.3. Les points faibles d'un serious game	12
2.2. Le serious game en FLE	13
2.2.1. Le FLE	13
2.2.2. Le FALC	14
2.2.3. Apprendre le FLE avec un serious game	16
2.2.3.1. Des "serious games" insérés dans une séquence pédagogique	16
2.2.3.2. Serious game créé pour l'apprentissage du français	17
2.2.4. Apprentissage du FLE avec le serious game : avantages et inconvénients.	17
2.2.5. Les recommandations pour la conception du serious game	19
2.3. Genially et l'apprentissage par le serious game	20
2.3.1. Genially	20
2.3.2. Les serious games sur Genially	21
2.3.3. Un serious game pour l'apprentissage du FLE sur Genially	22
3. Concevoir un serious game sur Genially pour un public FLE débutant	27
3.1. Thème et objectif	27
3.1.1. Inspirations et thème	27
3.1.2. Objectif	29
3.2. Serious game document design simplifié	29
3.2.1. Overview	30
3.2.1.1. Concept du jeu	30
3.2.1.2. Genre	30
3.2.1.3. Ambiance visuelle	30
3.2.1.4. Cible	31
3.2.1.5. Insertion pédagogique et modèle CEPAJE	31
Tableau du model CEPAJE	32
3.2.2. Gameplay et mécanique ludiques	34
3.2.2.1. Résumé du déroulement du jeu	34
3.2.2.2. Gameplay	34
3.2.2.3. Mécaniques ludiques	35
3.2.3. Personnages et missions	35

3.2.3.1. Personnages-----	35
3.2.3.2. Storyboard-----	36
3.2.3.3. Missions-----	37
3.2.4. Interface et contrôle-----	39
3.2.4.1. Ecran de démarrage-----	39
3.2.4.2. Interface utilisateur-----	39
3.2.4.3. Écrans de transition-----	40
3.3. Prototype-----	40
Conclusion-----	41
Bibliographie-----	43
Sitographie-----	45
Annexes-----	46
Annexe 1 : Exemple de serious game utilisé par Beddaou-----	46
Annexe 2 : Plateau du jeu Parcours de migrant·e·s Source : La Cimade-----	47
Annexe 3 - Version originale du modèle CEPAJe - Julian Alvarez-----	48

Introduction

Aussi loin que je m'en souviens, j'ai toujours eu un vif intérêt pour les jeux. Fascinée par leur apparence et leur mode de fonctionnement, je les considérais comme des œuvres d'art. À l'heure actuelle, mon avis reste le même et à mesure que j'en apprendis sur eux, mon appétence ne cesse de croître.

Quand j'ai appris l'existence des serious games, j'étais persuadée qu'il s'agissait de la solution à l'ennui et au désintérêt des étudiants face à certaines matières. Je sais à présent que le problème est plus complexe. Les serious games sont efficaces pour capter l'intérêt de l'audience, mais ils ne représentent pas une solution universelle pour toutes les disciplines.

Le serious game connaît un succès grandissant depuis la sortie en 2002 d'America's Army, considéré comme étant le premier "vrai serious game". Les recherches scientifiques sur le sujet ne manquent pas et chacun le définit selon sa vision.

Son potentiel éducatif ne fait pas l'unanimité. Les opposants à son utilisation en tant que modalité pédagogique sont souvent des enseignants ne souhaitant pas "moderniser" leurs méthodes pédagogiques. Pourtant, plusieurs professionnels de l'enseignement et de la formation sont très satisfaits et obtiennent de très bons résultats en plaçant les pratiques ludiques au cœur de leur pédagogie.

Participer au Club'MEDiation 2022 et à l'événement Agora Occitanie Toulouse 2023 a grandement contribué à me motiver à suivre la voie qui m'a menée au Master Concepteur de Ressources Numériques. Mon intérêt était porté uniquement vers les serious games et les outils TICE. Les enseignements reçus m'ont fait prendre conscience de la richesse du métier de concepteur de ressources numériques pédagogiques.

À présent, j'aspire à poursuivre mon exploration de cette discipline à travers divers domaines. Cela explique ma préférence de changer de structure de stage entre la première et la deuxième année, durant laquelle j'ai eu le plaisir de découvrir l'enseignement et l'apprentissage du Français Langue Etrangère (FLE).

Mon lieu de stage privilégie une méthode d'enseignement axée sur l'apprentissage actif, tout en accordant une grande importance au plaisir d'apprendre et d'enseigner. Les séances de formation intègrent des activités numériques ludiques ainsi que des serious games.

La conception de ressources pédagogiques à destination des apprenants FLE, qu'elles soient interactives ou non, implique de porter une attention particulière au texte et aux consignes. Il est d'usage de simplifier les écrits des contenus pédagogiques pour qu'ils puissent être compris facilement.

Les missions du stage m'ont permis de mettre à l'épreuve mes compétences en ingénierie pédagogique. Lors de la conception des ressources, je me questionne constamment sur la façon d'améliorer l'expérience d'apprentissage des stagiaires pour telle ou telle activité.

Par manque de temps, certaines missions de mon stage restent inachevées, en particulier celle de la conception d'un serious game. En discutant avec ma tutrice et la directrice, j'apprends qu'elles utilisent Genially pour créer leurs serious games.

Ayant créé un serious game sur Genially en Master 1, j'étais enthousiaste à l'idée de pouvoir me lancer dans ce projet. Je m'interrogeais dès lors sur la forme et le contenu d'un serious game à destination de leurs apprenants FLE. Quel sera le thème du jeu ? Par où commencer ? Quelles sont les précautions à prendre ? Sur quel support joueront-ils ? Comment se déroule la séance dans laquelle le jeu est prévu ? etc...

N'ayant pas eu l'occasion d'apporter une réponse à mes questions pendant mon stage, je tiens donc à profiter de mon mémoire pour y réfléchir. La question que nous nous poserons est donc la suivante : Comment concevoir un serious game sur Genially pour un public d'apprenant FLE débutant ou grand débutant ?

Avant d'y répondre, nous commencerons, dans un premier temps, par présenter ma structure de stage et son équipe. Nous présenterons brièvement le profil des stagiaires, avant de nous intéresser aux missions que j'ai réalisées.

Dans un second temps, nous nous baserons sur ce que dit la recherche au sujet du serious game, pour définir ce qu'il est et s'il permet vraiment d'apprendre. Ses mérites étant plus que souvent vantés, nous nous intéresserons également à ses points faibles. Nous nous tournerons ensuite vers son utilisation dans le domaine du FLE, puis vers les recommandations des auteurs concernant sa conception. Enfin, nous terminerons cette seconde partie en présentant Genially et son utilisation pour la création de serious game.

Enfin, en nous reposant sur nos connaissances techniques et théoriques, ainsi que sur les apports de la recherche, nous expliciterons notre démarche de conception du serious game.

1. Contexte

1.1. M Formation

M Formation est un centre de formation en Français langue étrangère créé en 2014 par Muriel MENDOZA ; son siège social est situé à Athis-Mons. Depuis sa création, M Formation accompagne les collectivités et les entreprises dans l'autonomisation de leurs habitants ou salariés à travers l'apprentissage du Français. Ces accompagnements peuvent se dérouler en présentiel dans ses locaux à Choisy-le-Roi, dans les locaux du client ou en distanciel.

Le centre propose diverses formations en Île-de-France. En plus des formations en Français langue étrangère et des ateliers sociolinguistiques (ASL), M Formation forme également à la maîtrise d'outils numériques, à la prise de parole en public et offre un accompagnement dans la conception de projets professionnels. S'ajoute à ces formations la préparation à l'obtention de diplômes :

- Le DILF : Diplôme Initial de la Langue Française
- Le DCL français professionnel : Diplôme de Compétences en Langue française professionnelle
- Le TCF : Test de Connaissance du Français

En plus des formations destinées à un public adulte, l'équipe anime, à la demande des collectivités, des ateliers périscolaires. Ils couvrent six thématiques visant à préparer "les citoyens de demain" :

- Découverte des handicaps
- Ecologie et développement durable
- Jeux culinaires
- Bons réflexes en cas de dangers
- Découverte de la langue des signes française
- Graine d'orateur

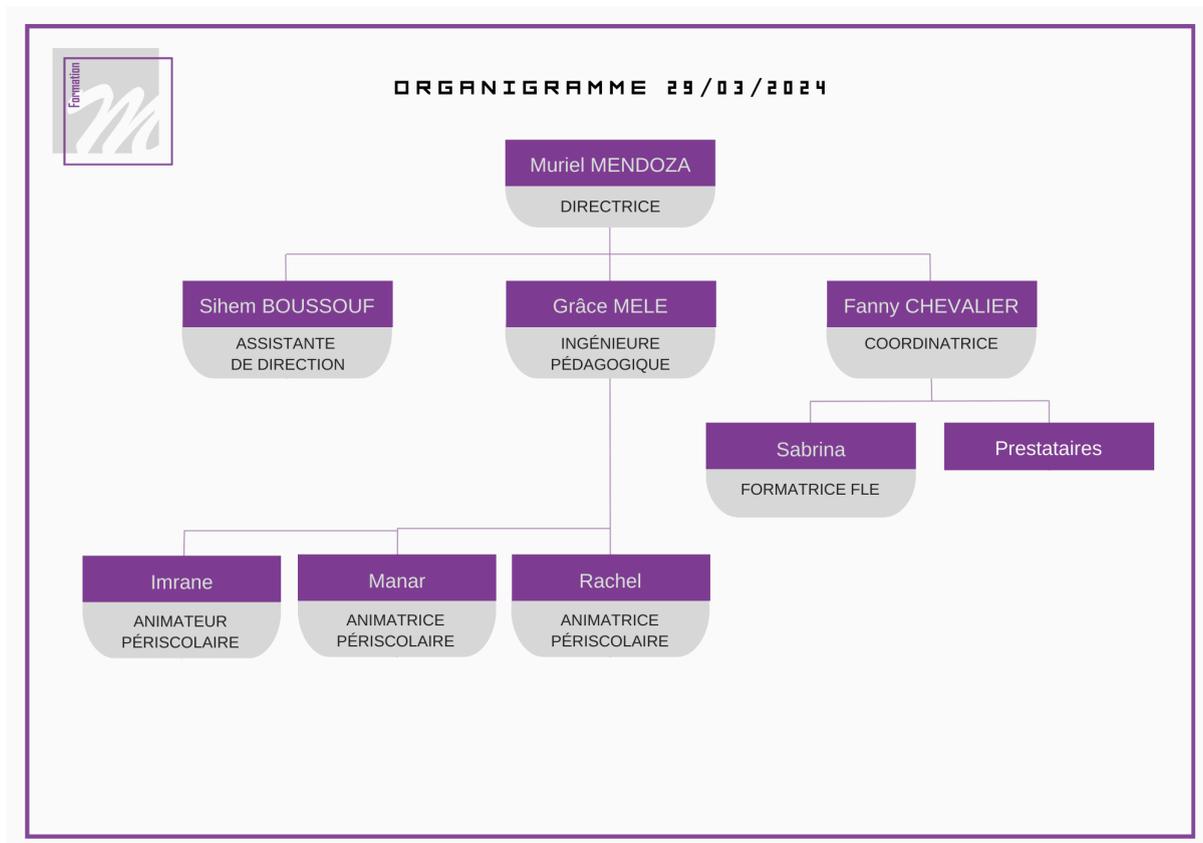
M Formation a reçu la certification qualité QUALIOP1 au titre de ses actions de formation et de ses bilans de compétences. Le centre de formation utilise des méthodes pédagogiques authentiques et personnalise des parcours d'apprentissages adaptés aux besoins des stagiaires. En outre, en 2021 un taux de satisfaction de 99.3 % reflète la réussite des accompagnements.

Après cette brève présentation de la structure et de ses activités, poursuivons avec la présentation de l'organisation de l'équipe M Formation.

1.2. L'équipe

L'équipe M Formation travaille sous la direction de Muriel MENDOZA, fondatrice, directrice et formatrice FLE.

L'organigramme suivant donne un aperçu de la répartition des responsabilités au sein de l'équipe.



