
The Potential Influence of Video Games on Foreign Language Learning

Auteur : Spataro, Maximilien

Promoteur(s) : Simons, Germain; Brems, Lieselotte

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en langues et lettres modernes, orientation générale, à finalité didactique

Année académique : 2020-2021

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/13776>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

Université de Liège

Faculté de Philosophie et Lettres

Département de Langues Modernes :

Linguistique, Littérature et Traduction



Appendices

The Potential Influence of Video Games on Foreign Language Learning

MAXIMILIEN SPATARO

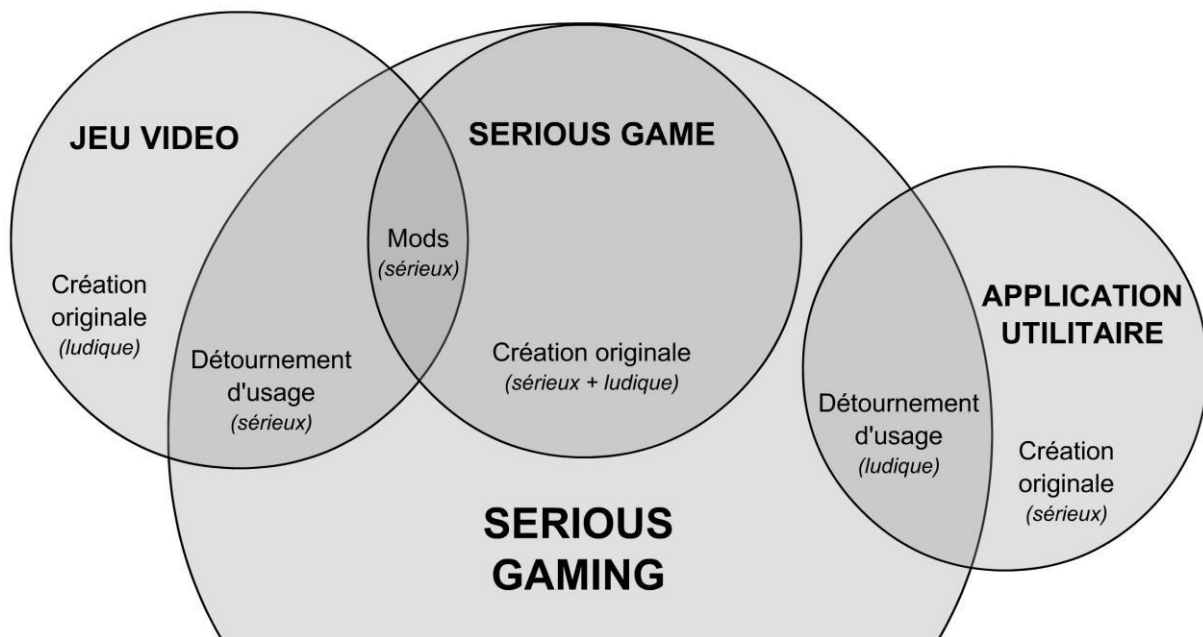
Année académique 2020-2021

List of appendices

Appendix 1: <i>Relations entre les notions de Serious Game, Serious Gaming, jeu vidéo et application utilitaire.....</i>	1
Appendix 2: <i>Online questionnaire addressed to teachers</i>	2
Appendix 3: <i>Collected answers from the online questionnaire addressed to teachers</i>	17
Appendix 4: <i>Online questionnaire addressed to pupils</i>	38
Appendix 5: <i>Collected answers from the online questionnaire addressed to pupils</i>	47

Appendix 1: Relations entre les notions de Serious Game, Serious Gaming, jeu vidéo et application utilitaire

In my dissertation, Figure 1 comes from Damien Djaouti's dissertation, which was written in French. For the sake of uniformity, I decided to translate it into English. Here is the original figure, found on Page 26 of his doctoral dissertation:



Djaouti, D. (2011). *Serious Game Design: Considérations théorique et techniques sur la création de jeux vidéo à vocation utilitaire*. [Doctoral dissertation, Université de Toulouse III Paul Sabatier]. <http://thesesups.ups-tlse.fr/1458/1/2011TOU30229.pdf> [Accessed August 25, 2021]

Appendix 2: Online questionnaire addressed to teachers

This is a compilation of screen captures taken from the online questionnaire addressed to teachers. I have only included the introduction, the respondent's profile and my questionnaire.

Here is a direct link to the online questionnaire: <https://forms.gle/m8JrJPqwCqphqKr89>

Part 1: Introduction and respondent's profile



Questionnaires à destination des enseignants de langues étrangères en Fédération Wallonie-Bruxelles

Bonjour,

Nous sommes Mégane Bauvir, Célia Berg, Claire Cutaia, Ebru Dagci, Paul Simon, et Maximilien Spataro, six étudiants de master 2 en langues et lettres modernes, à finalité didactique de l'ULiège. Nous rédigeons notre mémoire (Promoteur : G. Simons) en didactique des langues modernes sur des thèmes très différents.

Ce questionnaire est composé de 6 parties distinctes portant sur :

- L'utilisation des stratégies (méta)cognitives en compréhension à l'audition
- L'enseignement explicite des stratégies de compréhension à la lecture
- L'accès libre, l'enseignement en tandem, et les plateformes de visioconférences
- Les utilisations de la vidéo dans les cours de langues étrangères pour optimiser l'apprentissage des élèves
- La vidéopoésie au cours de langue étrangère
- L'utilisation du jeu vidéo comme outil didactique

Nous vous serions très reconnaissants si vous pouviez répondre aux six sections de ce questionnaire afin de nous aider dans notre travail. La durée du questionnaire a été évaluée entre 25 à 40 minutes. Cependant, en fonction de certaines de vos réponses, le système vous passera automatiquement certaines parties du questionnaire et cela rendra votre collaboration plus courte.

Il est possible de revenir en arrière mais il n'est cependant pas possible de s'arrêter et de continuer plus tard car les réponses ne sont enregistrées qu'au moment de valider à la fin du questionnaire. Il faut donc répondre au tout en une fois.

Cette enquête et ses résultats sont anonymes et ne seront utilisés qu'à des fins de recherche. Il n'y a pas de « bonnes » ou de « mauvaises » réponses. Merci de répondre de la manière la plus spontanée possible ; vous collaborerez ainsi à la réussite de nos différents projets.

D'avance merci pour votre aide.

Messages personnels des étudiants :

Mégane BAUVIR

Mon travail de fin d'études porte sur l'utilisation des stratégies (méta)cognitives en compréhension à l'audition. Pour la réalisation de ce mémoire, j'ai besoin d'informations concernant les pratiques sur le terrain. Pourriez-vous prendre quelques minutes pour répondre à cette enquête ? Votre réponse me sera très utile, que vous enseigniez les ressources stratégiques ou non. Merci d'avance pour votre aide.

Claire CUTAIA

Mon questionnaire porte sur les stratégies de compréhension à la lecture et leur enseignement explicite (ou non) dans les classes de langues étrangères de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Ma recherche vise à comprendre pourquoi les professeurs enseignent (ou non) ces stratégies à leurs classes ainsi que les avantages ou inconvénients d'un tel enseignement pour les élèves. Si vous n'enseignez pas ces stratégies, vos réponses m'intéressent tout de même. Dans ce cas, vous ne devez répondre qu'à quelques questions, ce qui ne vous prendra que quelques minutes. Merci d'avance pour votre collaboration.

Célia BERG

Le but de mon questionnaire sur l'accès libre et l'apprentissage en tandem est de comprendre l'intérêt que vous portez à ces pratiques, mais aussi de connaître l'utilisation que vous en faites dans vos classes de langues, afin d'en extraire les côtés positifs, et éventuellement négatifs. Mon questionnaire concerne également, bien qu'accessoirement, l'utilisation des plateformes de visioconférences qui sont de plus en plus présentes ces derniers temps étant donné la situation sanitaire. Je vous suis d'ores et déjà reconnaissante du temps que vous prendrez pour répondre à ces questions. Je suis tout autant intéressée par les réponses de ceux d'entre vous qui n'utilisent pas ces pratiques et dans ce cas, ce questionnaire vous prendra moins de temps à remplir. D'avance, je vous remercie.

Ebru DAGCI

Mon mémoire porte sur l'utilisation (ou non) de la vidéo dans le cours de langues étrangères. Il vise à comprendre comment et pourquoi les professeurs de langues étrangères utilisent (ou non) la vidéo dans leurs classes. Vos réponses m'intéressent, quelle que soit votre manière d'utiliser la vidéo en classe. Si vous ne travaillez pas avec des vidéos, les raisons de cette non-utilisation m'intéressent aussi, il y aura une question spécifique à ce sujet, et vous pourrez donc passer toutes les autres. Le questionnaire est divisé en rubriques pour que vous puissiez bien identifier quelle(s) utilisation(s) de la vidéo est/sont ciblée(s) : la vidéo comme une source d'input en compréhension à l'audition (8 questions), la vidéo comme outil de visioconférence (3 questions), la vidéo comme outil d'autoévaluation de son propre enseignement afin de l'améliorer (4 questions), la vidéo comme outil pour améliorer la production orale des élèves (6 questions), la vidéo pour améliorer l'objectivité de l'évaluation certificative (expression orale et interaction orale) (2 questions) et une dernière rubrique sur l'utilisation d'enregistrements audio, sans support visuel (1 question).
Merci d'avance pour votre aide.

Paul SIMON

Mon questionnaire porte sur l'utilisation (ou non) de la poésie sous format audiovisuel dans le cours de langues étrangères. L'objectif est de saisir la place de la vidéopoésie dans l'enseignement des langues en Fédération Wallonie-Bruxelles et de comprendre pourquoi elle est/n'est pas enseignée. Votre réponse m'intéresse grandement ! Si vous n'utilisez pas la vidéopoésie, les raisons de votre non-utilisation m'intéressent aussi (si vous êtes dans ce cas, je vous invite à passer directement à la page 52). Ce questionnaire est totalement anonyme. Je vous remercie d'avance pour votre participation.

Maximilien SPATARO

Bonjour, je m'appelle Maximilien SPATARO et je suis étudiant en Master 2 en langues et lettres modernes (anglais-espagnol), à finalité didactique à l'ULiège. Mon travail de fin d'études (TFE), dirigé par M. Simons, porte sur la potentielle influence, bonne ou mauvaise, du jeu-vidéo (en ligne) sur l'apprentissage des langues étrangères (LE), et, plus particulièrement, sur l'apprentissage de l'anglais LE. L'objectif est, entre autres, de vérifier si le jeu-vidéo pratiqué à domicile peut-être un moyen d'améliorer sa maîtrise de la LE. Ce questionnaire sert aussi à étudier si les professeurs de LE pensent qu'intégrer le jeu-vidéo en classe de LE est (ou serait) un atout ou non. En tant que professeur, votre réponse m'intéresse grandement et pourrait me fournir des informations précieuses. De même, si vous n'envisagez pas le jeu-vidéo comme outil pédagogique ou si vous avez un avis négatif sur l'emploi du jeu-vidéo à domicile et/ou sur son intégration au cours de LE, les raisons de cette réticence vis-à-vis du jeu-vidéo m'intéressent aussi. Dans ce cas précis, il ne vous faudra que 3 minutes pour remplir ce questionnaire. Celui-ci est totalement anonyme et il n'y a, bien sûr, pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Je vous remercie d'avance pour votre participation et le temps que vous consacrerez à ce questionnaire.

Fiche signalétique: Profil du répondant

Depuis combien d'années enseignez-vous? (une seule réponse possible) *

- ☐ 5 ans ou moins
- ☐ Entre 6 et 10 ans
- ☐ Entre 11 et 20 ans
- ☐ Entre 21 et 30 ans
- ☐ Entre 31 et 40 ans
- ☐ Autre...
-

Dans quel(s) réseau(x) enseignez-vous? (plusieurs réponses possibles) *

- ☐ Officiel organisé par Wallonie-Bruxelles Enseignement (exemple: Athénée)
- ☐ Officiel subventionné (PO: Provinces, communes)
- ☐ Libre subventionné confessionnel
- ☐ Libre subventionné non-confessionnel
- ☐ Libre non-subventionné
-

A quel niveau(x)/degré(s) enseignez-vous? (plusieurs réponses possibles) *

- ☐ Primaire
- ☐ Secondaire inférieur
- ☐ Secondaire supérieur
- ☐ Promotion sociale
- ☐ Haute école
- ☐ Université
- ☐ Autre...
-

Dans quel(s) type(s) d'enseignement enseignez-vous ? (plusieurs réponses possibles) *

- ☐ Général
 - ☐ Technique de transition
 - ☐ Technique de qualification
 - ☐ Artistique de transition
 - ☐ Artistique de qualification
 - ☐ Professionnel
 - ☐ Promotion sociale
 - ☐ Autre...
-

Quelle(s) langue(s) enseignez-vous ? (plusieurs réponses possibles) *

- ☐ Allemand
 - ☐ Anglais
 - ☐ Espagnol
 - ☐ Italien
 - ☐ Néerlandais
 - ☐ Autre...
-

Part 2: Questionnaire on video games

Partie 1 : Introduction



Si les réponses à ces questions sont majoritairement négatives, vous pouvez ne répondre qu'à la partie 6 du questionnaire.

Le jeu vidéo joué à domicile dans la LE a des effets positifs sur l'apprentissage de la LE. *

- ☐ Pas du tout d'accord
 - ☐ Pas d'accord
 - ☐ D'accord
 - ☐ Tout à fait d'accord
-

Le jeu vidéo a tout à fait sa place à l'école au cours de LE *

- ☐ Pas du tout d'accord
 - ☐ Pas d'accord
 - ☐ D'accord
 - ☐ Tout à fait d'accord
-

Si on me démontrait que le jeu vidéo est efficace pour l'apprenant, j'envisagerais son utilisation en classe pour l'apprentissage des LE. *

- ☐ Pas du tout d'accord
 - ☐ Pas d'accord
 - ☐ D'accord
 - ☐ Tout à fait d'accord
-

Je suis moi-même un amateur de jeux vidéo. *

- ☐ Oui
 - ☐ Non
-

Partie 2 : Utilisation du jeu, EN GÉNÉRAL, qu'il soit vidéo ou non

Le jeu présente de nombreux avantages pédagogiques.

- ☐ Pas du tout d'accord
- ☐ Pas d'accord
- ☐ D'accord
- ☐ Tout à fait d'accord
-

Si votre réponse à la question précédente est positive, pourriez-vous citer un (ou plusieurs) avantage(s) de la pratique du jeu en classe :

Réponse longue

Le jeu n'a pas sa place dans l'enseignement secondaire.

- ☐ Pas du tout d'accord
- ☐ Pas d'accord
- ☐ D'accord
- ☐ Tout à fait d'accord
-

Le jeu devrait se limiter aux classes de maternelle.

- ☐ Pas du tout d'accord
- ☐ Pas d'accord
- ☐ D'accord
- ☐ Tout à fait d'accord
-

Le jeu devrait se limiter aux classes de primaire.

- ☐ Pas du tout d'accord
- ☐ Pas d'accord
- ☐ D'accord
- ☐ Tout à fait d'accord
-

Partie 3 : L'impact du jeu vidéo sur l'apprentissage, en général

En jouant aux jeux vidéo, l'élève consacre moins de temps à la réalisation de ses devoirs à domicile pour l'école.

- ☐ Pas du tout d'accord
- ☐ Pas d'accord
- ☐ D'accord
- ☐ Tout à fait d'accord
-

Les élèves jouant aux jeux vidéo ont généralement de moins bons résultats scolaires.

- ☐ Pas du tout d'accord
- ☐ Pas d'accord
- ☐ D'accord
- ☐ Tout à fait d'accord
-

Partie 4 : L'impact du jeu vidéo en ligne sur l'apprentissage de la LE ✕ ⋮

Cette partie du questionnaire va traiter de l'impact du jeu-vidéo en ligne sur l'apprentissage de la LE. Le jeu-vidéo pratiqué en ligne avec d'autres joueurs permet à l'apprenant de communiquer avec des pairs. Cette communication peut se faire via une LE.

La communication en LE lors de parties en ligne est positive pour l'apprentissage de la langue (compréhension à l'audition et interaction orale).

- ☐ Pas du tout d'accord
 - ☐ Pas d'accord
 - ☐ D'accord
 - ☐ Tout à fait d'accord
-

Le fait de communiquer avec d'autres joueurs, dans sa bulle personnelle, entraîne une certaine désinhibition chez le joueur par rapport au fait de parler dans la LE. Cette désinhibition est un facteur favorisant l'apprentissage de la LE.

- ☐ Pas du tout d'accord
 - ☐ Pas d'accord
 - ☐ D'accord
 - ☐ Tout à fait d'accord
-

Le langage produit lors des parties en ligne a un caractère authentique que l'environnement scolaire ne peut offrir.

- ☐ Pas du tout d'accord
 - ☐ Pas d'accord
 - ☐ D'accord
 - ☐ Tout à fait d'accord
-

Le langage produit lors des parties en ligne est un « langage jeune ». Ce langage codé est pertinent dans l'apprentissage de la LE en contexte scolaire.

