

Un scénario pédagogique ludique pour le développement de compétences plurilingues

Delphine CHAZOT
Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)
delph_chazot@yahoo.fr

Plusieurs recherches dans le domaine du plurilinguisme ont été menées et nous montrent l'importance et les bénéfices que peuvent apporter l'utilisation des nouvelles technologies. Entre autres, on peut citer l'étude sur le jeu sérieux *Limbo* pour pratiquer l'intercompréhension en langues romanes (Chazot, 2012). Suit à cette étude, nous envisageons de poursuivre les recherches dans le champ de la didactique du plurilinguisme, et de voir si le fait d'unir la dimension ludique basée sur les caractéristiques du jeu sérieux avec un schéma télécollaboratif, les bénéfices pour l'apprentissage plurilingue et plus particulièrement l'intercompréhension en langues romanes pourraient être supérieurs. Pour cela, nous envisageons de concevoir et de mettre en place un scénario pédagogique ludique (basé sur le jeu sérieux) avec un schéma télécollaboratif dans plusieurs langues romanes (français, espagnol, italien et portugais). Et nous nous interrogerons plus précisément sur l'alternance de code et les facteurs qui peuvent l'expliquer. Cette recherche est donc axée sur la thématique des scénarios et elle est centrée pour l'instant sur une présentation théorique et méthodologique étant donné que la thèse n'est qu'à ses débuts.

1. Conception d'un scénario pédagogique ludique et télécollaboratif

Le concept de « scénario » est relativement récent et provient du domaine de l'audiovisuel (théâtre, cinéma, littérature). Plusieurs auteurs ont défini le terme « scénario pédagogique » tels que Henri, Compté & Charlier (2007) et les auteurs Daele & al. (2002), qui le définissent comme le résultat du processus d'une activité d'apprentissage qui implique une planification, des objectifs...etc. Quand à Quintin, Depover & Degache (2005), ils considèrent le scénario pédagogique comme un « ensemble structuré et cohérent de deux parties [...] » qui inclut le scénario d'apprentissage et le scénario d'encadrement. Face à ces quelques définitions, nous proposons une définition provisoire du concept de « scénario pédagogique » : « un environnement digital composé d'une activité ludique qui se développe dans un espace-temps donné, basé sur les caractéristiques du jeu sérieux et destiné à l'enseignement et l'apprentissage du plurilinguisme de manière collaborative ».

Pour concevoir un scénario pédagogique, plusieurs modèles existent dont celui de Paquette (2007) qui contient 4 étapes dans le processus de construction. Un autre modèle a été défini par Brassard & Daele (2003) : il est basé sur le modèle de Reeves et prend en compte 17 dimensions. Par rapport à ces deux exemples de modèles de conception, il est possible que le modèle de Brassard (2003) soit plus complet et nous aide à concevoir un scénario pédagogique puisqu'il prend en compte plus d'aspects de l'apprentissage.

Quant au composant ludique, il semble nécessaire de définir tout d'abord le terme « ludique ». Selon Genvo (2012, p.3), la dimension ludique se réfère au jeu et « résulte d'une co-construction entre la structure du jeu et son contexte ». Le jeu permet aux apprenants d'augmenter leurs connaissances et compétences (Caon, 2006). Avec le temps plusieurs formes de jeux sont apparues, entre autres celle du jeu sérieux qui nous intéresse ici et qui est définie par Alvarez (2007) comme une application informatique qui combine à la fois des aspects sérieux (l'apprentissage, la communication...) avec des aspects ludiques empruntés au jeu vidéo. Les principales caractéristiques du jeu sérieux sont le « gameplay » (les activités et stratégies employées pour motiver le sujet), le « feedback », une interface simple et bien définie, des difficultés adaptées aux capacités du sujet, l'aspect ludique et la présence de différents canaux (son, image et texte) (Muratet, 2001).

La télécollaboration désigne « l'utilisation d'outils de communication en ligne pour faire travailler ensemble des classes géographiquement distantes afin de développer leurs compétences langagières et interculturelles. » (O'Dowd 2011). Selon Dejan & Manganot (2006), il existe 2 critères pour définir la collaboration : le premier insiste sur le fait qu'il s'agit d'une intention commune et d'un processus commun qui impliquent une co-construction des connaissances des apprenants. Le

deuxième montre l'intérêt d'une production commune à l'intérieur des groupes. Plusieurs projets ont intégré la télécollaboration comme forme d'apprentissage comme la plateforme *Galanet*.

2. Les compétences plurilingues

L'intercompréhension a fait ses débuts dans les années 90 et continue de se développer avec l'intégration de nouveaux outils pédagogiques faisant appel aux TIC. Plusieurs auteurs ont tenté de définir l'intercompréhension mais dans le cadre de notre étude, nous nous focaliserons sur l'aspect de compréhension en interaction.

Notre intérêt porte particulièrement sur la compétence communicative quant aux habiletés que développent les apprenants pour communiquer entre eux dans un contexte plurilingue. Gumperz (1982, p. 59) définit l'alternance de code comme "the juxtaposition within the same speech exchange of passages of speech belonging to different grammatical systems or subsystems". Une étude de Devilla (2009) montre en effet que certains apprenants utilisent fréquemment l'alternance de code dans leurs interactions asynchrones dans le forum de la plateforme *Galanet*. Dans notre étude, nous analyserons les alternances codiques à partir des interactions plurilingues des apprenants face au scénario pédagogique.