1.3. Les stagiaires

Dans ce mémoire nous nous référerons uniquement au niveau des stagiaires des ateliers sociolinguistiques cadre de vie. Ce sont des adultes allophones peu ou pas scolarisés. Pour ce qui est de leur niveau initial en français :

- à l'écrit : Alpha-A1, Alpha est le niveau de langue le plus bas où les personnes apprennent à lire et à écrire. A1 est le niveau débutant. Ces personnes sont donc non francophones et ne savent ni lire ni écrire dans aucune langue. Cet analphabétisme est dû à une absence de scolarisation ou une scolarisation trop courte.
- à l'oral : A2, Selon le cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL) à ce niveau la personne

peut comprendre des phrases isolées et des expressions fréquemment utilisées en relation avec des domaines immédiats de priorité (par exemple, informations personnelles et familiales simples, achats, environnement proche, travail). Peut communiquer lors de tâches simples et habituelles ne demandant qu'un échange d'informations simple et direct sur des sujets

*familiers et habituels. Peut décrire avec des moyens simples sa formation, son environnement immédiat et évoquer des sujets qui correspondent à des besoins immédiats.*¹

Lors de mon stage, mes travaux ont été majoritairement orientés vers ce public. La présentation du public cible étant faite, passons en revue les missions qui m'ont été confiées.

1.4. Le stage et les missions

Mon stage s'est déroulé en distanciel au sein du service formation. Sous la tutelle de Fanny CHEVALIER et suivie de près par Muriel, j'ai effectué diverses missions en ingénierie pédagogique et conception de ressources. J'ai ainsi découvert le domaine de la formation FLE et exploré des applications de la conception de ressources numériques pédagogiques.

Pendant près de cinq mois de stage, j'ai pu monter en compétence sur le plan technique et théorique, en me perfectionnant sur des outils et connaissances acquises en cours. J'ai également eu l'occasion de me former en autonomie sur des outils que j'ai découverts au travers de mes missions.

On peut diviser les missions que j'ai effectuées en deux groupes.

- Les missions principales (ingénierie pédagogique, conception, production)
 - Réalisation du livret d'apprentissage de français « Apprendre le français à vélo » dans le cadre du projet **Mon aggro à vélo** à la demande de Grand Paris Sud (GPS) et ProVélo Sud Île-de-France. Le livret est à destination de stagiaires débutants (outils : Canva, Wooclap, FALC).
 - Réalisation du Livret ASL cadre de vie pour la ville de Grigny (Mise à jour). Le livret est à destination des stagiaires comme support de cours (outils: Canva, Wooclap, FALC, Logiquiz, Learning Apps, Genially, Wordwall, digiflashcards).
 - Réalisation de l'ébauche du livret ASL cadre de vie pour la ville de Ris-Orangis. (outils: Canva, FALC)
- Les missions annexes (conception de ressources numériques)
 - Mise à jour de l'organigramme (Canva)
 - Edition d'attestations d'entrée en formation à partir d'une base de données. (Airtable, Documint)

¹ Conseil de l'Europe. *Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer* [en ligne].

- Edition d'attestations de fin de formation à partir d'une base de données (Airtable, Documint).
- Édition d' attestations de réussite des ateliers périscolaires à partir d'une base de données (Airtable, Documint).
- Réalisation d'une grille d'évaluation pour les ateliers périscolaires (Canva).
- Réalisation d'une activité numérique pour une visite du Château de Versailles (Digipad, Elevenlabs, Audio speed changer).
- Réalisation de test de positionnement (Google doc)
- Réalisation d'un formulaire d'analyse des besoins (Airtable)

2. Le serious game sur Genially pour l'apprentissage du FLE

2.1. Le serious game

2.1.1. Qu'est-ce-que le "serious game"?

Un serious game ou jeu sérieux en français est la combinaison entre une intention dite "sérieuse" comme l'éducation, l'information ou le marketing avec des mécanismes propres au jeu. Clark Abt fut le premier à utiliser cette expression en 1970 dans son œuvre. Selon lui, *l'oxymore serious games unit le sérieux de la pensée et les problèmes qui en ont besoin à la liberté expérimentale et émotionnelle du jeu actif*². On comprend alors que l'expression "serious game" fait référence au fait de combiner la réflexion et la résolution de problème à la liberté d'expérimenter et de ressentir des émotions que procure l'engagement actif dans un jeu.

Susi et al. dans leur écrit paru en 2007, définissent ce type de jeu comme étant des jeux (numériques) utilisés à d'autres fins que le simple divertissement³. La même année Alvarez explique qu'un serious game c'est une

*application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux (Serious) tels, de manière non exhaustive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game). Une telle association a donc pour but de s'écarter du simple divertissement. Cet écart semble indexé sur la prégnance du "scénario pédagogique" dont les objectifs sur le plan formel se confondent avec ceux du jeu vidéo.*⁴

² ABT Clark. *Serious Game*. New York : Viking Press, 1970, 176 pages.

³ SUSI Tarja, JOHANNESSON Mikael, BACKLUND Per. *Serious Games – An Overview* [en ligne]. Technical Report HS-IKI-TR-07-001, School of Humanities and Informatics, University of Skövde, Sweden, 2007.

⁴ ALVAREZ Julian. *Du jeu vidéo au serious game : Approches culturelle, pragmatique et formelle*. Multimédia [cs.MM]. Université de Toulouse, 2007. Disponible sur : «<https://hal.science/tel-01240683/>».

Dans leur ouvrage, Sanchez et Romero soutiennent que c'est un artefact numérique ayant des propriétés intrinsèquement ludiques.⁵

Ainsi nous comprenons que pour certains, un serious game est un jeu au format numérique qui a des propriétés ludiques. Pour d'autres, cette appellation regroupe l'ensemble des technologies employé à des fins qui ne sont pas uniquement ludiques qu'il soit sur un support informatique ou non.⁶

L'utilisation du serious game en tant que modalité pédagogique est en plein essor depuis plus d'une dizaine d'années. Voyons à présent si cette pratique permet réellement d'apprendre.

2.1.2. Le serious game pour apprendre ?

Un serious game reste avant tout un jeu. Nous souhaitons donc savoir si un jeu permet d'apprendre. Avant de répondre à cette question, nous définirons ce que nous entendons par "apprendre" dans le contexte présent. Selon le Larousse, *apprendre est le fait d'acquérir par l'étude, par la pratique, par l'expérience une connaissance...*⁷ Nous ne nous attarderons pas sur les différentes théories de l'apprentissage et utiliserons cette définition pour ce qui suit.

Bougère soutient qu'un jeu *peut générer une expérience qui a des effets éducatifs*⁸. Selon lui, les propriétés éducatives que peut procurer le jeu ne lui sont pas propres et cela implique la mise en place *d'aménagements*. Il soutient que le jeu est un divertissement. Les effets du divertissement, comme les émotions qu'il procure, ainsi que le second degré qui les caractérise, *c'est-à-dire la reprise de significations issues du contexte de la vie quotidienne ou du premier degré pour leur donner une nouvelle signification dans un contexte fictif* font du jeu un lieu d'apprentissage.

Sanchez et Romero soulignent le fait que la facilitation de l'engagement et la dédramatisation du statut de l'erreur sont des *propriétés éducatives intrinsèques* propres au jeu *sur lesquelles l'enseignant ou le formateur peut s'appuyer*. De plus, leurs avis rejoignent celui de Brougère en un sens, car ils poursuivent en disant que *ce sont ces propriétés qui font du jeu des situations d'apprentissage intéressantes au sein desquelles le joueur pourra vivre une expérience enrichissante*.

Enfin, Sanchez et Romero soulignent que l'apprentissage de concepts dans le cadre du jeu n'est possible que si le temps consacré au jeu est suivi par un débriefing. Nous comprenons alors que le jeu en lui-même ne suffit pas pour apprendre. Ils poursuivent en disant que *l'apprentissage par le jeu comprend une alternance de phases dédiées au jeu et de phase d'enseignement explicite*. Compte tenu de ce qui précède, nous pouvons faire le lien avec la

⁵SANCHEZ Eric, ROMERO Margarida. *Apprendre en jouant*. France : Éditions Retz, 2020, 144 pages.

⁶MICHEL Hélène, McNamara Peter. « Serious Games : Faites vos jeux! ». *Systèmes d'Information et Management*, Vol. 19, n° 3, 2014, Article 1.

⁷LAROUSSE. « apprendre », dans *Dictionnaire Larousse en ligne* [en ligne].

⁸BROUGÈRE Gilles. *Jouer/Apprendre*. Paris : Economica, 2005, 271 pages. ISBN 978-2-7178-5119-4.

définition de serious game d'Alvarez qui mentionne le *scénario pédagogique* et les *aménagements* auxquels Brougère fait référence.

Une bonne exploitation des *propriétés éducatives du jeu* est donc conditionnée par le travail en amont réalisé par l'enseignant ou le formateur sur l'intégration du jeu en question dans son scénario pédagogique. Nous terminerons avec Sanchez et Romero qui affirment qu'

on apprend mieux si on joue à des jeux bien conçus pour des objectifs d'apprentissage clairs et si l'enseignant a mis en place les conditions nécessaires pour que le temps consacré au jeu soit intégré dans un scénario qui prenne en compte des objectifs pertinents.

Nous savons maintenant qu'il est possible d'apprendre par le jeu et donc par le serious game. Cependant, nous comprenons que l'utilisation des serious games n'est pas la recette miracle. Il devient alors intéressant de nous questionner sur ses limites .

2.1.3. Les points faibles d'un serious game

Nous entendons par point faible ce qui fait qu'un serious game n'atteint pas l'objectif pédagogique visé. Ces points faibles le rendent peu ou pas utile, voire contre productif.

Dans son article paru en 2019, *Les faiblesses ludiques et pédagogiques des serious games*, Michel Lavigne présente les résultats de son étude sur l'efficacité des serious games du point de vue des joueurs. Ces derniers ont analysé 29 serious games sur trois critères : la qualité de l'univers, la qualité ludique, l'efficacité sérieuse. Ces analyses ont fait remonter des faiblesses chez les serious games en question.

- Le serious game n'est pas perçu comme un jeu par le joueur : selon Lavigne *Certains comportent des éléments qui évoquent le jeu mais ne fonctionnent pas en tant que tel.* Ces serious games n'ont que l'apparence d'un jeu sans les mécaniques ludiques attendues. Les *possibilités de contrôles* sont limitées entraînant un sentiment de frustration chez le joueur.
- Le niveau de difficulté : Lavigne souligne que la facilité du jeu peut enlever la motivation. Il poursuit en disant *qu'il ne peut y avoir jeu lorsque le joueur n'a plus de contrôle sur les événements ou si son action a des effets prévisibles et évidents.*
- Le manque *d'amusement*, cela renvoie au fait que le jeu ne soit pas divertissant ou ne l'est pas suffisamment.
- La qualité ludique d'un serious game : Lavigne affirme que *le jugement de la qualité ludique fait appel aux critères de ludicité des joueurs.* Dans ses travaux, il a constaté *un jugement plus sévère de la qualité ludique et de l'efficacité sérieuse* chez ceux qu'il définit comme étant des *grands joueurs* (joueurs qui jouent plus de 20 h par semaine) qui ont des *critères ludiques plus affirmés.*
- Le côté ludique peut faire obstacle au côté sérieux : l'auteur souligne le fait que de nombreux serious games *se servent d'un parcours ludique pour apporter à la fin les*

informations « sérieuses » dans une forme conventionnelle. Il poursuit en disant que D'autres SG sont construits sur le mode de la séparation :

Des informations sérieuses sont présentées de façon rébarbative sous forme de textes et elles sont précédées ou accompagnées de mini-jeux sans rapport direct, censés créer la motivation.

Ces derniers s'exposent au fait que le joueur / apprenant ne s'intéresse qu'aux mini-jeux sans s'attarder sur le contenu sérieux.

En considérant tout ce qui précède, nous pouvons conclure que la conception d'un serious game doit pouvoir satisfaire le joueur / apprenant dans la qualité de l'univers pour susciter l'intérêt de l'apprenant. Pour atteindre les objectifs pédagogiques du serious game, l'enseignant et / ou le concepteur doit trouver un équilibre entre l'aspect ludique et le côté sérieux pour éviter d'ennuyer ou de frustrer l'apprenant.

Il est temps maintenant de nous tourner vers le domaine de l'enseignement du FLE et ses pratiques ludo-pédagogiques.