- ☐ Pas du tout d'accord
 - ☐ Pas d'accord
 - ☐ D'accord
 - ☐ Tout à fait d'accord
-

Partie 5 : expérience personnelle

Avez-vous déjà pensé à intégrer le jeu vidéo en classe ?

- ☐ Oui
 - ☐ Non
-

Avez-vous déjà utilisé le jeu vidéo en classe dans le passé

- ☐ Oui
 - ☐ Non
-

Si vous avez déjà utilisé le jeu vidéo en classe, comment évalueriez-vous l'impact produit chez les élèves au niveau motivationnel grâce à cette activité ?

- ☐ Impact faible (élèves pas impliqués)
 - ☐ Impact modéré
 - ☐ Impact élevé
 - ☐ Impact très élevé (les élèves étaient totalement impliqués dans la leçon)
-

Appendix 2: Online questionnaire addressed to teachers

Si vous avez déjà utilisé le jeu vidéo en classe, comment évalueriez-vous le degré d'acquisition de la leçon grâce à cette activité ?

- ☐ Leçon non-acquise
- ☐ Leçon partiellement acquise
- ☐ Leçon acquise
-

Si vous avez déjà utilisé le jeu vidéo en classe, quelle(s) compétence(s) avez-vous travaillée(s) avec le jeu-vidéo ? (Les classer par ordre d'utilisation. 1=compétence la plus travaillée).

	1	2	3	4	5
Compréhension...	☐	☐	☐	☐	☐
Compréhension...	☐	☐	☐	☐	☐
Expression oral...	☐	☐	☐	☐	☐
Expression oral...	☐	☐	☐	☐	☐
Expression écrite	☐	☐	☐	☐	☐

Si vous avez utilisé le jeu vidéo en classe, pouvez-vous en dire plus sur cette expérience ? (Description succincte du dispositif, impression, évaluation...).

Réponse longue

À votre avis, dans vos classes de LM1, quel pourcentage d'élèves jouent aux jeux vidéo ?

	0-10%	10-20%	20-30%	30-40%	40-50%	50-60%	60-70%	70-80%	80-90%	90-100%
Classe...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Classe(...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Classe(...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

À votre avis, dans vos classes de LM2, quel pourcentage d'élèves jouent aux jeux vidéo ?

	0-10%	10-20%	20-30%	30-40%	40-50%	50-60%	60-70%	70-80%	80-90%	90-100%
Classe...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Classe(...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Classe(...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

À votre avis, dans vos classes de LM3, quel pourcentage d'élèves jouent aux jeux vidéo ?

	0-10%	10-20%	20-30%	30-40%	40-50%	50-60%	60-70%	70-80%	80-90%	90-100%
Classe...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Classe(...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Classe(...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Partie 6 : Réticences vis-à-vis du jeu vidéo

L'infrastructure actuelle de mon établissement ne permet pas l'utilisation du jeu vidéo en classe car elle ne dispose pas de suffisamment de matériel informatique.

- ☐ Pas du tout d'accord
- ☐ Pas d'accord
- ☐ D'accord
- ☐ Tout à fait d'accord
-

L'infrastructure actuelle de mon établissement ne permet pas l'utilisation du jeu vidéo en classe car elle ne dispose pas de connexion internet pour permettre aux élèves de jouer en ligne.

- ☐ Pas du tout d'accord
- ☐ Pas d'accord
- ☐ D'accord
- ☐ Tout à fait d'accord
-

Je n'utilise pas le jeu vidéo en classe car son exploitation pédagogique n'est pas abordée dans les prescrits légaux (référentiels et programmes).

- ☐ Pas du tout d'accord
- ☐ Pas d'accord
- ☐ D'accord
- ☐ Tout à fait d'accord
-

Je n'utilise pas le jeu vidéo en classe car son exploitation pédagogique n'a pas été abordée dans le cadre de ma formation initiale en haute école ou à l'université

- ☐ Pas du tout d'accord
- ☐ Pas d'accord
- ☐ D'accord
- ☐ Tout à fait d'accord
-

Je n'utilise pas le jeu vidéo car l'enjeu du jeu vidéo dépasserait l'objectif linguistique.

- ☐ Pas du tout d'accord
- ☐ Pas d'accord
- ☐ D'accord
- ☐ Tout à fait d'accord
-

Je ne suis pas à l'aise avec ces nouveaux outils vidéo.

- ☐ Pas du tout d'accord
- ☐ Pas d'accord
- ☐ D'accord
- ☐ Tout à fait d'accord
-

Je ne suis pas à l'aise avec l'exploitation pédagogique de la vidéo en classe.

- ☐ Pas du tout d'accord
- ☐ Pas d'accord
- ☐ D'accord
- ☐ Tout à fait d'accord
-

Je n'ai pas le temps de mettre en place des dispositifs permettant l'exploitation du jeu vidéo en classe

- ☐ Pas du tout d'accord
- ☐ Pas d'accord
- ☐ D'accord
- ☐ Tout à fait d'accord
-

Mon cours a toujours porté ses fruits sans jeu vidéo, il n'y a donc aucune raison de modifier ma méthode d'enseignement.

- ☐ Pas du tout d'accord
- ☐ Pas d'accord
- ☐ D'accord
- ☐ Tout à fait d'accord
-

La mission de l'école n'est pas de s'adapter aux évolutions de la société comme le développement des jeux vidéo en ligne.

- ☐ Pas du tout d'accord
- ☐ Pas d'accord
- ☐ D'accord
- ☐ Tout à fait d'accord
-

La mission de l'école n'est pas de s'adapter aux évolutions de la société comme le développement des jeux vidéo en ligne, mais plutôt d'y résister.

- ☐ Pas du tout d'accord
 - ☐ Pas d'accord
 - ☐ D'accord
 - ☐ Tout à fait d'accord
-

Le jeu vidéo est contre-productif, l'élève qui joue passe plus de temps sur ses jeux que sur ses cours.

- ☐ Pas du tout d'accord
 - ☐ Pas d'accord
 - ☐ D'accord
 - ☐ Tout à fait d'accord
-

La langue utilisée lors de parties en ligne est pauvre sur le plan lexical.

- ☐ Pas du tout d'accord
 - ☐ Pas d'accord
 - ☐ D'accord
 - ☐ Tout à fait d'accord
-

La langue utilisée lors de parties en ligne n'est souvent pas correcte sur le plan grammatical.

- ☐ Pas du tout d'accord
 - ☐ Pas d'accord
 - ☐ D'accord
 - ☐ Tout à fait d'accord
-

Le jeu vidéo rend violent.

- ☐ Pas du tout d'accord
- ☐ Pas d'accord
- ☐ D'accord
- ☐ Tout à fait d'accord
-

Le jeu vidéo « abrutit » son utilisateur.

- ☐ Pas du tout d'accord
- ☐ Pas d'accord
- ☐ D'accord
- ☐ Tout à fait d'accord
-

Autre(s) raison(s) éventuelle(s) expliquant cette réticence vis-à-vis de l'utilisation du jeu vidéo en contexte scolaire :

Réponse longue

Autres commentaires éventuels sur cette thématique des jeux-vidéo en ligne et de leur intérêt éventuel pour l'apprentissage des LE (en contexte scolaire) :

Réponse longue

Fin du questionnaire sur l'influence du jeu vidéo



Merci d'avoir pris le temps de répondre à ces questions. Si ce sujet vous intéresse et que vous avez d'autres suggestions à propos de celui-ci, n'hésitez pas à me contacter à votre meilleure convenance. Enfin, si vous connaissez des élèves qui jouent fréquemment à des jeux-vidéo en anglais, auriez-vous l'amabilité de leur donner mes coordonnées pour qu'ils puissent éventuellement me contacter à leur meilleure convenance :

- Maximilien SPATARO : maximilien.spataro@gmail.com / 0498425780

Appendix 3: Collected answers from the online questionnaire addressed to teachers

This is a compilation of screen captures of the collected answers. Once more, I have only included the introduction, the respondent's profile and my questionnaire.

Here is a direct link to the spreadsheet available online:

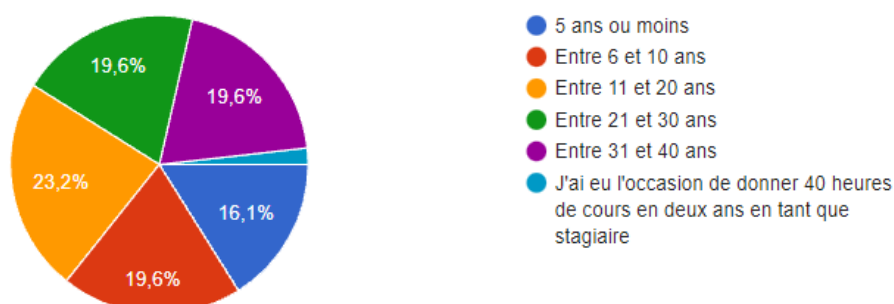
https://docs.google.com/spreadsheets/d/e/2PACX-1vQFswQp75zHx_N9WhsFpx7zLPwBdESeNq4VoXBL3ItKxZ_W5_KEBMXB6-NQyS7udJVnLLTu3RZr3VBs/pubhtml

Messages personnels des étudiants :

Fiche signalétique: Profil du répondant

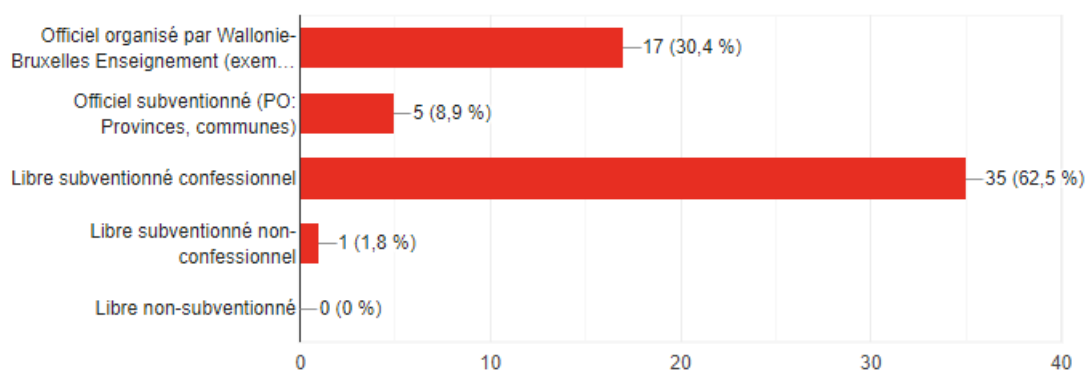
Depuis combien d'années enseignez-vous? (une seule réponse possible)

56 réponses



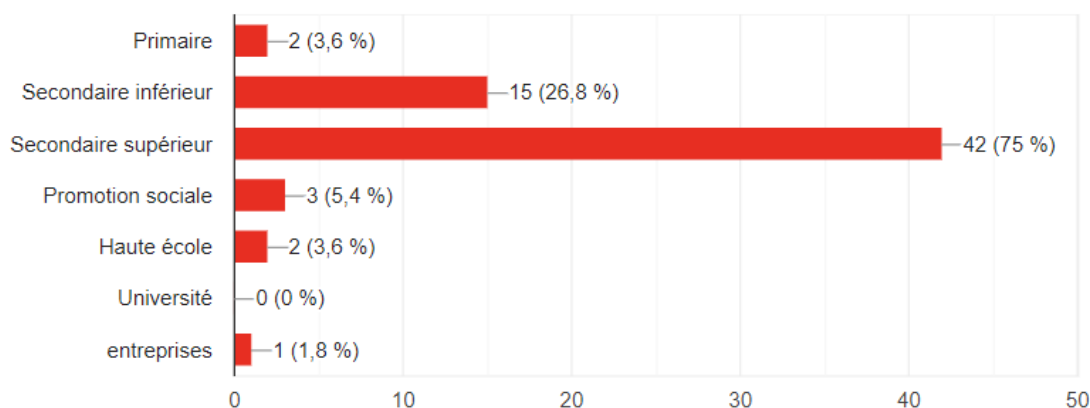
Dans quel(s) réseau(x) enseignez-vous? (plusieurs réponses possibles)

56 réponses



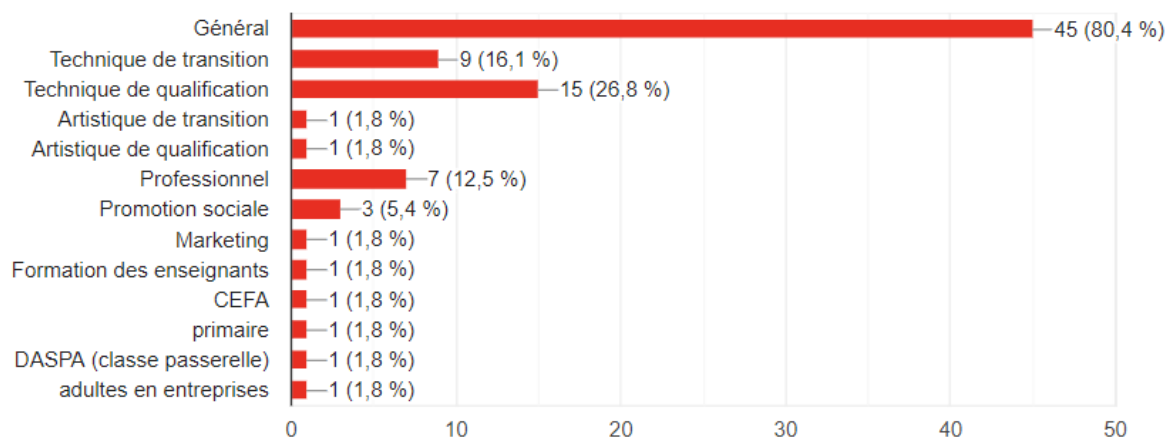
A quel niveau(x)/degré(s) enseignez-vous ? (plusieurs réponses possibles)

56 réponses



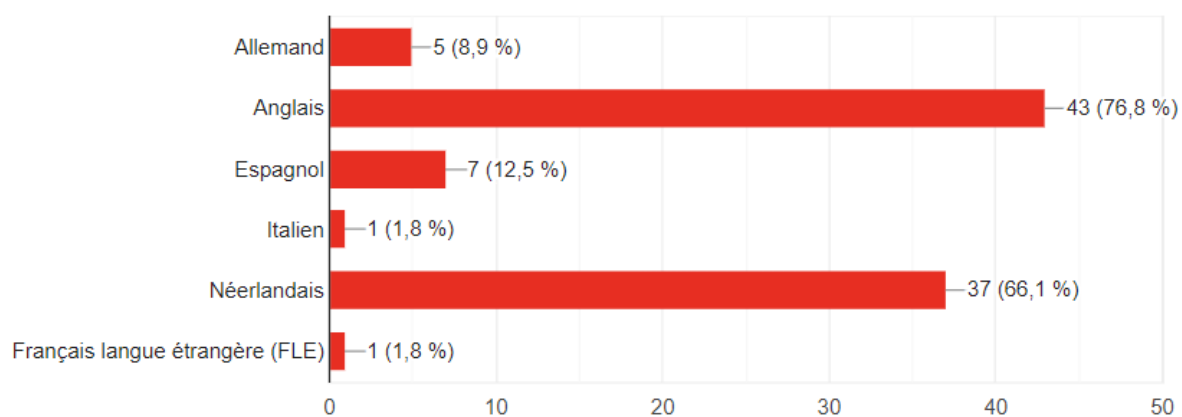
Dans quel(s) type(s) d'enseignement enseignez-vous ? (plusieurs réponses possibles)

56 réponses



Quelle(s) langue(s) enseignez-vous ? (plusieurs réponses possibles)

56 réponses

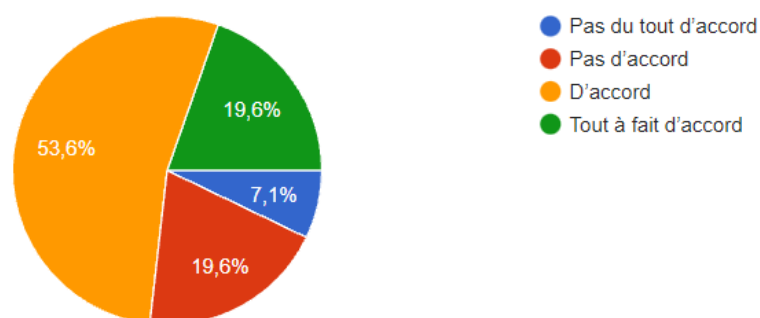


De l'influence éventuelle du jeu vidéo (en ligne) sur l'apprentissage des langues étrangères (en contexte scolaire)

Partie 1 : Introduction

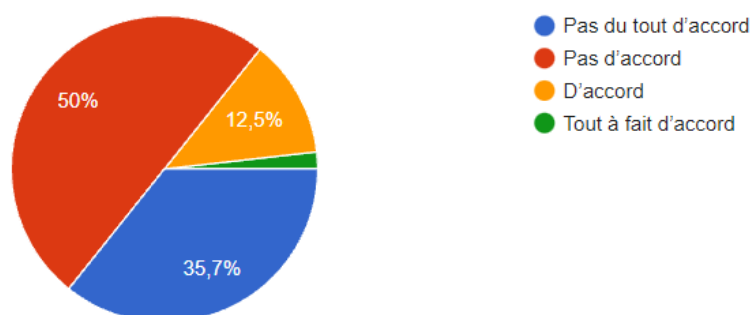
Le jeu vidéo joué à domicile dans la LE a des effets positifs sur l'apprentissage de la LE.