3. Méthodologie de l'étude

En ce qui concerne le public et le terrain, nous pensons réaliser le guide du scénario dans le cadre du projet Miriadi en collaboration avec l'équipe de professeurs et chercheurs qui travaillent sur le thème des scénarios pour l'intercompréhension. Le scénario pédagogique sera testé ensuite auprès d'étudiants de l'Université, monolingues et bilingues et de langues maternelles différentes, qui travailleront en équipe et qui n'ont jamais participé à une formation à l'intercompréhension. Quant au terrain, il s'agira de la salle de classe.

La méthodologie que l'on pense utiliser est de type qualitatif et quantitatif. Chaque étudiant devra remplir un questionnaire de profil au départ. Ensuite un premier test du scénario pédagogique sera réalisé auprès d'un groupe d'étudiants afin de modifier le scénario si nécessaire à travers les interactions des apprenants durant l'activité, un entretien semi-directif et un questionnaire sur le scénario. Le deuxième test (ou post test) se fera auprès de plusieurs groupes d'étudiants et l'on procèdera de la même façon que pour le premier test (pré-test).

4. Conclusion

Cette étude nous permet de poursuivre les recherches dans le domaine de la didactique du plurilinguisme et de l'intercompréhension avec l'utilisation des nouvelles technologies.

Références bibliographiques

Alvarez, J. (2007). *Du jeu vidéo au serious game : approches culturelle pragmatique et formelle*, (spécialité science de la communication et de l'information). Universidad de Toulouse III, - Paul Sabatier, (428 p.), visto el 28/10/2013 en http://www.jeux-serieux.fr/wp-content/uploads/THESE_SG.pdf

Brassard, C. & Daele, A. (2003). Un outil réflexif pour concevoir un scénario pédagogique intégrant les TIC. *Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain*, Strasbourg, pp. 437-444, visto el 29/10/2013 en <http://hal.archives-ouvertes.fr/docs/00/00/16/79/PDF/n042-72.pdf>

Caon, F. (2006). *Le plaisir dans l'apprentissage des langues. Un défi méthodologique*. Guerra Edizioni, (53 p.), visto el 29/10/2013 en <http://lear.unive.it/bitstream/10278/2315/1/Nr.%203%20versione%20francese.pdf>

Chazot, D. (2012). *L'intercompréhension à travers le jeu sérieux : analyse des stratégies d'intercompréhension mises en œuvre dans Limbo*. Tesis de Maestría en didáctica de lenguas y multimedia bajo la dirección de Degache C. y presentada el 24 de mayo del 2012, Universidad Stendhal, Grenoble3 (Francia) (247 p.), visto el 28/10/2013 en http://dumas.ccsd.cnrs.fr/docs/00/71/19/69/PDF/CHAZOT_Delphine_M2R.pdf

Daele, A., Brassard, C., Esnault, L., O'Donoghue, M., Uyttebrouck, E. & Zeiliger, R. (2002). *Conception, mise en œuvre, analyse et évaluation de scénarios pédagogiques recourant à l'usage des Technologies de l'Information et de la Communication*, rapport du projet Recre@sup-WP2, FUNDP, (68 p.), visto el 29/10/2013 en <http://tecfa.unige.ch/proj/recreasup/rapport/WP2.pdf>

Dejean-Thircuir, C. & Mangenot, F. (2006). *Tâches et scénarios de communication dans les classes virtuelles*. Les Cahiers de l'Asdifle 17, Les usages des TICE en FLE/FLS, p. 310-321.

Devilla, L. (2009). *Marques transcodiques et choix de langues dans les interactions exolingues-plurilingues dans Galanet*. In Pinna, A., Cocco, S. & Varcasia, C. (éds.). *Atti del Seminario Internazionale di Lingüística "Corpora, discorso et stile/Corpora, discourse & style (Sassari, 18-19 maggio 2007)"* Roma, Aracne, pp. 1-16, visto el 28/10/2013 en <http://www.galanet.be/publication/fichiers/DEVILLAap.pdf>

Genvo, S. (2012). *La théorie de la ludicisation : une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques*. Communication lors de la journée d'études « Jeu et jouabilité à l'ère numérique ». Visto el 28/10/2013 en <http://www.ludologique.com/publis/LudicisationDec12.pdf>

Gumperz, J. J. (1982). *Discourse strategies*. In Devilla, L. (à paraître). *Marques transcodiques et choix de langues dans les interactions exolingues-plurilingues dans Galanet*. Roma, Aracne, pp. 1-16, visto el 27/10/2013 en <http://www.galanet.be/publication/fichiers/DEVILLAap.pdf>

Muratet, M. (2010). *Conception, réalisation et évaluation d'un jeu sérieux de stratégie en temps réel pour l'apprentissage des fondamentaux de la programmation*. Tesis de doctorado en informática dirigida por J.P. Jessel y presentada el 2/12/2010, Universidad de Toulouse, (211 p.), visto el 28/10/2013 en <http://tel.archives-ouvertes.fr/docs/00/55/42/87/PDF/these.pdf>

O'Dowd, R. (2011). *Intercultural communicative competence through telecollaboration*. In Jackson, J. (dir.), *The Routledge Handbook of Language and Intercultural Communication*, Routledge, 342-358.

Paquette, G. (2007). *L'instrumentation de la scénarisation pédagogique*. *International Journal of Technologies in Higher Education*, 4 (2), pp. 1-15, visto el 28/10/2013 en http://www.ritpu.org/IMG/pdf/ritpu0402_paquette.pdf

Quintin, J.-J., Depover, C., Degache, C. (2005). *Le rôle du scénario pédagogique dans l'analyse d'une formation à distance. Analyse d'un scénario pédagogique à partir d'éléments de caractérisation définis*, actes du colloque EIAH, Montpellier, mai 2005, visto el 29/10/2013 en <http://hal.archives-ouvertes.fr/docs/00/03/18/57/PDF/ac1.pdf>