2.2. Le serious game en FLE

2.2.1. Le FLE

Le FLE ou Français langue étrangère est le français enseigné en tant que langue étrangère à des personnes non francophones. En France ou à l'étranger, cette discipline s'adresse à des profils divers et variés (enfants, étudiant, salarié, réfugié, etc..). Selon le public, le FLE est enseigné dans différents types de structures (école de langue, réseau Alliance Française, centre de langue, maison de quartier, centres sociaux, etc..).⁹

La didactique du Français (l'enseignement du français) a évolué au cours du temps, passant par différentes méthodes d'enseignement. La méthode grammaire - traduction qui consiste en la traduction de texte en langue étrangère était utilisée jusqu'au 19e siècle.

À l'heure actuelle, c'est l'approche actionnelle qui est mise en pratique. Celle-ci considère l'apprenant comme étant acteur de son apprentissage. Dans cette optique, il réalise des actions concrètes, communique avec un but précis à atteindre et l'apprentissage de la langue se fait au travers d'activités langagières. Cette méthode encourage aussi la collaboration entre les apprenants. Le CECRL explique que

l'approche actionnelle favorise l'organisation de l'apprentissage par le biais de scénarios réalistes et fédérateurs, qui couvrent plusieurs leçons et mènent à une tâche/projet final qui implique un travail collaboratif.

⁹Wikipedia. *Français langue étrangère* [en ligne].

En classe de FLE, l'utilisation de supports didactiques *facilite la pratique pédagogique, et rend l'acheminement du cours plus attrayant aux yeux des apprenants*¹⁰. Le format le plus classique de support est le manuel et livre de cours. Les enseignants et formateurs utilisent également d'autres types de supports, tels que des fichiers multimédia (audio, images, vidéo), des documents authentiques (numériques ou non) ou encore des ressources interactives et ludiques.

Nous avons défini ce qu'est le FLE et mentionné des méthodes et outils pédagogiques mobilisés dans cette discipline. Intéressons-nous à l'un des outils utilisé dans ce domaine pour faciliter l'apprentissage et la compréhension de la langue.

2.2.2. Le FALC

FALC est l'acronyme de Facile à Lire et à Comprendre. Il a été élaboré dans le cadre du projet européen Pathways¹¹ en 2009, dans le but de rendre l'information accessible aux personnes en situation de déficience intellectuelle. Ainsi, elles pourront acquérir plus d'autonomie dans leurs démarches.

De nos jours, le FALC est utilisé en FLE pour faciliter la compréhension des personnes allophones et ou illettrées. L'utilisation de cette méthode de simplification de texte repose sur un certain nombre de recommandations que nous pouvons classer en trois points :

Aspect graphique	Typographie Taille de police Ponctuation
Mise en page	Organisation spatiale des informations Pictogrammes Illustrations etc...
Éléments linguistiques	Utiliser des mots connus du public cible Définir ou expliquer les mots et expressions difficiles. Ecrire des phrases courtes etc..

Dans leur article, Canut et al.¹² soulèvent de nombreux questionnements quant à l'application des recommandations du FALC pour la simplification d'informations à

¹⁰Salma Beddaou. *L'apprentissage à travers le jeu (Serious game) : L'élaboration d'un scénario ludopédagogique. Cas de l'enseignement-apprentissage du FLE*. Apprentissage [cs.LG]. Université Ibn Tofail; Faculté des Lettres et des Sciences Humaines, 2019.

¹¹ *Le projet Pathways vise à développer une boîte à outils pour les professionnels de l'éducation des adultes et des carrières qui travaillent avec des adultes sans emploi peu qualifiés*. Pathways EU. *À propos de nous* [en ligne].

¹²CANUT Emmanuelle, DELAHAIE Juliette, HUSIANYCIA Magali. « Vous avez dit FALC ? Pour une adaptation linguistique des textes destinés aux migrants nouvellement arrivés ». *Langage et société* [en ligne], 2020, n° 171, p. 171-201.

destination d'un public allophone. Selon elles, les études montrent que les textes simplifiés sont plus accessibles, mais pas à tous les publics. Elles ajoutent que les méthodes employées pour simplifier ces textes en question ne reposent pas toujours sur les résultats de recherches linguistiques.

Dans leur étude, elles ont mis en place un protocole expérimental et proposé un remaniement des recommandations du FALC, basé sur les compétences langagières et culturelles des apprenants FLE. Leur but est de proposer une méthode de simplification de texte adapté au public ciblé.

Les auteures mettent en évidence deux critères à prendre en compte pour rendre un texte accessible à un public allophone :

1. Rendre saillantes la cohérence et la cohésion d'un texte :

Le texte doit s'appuyer sur le niveau (supposé) des connaissances de la langue du public. Elles proposent d'adopter la structure suivante :

des phrases de une à trois propositions maximum avec les éléments thématiques placés en début de phrase ; des connecteurs interphrastiques ; du lexique dans le champ de connaissance des apprenants ou dont le sens peut découler de l'organisation syntaxique dans lequel il se trouve ; un texte dont le type de structure est connu (du point de vue de la présentation des informations : narration, description, etc.).

2. S'appuyer sur les caractéristiques du français parlé

Se baser sur des termes issus du français oral faciliterait la compréhension du texte, du fait que ces termes sont plus familiers pour les apprenants.

La prise en compte des recommandations issues de leurs travaux, ainsi que les principes linguistiques du FALC nous seront d'une grande aide pour notre projet. En outre, lors de mes missions de stage, j'ai utilisé le FALC pour adapter le texte des ressources au niveau des stagiaires.

Rendre les supports accessibles aux apprenants est indispensable pour faciliter leur compréhension. Dans le domaine du FLE, il est courant de recourir à des activités ludiques pour engager les apprenants et les motiver. Le jeu de rôle est un exemple parmi d'autres. Nous pouvons alors nous demander si l'utilisation du serious game, en tant que support didactique, est bénéfique dans l'apprentissage du FLE

2.2.3. Apprendre le FLE avec un serious game

2.2.3.1. Des "serious games" insérés dans une séquence pédagogique

Dans sa thèse sur l'apprentissage à travers le jeu, Salma Beddaou témoigne de l'utilisation du serious game en classe de FLE comme étant *une source importante de motivation chez l'apprenant car elle se présente sous forme d'une activité amusante, facilitant la concentration et stimulant la mémoire.*

Au cours de son étude, Beddaou a procédé à l'intégration de serious games dans ses séances de cours de FLE, à destination d'étudiants de niveau A2. Le but étant de consolider un objectif linguistique. Au total, elle met en place une séquence de douze séances.

Les types de jeux utilisés au cours de ces séances sont les suivants :

- Jeux d'association en ligne (article défini ou indéfini)
- Jeu en ligne interactif (grammaire et conjugaison)
- Jeu en ligne de type question à choix multiple pour compléter des phrases.
- Jeu en ligne de conjugaison.
- Jeu en ligne de type glisser déposer
- Jeu en ligne de lecture / interprétation d'image

Nous comprenons assez vite que ce que l'auteure entend par serious game ici se rapproche plus des activités interactives de type H5P et Learningapps avec des interfaces graphiques (décors) attrayantes ([cf Annexe 1](#)).

Chaque session de jeux est précédée d'un cours sur l'objectif linguistique à atteindre.

L'auteur note un effet positif des serious games sur les apprenants :

Nous avons pu avoir à la fin de chaque séance, des apprenants impliqués dans leur apprentissage, motivés, enthousiastes, fiers de leurs résultats, acceptant leurs erreurs, et surtout satisfaits d'avoir atteint les objectifs pédagogiques déterminés.

Elle ajoute que l'utilisation des serious games permet aussi de faire de la *différenciation pédagogique* grâce à la possibilité qu'offre l'univers du jeu à l'apprenant d'avancer à son rythme.

L'utilisation des serious games rejoint l'approche actionnelle. En effet, en FLE le jeu permet de réaliser des actions qui lui permettent d'atteindre un objectif linguistique fixé dans le cadre de la séance.

Dans son expérimentation, Beddaou utilise des activités interactives sous forme de mini-jeux pour travailler les notions de cours de FLE. Cependant, il existe des serious games créés pour l'apprentissage du FLE.

2.2.3.2. Serious game créé pour l'apprentissage du français

Les Éonantes

Développé par le studio Almédia depuis 2011 et lancé sur le marché en 2012, le serious game *Les Énauates* est conçu pour l'apprentissage du FLE destiné aux apprenants de niveau A2.

Les Énauates est un jeu de rôle visant à être utilisé en complément des cours de FLE. *Il aide les apprenants à acquérir une connaissance du français à travers des interactions situées et les fait évoluer dans un univers graphique en ne s'exprimant qu'en français.*¹³ À travers la réalisation de diverses missions, l'apprenant met en pratique les notions vues en cours.

Dans l'univers du jeu, l'apprenant voyage dans le temps pour réaliser des quêtes. Pour cela, il est amené à communiquer avec les personnages du jeu en français.

À sa sortie, le jeu suscite un grand intérêt dans le domaine de l'enseignement du français. Cet engouement à l'égard du serious game n'est pas seulement dû à *sa conception innovante et ses méthodes pédagogiques, mais aussi* au fait que l'utilisation d'un jeu dans l'enseignement est à l'époque (et toujours aujourd'hui) une innovation en elle-même.¹⁴

Cependant, le jeu ne s'est pas très bien vendu et n'a pas connu le succès attendu auprès des utilisateurs. D'après Narainen, *la plus grande difficulté que l'utilisateur rencontre est le manque de clarté dans les consignes.*¹⁵ Selon Schmoll et Schmoll, le public cible éprouve de l'ennui face au schéma répétitif des missions et à la trop grande présence du côté sérieux. De plus, l'esthétique et la documentation rigoureuse sur le plan historique et culturel sont une priorité au détriment de l'intérêt de l'apprenant.

En avril 2020, l'arrêt d'Adobe Flash, technologie qui permet de faire fonctionner les animations du jeu, marque l'interruption définitive du jeu.

2.2.4. Apprentissage du FLE avec le serious game : avantages et inconvénients.

Dans leur livre *Enseignement immersif des langues étrangères au moyen des technologies virtuelles*, Claude Zoghbi et Justine Anne Martín dédient un chapitre à l'écrit d'Eric Navet et Magda Orabé, *De quelques conditions pour que le jeu vidéo sérieux soit fonctionnel*.

Selon les observations faites par Navet et Orabé¹⁶, les avantages de l'utilisation du jeu vidéo pour l'apprentissage du FLE sont :

¹³ Almédia. Un jeu sérieux pour l'apprentissage du FLE/FLS [en ligne].

¹⁴ SCHMOLL Laurence, SCHMOLL Patrick. « Les Énauates (2012-2020) : Les leçons d'un jeu vidéo pour l'apprentissage du français ». *Educations*, n° 6, Idées reçues et nouvelles pistes de réflexion sur les jeux numériques et la ludopédagogie, 16 mars 2022.

¹⁵ NARAINEN Stelene. *Concevoir un Serious Game en FLE : enjeux pratiques, esthétiques et linguistiques*, thèse de doctorat en Linguistique, Université d'Orléans, 2022.

¹⁶ DUEE ZOGHBI, Claude et MARTÍN, Justine Anne Sophie Céline, *Enseignement immersif des langues étrangères au moyen des technologies virtuelles*, Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha, 132 p.

- *L'engouement suscité par l'utilisation du numérique.* L'outil numérique (même quand il ne s'agit pas d'un jeu) est inconsciemment perçu comme ludique, surtout chez un public jeune.
- *L'immersion virtuelle devient possible, susceptible de renforcer l'expérience d'apprentissage et la motivation des apprenants.* Cela encourage également l'implication des apprenants timides qui ne craignent plus le jugement des autres.
- La possibilité de travailler les compétences suivantes : la compréhension orale, la compréhension écrite et l'expression écrite en plus des compétences cognitives liées à l'apprentissage de la langue.
- La possibilité d'une utilisation à distance.