56 réponses



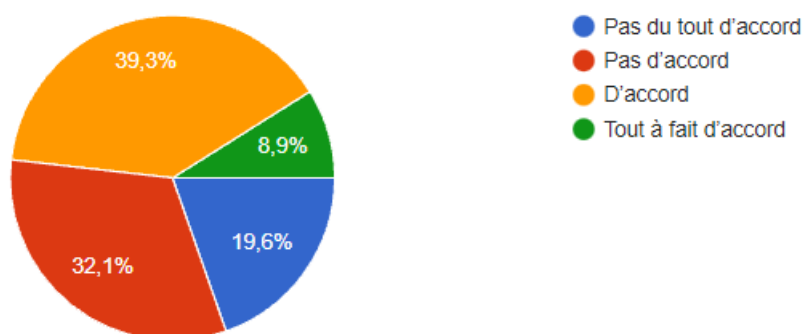
Le jeu vidéo a tout à fait sa place à l'école au cours de LE

56 réponses



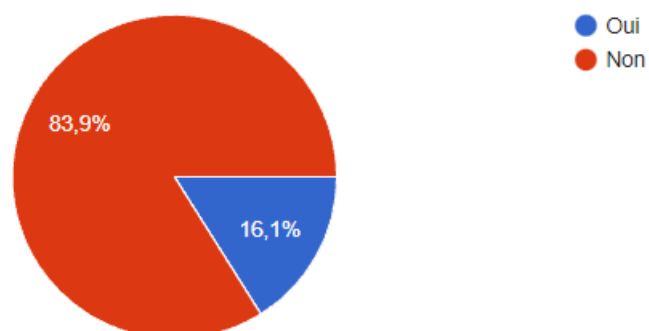
Si on me démontrait que le jeu vidéo est efficace pour l'apprenant, j'envisagerais son utilisation en classe pour l'apprentissage des LE.

56 réponses



Je suis moi-même un amateur de jeux vidéo.

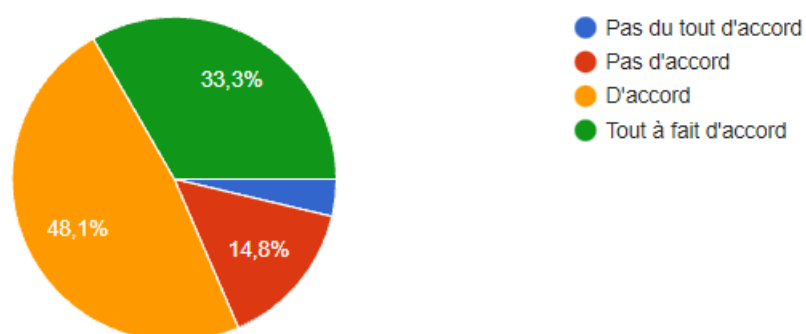
56 réponses



Partie 2 : Utilisation du jeu, EN GÉNÉRAL, qu'il soit vidéo ou non

Le jeu présente de nombreux avantages pédagogiques.

27 réponses



Si votre réponse à la question précédente est positive, pourriez-vous citer un (ou plusieurs) avantage(s) de la pratique du jeu en classe :

18 réponses

Miise en valeur des élèves qui jouent et varier activités

Lève le stress de s'exprimer en langue cible

Motivation, concentration, usage authentique

Interaction avec d'autres joueurs / Compréhension à l'audition

Rend le cours amusant

Délassement et avant covid cohésion du groupe

déplacements, expressions, enthousiasme, esprit de compétition,

répétition d'un vocabulaire spécifique, attention soutenue des élèves, immersion dans la langue

Un gros avantage est la motivation des élèves et le fait qu'ils puissent reproduire ces pratiques dans leurs loisirs.

le côté ludique désinhibe certains élèves - dans certains jeux, le côté coopératif est important - les élèves sont plus ouverts, car c'est moins "scolaire" comme activité

Ludique, motivant, libère la parole, source d'émulation, etc.

Les élèves sont en "roues libres", l'activité ludique permet de "travailler sans travailler"

Cela permet l'interaction, de mémoriser plus efficacement, ce genre d'activité est appréciés des élèves.

Motivation, utilisation de la matière dans un contexte différent, esprit de compétition

C'est concret, ça demande de la participation active et donc les élèves ont tendance à plus retenir. De plus c'est souvent fait en plus petits groupes donc les élèves sont plus à l'aise et donc dans de meilleures dispositions pour apprendre.

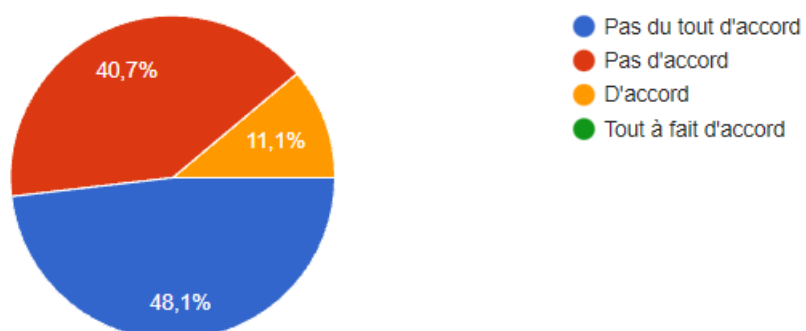
Utilisation plus naturelle de la LE, motivation, aspect plus ludique

apprendre en s'amusant

Favoriser l'acquisition de certaines expressions ou formes verbales à force de les utiliser d'une manière amusante dans le jeu "Qui est-ce ?" par exemple

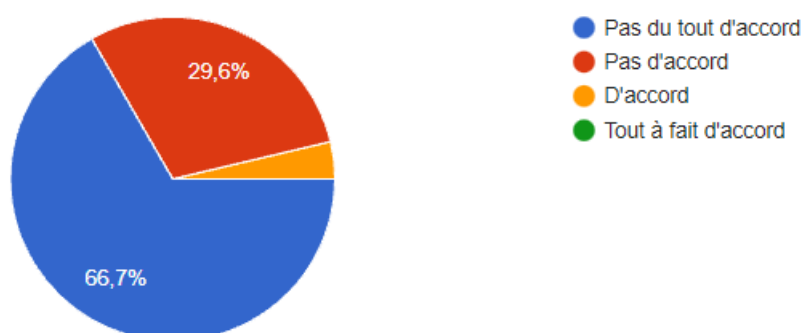
Le jeu n'a pas sa place dans l'enseignement secondaire.

27 réponses



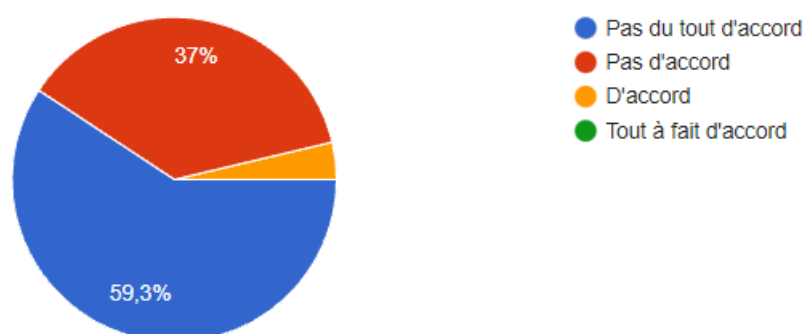
Le jeu devrait se limiter aux classes de maternelle.

27 réponses



Le jeu devrait se limiter aux classes de primaire.

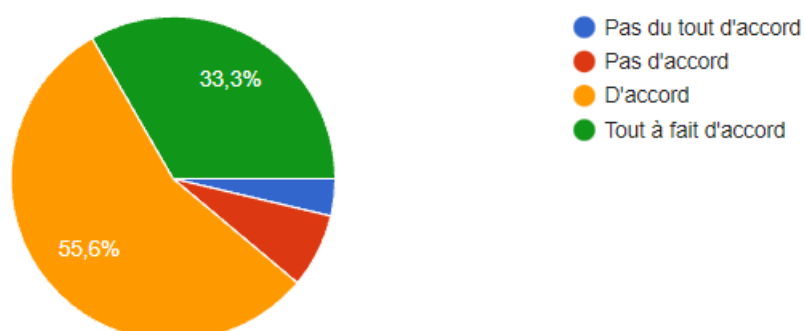
27 réponses



Partie 3 : L'impact du jeu vidéo sur l'apprentissage, en général

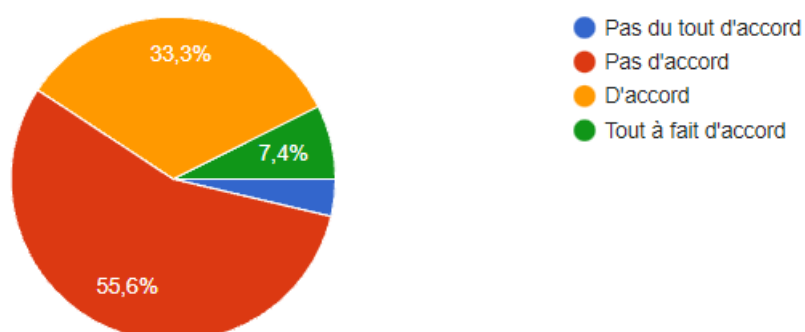
En jouant aux jeux vidéo, l'élève consacre moins de temps à la réalisation de ses devoirs à domicile pour l'école.

27 réponses



Les élèves jouant aux jeux vidéo ont généralement de moins bons résultats scolaires.

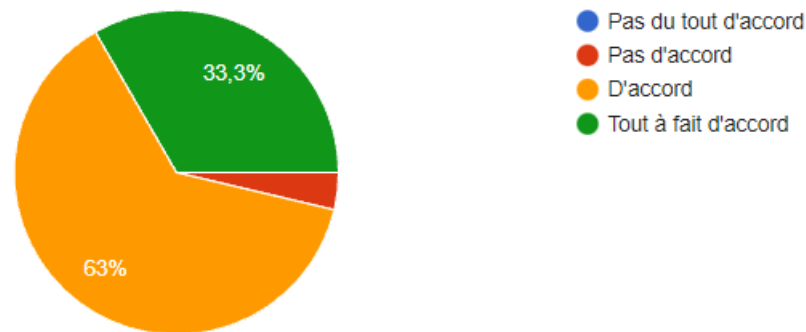
27 réponses



Partie 4 : L'impact du jeu vidéo en ligne sur l'apprentissage de la LE

La communication en LE lors de parties en ligne est positive pour l'apprentissage de la langue (compréhension à l'audition et interaction orale).

27 réponses



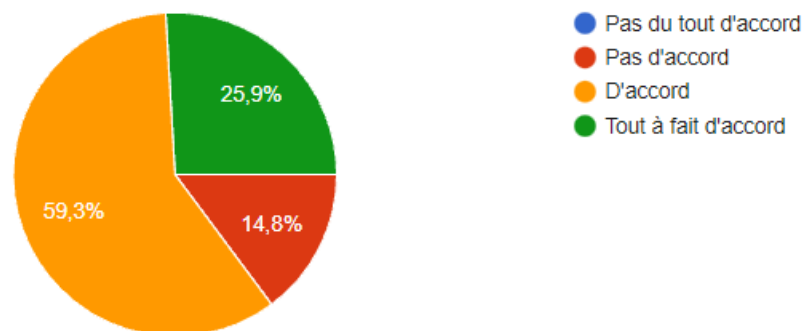
Le fait de communiquer avec d'autres joueurs, dans sa bulle personnelle, entraîne une certaine désinhibition chez le joueur par rapport au fait de parler dans la LE. Cette désinhibition est un facteur favorisant l'apprentissage de la LE.

27 réponses



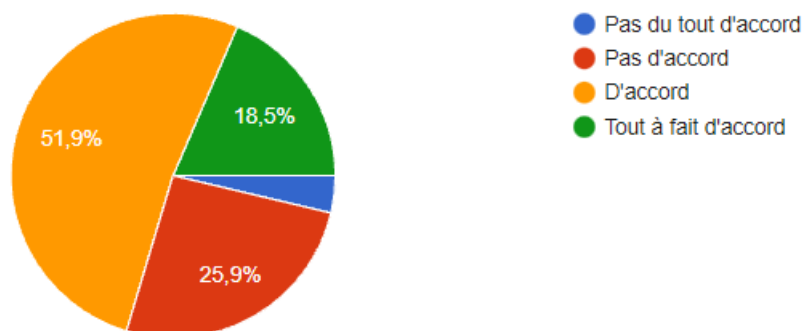
Le langage produit lors des parties en ligne a un caractère authentique que l'environnement scolaire ne peut offrir.

27 réponses



Le langage produit lors des parties en ligne est un « langage jeune ». Ce langage codé est pertinent dans l'apprentissage de la LE en contexte scolaire.

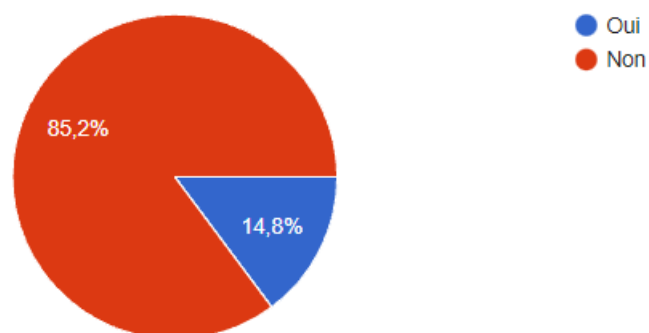
27 réponses



Partie 5 : expérience personnelle

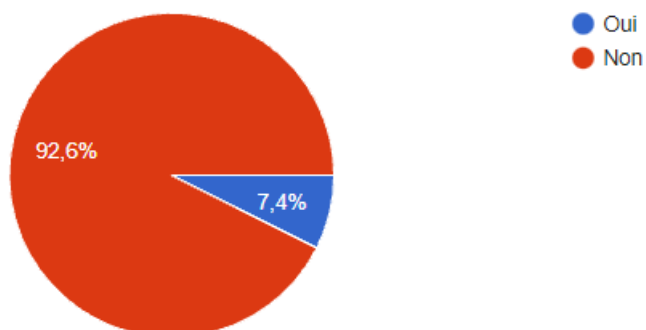
Avez-vous déjà pensé à intégrer le jeu vidéo en classe ?

27 réponses



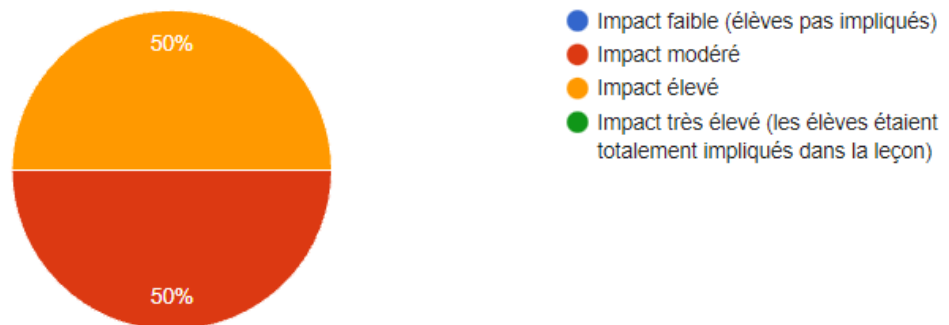
Avez-vous déjà utilisé le jeu vidéo en classe dans le passé

27 réponses



Si vous avez déjà utilisé le jeu vidéo en classe, comment évalueriez-vous l'impact produit chez les élèves au niveau motivationnel grâce à cette activité ?

2 réponses

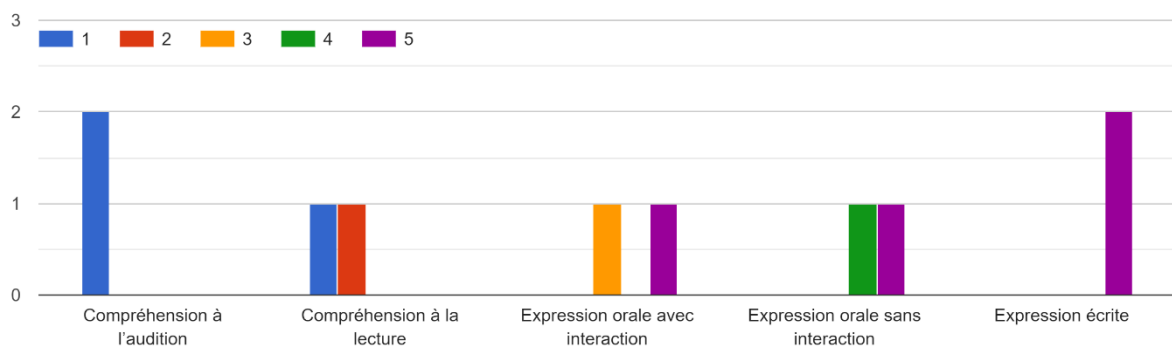


Si vous avez déjà utilisé le jeu vidéo en classe, comment évalueriez-vous le degré d'acquisition de la leçon grâce à cette activité ?

