

# CONCEPTION D'UN JEU SÉRIEUX DESTINÉ A L'APPRENTISSAGE DE LANGUES VERS LA CRÉATION DE SCÉNARIOS LUDO-ÉDUCATIFS PERTINENTS

Lizandro BECERRA VALDERRAMA – Doctorant – Thèse encadrée par le PR. Georges Antoniadis  
lizandro.becerra-valderrama@univ-grenoble-alpes.fr

## Contexte

Conception d'un dispositif didactique au travers de l'intégration d'un scénario ludo-éducatif adapté aux besoins langagiers (expression écrite et compréhension orale) des apprenants de l'espagnol LV2. L'activité visée est la dictée. Niveau A1 et A2 du CECRL, en accord avec le programme de l'Éducation Nationale et le Socle Commun Européen.

## Cadre

L'association des problématiques de la didactique des langues, de l'informatique, de la linguistique et de TAL permet de proposer des solutions et des systèmes opérationnels, capables d'offrir une plus-value didactique par rapport aux systèmes classiques [Antoniadis, 2008].

## Modèle

Le scénario ludo-éducatif proposé par L. Schmoll, [2016] est un modèle de scénario conçu pour l'apprentissage des langues, basé sur les jeux en réalité alternée.

Le modèle est composé par deux scénarios :

- scénario encadrant (hors dispositif technique)
- scénario encadré (dispositif technique)

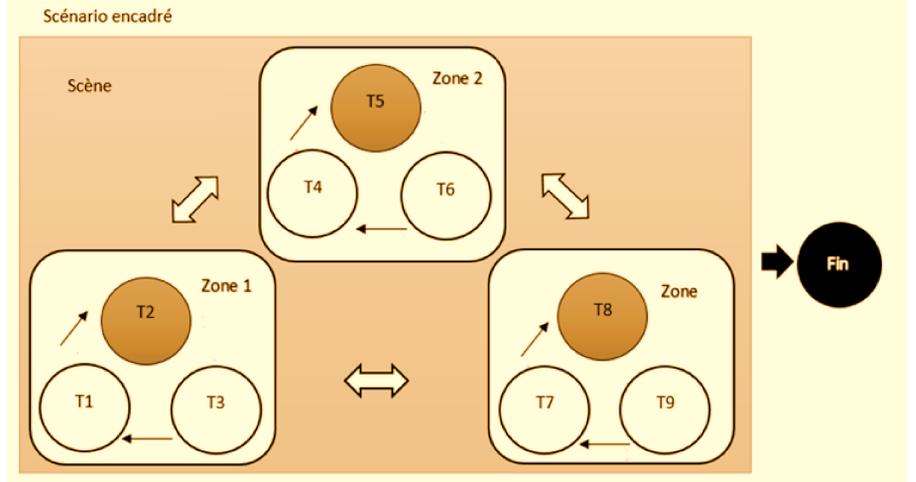
## Problématique

La conception d'un système didactique pertinent pour l'apprenant, intégrant un *serious game* [Alvares & Djaouti 2012] conçu et destiné à l'apprentissage de langues. Nous souhaitons nous questionner ainsi sur la pertinence d'un tel dispositif d'apprentissage des langues.

## Proposition du scénario

La conception et développement d'un dispositif didactique, basé sur le scénario ludo-éducatif.

Thématique	Rencontre avec d'autres cultures.
Environnement	Parc naturel de la Colombie en 3D.
Découverte	Diversité naturelle, culturelle, géographique.
Mission	Faire un inventaire des espèces dans un journal de bord.
Dispositif technique	Jeu d'exploration en 3D, en 1 <sup>ère</sup> personne, développé par Unity, avec un PNJ.



## Gameplay

- exécuter des actions dans les zones (tâche ludique) T3.
- Prendre des photos des espèces (tâche ludique) T1.
- écouter les informations fournies par le PNJ à l'orale (tâche langagière) à manière de dictée et écrire les caractéristiques des espèces (tâche langagière) T2.

## Méthodologie

Conception pédagogique et technique d'un dispositif d'apprentissage ; recherche-développement [Guichon, 2012]. Évaluation du dispositif à base d'une approche interactionniste sur l'apprentissage de langues étrangères sur cinq critères [Chapelle, 2001].

- potentiel d'apprentissage d'une langue
- adaptation à l'apprenant
- focalisation sur le sens
- impact
- authenticité
- praticité

## Perspectives

Développer et mettre en place notre premier scénario ludo-éducatif destiné à l'apprentissage de l'espagnol LV2. Utiliser un analyseur morphologique de l'espagnol afin de générer automatiquement un *feedback* en adéquation avec la réponse de l'apprenant.

## Echéancier

2017 État de l'art et cadre théorique  
2018 Plan d'étude et structuration  
2019 Conception du scénario ludo-éducatif  
2020 Développement du dispositif



Texte complet