Les auteurs soulignent également plusieurs inconvénients, mais nous ne prendrons en compte que les suivants :

- Le risque de *décalage* entre les intentions de l'enseignant et l'utilisation des jeux sérieux par les apprenants.
- La pertinence de l'utilisation d'un serious game. Son utilisation n'est pas toujours pertinente selon les objectifs pédagogiques visés.
- Tous les apprenants ne sont pas joueurs. Nous entendons ici que certains apprenants peuvent être plus réticents et n'adhèrent pas aux activités ludiques proposées dans le cadre de leur apprentissage.
- Le risque de rendre l'expérience de jeu ennuyeuse quand le côté sérieux est trop visible.
- La pauvreté du jeu sérieux en matière d'animation par rapport à un jeu vidéo purement ludique.
- L'aspect financier. En effet,

la production des jeux sérieux (et en particulier dans le domaine éducatif) bénéficie généralement de beaucoup moins de moyens financiers que celle des jeux vidéos purement ludiques.

- Les apprentissages réalisés au travers du jeu ne sont pas visibles à première vue et nécessitent un feedback. De ce fait, certains enseignants se questionnent sur la pertinence du recours aux activités ludo-pédagogiques à la place des cours classiques. En effet, ils s'interrogent sur la plus value en termes d'efficacité.

La mise en lumière des avantages et inconvénients de l'utilisation du serious game en classe de FLE, ainsi que les travaux menés dans le domaine nous permettent d'éviter les erreurs qui peuvent mettre en déroute l'utilisation d'une telle activité.

Intéressons-nous à présent aux suggestions que font les auteurs dans le domaine de la conception de jeux sérieux.

2.2.5. Les recommandations pour la conception du serious game

Les travaux d'Alvarez nous aiguillent en matière de conception et de mise en place de serious game dans un scénario pédagogique. Dans l'enseignement du FLE, nous devons aussi tenir compte d'un certain nombre d'exigences spécifiques.

Définir les objectifs pédagogiques

Les objectifs doivent être alignés avec le CECRL et le scénario de la séance dans laquelle sera intégré le jeu en question. Nous pouvons par exemple nous aider du modèle CEPAJe d'Alvarez¹⁷ pour réfléchir à l'intégration du serious game dans la séquence pédagogique.

Réfléchir au concept

Dans sa thèse, Narainen affirme qu'il faut avoir une idée précise du concept du jeu, de sa finalité ainsi que du type de jeu avant de se lancer.

L'étude du public cible

Navet et Orabi recommandent de prêter attention à *l'âge et au niveau de l'apprenant*, mais aussi à *tout autre élément important lié à la situation didactique et sociale considérée*. Cette étude préalable du profil type des apprenants permet de mettre en place les adaptations nécessaires. C'est ce qui a été reproché au jeu *Les Éonaves* qui ne s'y est pas beaucoup attaché.

L'établissement d'un profil type d'apprenant permettra aussi d'ajuster le concept du jeu.

Réfléchir au scénario

Rappelons que selon Brougère, le jeu est avant tout un divertissement. Pour bien dissimuler le contenu sérieux dans notre jeu, le scénario est un élément à ne pas négliger. Narainen insiste sur le fait qu'il doit prendre en compte le type de jeu et ses différents aspects. Elle ajoute que *deux principes guident la construction : la cohérence et l'intérêt suscité chez le joueur*. L'enchaînement des événements et les conséquences des actions du joueur doivent être anticipés et cohérents pour susciter l'intérêt du joueur et ne pas l'ennuyer.

En effet, toujours selon Narainen, *Il convient d'assurer au joueur une intrigue accessible au début du jeu pour attiser sa curiosité, ainsi que de l'enrichir pour conserver son attention*. Cela permet aussi une immersion du joueur. Navet et Orabi soulignent le fait que les jeux immersifs *peuvent particulièrement stimuler l'apprentissage*.

¹⁷ Julian Alvarez, Pascal Chaumette. « Présentation d'un modèle dédié à l'évaluation d'activités ludo-pédagogiques et retours d'expériences ». *Recherche et pratiques pédagogiques en langues* [en ligne]

Réfléchir à la conception ludique

Comme nous avons pu le voir plus haut, il est important de prendre en compte le profil des futurs joueurs pour la phase de conception. Concernant la composante ludique, les mécaniques du jeu doivent être adaptées au public cible.

De plus, il faut veiller à ce que la composante ludique n'éclipse pas le contenu sérieux et vice versa.

Penser à l'accessibilité

Dans notre contexte, les stagiaires sont moins expérimentés que les étudiants de l'étude de Lavigne. Leur profil est plus proche de celui des apprenants FLE de Beddaou. Nous pouvons nous baser sur les critères qu'elle a utilisés dans le choix de ses serious games pour la conception du nôtre, à savoir :

- La clarté des consignes et des règles.
- La facilité de navigation.
- Un vocabulaire adapté au niveau du public cible.
- L'interactivité, la manipulation et la rapidité des actions.
- La pertinence du feedback.

Faire attention à l'esthétique

L'apparence du jeu est la première chose qui permettra de captiver les apprenants. Beddaou souligne que le graphisme de l'interface des jeux accentue l'engouement et l'engagement des apprenants.

Notre liste de recommandations étant dressée et explicitée, nous pouvons à présent nous intéresser à l'outil qui sera mobilisé lors de la production et du déploiement du serious game.

2.3. Genially et l'apprentissage par le serious game

2.3.1. Genially

Genially est un outil de création d'expériences interactives d'apprentissage et de communication.¹⁸ Cet outil innovant offre de nombreuses fonctionnalités et des workspaces¹⁹ collaboratifs pour la création de contenu interactif. L'utilisation d'un compte gratuit de Genially permet de créer du contenu en donnant accès à une large gamme de fonctionnalités. Opter pour un compte payant pour l'éducation ou un compte professionnel permet d'accéder à plus d'options mais la plupart du temps, les options gratuites sont amplement suffisantes.

¹⁸ Genially.com

¹⁹ espaces de travail

Sur Genially, il est possible de créer de simples présentations en y ajoutant du contenu multimédia comme les outils Google Slide et Powerpoint. Les présentations ainsi créées peuvent être rendues accessibles en ligne comme une page web.

Cet outil no code²⁰ peut être facilement utilisé sur ordinateur ou smartphone et le format des contenus est adaptable et compatible avec les deux supports.

Genially offre de nombreux avantages, par exemple les utilisateurs peuvent interagir avec la présentation. Entre autres, les éléments des diapositives peuvent être animés ce qui ajoute de l'originalité au contenu. D'autres peuvent disparaître au survol de la souris ou au clic qui peuvent également faire apparaître une étiquette ou encore émettre un son. Bien entendu, nous ne citerons pas toutes les possibilités qu'offre cet outil, l'objectif n'est pas d'en faire une présentation complète²¹.

Il est possible de créer différents types de ressources sur Genially.

- Des images interactives
- Des infographies interactives
- Des diaporamas interactifs
- Des formations e-learning
- Des quiz
- Des serious games
- etc..

Nous savons à présent ce qu'est Genially et avons fait un tour d'horizon de ses services et fonctionnalités. Nous nous intéresserons dans la partie suivante au serious game conçu avec Genially.

2.3.2. Les serious games sur Genially

Nous retrouvons aujourd'hui un grand nombre de serious games créés sur Genially. Que ce soit sur la page dédiée du site²² ou par une recherche rapide sur internet, ces serious games s'adressent à différents types de publics. Ils concernent autant les domaines scientifiques que littéraires, en passant par des serious games conçus par des entreprises pour leurs collaborateurs.

Un exemple en chimie

Dans leur publication *The Thalidomide Mystery: A Digital Escape Room using Genially and WhatsApp for High School Students* en français *Le mystère de la thalidomide : Un escape game numérique utilisant Genially et WhatsApp pour les élèves du lycée*, Renata Torres

²⁰ Qui ne nécessitent pas de compétences en programmation.

²¹ Genially. Qu'est-ce que Genially [en ligne].

²² Genially. Genially : modèles de gamification [en ligne].

Mattos Paschoalino de Souza et Ana Cláudia Kasseboehmer présentent leur travaux sur la réalisation d'un Escape game digital sur Genially.²³ Un escape game ou jeu d'évasion en français est un jeu d'énigmes qui se vit en équipe dans un lieu clos et thématique.²⁴ L'escape game est aussi un type de serious game.

La création de cet escape game a lieu en pleine pandémie de covid 19, ce qui explique l'intérêt des auteures pour Genially et Whatsapp. D'une part, Genially les a aidées à mettre à disposition des élèves un jeu en ligne compatible avec leur smartphone. D'autre part, Whatsapp a permis la création de groupes de discussions : les élèves d'une même équipe pouvaient ainsi communiquer et collaborer lors de la session de jeu.

L'intrigue du jeu est centrée sur la thalidomide, un médicament développé dans les années 1960, dont l'utilisation a conduit à de nombreux cas de phocomélie. Pour encourager l'engagement actif des participants et favoriser une expérience d'apprentissage collaborative, des groupes de discussion WhatsApp ont été créés. Les élèves devaient résoudre quatre énigmes en chimie pour obtenir le mot de passe final et ainsi terminer le jeu.

Le jeu est proposé à une centaine d'élèves au Brésil. Les retours étaient positifs pour la plupart. Pour ce qui est de l'utilisation de Genially pour le jeu, les auteures rapportent que les élèves ont également donné un avis positif sur l'activité et ont déclaré que le jeu leur permettait de s'amuser et d'apprendre en même temps.

Dans cette expérimentation, Genially a permis de concevoir un serious game de A à Z et de le mettre à disposition des élèves. Un exemple parmi tant d'autres nous permettant d'affirmer que l'outil est adapté pour la production du serious game.

En effet, en plus du large panel d'outils disponibles, la plateforme permet la création de serious games jouables, à moindre coût.

Nous avons abordé l'utilisation de Genially pour la conception de serious game avec un exemple dans le domaine de la chimie. Il est temps de nous tourner vers son utilisation en FLE.

2.3.3. Un serious game pour l'apprentissage du FLE sur Genially

Alice Le Gall et Malika Reutlinger, enseignantes FLE à Hong Kong, partagent sur leur site internet lesfeesdufle.com des ressources interactives et des serious games qu'elles ont conçus pour l'enseignement-apprentissage du FLE.

²³ Torres Mattos P. de Souza Renata, KASSEBOEHMER Ana Cláudia. « The Thalidomide Mystery: A Digital Escape Room Using Genially and WhatsApp for High School Students ». Journal of Chemical Education [en ligne]

²⁴Rémi Prieur. Tout savoir sur l'escape game [en ligne]. Disponible sur : <<https://www.escapegame.fr/quest-ce-quun-escape-game/>>.

Elle ont créé *Escale à Paris*²⁵, un serious escape game à destination des apprenants FLE de niveau A1. Les auteures proposent son utilisation dans le cadre de la préparation d'un séjour en France.

Dans ce jeu, l'apprenant incarne un voyageur américain en escale à Paris. La partie commence dans l'avion, puis à l'aéroport où il doit réaliser des activités, répondre à des questions et faire des choix pour avancer dans l'histoire. Tout au long de la partie, une bulle de discussion verte donne des informations sur ce que le personnage veut faire pour orienter l'apprenant sur ce qu'il doit faire. En cas de blocage, la solution ou l'explication sur ce qui est attendu est donnée au bout d'un certain temps.

Une démo du jeu est disponible sur le site et permet d'avoir un aperçu des usages en matière de production de jeux sérieux pour le niveau A1.

Après avoir testé les cinq premières minutes du jeu, nous pouvons relever différentes pratiques des auteures et nous en inspirer pour la conception de serious game sur Genially.

Le scénario

Le scénario du jeu est inspiré de la vie réelle. L'histoire et le personnage ont certes été inventés, mais l'histoire est réaliste. Les dialogues et l'enchaînement des événements sont cohérents. Pour ne citer que le début du jeu, en descendant de l'avion, le personnage passe par un contrôle d'identité à la police aux frontières (cf capture d'écran). Ce qui se passe dans le monde réel pour les voyageurs.

L'apprenant peut facilement s'identifier au personnage et s'immerger dans le jeu.



*Capture du jeu Escale à Paris - Sources : Les fées du fle
Dialogue lors du contrôle d'identité avec l'agent de police aux frontières*

Les dialogues et éléments textuels

Le niveau de langue dans les dialogues et les indications textuelles présentes dans le texte sont faciles à comprendre et à la portée du public visé. Les polices utilisées sont également

²⁵Les fées du fle. Genially - escape game escale à paris [en ligne].

faciles à lire dans l'ensemble. Nous relevons aussi des touches d'humour tout au long du jeu qui rendent le jeu assez amusant.