2 réponses



Si vous avez déjà utilisé le jeu vidéo en classe, quelle(s) compétence(s) avez-vous travaillée(s) avec le jeu-vidéo ? (Les classer par ordre d'utilisation. 1=compétence la plus travaillée).



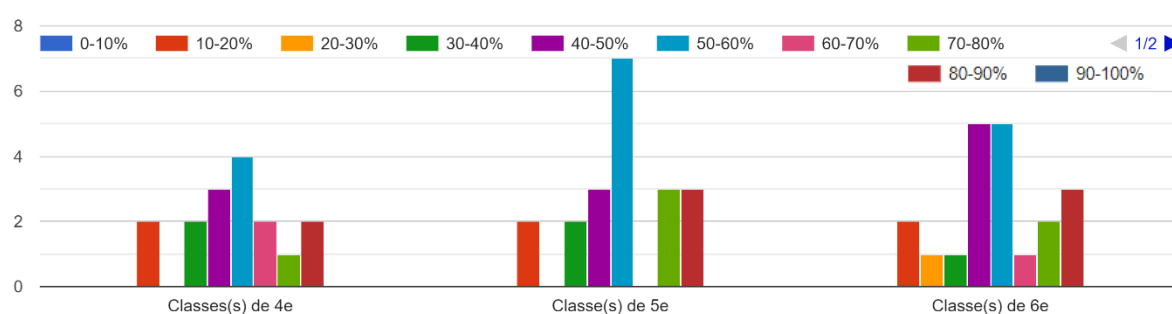
Si vous avez utilisé le jeu vidéo en classe, pouvez-vous en dire plus sur cette expérience ?
(Description succincte du dispositif, impression, évaluation...).

2 réponses

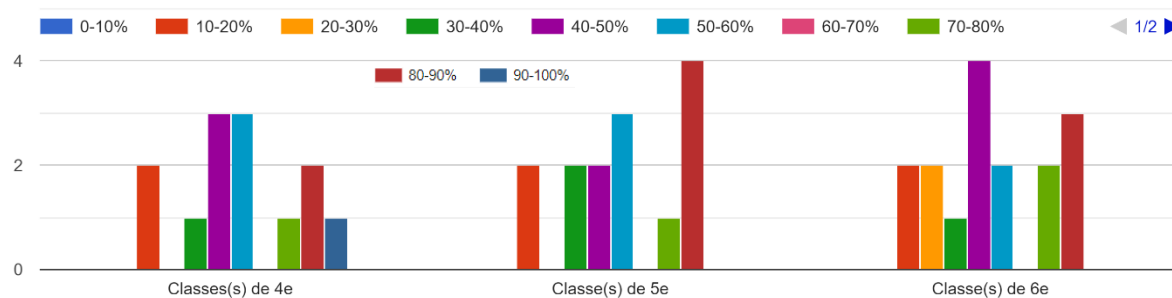
en primaire, plutôt que des jeux vidéos, ce sont des applications telles que learningapps, ou des escape games (sur genially)

Jeu de l'oie interactif sur la e néerlandais (culture et langue), jeu de vocabulaire en néerlandais

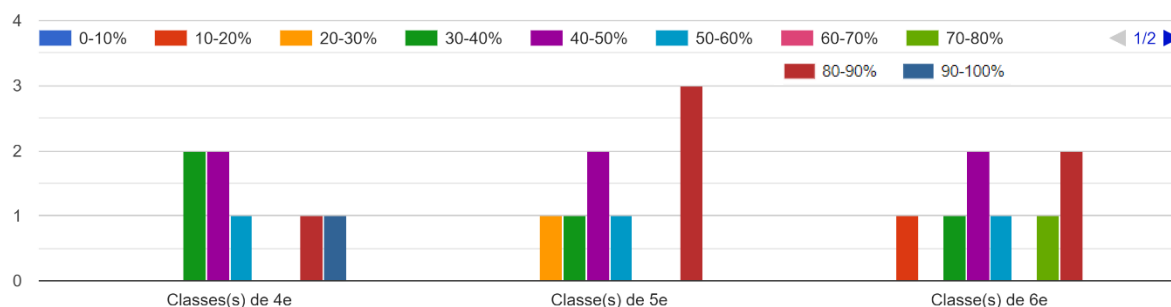
À votre avis, dans vos classes de LM1, quel pourcentage d'élèves jouent aux jeux vidéo ?



À votre avis, dans vos classes de LM2, quel pourcentage d'élèves jouent aux jeux vidéo ?



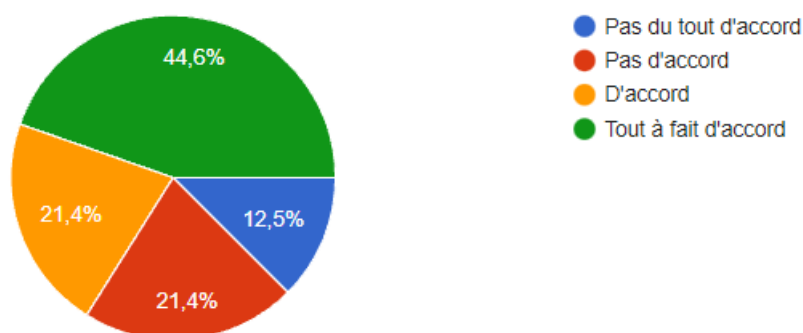
À votre avis, dans vos classes de LM3, quel pourcentage d'élèves jouent aux jeux vidéo ?



Partie 6 : Réticences vis-à-vis du jeu vidéo

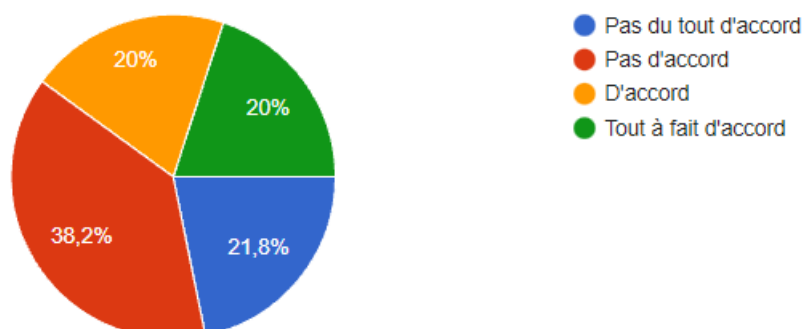
L'infrastructure actuelle de mon établissement ne permet pas l'utilisation du jeu vidéo en classe car elle ne dispose pas de suffisamment de matériel informatique.

56 réponses



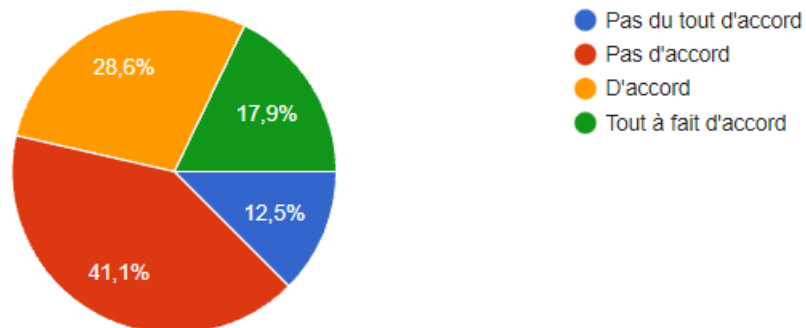
L'infrastructure actuelle de mon établissement ne permet pas l'utilisation du jeu vidéo en classe car elle ne dispose pas de connexion internet pour permettre aux élèves de jouer en ligne.

55 réponses



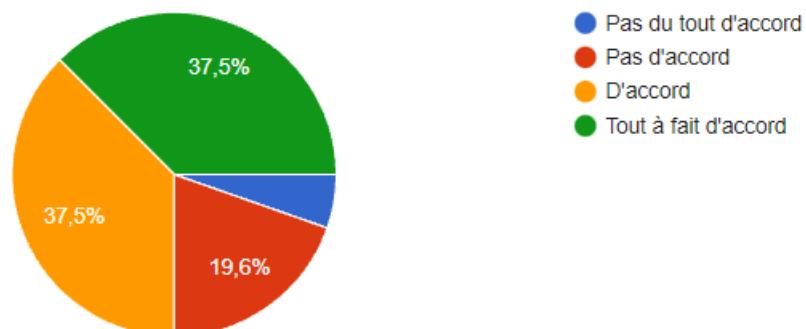
Je n'utilise pas le jeu vidéo en classe car son exploitation pédagogique n'est pas abordée dans les prescrits légaux (référentiels et programmes).

56 réponses



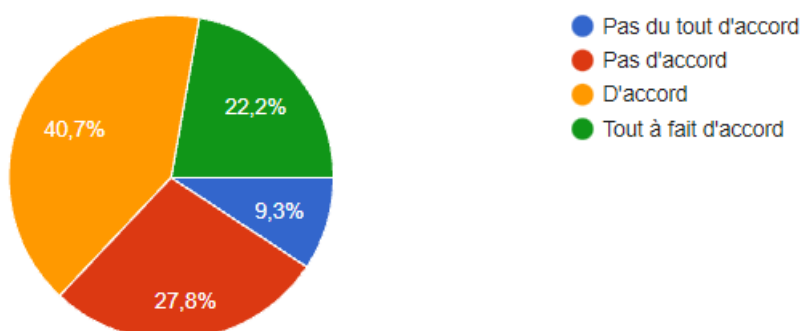
Je n'utilise pas le jeu vidéo en classe car son exploitation pédagogique n'a pas été abordée dans le cadre de ma formation initiale en haute école ou à l'université

56 réponses



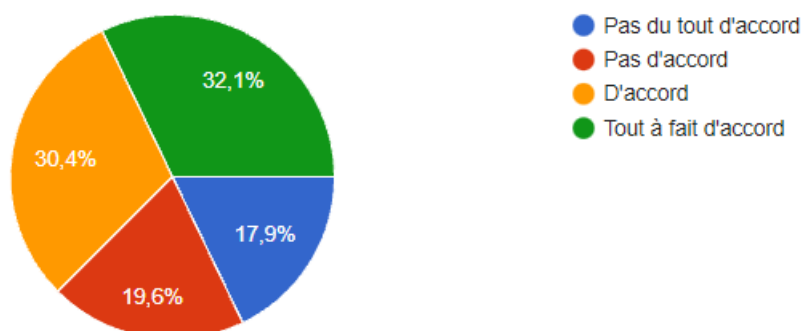
Je n'utilise pas le jeu vidéo car l'enjeu du jeu vidéo dépasserait l'objectif linguistique.

54 réponses



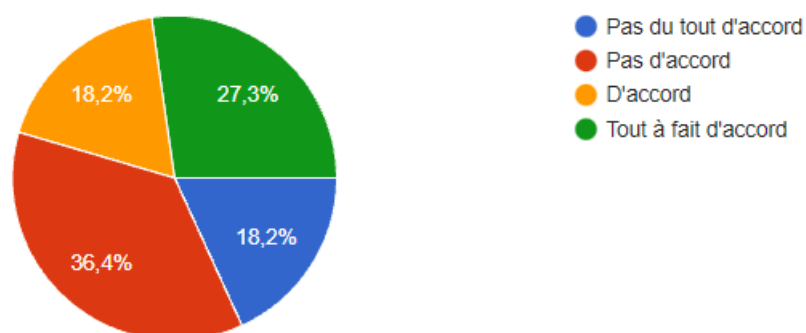
Je ne suis pas à l'aise avec ces nouveaux outils vidéo.

56 réponses



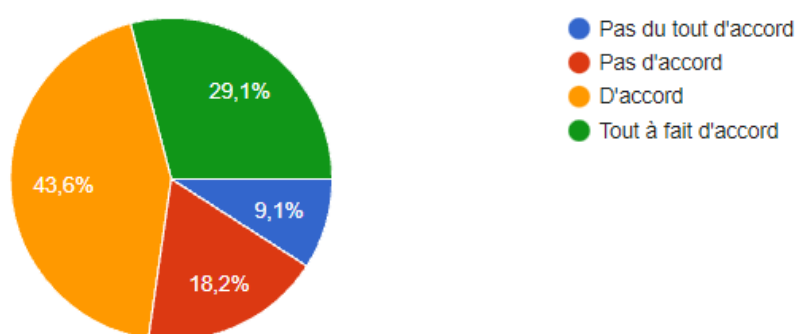
Je ne suis pas à l'aise avec l'exploitation pédagogique de la vidéo en classe.

55 réponses



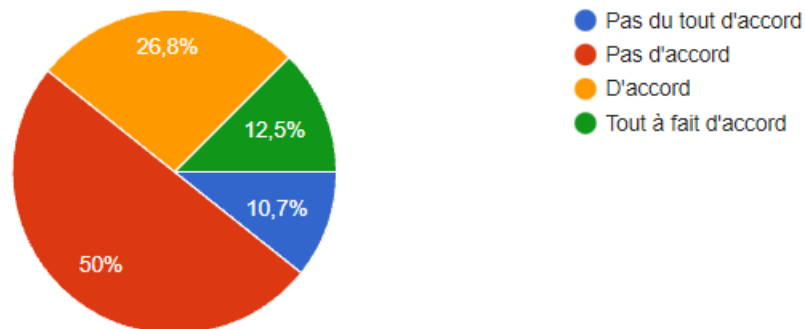
Je n'ai pas le temps de mettre en place des dispositifs permettant l'exploitation du jeu vidéo en classe

55 réponses



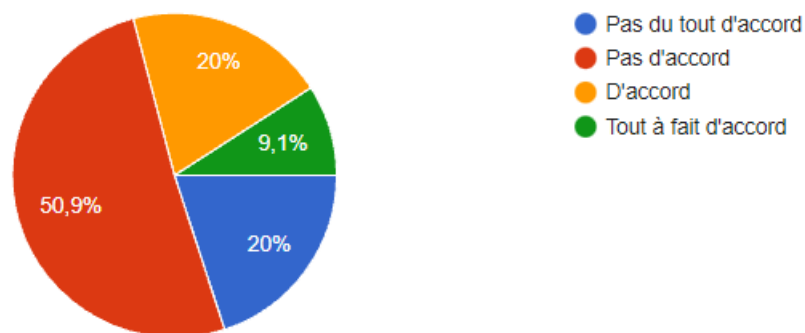
Mon cours a toujours porté ses fruits sans jeu vidéo, il n'y a donc aucune raison de modifier ma méthode d'enseignement.

56 réponses



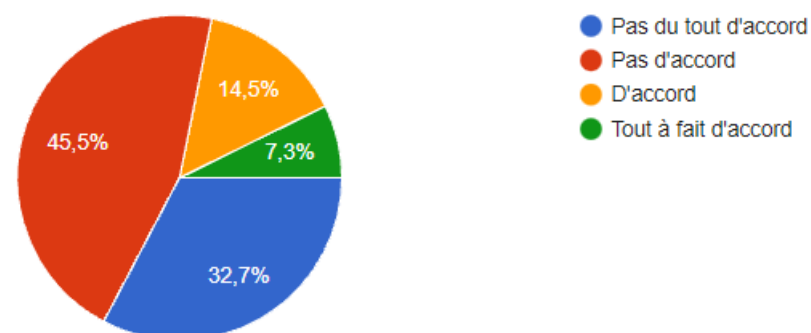
La mission de l'école n'est pas de s'adapter aux évolutions de la société comme le développement des jeux vidéo en ligne.

55 réponses



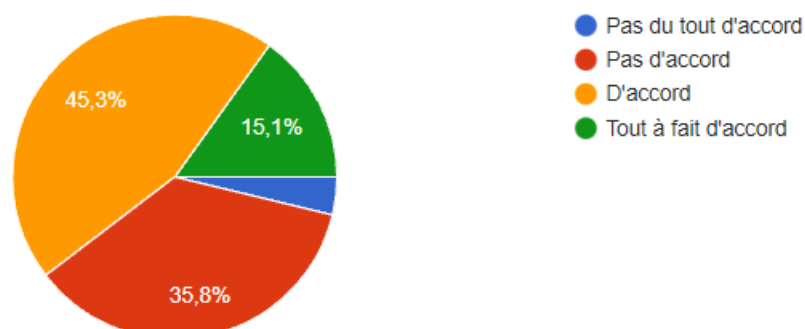
La mission de l'école n'est pas de s'adapter aux évolutions de la société comme le développement des jeux vidéo en ligne, mais plutôt d'y résister.