Les visuels et éléments graphiques

Le décor est constitué de vraies photographies et non d'illustrations. Les images qui illustrent chaque scène (nouvel écran) sont très proches de la réalité. L'angle de vue des images donne l'impression (la plupart du temps) d'être dans un jeu à la première personne.

Les documents utilisés pour les activités sont authentiques. Les scènes ne sont pas surchargées et il n'y a pas d'élément superflus.

Contenu audio

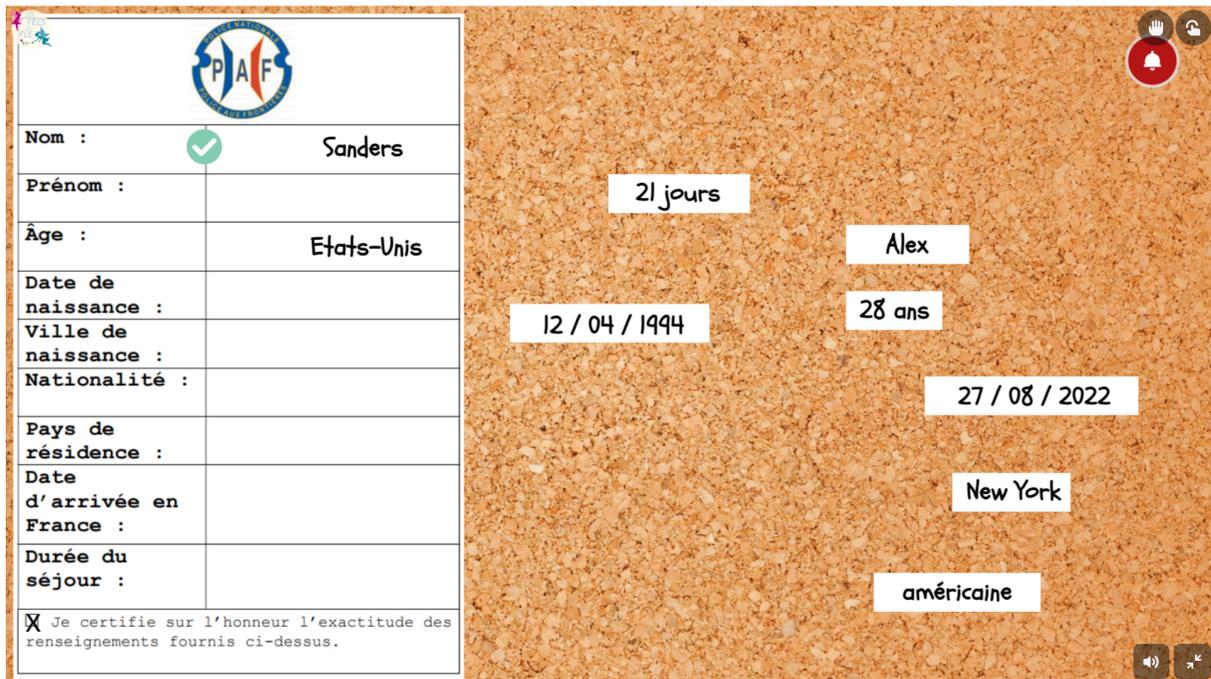
Les sons utilisés sont pertinents et ne sont pas dérangeants (bruit de fond de l'avion, bips de caisse) un bouton permet de couper le son si besoin.

Contenu pédagogique

Les activités intégrées dans le jeu pour travailler les compétences langagières sont adaptées au niveau du public cible (phrases courtes et faciles à comprendre). Par exemple, le remplissage d'un formulaire et les conversations avec les personnages non joueurs se font soit par "glisser-déposer" ou en cliquant sur la réponse choisie.

Les feedbacks sont immédiats et vont à l'essentiel. Les activités "glisser - déposer" sont faites avec les extensions s'cape²⁶ qui affichent un feedback immédiat en cas de bonne réponse. Des vocaux sont présents pour travailler la compréhension orale.

²⁶ Plateforme de partage et d'aide à la création d'escape game créé par des enseignants en 2017.



Capture du jeu *Escale à Paris* - Sources : *Les fées du fle*

Activité de remplissage d'un formulaire par glisser déposer avec feedback immédiat pour les réponses correctes

Interface utilisateur

L'interface utilisateur dans un jeu regroupe tous les éléments avec lesquels l'utilisateur peut interagir.

Les boutons de l'interface utilisateur sont visibles sur l'image précédente. Tous les boutons noirs transparents sont ceux du cite Genially. Ceux du haut permettent d'afficher les éléments interactifs ; ceux du bas d'activer ou désactiver le son et mettre en plein écran. La cloche rouge en haut à droite est le bouton d'aide qui informe sur le temps qui s'écoule avant l'apparition d'un indice.

Nous remarquons l'absence de bouton pour quitter le jeu. Il est possible de revenir en arrière uniquement en cas de choix incorrect au cours du jeu. Le déroulement du jeu semble linéaire, il n'y a qu'une seule issue possible.

Mécanique ludique

La mécanique d'un jeu est l'ensemble des règles qui définissent la façon de jouer.

Dans *Escale à Paris*, l'apprenant doit résoudre les énigmes, répondre correctement aux questions et réaliser différentes tâches pour avancer dans le jeu. Le but du jeu est de visiter Paris pendant une escale et de revenir à l'aéroport pour reprendre l'avion à temps.

Nous avons fait l'étude des pratiques d'enseignantes FLE dans la conception d'un jeu sérieux, en analysant l'escape game *Escale à Paris*. Cela nous a permis d'illustrer la façon dont sont mises en pratique les recommandations des auteurs sur la conception d'un serious game en général.

Ce jeu nous servira également d'inspiration pour notre production parce qu'il s'adresse à un public du même niveau que le nôtre. Il aurait été encore plus profitable pour nos travaux d'avoir un retour d'expérience de la part d'enseignants FLE ayant utilisé ce jeu au cours de leur séance. Cela nous aurait renseigné sur l'efficacité du jeu d'un point de vue pédagogique. De même, les retours des apprenants sur leurs expériences de jeu nous auraient beaucoup appris.

Tournons-nous à présent vers la conception de notre serious game.

3. Concevoir un serious game sur Genially pour un public FLE débutant

Durant mon stage, la mission à laquelle j'ai consacré le plus de temps est la conception du livret ASL Cadre de vie (ASL CDV) à destination des stagiaires de la ville de Grigny .

Il me semble donc tout naturel de me tourner vers cette ressource contenant un grand nombre d'informations et d'activités langagières, pour la conception d'un serious game. Par ailleurs, créer un serious game sur la base de ce livret faisait partie des missions proposées. Cependant, par manque de temps je n'ai pas pu le faire. Je tenais donc à profiter de mon mémoire pour réfléchir à la question.

3.1. Thème et objectif

3.1.1. Inspirations et thème

Le livret

Le livret ASL CDV de Grigny est un support didactique utilisé par la formatrice Sabrina lors de ses séances. La version actuelle à destination des stagiaires comporte plus de cent cinquante pages. Elle contient du vocabulaire, un grand nombre d'activités langagières se servant pour la plupart de documents authentiques et des QR codes vers des activités numériques.

Ce livret se divise en douze parties. Chacune d'elles concerne une thématique inspirée du cadre de vie des stagiaires.

1. Bienvenue à Grigny
2. Visite de la ville
3. Projet ORCOD-IN
4. Parties privatives VS parties communes
5. Les charges
6. Les problèmes de mon quartier
7. Droits et obligations du propriétaire
8. Droits et obligations du locataire
9. Droit des étrangers
10. Les impayés
11. Gérer son budget
12. Sensibilisation aux risques domestiques

Le thème du jeu est inspiré du livret qui est le cadre de vie à Grigny.

le jeu *Parcours de migrant.e.s*



Conçu par La Cimade en 1991, il est inspiré du jeu de l'oie et s'appelait à l'origine *Le jeu de l'oie de l'immigration*²⁷. Cette nouvelle version est sortie en 2019 et se veut plus ludique que l'ancienne. Au cours d'une partie, le joueur se lance dans le parcours d'une personne qui quitte son pays pour venir vivre en France.

Les objectifs pédagogiques du jeu sont :

- Sensibiliser les joueurs aux obstacles que rencontrent les migrants
- Déconstruire les préjugés relatifs aux droits des migrants

Au cours de la partie, les joueurs incarnent une personne exilée partant de la case départ et tentant de parvenir à la case arrivée avec l'issue la plus favorable possible. Le jeu propose d'incarner dix personnages différents, chaque personnage pouvant être joué par trois personnes différentes. Ce jeu est proposé en libre accès sur le site et s'adresse à tout type de public à partir de treize ans.

Nous nous inspirons du plateau ([voir Annexe 2](#)) pour créer le scénario de notre jeu. L'intérêt est de construire un storyboard sous forme de carte mentale. Cela permet de penser les issues et conséquences de chaque action du joueur. Le format visuel du storyboard donne une vue d'ensemble du jeu, pour éviter d'oublier une étape. Nous obtenons ainsi le scénario et les mécaniques sur un même support. Cette étape a pour but de faciliter l'étape de maquettage et de production.

²⁷ La Cimade. nouvelle version du jeu Parcours Migrants [en ligne]. Disponible sur : <https://www.lacimade.org/nouvelle-version-jeu-parcours-migrants-refonte-complete/>.

De plus, ce jeu est inspirant par rapport à son thème, proche de celui du nôtre. En effet, les informations concernant le droit des étrangers peuvent nous être utiles. Nous pouvons nous y référer pour la construction de notre serious game.

3.1.2. Objectif

L'objectif du jeu est de fournir aux stagiaires un support ludique virtuel où elles pourront mettre en pratique les connaissances et compétences acquises lors des séances.

Le jeu se présente sous la forme d'un jeu de rôle où elles devront mobiliser leurs acquis pour avancer.

Les thèmes abordés issus du livret sont les suivants :

- Bienvenue à Grigny
- Parties communes VS parties privatives
- Les problèmes dans mon quartier
- Droits et devoirs du locataire
- Droits et devoirs du propriétaire

Les objectifs pédagogiques de chacune des parties serviront de lignes directrices aux missions associées à chaque thème.

Nous avons analysé dans les parties précédentes des pratiques en matière de serious game dans le domaine du FLE. Nous avons également défini notre public cible, décrit nos sources d'inspiration et exposé notre objectif. Il est temps pour nous de passer au design de notre projet.

3.2. Serious game document design simplifié

Lors de la conception d'une ressource numérique, il est nécessaire d'avoir un plan d'action bien précis pour atteindre efficacement ses objectifs. Le modèle ADDIE est une méthode pour guider la réalisation d'un projet. C'est également le plus reconnu en ingénierie pédagogique.

ADDIE est l'acronyme pour ses 5 étapes, à savoir : Analyse, Design, Développement, Implémentation et Évaluation.

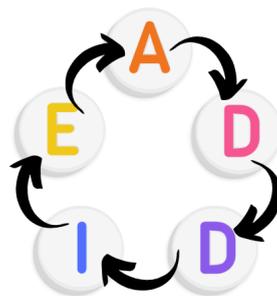


schéma du modèle ADDIE

Dans cette partie du mémoire, nous entamons le Design (conception en français). Cette étape consiste à définir l'architecture du jeu et ses objectifs pédagogiques. Nous détaillerons également les éléments nécessaires à sa production et terminerons par mettre au point un prototype.

L'étape de conception est chronophage, mais nécessaire au bon aboutissement du projet.

3.2.1. Overview

Notre serious game, inspiré du cadre de vie à Grigny, s'intitule *Bienvenue à Grigny*. Dans ce jeu, l'apprenant incarne Parwana, une femme afghane de 40 ans qui a fui son pays. Arrivée à Grigny avec l'espoir de refaire sa vie, Parwana se retrouve dans un environnement complètement nouveau, où elle doit surmonter de nombreux défis.

À travers *Bienvenue à Grigny*, l'apprenant mobilise ses connaissances et développe ses compétences linguistiques en français, tout en s'amusant. Le jeu vise à consolider les connaissances de l'apprenant, en le plaçant dans des situations réalistes où la langue devient un outil de survie et d'intégration sociale.