55 réponses



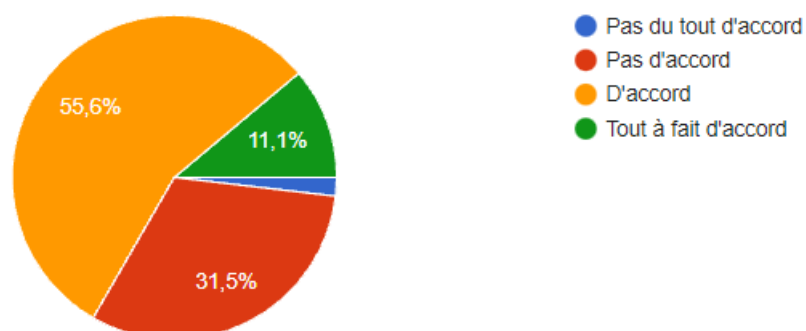
Le jeu vidéo est contre-productif, l'élève qui joue passe plus de temps sur ses jeux que sur ses cours.

53 réponses



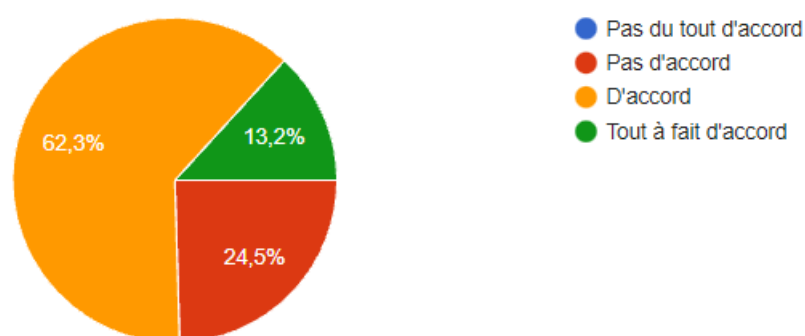
La langue utilisée lors de parties en ligne est pauvre sur le plan lexical.

54 réponses



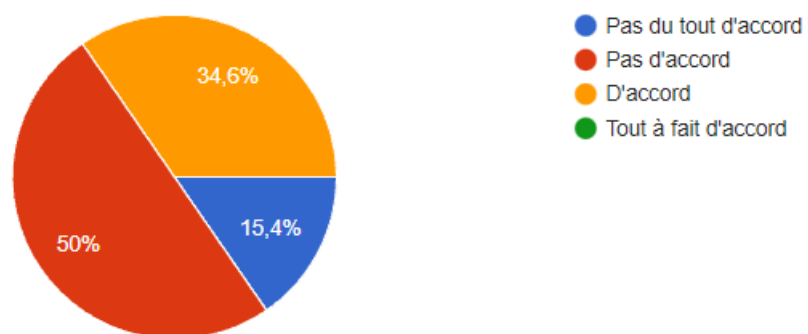
La langue utilisée lors de parties en ligne n'est souvent pas correcte sur le plan grammatical.

53 réponses



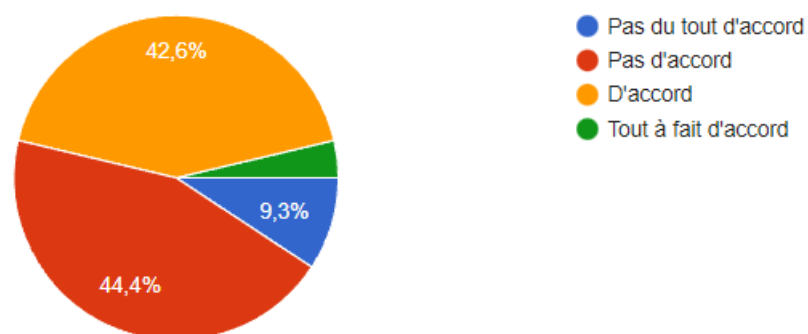
Le jeu vidéo rend violent.

52 réponses



Le jeu vidéo « abrutit » son utilisateur.

54 réponses



Autre(s) raison(s) éventuelle(s) expliquant cette réticence vis-à-vis de l'utilisation du jeu vidéo en contexte scolaire :

21 réponses

L'école doit rester aussi un lieu d'apprentissages par autre chose que le jeu. Les élèves jouent déjà intensément chez eux (très souvent seul loisir consommé sans modération, dans la langue maternelle et sans discernement -jeux violents omniprésents)

Je ne joue pas, je ne m'y connais donc pas du tout et c'est évident plus difficile d'imaginer intégrer un domaine qu'on ne connaît absolument pas

Nous avons beaucoup de cas d'addiction et des élèves qui ne dorment plus assez

Il existe de nombreux jeux vidéo, certains sont certainement intéressants, mais probablement pas tous, comme pour n'importe quel support.

Je suis contre tout ce qui est "écran" dans un contexte scolaire et même familiale jusqu'à un certain âge. Imposer les jeux vidéo en classe est peut-être moderne et innovant mais va contre mon opinion personnelle et je détesterais qu'un enseignant l'impose à mes enfants. Je préfère qu'ils développent leur cerveau de manière saine et avec des activités qui leur demandent une concentration optimale.

Manque d'expérience personnelle par rapport aux jeux vidéo et plus exploitable en anglais qu'en néerlandais

On nous reproche, par l'enseignement online, que les élèves passent trop de temps sur les écrans, 8h par jour au maximum, car cela dépend de leur grille horaire. N'en ajoutons pas. Il y a 10 ans, j'aurais dit "quelle bêtise", mais je remarque que les élèves (tous des garçons) qui jouent en réseau en anglais, ont un débit plus rapide à l'oral. Je ne vais pas m'attarder sur l'effet sur la grammaire et le vocabulaire, vu que la plupart des joueurs sont apparemment des non-natives. C'est évident que ce n'est pas génial. Je trouve que cela doit rester dans la sphère de la chambre d'ado et non être importé à l'école. Je pense aussi que les filles seraient moins intéressées par ce médium. Peut-être parce que je ne pense qu'à Fortnite, Call of Duty etc... Je ne connais pas de jeux vidéo en réseaux avec des conseils lifestyle par exemple, LE sujet de prédilection des jeunes filles aujourd'hui. Cela ne serait pas positif pour la classe prise dans son ensemble. S'il s'agit d'un jeu en réseau pour tuer les fautes de grammaire avec des gros revolvers, je ne vois pas les ados intéressés par ce sujet de jeu vidéo. Mais je reste ouverte à une telle proposition, à raison d'une fois par mois ou tous les 2 mois pour un cours à 4h semaine, si le jeu est approprié, pas rébarbatif ou trop sérieux d'un point de vue enseignement de la langue cible. Cela doit rester un jeu et un temps de loisir, selon moi.

Pas réellement possible pour le cours de néerlandais peut-être pour l'anglais ?

Cela fait pour moi partie de la sphère privée, je n'y vois aucun intérêt pédagogique.

Cela fait pour moi partie de la sphère privée, je n'y vois aucun intérêt pédagogique.

Je n'ai pas répondu à la question "La langue utilisée lors de parties en ligne est pauvre sur le plan lexical." car cela dépend très fort du jeu auquel on joue. Certains jeux ne présentent qu'un vocabulaire limité tandis que d'autres abordent de nombreux champs thématiques et sont assez riches lexicalement. Il m'est donc impossible de répondre à cette question.

le niveau de langue !

Je ne connais pas assez le domaine pour donner un avis.

les élèves passent déjà tellement de temps devant la tv, l'ordinateur, les jeux vidéo. C'est au détriment du social, qui reste le principal outil pour la communication et la vie ensemble en société

Le jeu vidéo est l'exemple même de la "contre culture", beaucoup d'adultes dénigrent les "joueurs" alors qu'eux-mêmes font du binge-watching de séries (et jouent aussi énormément via leur téléphone).

Que le jeu vidéo rende violent ou abrutit l'utilisateur, cela dépend de plusieurs facteurs et des utilisateurs, les réactions sont différentes selon les individus, le temps passé, ...

C'est complètement insensé d'utiliser les jeux vidéos en classe. Certains élèves n'y verraient pas l'intérêt et ceux qui adorent y passent déjà des heures à la maison. Je trouve que c'est super que ça les aide en anglais mais cela reste du pur divertissement. C'est comme les séries TV: cela aide énormément les élèves de regarder des séries en vost/vo mais c'est pas pour ça qu'on doit leur passer du Netflix toute la journée en classe... C'est quelque chose qu'ils font déjà plus qu'assez à la maison.

Je ne connais pas assez ce domaine

Les jeux vidéo appartiennent à la sphère privée et doivent le rester

Je pense que certains élèves ont déjà bien assez d'heures passées devant un écran. Ce n'est pas le rôle de l'école de les confronter à cela. C'est très bien s'ils apprennent des choses par eux-mêmes et que cela leur plaît. Pas besoin d'en rajouter...

Il faut maîtriser la technique pour pouvoir n'utiliser que ce qui est valable dans les jeux vidéo et les utiliser à petite dose pour varier, motiver ...

Autres commentaires éventuels sur cette thématique des jeux-vidéo en ligne et de leur intérêt éventuel pour l'apprentissage des LE (en contexte scolaire) :

13 réponses

L'enseignant doit ouvrir les élèves à autre chose que ce qu'ils connaissent. Le gros souci: la compréhension de consignes...et donc de maîtrise de la langue et du métalangage. Donc, ajouter de l'image, de la concentration non pas sur la langue mais sur le jeu ne me paraît pas pertinent

Perte de temps et nécessite trop de temps à passer devant l'écran: chose que l'on reproche souvent aux jeunes. Certains jeunes ne sont pas adeptes de ces jeux.

Pas assez dans le coup pour pouvoir répondre à ce questionnaire

See above. Merci de m'avoir fait réfléchir sur ce sujet. Bon travail à vous !

Non, les jeux sont déjà très réducteurs en français, voc et syntaxe...

Il y a déjà beaucoup d'autres activités possibles et notre temps est limité, donc le jeu-vidéo ne fait pas partie de mes priorités. De plus il suscite pas mal de résistances aussi bien de la part de certains professeurs que des parents (qui ont parfois difficile à gérer le temps d'écran de leurs enfants).

Pas de commentaire précis sur le thème, mais attention à l'interprétation des données qui proviendront des réponses aux questions. Les questions sont en général trop vagues. Par exemple, à la question "Le jeu vidéo « abrutit » son utilisateur.", j'ai indiqué "pas d'accord" car, si le jeu est utilisé avec parcimonie et dans un délai correct, je ne considère pas qu'il abrutit son utilisateur. Par contre, si le jeu prend une place trop grande dans la vie de la personne, cela peut, en effet, l'abrutir (même si je ne trouve pas ce terme approprié).

Si cela, est possible, j'aimerais pouvoir accéder aux résultats de vos recherches (pour les 5 TFE), cela m'intéresse grandement. Je m'appelle Xavier Dumont et j'ai réalisé l'agrégation l'an passé, via l'AESS. (dumont.xavier@hotmail.be). Merci.

Il n'y a pas que des jeux vidéo, il y a des applis très bien faites pour le primaire notamment et qui nous permettent, en créant nos exercices, d'en créer aussi bien des audios que de ceux basés sur la lecture

Il aurait fallu, à mon sens, faire ici une distinction plus nette entre jeux vidéo nécessitant une plateforme adaptée (console, PC + offline et online) et jeux vidéo mobile, car l'approche me semble trop globalisante (le jeu en classe est positif, c'est prouvé), mais le jeu vidéo en tant que tel est tellement vaste (solo, MMO, channels français, anglais). Certains élèves jouent en ligne, mais uniquement avec des francophones (la qualité du matériel sonore est également très aléatoire), d'autres sans casque ni micro, d'autres toujours hors ligne. Je suis moi-même un gros joueur, mais le jeu vidéo, s'il doit être utilisé en classe, DOIT, à mon sens, avoir une visée didactique, et devrait par conséquent (et selon moi), s'orienter vers un standard de type "mobile" (renforcement voc ou grammaire) plutôt qu'un jeu AAA. Dans le cas où un "gros jeu" serait utilisé à but didactique, il faudrait, à mes yeux, qu'il puisse activement solliciter certaines compétences (comme la CL ou la CA) afin qu'elles fassent parties intégrantes du "gameplay".

Ils ont certainement des intérêts mais aussi des limites. L'utilisation ne doit en aucun cas être abusive ... Quand à son utilisation en classe, en plus de prendre beaucoup de temps à mettre en place et que cela demande à l'enseignant d'y être familiarisé, je ne suis pas convaincu que cela sera d'un grand apport en classe. Ce qui intéresse surtout les utilisateurs, c'est le jeu en lui-même. Cela leur permet certes de communiquer avec d'autres utilisateurs faisant partie de leur bulle mais au niveau linguistique, cela risque de se limiter à certaines phrases, dialogues, répétitifs. Plus que du dialogue, cela se traduit surtout par des répliques limitées. Les utilisateurs ne sont pas là pour avoir une conversation. Mais néanmoins, cela reste un bon entraînement. Les élèves le pratiquent certainement déjà beaucoup à domicile, je ne vois donc pas l'intérêt de s'en servir en classe.

Garder le contact avec de vraies intervenants et un langage varié, et correct me semble essentiel dans le cadre scolaire. Je ne suis pas virtuelle....et j'ai des choses à faire passer à mes étudiants par d'autres moyens que des jeux vidéo. Cela doit rester dans leur sphère privée, quand ils sont seuls chez eux.

Appendix 4: Online questionnaire addressed to pupils

This is a compilation of screen captures taken from the online questionnaire addressed to pupils.

Here is a direct link to the online questionnaire: <https://forms.gle/1yUcutxkun9QdpkR7>



Utilisation du jeu vidéo et son exploitation pédagogique

Bonjour, je m'appelle Maximilien SPATARO et je suis étudiant en Master 2 en langues et lettres modernes (anglais-espagnol), à finalité didactique à l'ULiège. Mon travail de fin d'études (TFE), dirigé par M. Simons, porte sur la potentielle influence, bonne ou mauvaise, du jeu-vidéo et des communautés de jeu vidéo sur l'apprentissage des langues étrangères, et, plus particulièrement, sur l'apprentissage de l'anglais LE. L'objectif est, entre autres, de vérifier si le jeu-vidéo pratiqué à domicile peut-être un moyen d'améliorer sa maîtrise de la langue étrangère. Ce questionnaire a aussi pour objectif de vérifier quels sont les jeux vidéo les plus utilisés par les élèves de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Es-tu un garçon ou une fille ?

☐ Garçon

☐ Fille

En quelle année es-tu ?

	Général	Technique	Professionnelle
1er	☐	☐	☐
2e	☐	☐	☐
3e	☐	☐	☐
4e	☐	☐	☐
5e	☐	☐	☐
6e	☐	☐	☐
7e	☐	☐	☐

Quelle(s) langue(s) étudies-tu ?

	Langue moderne 1	Langue moderne 2	Langue moderne 3
Allemand	☐	☐	☐
Anglais	☐	☐	☐
Espagnol	☐	☐	☐
Italien	☐	☐	☐
Néerlandais	☐	☐	☐
Autre(s)	☐	☐	☐

Appendix 4: Online questionnaire addressed to pupils

À quel type de jeu joues-tu ? (Classer par fréquence d'utilisation. 1=type de jeu le plus joué, tu n'es pas obligé de tout cocher)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Comb...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Platef...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
First ...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Third ...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
GTA-...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Infiltr...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Survi...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Actio...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Mass...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Simul...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Sport ...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
MMO ...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Battle...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Autre ...	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Si tu joues à d'autre(s) type(s) de jeu que ceux mentionnés dans la question précédente, peux-tu préciser de quel(s) type(s) de jeux il s'agit ?

Réponse longue

À quelle fréquence joues-tu aux jeux vidéo solo (hors-ligne et non-multijoueur) ? *

- ☐ Jamais
- ☐ 1 à 2 fois par semaine
- ☐ 3 à 4 fois par semaine
- ☐ 5 à 6 fois par semaine
- ☐ Tous les jours

Si tu joues, combien d'heures par semaine penses-tu jouer en moyenne (en solo)

Réponse longue

T'arrive-t-il de jouer à des jeux en langues étrangères ? *

- ☐ Oui
- ☐ Non

Si oui, en quelle langue ?

Réponse longue

Joues-tu en ligne ? *

- ☐ Oui
- ☐ Non

Jeu en ligne

Description (facultative)

T'arrive-t-il de communiquer avec d'autres joueurs lorsque tu joues en ligne ? *

☐ Oui

☐ Non

Dans quelle langue t'exprimes-tu lorsque tu joues en ligne ? *

Réponse longue

Si tu communique dans une autre langue que le français lorsque tu joues, penses-tu que ta langue s'améliore grâce à tes sessions de jeu ?

☐ Oui

☐ Non

Pourquoi ?

Réponse longue

As-tu l'impression d'apprendre plus en jouant qu'en cours de langue ? *

☐ Oui

☐ Non

As-tu l'impression d'apprendre autre chose qu'au cours de langue ? (ex. vocabulaire technique, langue « jeune »...) *

☐ Oui

☐ Non

As-tu l'impression que tu as progressé dans ces compétences grâce aux jeux vidéo ? (Les classer par ordre d'amélioration. 1=compétence la plus améliorée grâce aux jeux vidéo)

	1	2	3	4	5
Compréhension...	☐	☐	☐	☐	☐
Compréhension...	☐	☐	☐	☐	☐
Expression écrite	☐	☐	☐	☐	☐
Parler avec quel...	☐	☐	☐	☐	☐
Parler seul, co...	☐	☐	☐	☐	☐

Communauté de jeu vidéo



Description (facultative)

Fréquentes-tu des communautés de jeu vidéo ? (Forum, groupes Discord, Twitch, Wikis, blogs...) *

☐ Oui

☐ Non

Quel type de communauté ? Plusieurs réponses possibles *

☐ Forum

☐ Groupe Discord

☐ Wikis dédiés à certains jeux vidéo

☐ Blogs

☐ Chaines Twitch

☐ Groupes Reddit

☐ Autre...

Fréquentes-tu des communautés communiquant en une autre langue que la langue française ? *

☐ Oui

☐ Non

Si oui, quelle(s) langue(s) ?

Réponse longue

T'arrive-t-il d'y participer ? (poster quelque chose, donner ton avis...) *

☐ Oui

☐ Non

Si oui, en quelle(s) langue(s) ?

Réponse longue

As-tu l'impression que tu as progressé dans ces compétences grâce à ta participation à des communautés ? (Les classer par ordre d'amélioration. 1=compétence la plus améliorée grâce à la participation à des communautés)

	1	2	3	4	5
Compréhension...	☐	☐	☐	☐	☐
Compréhension...	☐	☐	☐	☐	☐
Expression écrite	☐	☐	☐	☐	☐
Parler avec quel...	☐	☐	☐	☐	☐
Parler seul, co...	☐	☐	☐	☐	☐

Ta perception des jeux vidéo et leur impact sur la langue étrangère

As-tu remarqué que tes résultats au cours de langue étrangère se sont améliorés grâce aux jeux vidéo ? *

☐ Oui

☐ Non

Dans quelle(s) compétence(s) ? (Les classer par ordre d'utilisation. 1=compétence la plus améliorée).

	1	2	3	4	5
Compréhension...	☐	☐	☐	☐	☐
Compréhension...	☐	☐	☐	☐	☐
Expression écrite	☐	☐	☐	☐	☐
Parler avec quel...	☐	☐	☐	☐	☐
Parler seul, co...	☐	☐	☐	☐	☐

Penses-tu que le jeu-vidéo pourrait être intégré dans les classes de langue ? *

☐ Oui

☐ Non

Pourquoi ?

Réponse longue

Comment pourrait-il être intégré ?

Réponse longue

As-tu d'autres commentaires relatifs à la thématique ?

Réponse longue

Merci pour ta participation !



Description (facultative)

Si tu désires recevoir les résultats de cette enquête, tu peux écrire ton adresse mail, je te les communiquerai dès que possible !

Réponse longue

Appendix 5: Collected answers from the online questionnaire addressed to pupils

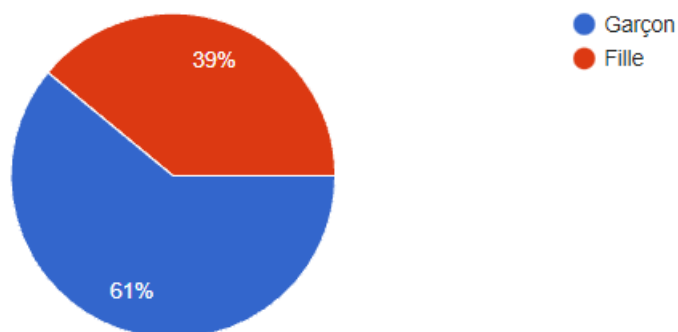
This is a compilation of screen captures of the collected answers.

Here is a direct link to the spreadsheet available online:

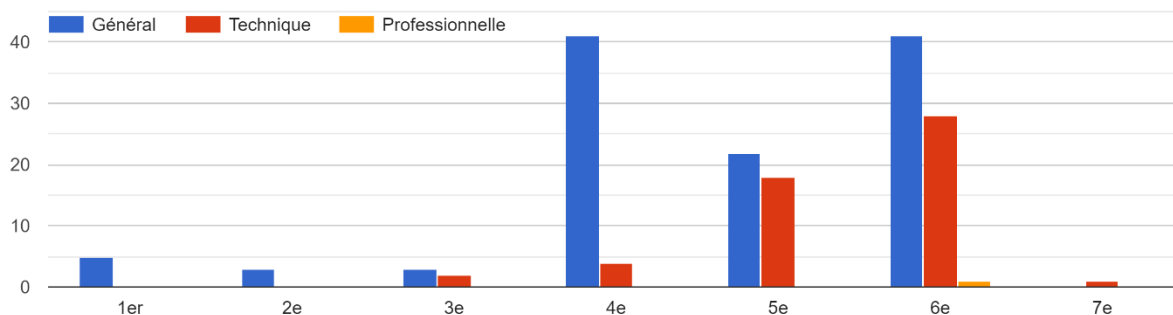
https://docs.google.com/spreadsheets/d/e/2PACX-1vStTKIVyDeFMiGJxSVkV2z9VmgRgz61-wc-ORJCIRl9hMCDSkFm1U5gMp4b5bR7NvYkIDk--sX5fz_h/pubhtml

Es-tu un garçon ou une fille ?

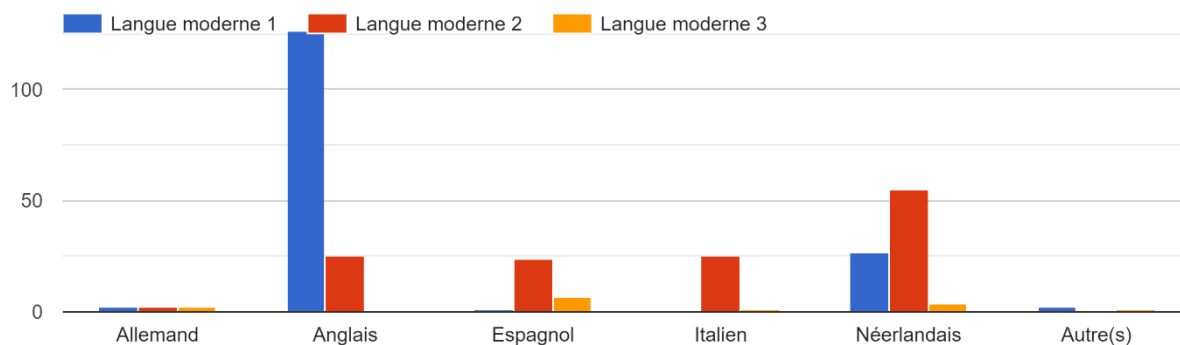
164 réponses



En quelle année es-tu ?

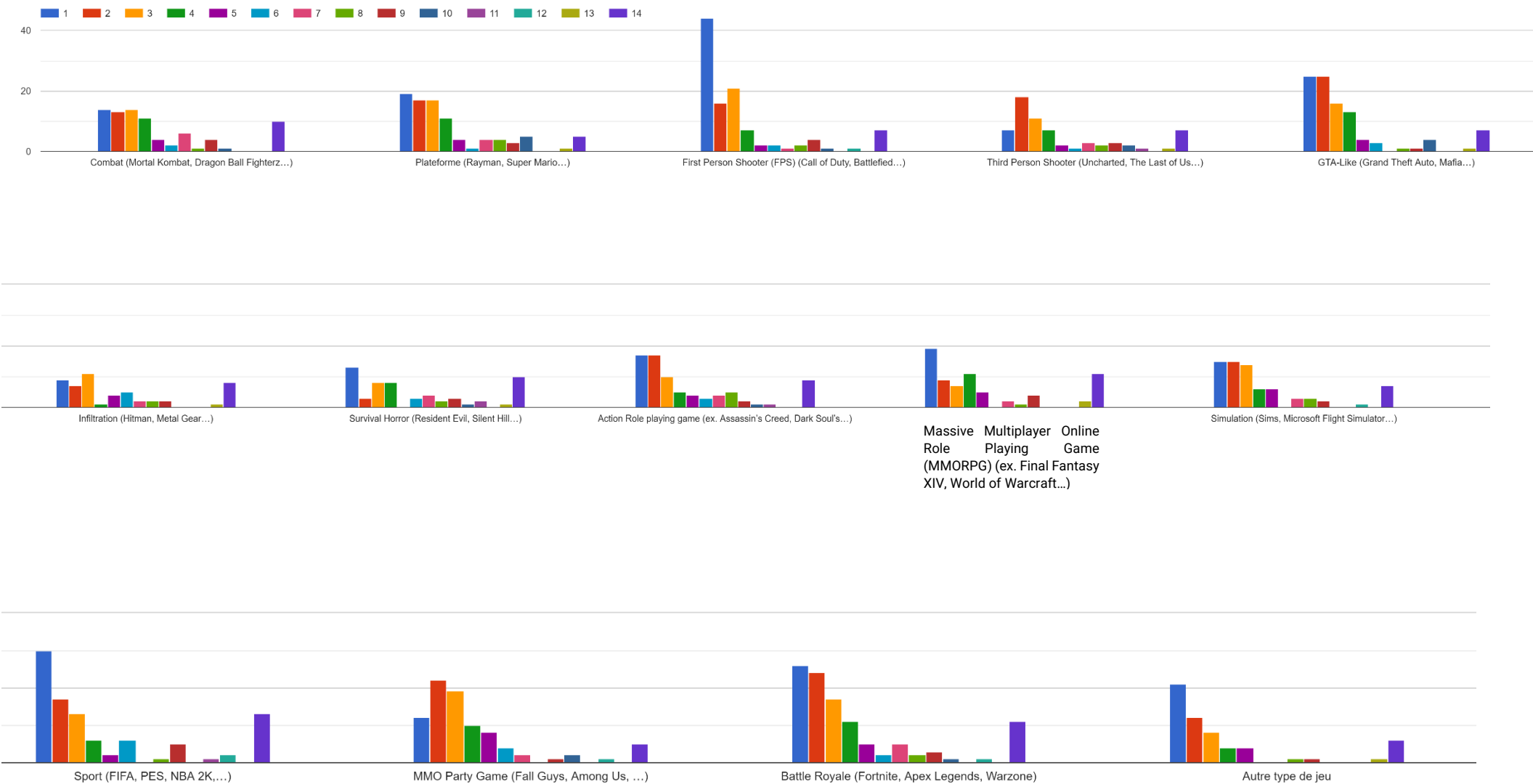


Quelle(s) langue(s) étudies-tu ?



Appendix 5: Collected answers from the online questionnaire addressed to pupils

À quel type de jeu joues-tu ? (Classer par fréquence d'utilisation. 1=type de jeu le plus joué, tu n'es pas obligé de tout cocher)



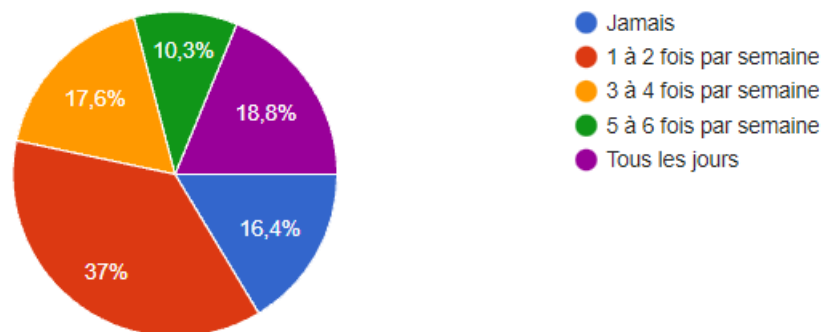
Si tu joues à d'autre(s) type(s) de jeu que ceux mentionnés dans la question précédente, peux-tu préciser de quel(s) type(s) de jeux il s'agit ? 53 réponses

Coin master
Stratégie et tactique à grande échelle
Jeu sur téléphone
Jeux sur téléphone
Sims
Jeux bac à sables (Minecraft)
Animal Crossing
LoL,minecraft
Osu et rocket league et euro truck
rocket league: c'est un jeu qui se joue avec une voiture et ou l'on fais du " sport" avec par exemple le principale mode de jeu est le foot mais il y a aussi du basket il peut y avoir du hockey ect...
Rocket League (type voiture?)
Jeux anagrammes
brawls stars
Jeux téléphone
Gestion (Cities Skylines, Satisfactory, Surviving Mars...) Bac à sable (Minecraft, KSP...)
Grant turismo
Moba Arena (League Of Legend)
Construction, survie (Minecraft)
Simpson
Footbaal manager/uno:)/plato
Sea of Thieves
Just dance
Exploration
Jeux de creations mimecraft
Survie
Minecraft, Dofus
Mémoire, casse-tête
Jeux de logique, réflexion
Tous les supercell
Jeux mobile (brawl star)
Red dead, minecraft
Garry's mod
Des jeux de stratégie principalement (sans prendre en compte les jeux de rôles comme ci-dessus) comme par exemple les échecs
Des sandbox, pour créer des choses avec des amis
Beat them all(yakuza 0)
JRPG, Jeu mobile type "gacha" (collection de personnages, invocations, ...)
Open world, Chill, Farming..
red dead redemption
Stratégie, tour à tour
sur mon téléphone portable (ballz, circle, chez moi...)

jeux de conduite (ex: ride,...)
 survival et/ou sandbox (minecraft)
 je joue souvent a Minecraft qui est un type de jeu sandbox
 stratégie
 Rocket league
 Rocket league
 MOBA (League Of Legends)
 League Of Legends (MOBA)
 roguelike
 jeux légo (Harry Potter, Pirate des Caraïbe)
 Jeux de survie (subnautica, the forest,...)

À quelle fréquence joues-tu aux jeux vidéo solo (hors-ligne et non-multijoueur) ?

165 réponses



Si tu joues, combien d'heures par semaine penses-tu jouer en moyenne (en solo) 133 réponses

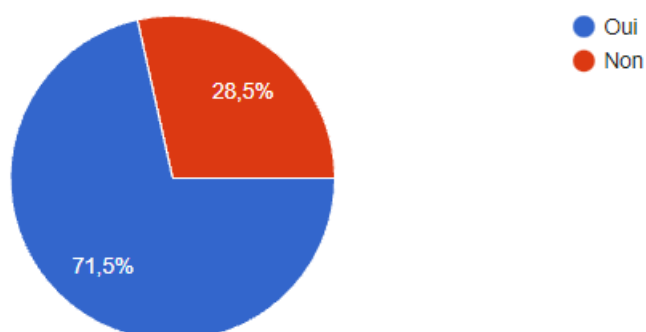
5h
 2h
 7h
 1
 2 heures
 1h
 14h
 3-5h
 30
 8h
 3 heures
 30 minutes
 0
 30 min
 4h à 5h le week end
 3-4
 3

6h
2
38
1 heure ou 2
+/- 3h à 4h
4h
6 heures
2h
4-5
2-3 heures
2h30
Tous seul pas bcp parce que je joue souvent avec mes potes
2 heures
5 heures
36 h
1h à 2h ou moins
3 à 4h
moins de 36h
5-6
Entre 2 et 4h
+ / - 40
Je ne joue jamais en solo
3 a 4
6
3h
5 heure
70h
Entre 15 et 20h par semaine
8-9h Minimum.
40
3
1 heure
Sa dépend
4 heures
10
24
10h
Un peu plus de deux jours en tout
8h à 9h par jour apres les cours
Un peu plus de deux jours
30-36
Environs 60 heures
Entre 35h et 40h par semaine
30min
20h
35h

4-5 heure
3-4 heures
15
Zéro
4 heure
1/2 heure voir 1h
35
1h 30 par jour
2 à 3 heures
60 heures
5h-10h
12h, au max
56
4h a 6h
12h
en moyenne, 4 à 5h par jour du lundi au vendredi
1 heure 30
1 ou 2 heures
entre 8 et 10 par semaines
3heures
5-6 h
3heures
Entre 2 et 4 heures
25 h
11h
2h +/-
3-4h
moins d'une heure

T'arrive-t-il de jouer à des jeux en langues étrangères ?