3.2.1.1. Concept du jeu

Le concept de *Bienvenue à Grigny* repose sur l'apprentissage immersif. En incarnant Parwana, l'apprenant est plongé dans un univers narratif qui le pousse à utiliser le français pour progresser dans le jeu. Chaque défi est conçu pour être à la fois éducatif et ludique, permettant à l'apprenant de s'engager activement dans son apprentissage, tout en aidant Parwana à surmonter les obstacles qu'elle rencontre dans sa nouvelle vie à Grigny.

3.2.1.2. Genre

Bienvenue à Grigny est un jeu de rôle. Le joueur incarne Parwana et n'a donc aucune interaction avec cette dernière. Dans l'enseignement FLE les jeux de rôles sont souvent employés pour travailler l'expression orale. Le jeu *Escale à Paris* que nous avons analysé est un exemple parmi d'autres.

3.2.1.3. Ambiance visuelle

L'interface du jeu suivra la charte graphique de M Formation.

Décors et personnages

Nous mobiliserons des photographies pour rendre le jeu aussi réaliste que possible. Les apprenants étant des adultes, ce choix semble plus pertinent. De plus, cela leur permettra de faire plus facilement le lien avec la réalité. Durant la réalisation du livret, j'ai inséré au maximum des photographies. J'ai eu recours à des illustrations uniquement quand je n'avais pas la possibilité de faire autrement.

Pour le prototypage nous utiliserons des images libres de droits à titre d'exemple. Pour le produit final, le mieux serait d'avoir de vraies images de la ville.

Palette de couleur et police

#d9d9d9	#834897	#000000
Forced square	Titre	
Arimo	corps de texte	

3.2.1.4. Cible

Les stagiaires sont des femmes adultes allophones résidant à Grigny. Leur niveau à l'écrit est Alpha 1 et le niveau à l'oral A2.

3.2.1.5. Insertion pédagogique et modèle CEPAJe

Le jeu sera proposé aux stagiaires lors d'une séance dédiée. Elle se tiendra après celles sur les obligations du locataire, pour que les stagiaires aient les connaissances nécessaires et avancent dans le jeu sans trop de difficulté. L'objectif étant de travailler des notions déjà vues et non de les découvrir.

Les objectifs pédagogiques sont les suivants :

- Lire une carte
- Identifier les lieux ressources
- Nommer les parties privatives de son logement
- Nommer les parties communes de son immeuble
- Citer des réparations et des entretiens qui sont faits par le locataire.
- Citer des réparations et des entretiens qui sont faits par le propriétaire.
- Identifier des problèmes de son quartier
- Proposer des solutions aux problèmes de son quartier
- Localiser le Point d'Accès au Droit (PAD) de Grigny

Le model CEPAJe permet de concevoir et évaluer une séquence ludopédagogique ([Annexe 3](#)). Dans son article, Alvarez présente son outil en ces termes :

Ce dernier se présente sous la forme d'un tableau à double entrée, croisant les trois temps pédagogiques de Tremblay (Introduire l'activité, Animer l'activité, Débriefier l'activité) avec cinq dimensions qui composent les principaux items entrant en jeu dans une séquence ludopédagogique : le contexte, l'enseignant ou formateur, le scénario pédagogique, les apprenants et le jeu mobilisé.²⁸

²⁸Julian Alvarez, CEPAJe. « Un outil pour évaluer une séance ludopédagogique », p. 80-97 in ANRT. L'évaluation des dispositifs pédagogiques innovants, 2023, 167 pages.

Tableau du model CEPAJE

	Introduction du jeu	Déroulement de l'activité	Debriefing pour les retours objectifs
Contexte	Le jeu <i>Bienvenue à Grigny</i> est présenté au groupe au début de la séance.	La session de jeu s'effectue dans la salle de cours. Chaque apprenant peut jouer sur son propre smartphone.	Le débriefing a lieu en salle de cours à la fin de la session de jeu.
Enseignant	<p>La formatrice fait le lien entre le jeu et les thématiques vues en cours.</p> <p>Par la suite, elle explique les consignes et les règles du jeu.</p> <p>Avant de lancer la session de jeu, elle racontera l'histoire de la protagoniste et expliquera le but du jeu pour susciter l'intérêt des stagiaires et introduire la session de jeu.</p>	<p>La formatrice a un rôle de soutien dans l'utilisation du jeu.</p> <p>Elle veille à ce que chaque stagiaire fasse ses propres choix encourageant ainsi l'apprentissage par essai - erreur.</p>	<p>La formatrice anime la phase de débriefing en trois temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le recueil des émotions : Ressenti et avis des stagiaires sur le jeu, ce qu'ils ont aimé, ou pas, etc.... - la phase des enseignements : Faire le lien avec les notions vues en cours, demander quels enseignements elles ont tiré du jeu. Dans cette étape, la formatrice vérifie que les objectifs pédagogiques du jeu ont été atteints. - la phase de conclusion : Conclure en proposant un résumé des points clés travaillés dans le jeu. Finir par des questions qui vont encourager la mise en pratique des connaissances et compétences acquises. Avez-vous déjà été confronté à des situations similaires? Comment avez-vous réagi ? À présent, comment réagirez-vous si la situation se présente à nouveau ?
Apprenant	Les stagiaires sont engagés, écoutent les explications et posent des questions si besoin.	Les stagiaires jouent en autonomie et demandent de l'aide à l'enseignant en cas de	Les stagiaires participent activement à la discussion pour débriefer après la partie

		besoin.	
Pédagogie	Proposer des mises en situation pour travailler et consolider l'acquisition des connaissances et compétences visées par le programme de formation.	S'assurer que les stagiaires ont réussi la prise en main du jeu.	Suite au débriefing les stagiaires ont fait le lien entre le jeu et la réalité. Elles sont prêtes à mettre en pratique leurs acquis dans leur quotidien.
Jeu	L'interface du jeu est minimaliste pour éviter toute confusion.	Un système d'aide sous forme d'indices est présent tout au long du jeu, pour orienter le joueur après chaque action.	

3.2.2. Gameplay et mécanique ludiques

3.2.2.1. Résumé du déroulement du jeu

Le jeu commence dès l'arrivée de Parwana à la gare de Grigny. L'apprenant suit son parcours pour l'aider à trouver un logement décent et découvrir la ville, tout en s'adaptant à son nouveau cadre de vie. Les différentes étapes du jeu confrontent Parwana à des situations de la vie quotidienne. Le jeu se compose de trois missions principales qui mènent à la fin à l'obtention d'un bon logement.

Mission 1 : Direction : Avenue des Sablons.

Dans la gare, Parwana trouve une annonce de location sur un panneau d'affichage. Elle veut aller sur place pour une visite.

Elle quitte la gare et doit trouver son chemin pour aller sur place. Elle devra demander de l'aide, puis se servir d'une carte pour s'y rendre à temps.

Mission 2 : La visite

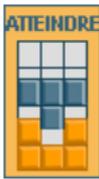
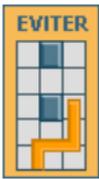
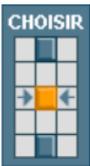
En arrivant sur place, elle visite le logement que propose M. Dubois. Le logement et le propriétaire présumé ont l'air suspect. Notre protagoniste vérifie le logement pour s'assurer qu'il n'y a pas de problème.

Mission 3 : La colocation et les lieux clé de la ville

Parwana trouve une annonce de colocation et veut visiter la ville.

3.2.2.2. Gameplay

Les briques de gameplay²⁹ utilisées sont les suivantes :

Objectif	Atteindre 	Éviter 
Moyen	Choisir 	Déplacer 

²⁹Ludosciences. Principes de classification [en ligne].
<<https://www.gameclassification.com/FR/about/bricks.html#GAMEPLAY>>.

Disponible sur :

3.2.2.3. Mécaniques ludiques

Concernant les mécaniques ludiques, nous optons pour la simplicité, pour qu'il soit accessible à notre public. Nous rejoindrons la pratique des fées du FLE. Le jeu doit être compatible avec le smartphone.

Pour avancer dans le jeu, il est nécessaire de résoudre les énigmes, répondre correctement aux questions et réaliser différentes tâches.

3.2.3. Personnages et missions

3.2.3.1. Personnages

Nom : Parwana
Type : Femme adulte
Rôle : Personnage principale



Source : vecteezy.com

Nom : Hassan
Type : Homme adulte
Rôle : Habitant de Grigny
intervention : Mission 1 - Indique le chemin pour se rendre à l'adresse de la visite.



Source : Freepik.com

Nom : Monsieur Dubois
Type : Homme adulte
Rôle : Le propriétaire suspect
intervention : Mission 2 - Fait visiter un logement.



Source : Freepik.com

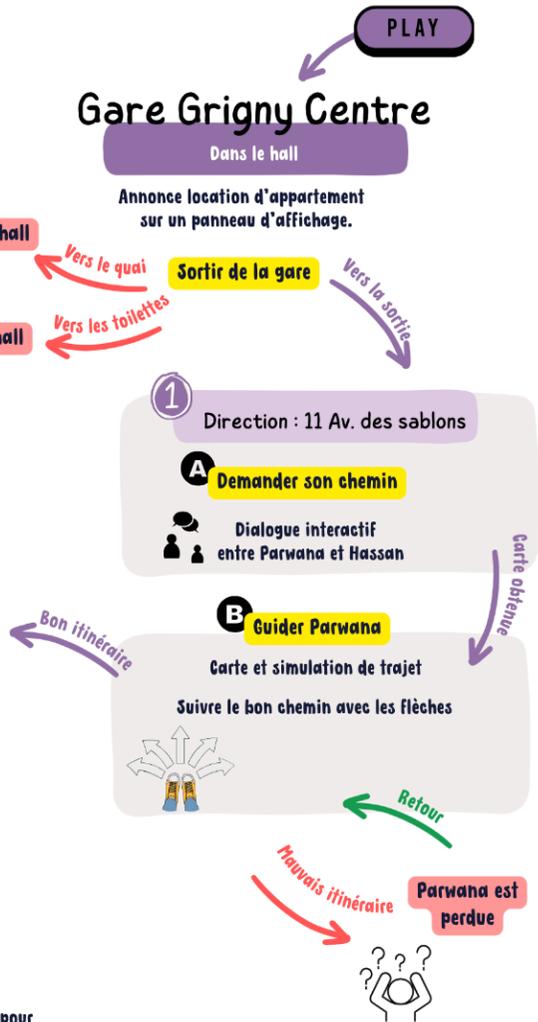
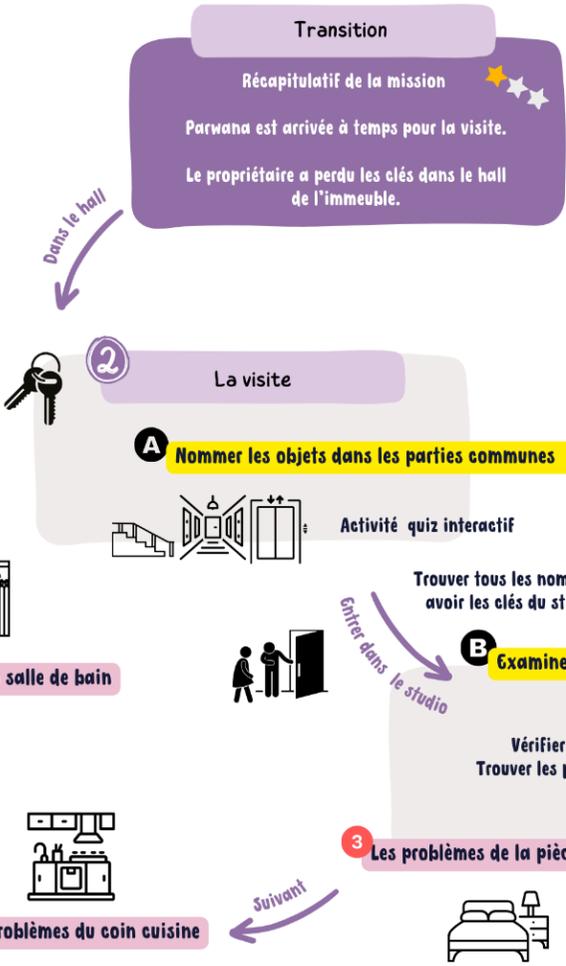
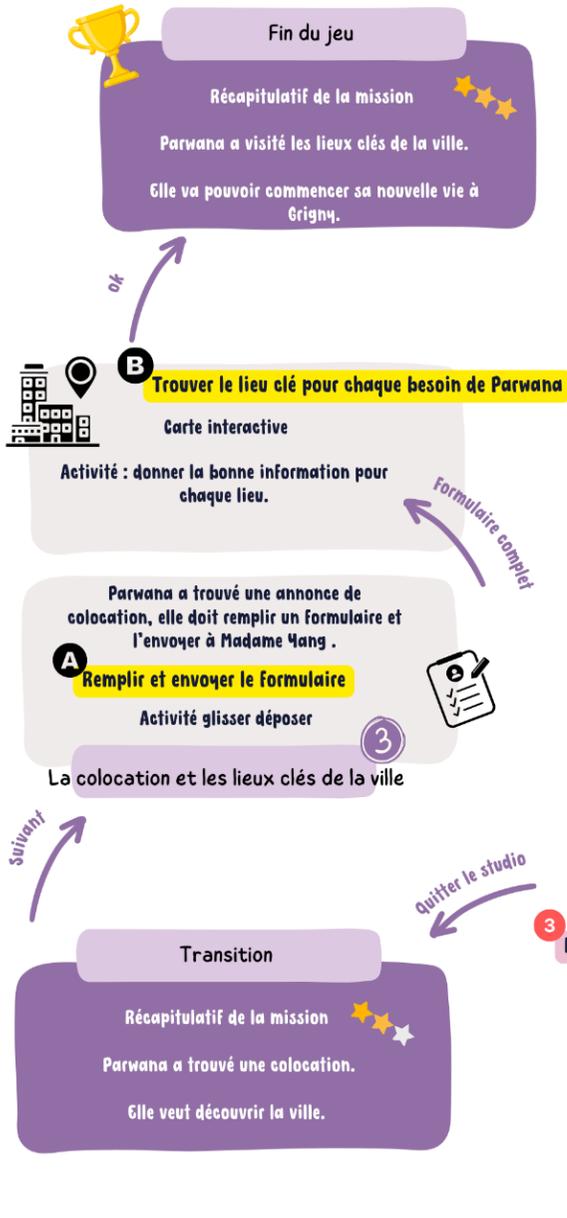
Nom : Madame Yang
Type : Femme Adulte
Rôle : Habitante
intervention : Mission 3 - Cherche une personne pour faire une colocation.