165 réponses

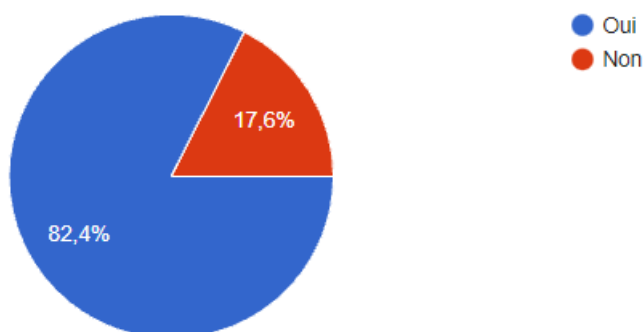


Si oui, en quelle langue ? 119 réponses

Anglais
Anglais
anglais
anglais
Italien et anglais
Majoritairement en anglais
Français ou anglais
Japonais, Anglais
En Anglais
Anglais et japonais
Anglais
j'ai mit non mais parfois il y a des jeu seulement en anglais
Anglais , italien
En turc
Anglais, italien
Japonais, brésilien, allemand
Italien
Français, anglais
Anglais japonais neerlandais allemand
Anglais, Espagnol
Anglais, espagnol, italien
Anglais, espagnol
Anglais, japonais
Anglais
Il m'arrive de faire du role play en anglais
Italien anglais japonais
Anglais et Japonais pour l'immersion
Anglais surtout, rarement espagnol (parfois sur Overwatch, Minecraft)
Anglais et français
Anglais, espagnol
Anglais, Japonais
Anglais, Espagnol
anglais, espagnol
Italien ou anglais
japonais
en anglais

Joues-tu en ligne ?

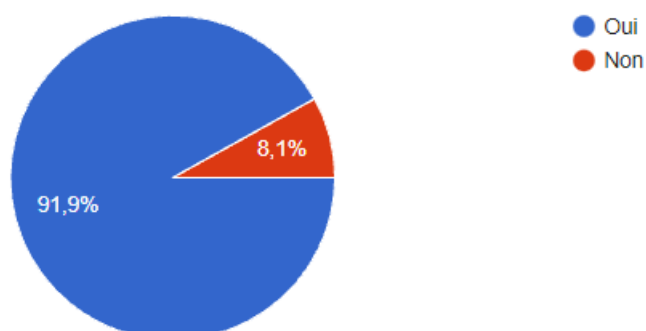
165 réponses



Jeu en ligne

T'arrive-t-il de communiquer avec d'autres joueurs lorsque tu joues en ligne ?

136 réponses



Dans quelle langue t'exprimes-tu lorsque tu joues en ligne ? 125 réponses

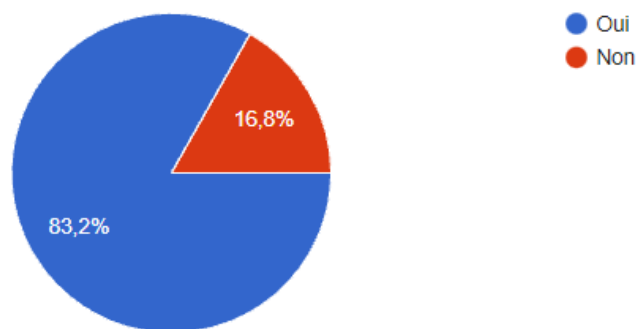
Français
Anglais
Anglais
anglais
Français, anglais
Français
Anglais français
Français, Anglais
Français ou anglais
français, anglais
En français
Francais et Anglais
Français ou anglais ou espagnol
Français ou Néerlandais
Francais ou anglais selon le jeu
Français anglais

Français ou anglais (léger néerlandais)
Surtout en anglais
Fr
Français anglais arabe
français mais sa peut arriver de tomber sur des gens qui parle d'autres langues
Français et parfois anglais
Anglais Français
français et anglais
Français puis anglais si la personne ne parle pas français
anglais/français
Français / Anglais, parfois Néerlandais mais très rarement.
français
Anglais/français
En français, anglais
Français / anglais
français
Anglais et français
Français, Anglais
Anglais, turc
Français et de tant en temps anglais
Français ou italien
Français, anglais
Français anglais neerlandais
Français et parfois anglais
Français, Espagnol, Anglais
Français et anglais
Français, italien, anglais
Français ou en Anglais si je tombe avec des étranger.
Français/anglais
Français un peu anglais
Anglais, français
Français et anglais
Anglais et français
Français italien et parfois anglais ...
Anglais (jamais vu un anglais capable de parler français...)
Français, anglais
Anglais, français ou néerlandais
anglais ou français
en français ou en anglais
en anglais
français, anglais et néerlandais
Anglais ou Français
français et anglais
souvent français mais quelque fois en anglais
Anglais-français
français

le plus souvent en anglais
Anglais généralement (Français quand j'en croise)
en anglais ou en français ça dépend

Si tu communique dans une autre langue que le français lorsque tu joues, penses-tu que ta langue s'améliore grâce à tes sessions de jeu ?

125 réponses



Pourquoi ? 99 réponses

On parle de manière régulière avec des personnes qui parlent cette langue parfaitement
Parce que je la pratique
Car on pratique
Parce qu'on apprend facilement à s'exprimer et les gens peuvent nous corriger
je sais pas expliquer
Car je parle beaucoup en anglais
Tu en apprends plus avec tes potes ou des personnes qui te disent comment ça se prononce
Ça te permet de t'exercer
Parce que les personnes avec qui je joue parlent anglais de base
Parler avec des étrangers directement ça booste
Car j'apprends des mots
Apprendre du vocabulaire grâce au terme gaming et l'audio avec l'oral des autres joueurs
Malgré les fautes communes sur certains (ceux tout publics), il y a toujours des personnes qui connaissent mieux la langue que moi et qui m'apprennent du vocabulaire.
En parlant avec d'autres personnes, j'apprends de nouveaux mots
Car je la pratique
Parce que quand je joue je parle pas beaucoup je suis plus concentré
Car j'apprends de nouveaux mots
Car ça devient plus naturelle que quand je suis à l'école
parce que d'un côté ça m'oblige à parler la langue voulue
Je parle et ça m'entraîne à improviser
Car on pratique la langue dès que l'on joue
on utilise le vocabulaire qu'on connaît
C'est en pratiquant qu'on s'améliore
Parce que je l'ai pratiquée plus
à force de parler ça permet de s'entraîner.

Cela pousse vers une pratique régulière de la langue ainsi qu'un apprentissage d'une large game de vocabulaire.

Grâce à l'utilisation de mots bien spécifiques aux jeux, j'améliore mon vocabulaire d'anglais (to grind, to rush...)

je sais pas

Car le fait de parler souvent une autre langue que le français, même si l'utilisation de celle-ci est basique. M'a permis d'avoir beaucoup plus facile lors de mes cours de première langue (anglais) surtout au niveau de la compréhension de la langue et m'a vraiment aidé a mieux retenir certains mots de vocabulaire etc

Car j'essaie de me faire comprendre et j'apprend de mes erreurs

Échange direct avec des personnes qui connaissent la langue ou désireuse de l'apprendre comme nous

Car c'est de la communication donc sa te permet de travailler la langue

Car j'utilise un langage basique

Ne serais ce qu'a l'ecris pour les discussion banal

La pratique de la langue est indispensable pour la maitriser, peu importe le contexte

Je trouve qu'à force de voir et d'essayer de communiquer, on va utiliser ce qu'on a appris en cour et l'on va utiliser en plus ce que l'on a pu connaitre comme autre mot/langage technique en jeu. Quand on va communiquer avec les autres cela va permettre à chercher à se faire comprendre et je trouve instinctivement on s'améliore. Mais aussi, cela améliore la compréhension de la langue (anglais pour ma part) en vocal. Si on va disctuer vocalement avec quelqu'un, il n'aura peut être pas une voix aussi compréhensive qu'une prof qui parle distinctement ou qu'un cd. Ça nous force à essayer de comprendre et à améliorer notre capacité d'écoute.

on est « forcé » à l'utiliser et a comprendre

Car on parle plus fréquemment donc on s'habitue

Le fait de parler a des étrangers en anglais stimule notre connaissance de la langue

Ce sont des mots que nous n'avons pas l'habitude d'utiliser

Parce que tu développes beaucoup plus des connaissances en fonction de la langues

Car on entend du nouveau vocabulaire, on communique avec d'autres personnes

L'interaction et la pratique à répétition

Car je sais deja parler

Plus je parle mieux je parle

Sa depend des langues parler car je parle pas trop bien neerlandais

J'essaye d'utiliser de nouveau qui élargissement mon langage

Car cela me force à réfléchir comment traduire ce que je veux exprimer. C'est apprendre à s'exprimer et à tenir une conversation dans une langue différente.

On pratique la langue

Car je suis concentré sur une de mes activités préférées, et donc je me force à être meilleur, et la communication en fait partie

Car plus on parle cette langue plus on l'apprends

On sera plus à l'aise pour parler avec la langue

On apprend à parler + apprendre vocabulaire en rapport avec le jeu

Car je parle déjà l'italien et le français

Car on pratique la langue

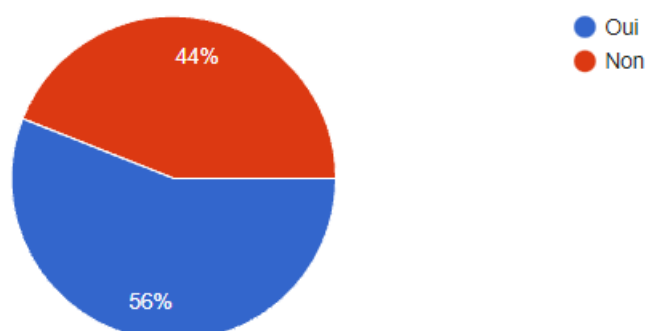
Car je joue très rarement avec des étranger donc je ne parle pas beaucoup en anglais.

Car je dis des mots d'anglais propre au jeu donc je les retiens
Car on joue avec des gens de ce pays
Car on s'habitue à parler avec d'autres personnes d'une autre langue, on mémorise
J'apprends des autres
Ca aide
Parce que t'apprend des nouveaux mots
On est obligé de savoir communiquer pour réussir certains jeux
Car dans les différents jeux que je fais, ça m'apprend certains mots de vocabulaire que je ne
verrais pas en temps normal en classe
Entraînement continue
Car on peut parler de tout dont des choses très précise exemple des conseil stratégique en
anglais sur r 6
Parce que la plupart de mes jeux sont basés sur le teamplay, donc la communication est
importante
Car tu apprend de nouveau mot.
Car communiquer avec son équipe pour gagner
Les différents genre de jeu permet de pouvoir améliorer son vocabulaire et parler entre joueurs
peut aider oralement à la maîtrise de la langue
Car ayant été en immersion anglais, j'ai pu le perfectionner encore plus.
Car j'apprends a mieux utilisé les bons et a en apprendre de nouveaux
La pratique de la langue regulierement permet de s ameliorer
car cela reste du vocabulaire de base
Langage plus familier que dans les cours, certain vocabulaire très répété, interactions et
corrections par d'autres joueurs
Ça me force à utiliser mes connaissances dans la langue
car nous nous efforçons à parler une autre langue que celle que nous avons l'habitude de
parler
utilisation de nouveaux mots non appris en cours
car ce sont des mots de base que je connais déjà ou des mots spécifiques au jeu et qui ne me
servent, par conséquent, pas à grand chose
ça permet de la pratiquer de façon naturelle
Car je communique tous les jours en anglais alors ça ne m'apporte rien de plus
ça m'aide à améliorer ma prononciation et parfois j'apprends des mots
oui car rien que parler en anglais avec une vrai personnes anglaise et pas avec en camarde de
classe. et je pense que ma compréhension a l'audition à été améliorer
Cela m'entraîne
Grace a la pratique régulière
Le fait de ne pas parler la même langue, nous force à devoir apprendre pour pouvoir
communiquer.
Car c'est en pratiquants une langue qu'on l'apprend
Car on apprend à manier la langue
parce que je la pratique souvent
parce que je la pratique
Car les autres me permettent d'apprendre de nouveaux mots et ça me permet de mieux
pratiquer cette langue
car on s'exerce a parler notre langue avec d'autre personne

car j'applique ce que j'ai appris durant mais étude
Apprentissage intuitif

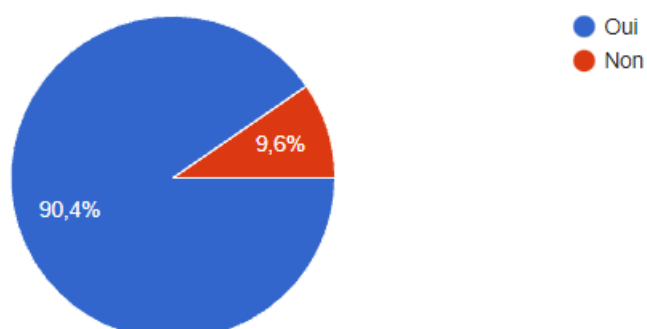
As-tu l'impression d'apprendre plus en jouant qu'en cours de langue ?

125 réponses

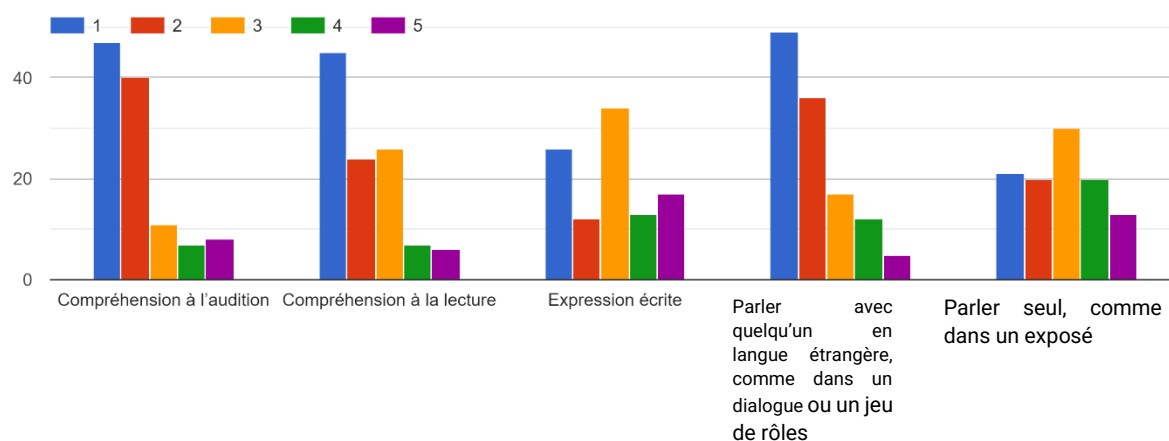


As-tu l'impression d'apprendre autre chose qu'au cours de langue ? (ex. vocabulaire technique, langue « jeune »...)

125 réponses



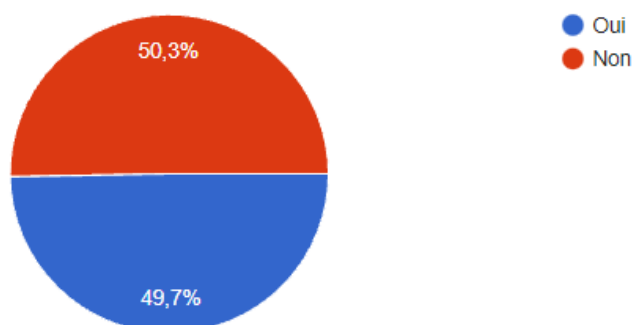
As-tu l'impression que tu as progressé dans ces compétences grâce aux jeux vidéo ? (Les classer par ordre d'amélioration. 1=compétence la plus améliorée grâce aux jeux vidéo)



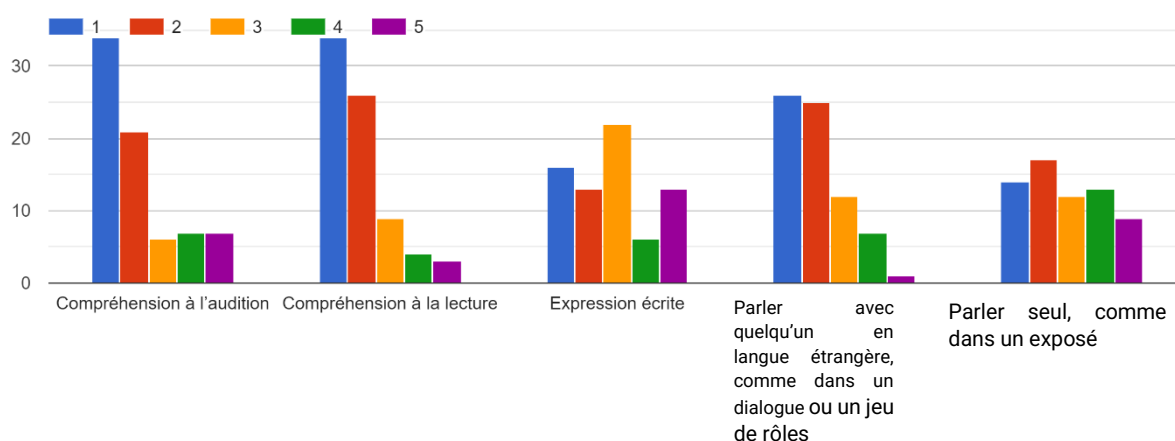
Ta perception des jeux vidéo et leur impact sur la langue étrangère

As-tu remarqué que tes résultats au cours de langue étrangère se sont améliorés grâce aux jeux vidéo ?

165 réponses

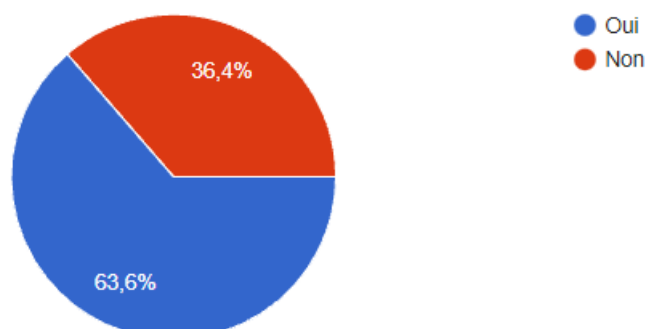


Dans quelle(s) compétence(s) ? (Les classer par ordre d'utilisation. 1=compétence la plus améliorée).



Penses-tu que le jeu-vidéo pourrait être intégré dans les classes de langue ?

165 réponses



Pourquoi ?¹²⁷ réponses

Motivation pour les jeunes

Cela ne fait pas très scolaire

C'est plus moderne

Car quand on s'amuse on apprend plus rapidement

Car c'est génial d'apprendre en s'amusant

C'est un moyen plus drôle d'apprendre

Je trouve que ça motiverait les étudiants

Parce que ça ne reflèterais l'image de l'apprentissage.

Car c'est plus amusant d'apprendre en jouant

Pas assez d'explications sur la matière

C marrant

Entre jouer directement et voir un prof utilisé le jeu comme support je pense pas que ce sera utile

Vu qu'on aime jouer de jeux videos ça nous dérangerait pas d'apprendre des langues comme ça

Ma foi c'est cool et ludique comme manière d'apprendre

Car il y a des fois des personnage qui parle en anglais et ça peut nous aidé à comprendre

Cela pourrait motiver les jeunes

Parce que on fait que parler sur le sujet du jeu et pas d'autre chose

Cela peut aider

Si le cours s'en base pour apprendre il n'y a pas de soucis, apprendre de nouveaux terme, comment communiquer avec une personne qu'on ne connaît/voit pas,...

Ce serait une manière ludique d'apprendre une langue

Ça mélangerait très bien le divertissement avec l'apprentissage. C'est déjà fait avec Minecraft: Éducation édition

Parce que les écoles n'aiment pas trop ce qui est jeu vidéo en général. Ils préfèrent donner cours d'une façon plus « normale »

Car c'est quelque chose que beaucoup de jeunes aiment et quand des jeunes aiment quelques chose ils s'investissent beaucoup plus et apprennent mieux

Et non car c'est des jeux videos au final et l'on apprend pas aussi bien que la cours

Parce que l'écran nous déconcentre trop

cela n a rien avoir avec l'école

Le jeu peut vite nous déconcentrés

Vu que moi j'ai un peu amélioré mes compétences en langue grâce aux jeux vidéos alors pourquoi pas les autres ?

Les gens vont plus se concentrer sur l'aspect jeu que école et la fin de la partie je pense qu'il vont tout oublier

On va plus se concentrer sur le jeu que le cours je pense

Je pense que ça peut nous aide pour la compréhension à l'audition

parce que je pense qu'il y aurai plus de motivation

Les élèves n'utiliserons pas une autre langue

Car l'apprentissage est ludique

inutile a part jouer plus

Les cours de langues sont utiles pour connaître la langue en profondeur, le vocabulaire adéquat, la conjugaison...

Parce que ce sera plus une distraction qu'autre chose

Si on va en cours c'est pour apprendre et non pour jouer. Pour la plupart, on joue déjà à la maison.

Le jeu vidéo c'est une communauté de niche, qui ne plaît pas forcément à tous, et je pense que apporter ça dans une école ça déstabiliserait beaucoup d'élèves.

Car cela pourrait être un avantage pour pratiquer la langue. Personnellement, je m'améliore en parlant. Les jeux vidéos en cours seraient donc une manière de parler encore plus.

Personnellement, je ne vois pas l'utilité d'utiliser les jeux vidéos pour apprendre une langue. ce serai plus amusant

Je vois mal le prof

Car les jeux vidéos ont la chance de pouvoir toucher des gens de tout âge. Que ce soit des garçons ou des filles, tout le monde peut jouer et surtout je trouve que le fait de jouer et d'être mis en situation avec un jeu en anglais fait que l'on doit se débrouiller pour comprendre ce que l'on doit faire, on essaye assez souvent lors de dialogues dans certains jeux d'écouter attentivement ce que les personnages disent etc. On arrive même a trouver une satisfaction voir même une fierté quand on gagne a un jeu, quand on comprend le but du jeu alors qu'il est en anglais ce qui rajouterait une motivation pour les élèves.

Car l'étude des langues est très importante malgré que de le pratiquer plus souvent et beaucoup mieux que la théorie

Améliorer la communication et ses objectifs comme des missions de jeu vidéo

Je pense que les jeunes maintenant arriverait mieux a apprendre avec des jeux vidéo ou autre que sur une feuilles

Car le vocabulaire est totalement différent

Ludique

Tout le monde aime jouer, peut importe le jeu. Du coup, ça serai plus intéressant par le jeu.

Ingérable

Cela pourrait développer notre sens de la communication que ce soit vocalement et à l'écrit.

Cela pourrait aussi enrichir notre vocabulaire et notre façon de parler / accent

c'est plus amusant les gens écouterait plus le cœur

des fois dans les jeux vidéos si une personne ne sait pas quoi faire, ou ne comprend pas un énoncé, on doit se débrouiller, et on donc fait des liens avec les dialogues qu'on a vu etc

Car il nous apprendrait une certaine catégorie de mots sans vraiment être diversifié je pense

Je ne sais pas si ça apportera quelque chose

Car je ne pense pas que ça soit très efficace

La langue l'écoute

Plus intéressant que les cours en général

Ce n'est pas leur place

Car on se sent obligé de comprendre pour pouvoir avancé dans les jeux

L'attirance des jeunes

Ça aiderais d'apprendre en s'amusant

On s'amuse et on apprend

Ça développe le langage

Pour faciliter l'apprentissage

Plus facile de parler de quelque chose qu'on aime

Quand on entend par exemple des personnages parler nous essayons de comprendre
Car les élèves serait beaucoup plus intéressés
Oui mais pas comme un call of duty cela pourrait motiver certain à étudier d'avantage
Façons plus amusante d'apprendre et plus adaptée à la génération de maintenant
Ça sera plus intéressant et amusant
Je ne vois pas comment il pourrait être intégré
Des jeux de dialogue comme among us peut être utile pour apprendre du dialogue
On retiendrait plus facilement les mots
Car c'est un langage plus jeune et ça pourrais nous donnez plus envie d'apprendre les langues
Ça pourrait être utile de changer la façon d'apprendre on accrochera plus avec un jeu on sera plus attentif
Ça nous force a parler la langue et nous habituer
Car cela permettrait de découvrir autrement la matière et se serait plus amusant
Cool
Divertissement
Les élèves serait plus motivé à apprendre
Je m'investirai plus au cours
Je trouve que les élèves seront bien plus motivé d'apprendre une langue qui est accompagné d'un jeu
...
Je le vois plus comme un + mais pourquoi pas je suis quand même passé de 9 sur 20 en période à 14 nottament grace a des jeux full en anglais (lets play) (life is strange 1 et 2 et bts)
Parce que c'est un bon support
Car tout le monde ne joue pas aux jeux vidéos
Car on apprend dans un domaine qu'on aime
Certains types de jeu vidéo tel que les "Visual Novel" pourrait apporter un certain vocabulaire spécifique au jeu choisi
Plus facile pour apprendre
Car c'est un outil non négligeable, on peut combiner amusement et apprentissage.
Car c'est une façon de donner cours qui pourrais être amusante et plus fun
Plus cool en s amusant comme des enfants ont apprend plus vite
moyen de divertir en apprenant
Ça dépend quel jeu mais ça pourrait être plus ludique et encouragerait certains élèves à participer davantage.
Oui, car les jeux vidéos enrichissent notre vocabulaire (surtout l'anglais).
accessibilité (matériel, espaces), tout le monde ne s'intéresse pas ou aux mêmes types de jeux
Plus pédagogique
pour ma part ça m'aiderait à comprendre plus facilement
car je ne trouve pas intéressant de savoir communiqué à propos des jeux-vidéos. Le type de langage utilisé lorsque l'on joue est médiocre.
impossible de jouer en classe
Ce serait un moyen plus sympa de faire cours
Je trouve que ça ne colle pas avec l'école
ça n'apprends pas la même chose que ce que l'on voit en cours.
Je ne pense pas forcément que les jeux vidéos sont la solution aux lacunes en langue mais ils peuvent être pratique et apprendre certains mots de façon ludique

il y a certain vocabulaire qu'on n'apprend pas en cours et pour l'expression oral avec d'autres personnes

Cela va motiver les élèves

Pour découvrir un voc plus varié

Je pense que il est plus logique de voir le jeu vidéo, comme un complément à l'apprentissage de base.

Car c'est plus du langage pour les jeux vidéos et autres

Un autre manière d'apprendre une autre langue

c'est une approche plus libre et plus amusante

pour apprendre ne s'amusant

Car c'est une passion pour beaucoup d'entre nous et peut même être amusant, et l'on peut apprendre rapidement grâce à l'envie

pour aider ceux qui ont du mal avec les langues

pour pouvoir appliquer ce qu'on apprend

car je ne vois pas en quoi les jeux proposés aujourd'hui dans le commerce pourraient aider dans les langues surtout que les étudiants seraient plus intéressés par le côté jeux vidéo que par le côté langues.

On apprend plus en s'amusant

Car c'est génial d'apprendre en s'amusant

Comment pourrait-il être intégré ? 88 réponses

Je ne sais pas

/

Pourquoi pas créer un forum discord de chaque classe et se fait des parties entre nous mais que en anglais

Aucune idée

Je ne puis répondre à cette question

je ne sais pas

Une fois par semaine en fin de cours

je dirais que la classe devrait se mettre d'accord avec un professeur sur un jeu et de jouer en parlant la langue du cours dans laquelle il se trouve.

Un ou 2 cours par semaine faire ça

Je verrais plus les histoires des jeux vidéo être utilisé dans certains cours que le jeu vidéo lui-même pour apprendre en cours de langues

Ça peut être donné en cours pendant 30min par sem

1 h semaine pour apprendre les termes les expressions, le vocabulaire et 1 autre mise en situation pour l'audio

Grâce à des ordinateurs ou tablettes

Je ne sais pas

En organisant des petits moments de jeu vidéo. Par exemple 10 minutes par cours.

Crée un jeu amusant en langue étrangère

En activité ludique

En forme de Quiz

à chaque fin de cours, contrôle, leçons communiquer avec des étrangers

En étant bien encadré

il ne doit pas être intégré

Je n'ai pas d'idée, c'est une autre raison de pourquoi je ne pense pas que ce soit utile

Ils ne devraient pas l'être.

Je pense que les professeurs pourraient mentionner l'aide qu'apporte à certaines personnes les jeux-vidéos, un peu comme sensibiliser.

1h par semaine: Jeux multijoueurs ou les élèves sont obligés de parler en anglais entre eux.

par projecteur

S'en servir comme exemple lors d'exercices ou compréhensions

En faisant des sessions de jeux

Session

Nom en français et plusieurs en anglais dont 1 seul est la réponse. Pour les Phrases pareil.

En guise de "Devoir" comme raconter une anecdote du jeu d'hier en anglais.

Avec des cours qui pourrait se passer sur des jeux. Si par exemple ce serait un shooter, devoir donner l'emplacement de la personne, si shooter avec caractère (Overwatch, Paladins, Valorant) le nom du personnage en face. Si c'est un moba, donner des informations sur où sont les personnages en face. Demander par exemple des infos sur des personnages ou le présenter. Je pense qu'il y a plein de façon possible qui peuvent être constructif et aidera les étudiants dans le développement de leur langue.

grâce à des tableaux blanc interactif

jouer à des jeux solo (campagne) en anglais pour immersion

En écoutant

Sous formes de compréhension à l'audition

Sous forme de jeu de plateforme a niveau

Avec les ordi jeux entre nous

Format d'heure

Je n'ai pas vraiment d'idée

Ça je ne sais pas

Pour le vocabulaire

Comme activité

En choisissant un jeu pour tout le monde avec des personnes en ligne

Sauf forme de quiz ou même en réalité virtuelle

Dans les salle d'info, des heure dans l'horaires prévu pour ça

Je sais pas

En jouant a des jeux de dialogue.

Aucune idée 😊

Installer à disposition des salles avec ordinateur ou écran pour les cours de langues

Sous forme d'activités

Avec des activités

En jouant

Avec des Jeux de société ?

...

Comme Minecraft, qui permet de donner des cours de science avec la "Éducation Édition"

Il pourrait être intégré de manière partielle

En faisant une compétition en langue étrangère

En jouant à un jeu utilisant des termes appris au cours pour pouvoir y prendre des marques et les mémoriser d'une manière réinventée

Cela n'est pas de mon ressort, je ne sais donc pas

En intégrant des games-plays ou parfois des petites sessions

Himmertion 1 a 2 h par jour dans la langue voulue

Comme introduction à une nouvelle unité.

En faisant des activités qui consistent à jouer en groupe et remplir des questionnaires (quizz).
Par exemple: un groupe joue a "uncharted" et doit répondre à des questions sur l'histoire, le vocabulaire, etc.

Jeu en groupe

par session en rapport avec la matière étudiée comme un jeu de guerre style battlefield pour une leçon sur l'histoire

Dans les introductions de chapitres

je ne pense pas que ça soit une bonne idée de mêler les 2 car ce n'est pas du tout la même chose, un cours vise à apprendre mais aucun jeu vidéo n'a pour but premier d'apprendre et encore moins sur les thèmes vu en cours. créer un jeu vidéo exprès pour ça ne serai surement pas amusant et divertissant et donc on en perdrait l'essence même du jeu vidéo.

Par exemple en jouant de temps en temps à classe dans la langue du cours (anglais,italien,...)et le professeur nous demande de traduire les mots ou phrases qui s'affichent à l'écran.

en créant des jeux dédié aux étudiants ou comme devoir non obligatoire se serait d'essayer de trouver un jeu ou il y a des jouer américains ou anglais pour parler avec eux

Dans la fin d'Un chapitre

Lors d'un séquence dédié au sujet

En mettant les jeux en la langue étudiée

lors des cours à distance

par des quizz par exemple dans le cours

Un jeu qui reflète exactement un élève en apprentissage d'une langue (personnage qui doit faire des devoirs, des interrogations et changer de classe quand ça sonne) → récompense si il obtient de bons résultats dans le jeu (exemple: skin exclusif, accessoires, augmentation des niveaux....)

As-tu d'autres commentaires relatifs à la thématique ?⁶⁶ réponses

Non

non

Non

/

Non.

non

Nope

Personnellement c'est surtout parler et écouter en anglais qui c'est amélioré au fil du temps c'est sûrement la langue la plus utilisé par tout le monde

Nan

Est ce que ça ne serait peut être pas mieux (je ne sais pas c'est une idée ahah) de faire travailler l'anglais plus sous forme d'activité (jeu, mise en pratique,...) que de la théorie pure
Très intéressant !

Les jeux-videos aident à parler de manière familiale, avec des phrases assez simples, mais il y a besoin de plus pour bien connaître la langue

Je trouve que le thème est très intéressant et pertinent car je fais partie de ces enfants qui ont eu des notes en anglais qui de base n'étaient pas folles mais qui après, grâce aux jeux-vidéos, ont eu une nette amélioration de leurs résultats.

Pour les Langues c'est déjà dure pour certain donc, s'adapter pour que la personne qui apprend comprenne plus rapidement.

no

Ma réponse si dessus n'est peut être pas claire mais si je fait référence à certains jeux que je connais comme mario je ne pense pas qu'il nous apprenne beaucoup de mots dans la langue étrangère ou prenons gta je pense que les mots seront peut être pas adapté à l'étude de la langue ou encore fifa appart si le cours concerne le foot là on aurait la possibilité d'apprendre de nouveaux mots tout en s'amusant donc voila a moins que les jeux soit adapté oui ils pourraient nous apprendre certaines choses mais je pense pas ce soit une méthode qui pourrait être intégré dans un cours même si ça pourrait être amusant

Bon courage, pour le TFE

Les série et film marchent aussi très bien pour apprendre (voir un peu mieux perso)

C'est amusant et on apprend

...

Nop mais très intéressant comme sujets

Je trouve ça utile de remettre les passions de notre époque dans la scolarité

Non c est tres simple a gerer avec le net

je ne vois pas les jeux vidéos comme un réel moyen d'apprendre, c'est plus un apport à ce qu'on apprend. grâce aux jeux vidéos on peut apprendre par sois même sur des thèmes qu'on ne voit pas en cours, il suffit d'en avoir la volonté.