Source : Freepik.com

Bienvenue à Grigny - Storyboard

3.2.3.2. Storyboard



3.2.3.3. Missions

Mission 1 : Direction : Avenue des Sablons.	
Résumé :	Parwana arrive à la gare de Grigny et trouve une annonce de location d'un logement à l'adresse 11 avenue des Sablons. Le premier défi pour Parwana est de trouver le chemin pour se rendre au lieu du rendez-vous.
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none"> ● Demander de l'aide pour trouver son chemin. ● Utiliser une carte pour se rendre au rendez-vous.
Activités ludiques :	<p>Dialogue interactif : Parwana a l'adresse mais doit demander son chemin à un habitant.</p> <p>Indice : Choisir la bonne proposition pour parler à Hassan. L'indice est caché. Il apparaît au bout d'une minute si l'apprenant ne trouve pas la solution.</p> <p>L'apprenant doit choisir la réponse parmi 2 propositions, puis déposer la phrase dans la bulle de dialogue.</p> <p>Script du dialogue :</p> <p>Hassan : Bonjour ! Vous êtes perdue ? Parwana : Bonjour ! Je suis nouvelle et je ne connais pas la ville. Hassan : Je peux vous aider ? Parwana : Oui, merci. Je cherche l'adresse 11 avenue des Sablons. Hassan : Ah ! Je vois. Tenez, regardez cette carte. C'est ici. Parwana : Merci beaucoup pour votre aide. Hassan : De rien. Bienvenue à Grigny !</p> <hr/> <p>Navigation : Parwana se sert de la carte pour se rendre au rendez-vous.</p> <p>Indice : Choisir la bonne direction pour guider Parwana.</p> <p>L'apprenant doit tracer un chemin correct pour amener Parwana à l'arrivée. L'activité affiche des flèches directionnelles avec le texte correspondant au milieu de l'écran.</p> <p>Exemple : ➡ Tourner à droite. ; ↑ Aller tout droit.</p> <p>Cliquer sur une flèche fait avancer le personnage en dessinant le chemin emprunté sur la carte. Des feedbacks positifs ou négatifs apparaissent sous forme de bulles de dialogue. L'idéal est d'avoir également l'audio. À l'arrivée se trouve une porte animée. Cliquer dessus mène à la mission suivante.</p>

Mission 2 : La visite

Résumé :	Parwana aide le propriétaire à trouver ses clés qu'il a perdues dans le hall d'entrée. Ils entrent dans le logement et commencent la visite. C'est un studio meublé, elle fait le tour pour vérifier si tout va bien. Mais le propriétaire essaye de cacher les défauts du logement.
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none">• Nommer des meubles et des parties d'un logement.• Reconnaître les caractéristiques d'un logement indigne.
Activités ludiques :	Quiz interactif : Parwana entre dans le hall de la résidence. Indice : Trouver le nom des éléments en cherchant la clé.
	Recherche : Parwana fait le tour du studio pour trouver les problèmes.
	Indice : Déplacer des objets ou cliquer sur des zones pour faire apparaître les défauts cachés par le propriétaire. Trois zones à inspecter : <ul style="list-style-type: none">• Pièce à vivre (3 défauts à trouver)• Coin cuisine (2 défauts à trouver)• Salle de bain (3 défauts à trouver)

Mission 3 : La colocation et les lieux clés de la ville

Résumé :	Parwana a trouvé une colocation et doit remplir un formulaire. Elle veut aussi découvrir la ville.
Objectifs :	<ul style="list-style-type: none">• Remplir un formulaire.• Situer les lieux clés de la ville.• Relier chaque lieu clé avec sa fonction.
Activités ludiques :	Glisser-déposer : Parwana doit remplir un formulaire avec ses informations .
	Indice : Placer chaque information au bon endroit.
	Carte interactive : Parwana veut découvrir la ville, elle commence par les lieux clés. Indice : Donner la bonne information pour chaque lieu.

3.2.4. Interface et contrôle

L'interface et les contrôles du jeu sont pensés de manière à faciliter les sessions de jeu sur smartphone. Nous utilisons le format paysage pour permettre l'utilisation des deux mains. Cela nous aide aussi à organiser les éléments à afficher, de manière à ne pas surcharger l'écran.

3.2.4.1. Ecran de démarrage

Étant le premier à s'afficher au lancement du jeu, nous veillons à son côté esthétique et à la mise en valeur du titre.

En bas à gauche, se trouve un bouton discret qui affiche les crédits. Sous le titre, le bouton play est animé, il lance le jeu. Nous gardons les boutons de Genially pour le volume, l'interactivité et le plein écran.



3.2.4.2. Interface utilisateur

L'interface utilisateur affiche les informations suivantes :

- Le lieu où se déroule l'action.
- Les bulles de dialogues.
- Le bouton "indice" jaune avec une icône d'ampoule.
- Le bouton "quitter" rouge avec une croix.
- Le bouton "retour" en cas d'erreur.
- Les éléments interactifs varient en fonction de l'activité en cours.

3.2.4.3. Écrans de transition



Ces écrans affichent le récapitulatif après chaque mission. Ils affichent également l'introduction de la mission suivante.

3.3. Prototype

Le prototype est jouable, mais ne contient aucun audio, ni effet sonore. Il sert de base à la version finale qui inclura ces éléments, ainsi que de meilleures photographies. Cette version permet de faire la première mission. C'est par manque de temps autant que de moyens que le jeu final ne sera pas proposé.

Pour accéder au prototype, vous pouvez cliquer [ici](#) ou le retrouver à l'adresse suivante :

<https://view.genially.com/66d57f3bdde5f903351e653e/interactive-content-bienvenue-a-grigny>

Code d'accès : BaG-Game2024

Conclusion

Un serious game est un type de jeu conçu pour des visées utilitaires. Qu'il soit sous forme de jeu vidéo, de jeu de cartes ou encore de jeu de plateau, il est de nos jours utilisé dans plusieurs secteurs.

Depuis le début des années 2000, le serious game n'a cessé de gagner en popularité dans le monde entier. Les travaux de recherches se multiplient, les auteurs se questionnent sur son potentiel éducatif. Ils mettent au point des stratégies et des outils pour optimiser la mise en place du serious game en tant que modalité pédagogique.

Le potentiel du jeu pour l'apprentissage est avéré. Cependant, le côté innovant et l'engouement autour de son utilisation en classe ne fait pas l'unanimité. Recette miracle pour les uns et subterfuge pour les autres, chaque point de vue se défend, d'autant plus que le recours à un jeu sérieux ne convient pas forcément à tous les types d'enseignement.

La conception d'un serious game nécessite la prise en compte d'un certain nombre de paramètres. Parmi eux, nous pouvons citer le fait de nous centrer sur les objectifs pédagogiques, l'équilibre entre le ludique et le sérieux et la prise en compte du public cible. Concevoir un serious game sans prêter attention à ces critères ne permet pas d'atteindre pleinement les objectifs pédagogiques visés.

Dans le domaine de l'enseignement des langues, l'approche actionnelle encourage l'apprentissage par la réalisation d'actions concrètes. Suivant cette approche, les formations FLE proposent des cours et des activités langagières inspirés de situations de la vie courante. Ils fournissent aux apprenants des connaissances et compétences linguistiques utilisables au quotidien, leur permettant ainsi de gagner en autonomie.

Ces formations utilisent différents types de supports didactiques. Du manuel de français aux vidéos, en passant par les articles de presse et les documents authentiques, varier les supports permet de susciter l'intérêt de l'apprenant.

De même, le recours à des activités ludiques favorise l'engagement des apprenants. Les jeux leur offrent un moyen de mettre en application les compétences langagières acquises. Cet apprentissage par le jeu se fait également au travers de serious game.

Nous avons vu l'exemple des *Énautes* qui était adressé aux apprenants FLE de niveau A2. Certains enseignants FLE préfèrent concevoir leur propre serious game. Créer un serious game est une tâche complexe et chronophage qui demande beaucoup de réflexion en amont de sa production.

Nos recherches nous ont mené à l'étude des usages et des recommandations en la matière. Parmi toutes les recommandations en vigueur pour la conception de serious games en général, nous avons consacré une attention très particulière à notre public cible.

Nous avons aussi réfléchi au développement et à l'implémentation du jeu en choisissant l'outil Genially qui répond à nos principales attentes en la matière.

En effet, Genially nous permet de créer notre jeu facilement et à moindre coût. Il nous facilite aussi sa mise à disposition pour les stagiaires qui peuvent y jouer sur leurs smartphones.

Les commandes du jeu ont été choisies de manière à ce qu'elles soient adaptées au smartphone. Il en est de même pour les graphismes et les activités interactives. Enfin, pour coller à la réalité, nous avons utilisé au maximum des photographies.

La conception de serious game sur Genially pour un public d'apprenant FLE a été un réel challenge. La première raison était la difficulté d'imaginer le scénario et les activités associés qui correspondent aux missions. Tenir absolument à varier les activités et les types d'interactions pour ne pas ennuyer l'apprenant nous a forcé à changer l'histoire à plusieurs reprises.

Autre point délicat, le jeu s'adresse à des personnes qui ont un niveau de français très bas. Pour éviter les blocages au niveau de l'expression écrite, toutes les réponses sont fournies et il suffit de choisir.

Pour finir avec les difficultés, le niveau de langue doit être approprié et toutes les informations sont simplifiées en utilisant le FALC, tout en veillant à ce que le texte ne soit pas infantin. Quant aux feedbacks, ils vont à l'essentiel. Nous préférons une phrase ou un mot accompagné d'illustration, à un paragraphe pour ne pas fatiguer l'apprenant et l'ennuyer.

Mon stage en ingénierie pédagogique au sein de l'équipe M Formation m'a fait sortir de ma zone de confort dès le début. Cette expérience m'a confrontée à mon manque de connaissance dans le domaine du FLE et m'a fait prendre conscience de mes lacunes. Je suis passée par un sentiment d'incapacité.

Cependant, j'ai pu m'améliorer grâce aux conseils et au soutien de Fanny et Madame Mendoza. Leurs retours sur mes productions m'ont motivée tout du long. Cela m'a prouvé encore une fois l'importance et l'impact déterminant que peuvent avoir les feedbacks et la qualité de l'accompagnement sur les performances.

Faire un stage dans une discipline que je ne connaissais que de nom, m'a permis de développer ma capacité d'adaptation. J'ai aussi fait beaucoup de veille, afin de répondre au mieux aux objectifs des missions qu'elles m'ont confiées.

Enfin, ce stage a été très enrichissant et ce fut un plaisir de travailler avec des personnes passionnées, avec qui je partage une appétence pour les outils numériques au service de la formation.

Bibliographie

Livres

SANCHEZ Eric, ROMERO Margarida. *Apprendre en jouant*. France : Éditions Retz, 2020, 144 pages.

Livres en ligne

ABT Clark. *Serious Game*. New York : Viking Press, 1970, 176 pages. Disponible sur : «https://books.google.fr/books?id=axUs9HA-hF8C&pg=PA3&hl=fr&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false».

BROUGÈRE Gilles. *Jouer/Apprendre*. Paris : Economica, 2005, 271 pages. ISBN 978-2-7178-5119-4. Disponible sur : «<https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03606723/file/Jouer%3Aapprendre.pdf>».

NAVE Eric, ORABI Magda. De quelques conditions pour que le jeu vidéo sérieux fonctionne en FLE. In : DUEE ZOGHBI Claude, MARTÍN Justine Anne Sophie Céline. *Enseignement immersif des langues étrangères au moyen des technologies virtuelles* [en ligne]. Cuenca: Éditions de la Universidad de Castilla La Mancha, 132 pages. Disponible sur : «<https://books.google.fr/books?id=wb-ZEAAAQBAJ&lpg=PA1&hl=fr&pg=PA5#v=onepage&q&f=false>».

Articles de revues

CANUT Emmanuelle, DELAHAIE Juliette, HUSIANYCIA Magali. « Vous avez dit FALC ? Pour une adaptation linguistique des textes destinés aux migrants nouvellement arrivés ». *Langage et société* [en ligne], 2020, n° 171, p. 171-201. Disponible sur : <https://shs.cairn.info/article/LS_171_0171?lang=fr>.

Julian Alvarez, CEPAJe. « Un outil pour évaluer une séance ludopédagogique », p. 80-97 in ANRT. *L'évaluation des dispositifs pédagogiques innovants*, 2023, 167 pages. ISBN 978-2-9591124-1-6. Disponible sur : <https://www.anrt.asso.fr/sites/default/files/2024-01/anrt-evaluation-dispositifs-pedagogiques-innovants-dec2023.pdf?utm_medium=email&utm_campaign=ANRT%20%20Publication%20du%20livre%20Lvaluation%20des> .

MICHEL Hélène, McNamara Peter. « Serious Games : Faites vos jeux! » [En ligne]. *Systèmes d'Information et Management*, Vol. 19, n° 3, 2014, Article 1. Disponible sur : <<https://shs.cairn.info/revue-systemes-d-information-et-management-2014-3-page-3?lang=fr>> .

SCHMOLL Laurence, SCHMOLL Patrick. « Les Éonaves (2012-2020) : Les leçons d'un jeu vidéo pour l'apprentissage du français » [En ligne]. *Educations*, n° 6, Idées reçues et

nouvelles pistes de réflexion sur les jeux numériques et la ludopédagogie, 16 mars 2022. Disponible sur : <<https://shs.hal.science/halshs-04124608>> DOI : 10.21494/ISTE.OP.2022.0815. ISSN : 2632-590X.

Torres Mattos P. de Souza Renata, KASSEBOEHMER Ana Cláudia. « The Thalidomide Mystery: A Digital Escape Room Using Genially and WhatsApp for High School Students ». *Journal of Chemical Education* [en ligne], 2022, vol. 99, n° 2, p. 1132-1139. Disponible sur : <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.1c00955>

Rapports techniques

SUSI Tarja, JOHANNESSON Mikael, BACKLUND Per. *Serious Games – An Overview* [en ligne]. Technical Report HS-IKI-TR-07-001, School of Humanities and Informatics, University of Skövde, Sweden, 2007. Disponible sur : « https://www.researchgate.net/publication/220017759_Serious_Games_-_An_Overview ».

Thèses

ALVAREZ Julian. *Du jeu vidéo au serious game : Approches culturelle, pragmatique et formelle*. Multimédia [cs.MM]. Université de Toulouse, 2007. Disponible sur : « <https://hal.science/tel-01240683/> ».

NARAINEN Stelene. *Concevoir un Serious Game en FLE : enjeux pratiques, esthétiques et linguistiques*, thèse de doctorat en Linguistique, Université d'Orléans, 2022. Disponible sur : « <https://hal.science/tel-04026979> ».

Salma Beddaou. *L'apprentissage à travers le jeu (Serious game) : L'élaboration d'un scénario ludopédagogique. Cas de l'enseignement-apprentissage du FLE*. Apprentissage [cs.LG]. Université Ibn Tofail; Faculté des Lettres et des Sciences Humaines, 2019. Disponible sur : « <https://hal.science/tel-02126684v1> »

Sitographie

Conseil de l'Europe. *Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer* [en ligne]. Disponible sur : <<https://eduscol.education.fr/1971/cadre-europeen-commun-de-reference-pour-les-langues-cecr>>.

Genially. *Genially : modèles de gamification* [en ligne]. Disponible sur : <<https://Genially.com/fr/modeles/gamification/>>.

LAROUSSE. « apprendre », dans *Dictionnaire Larousse en ligne* [en ligne]. Disponible sur : <<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/apprendre>> (consulté le 15/07/2024).

Les fées du fle. *Genially - escape game escale à paris* [en ligne]. Disponible sur : <<https://www.lesfeesdufle.com/Genially-escape-game-escale-a-paris.html>>.

Genially. *Qu'est-ce que Genially* [en ligne]. Disponible sur : <<https://view.genially.com/62cdb7d9ce059200117f439a/guide-quest-ce-que-genially>>.

Pathways EU. *À propos de nous* [en ligne]. Disponible sur : <<https://fr.pathways-eu.com/about-the-project>>.

Almédia. *Un jeu sérieux pour l'apprentissage du FLE/FLS* [en ligne]. Disponible sur : <<https://www.eonautes.com/fr/edu/presentation.html>>.

Wikipedia. *Français langue étrangère* [en ligne]. Disponible sur : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Fran%C3%A7ais_langue_%C3%A9trang%C3%A8re>.

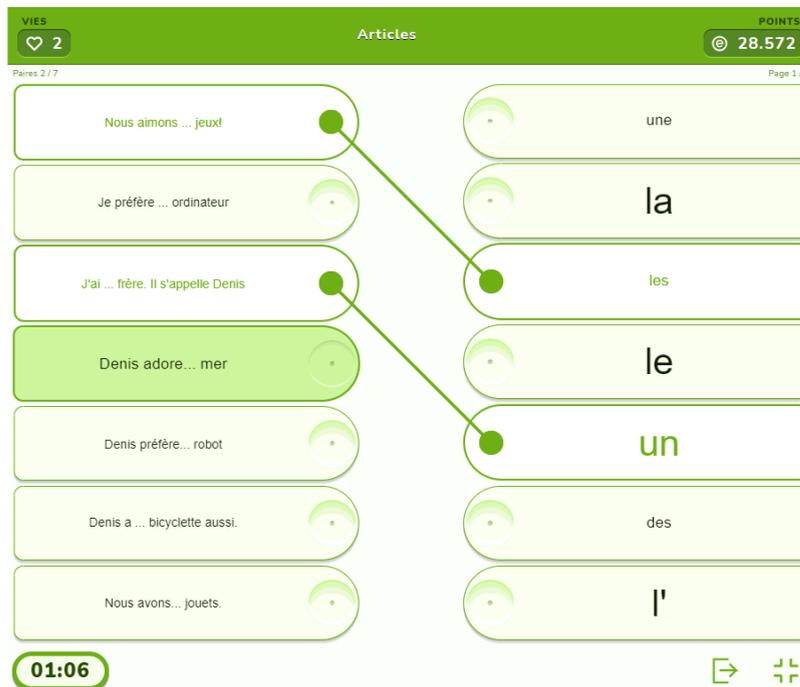
Rémi Prieur. *Tout savoir sur l'escape game* [en ligne]. Disponible sur : <<https://www.escapegame.fr/quest-ce-quun-escape-game/>>.

La Cimade. *nouvelle version du jeu Parcours Migrants* [en ligne]. Disponible sur : <<https://www.lacimade.org/nouvelle-version-jeu-parcours-migrants-refonte-complete/>>.

Ludosciences. *Principes de classification* [en ligne]. Disponible sur : <<https://www.gameclassification.com/FR/about/bricks.html#GAMEPLAY>>.

Annexes

Annexe 1 : Exemple de serious game utilisé par Beddaou



[Articles définis ou indéfinis? Jeu d'association en ligne](#)



[Jeu de conjugaison en ligne](#)

Annexe 2 : Plateau du jeu *Parcours de migrant·e·s* Source : La Cimade



Parcours de migrant·e·s

La Cimade
L'humanité passe par l'autre

Annexe 3 - Version originale du modèle CEPAJe - Julian Alvarez

TABLEAU 1 – Exemple de modèle CEPAJe

Critères évaluatifs/ dimensions	Introduction de l'activité (briefing)	Animation de l'activité	Débriefing de l'activité
Contexte	Le contexte est-il propice à introduire l'activité ?	Le contexte perturbe-t-il l'activité ? Y a-t-il des éléments de contexte qui viennent favoriser l'activité ?	Le contexte est-il propice à débriefing l'activité ?
Enseignant (Tuteur, médiateur pédagogique...)	Les objectifs de l'activité sont-ils clairement présentés tant sur le plan du jeu que sur le plan utilitaire ? Est-ce présenté de manière engageante ?	Habilité à animer le jeu et à accompagner les apprenants durant l'activité de jeu (aide à la lecture et à l'utilisation du jeu...) Les stratégies pour tenter de motiver les apprenants sont-elles adaptées à leurs profils ?	Le débriefing est-il bien mené pour amener les apprenants à faire le lien entre jeu et apprentissages ?
Pédagogie (Scénario de l'activité prenant place dans le scénario pédagogique)	Le scénario propose-t-il d'associer de manière cohérente et équilibrée les aspects jeu et visées utilitaires ?	Le scénario d'utilisation propose-t-il des rôles et objectifs clairs pour le compte des apprenants et des enseignants ?	Le scénario prévoit-il d'exploiter le jeu proposé pour permettre aux apprenants d'atteindre les objectifs utilitaires visés ?
Apprenant (Participants, utilisateurs, élèves, étudiants...)	Les apprenants ont-ils envie de s'engager dans l'activité de jeu sérieux proposée ? Les objectifs sont-ils clairs pour les apprenants ? Recense-t-on des apprenants qui se mettent en retrait par rapport à l'activité ?	Les apprenants montrent-ils de la motivation plutôt intrinsèque ou extrinsèque ? Recense-t-on de l'entraide ou de la rivalité entre pairs ? Recense-t-on des apprenants qui souhaitent modifier ou faire périlcliter l'activité ?	Les apprenants manifestent-ils de la motivation à comprendre les aspects utilitaires de l'activité ? Les apprenants sont-ils à même de pouvoir aider les pairs à faire part de leurs ressentis, messages perçus, apprentissages, des suites concrètes à donner ou de pistes d'améliorations de l'activité ?
Jeu (Artefact : jeu, jouet, simulateur, serious game ou serious toy)	Le jeu propose-t-il des leviers motivationnels donnant envie de s'engager ?	Le jeu propose-t-il des systèmes d'aide pour lire ou utiliser le jeu ? (Tutoriels, moyens de débloquent le joueur, ressources pédagogiques complémentaires...) L'accessibilité est-elle prévue ? Le jeu propose-t-il de faire des liens entre le monde réel et sa diégèse (effet-V) ?	Un bilan est-il proposé au joueur tant sur les aspects jeu que sur les aspects utilitaires ?