



Game n

Jeux d'apprentissage des langues pour les migrants et les réfugiés

PR2/A4

Guide pour les enseignants



Cofinancé par
l'Union européenne



Jeux d'apprentissage des langues pour les migrants et les réfugiés

PR2/A4 - Guide pour les enseignants



Cofinancé par
l'Union européenne



Game on © 2022 is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Contenu

Introduction	5
<i>Les Informations générales</i>	5
1 - Overview	7
1.1 - <i>La situation initiale dans les pays partenaires</i>	7
1.2 <i>Défis pour les apprenants migrants</i>	12
1.3 <i>Présentation du guide méthodologique (PR 1)</i>	15
2 - Apprentissage des langues par le jeu	17
2.1 <i>Théorie de l'apprentissage des langues par le jeu</i>	17
2.2 <i>Avantages de cette méthode</i>	18
2.3 <i>Introduction aux résultats du projet</i>	20
2.4 <i>Classification des jeux</i>	23
2.5 <i>Choisir des jeux pour l'enseignement des langues</i>	28
2.6 <i>Évaluer l'utilisation des jeux en classe</i>	39
3 - Jeux pour différentes formes d'enseignement	43
3.1 <i>Enseigner la grammaire par le jeu</i>	43
3.2 <i>Enseigner le vocabulaire par le jeu</i>	54
3.3 <i>Enseigner les techniques de communication par le jeu</i>	70
3.4 <i>Jeux numériques</i>	77
4 - Sources	91



Introduction

Les Informations générales

- Le projet GAME ON - Jeux d'apprentissage des langues pour les migrants et les réfugiés est un projet Erasmus + cofinancé.
- Le projet consiste à proposer une approche innovante, basée sur des jeux d'apprentissage non formels, favorisant l'inclusion sociale des migrants et des réfugiés par l'apprentissage d'une langue étrangère, en se concentrant sur les dialogues quotidiens dont les personnes adultes ont besoin dans leurs interactions sociales habituelles.
- En outre, l'objectif spécifique de GAME ON est de développer des méthodologies d'apprentissage des langues par le jeu pour les migrants et les réfugiés de niveau A1/A2, en utilisant des approches d'apprentissage non formelles et de renforcer la capacité des professeurs de langues à utiliser des jeux dans l'apprentissage des langues.

Les partenaires du projet

- iberika education group gGmbH (Germany) – Project Coordinator
- Elan Interculturel (France)
- AINTEK SYMVOULOI EPICHEIRISEON EFARMOGES YPSILIS TECHNOLOGIAS EKPAIDFSI ANONYMI ETAIREIA (Greece)
- CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO "DANILO DOLCI" (Italy)
- FAM Y LIAS. Recursos para la diversidad (Spain)

Les groupes cibles

Le projet s'adresse à deux groupes cibles principaux :

- Groupe cible 1 : Les premiers groupes cibles sont les migrants et les réfugiés qui apprennent une langue étrangère.
- Groupe cible 2 : Les seconds groupes cibles sont les éducateurs de migrants, les formateurs en langues et les prestataires d'éducation, les établissements d'enseignement et les apprenants.

Les résultats du projet

- **GUIDE MÉTHODOLOGIQUE SUR L'APPRENTISSAGE DES LANGUES PAR LES JEUX :** Le guide méthodologique définira le cadre de l'introduction de l'apprentissage par les jeux dans les cours de langue. Il s'adressera aux enseignants et aux formateurs qui enseignent les langues aux migrants et aux réfugiés. Le guide fournira un soutien théorique et pratique aux professeurs de langues, qui enseignent la langue locale aux migrants et aux réfugiés.
- **PROGRAMME DE FORMATION DES ENSEIGNANTS :** Un programme de formation visant à renforcer la capacité des professeurs de langues à intégrer des jeux dans leurs cours de langues étrangères, en répondant aux besoins d'apprentissage des migrants et des réfugiés par le biais de méthodologies d'apprentissage informelles et basées sur le jeu.
- **DÉVELOPPEMENT DE JEUX D'APPRENTISSAGE DES LANGUES POUR LES NIVEAUX A1/A2 :** Des jeux d'apprentissage linguistique qui seront utilisés et mis en œuvre pendant les cours de langue avec les réfugiés et les migrants, développés autour des thèmes de la vie personnelle et quotidienne.

1 - Overview

1.1 - La situation initiale dans les pays partenaires

Aperçu des résultats de la recherche et des groupes de discussion sur l'apprentissage par le jeu

Comment la recherche a été menée

- Recherche documentaire sur les jeux pour l'apprentissage des langues (tous les partenaires).
- Organisation de groupes de discussion dans tous les pays partenaires.
 - > Discussion sur les méthodes disponibles et les techniques utilisées avec les migrants en classe (Allemagne, Grèce et France).
 - > Analyse des besoins et des demandes des migrants en classe (France et Italie).
- Les résultats de la recherche documentaire et des réunions des groupes de discussion constituent la base du guide méthodologique.

Les résultats de l'apprentissage par le jeu dans les pays partenaires

En France:

- Les jeux en tant qu'outil d'apprentissage des langues étrangères ont généralement été utilisés principalement avec de jeunes apprenants, de l'enfance à l'adolescence. Aujourd'hui, la littérature et la pratique concernant son application aux adultes sont de plus en plus nombreuses.
- Dans le cas du français comme langue d'intégration, l'objectif principal est de faciliter l'autonomie sociolinguistique des migrants. Cela passe par une utilisation pratique et immersive de la langue adaptée à leurs besoins particuliers et visant à soutenir leur intégration dans la société d'accueil. Par conséquent, les compétences orales sont privilégiées dans ce cas, tout en laissant la place à l'amélioration des compétences écrites. Si le label FLI est aujourd'hui disparu, la littérature publique suggère que les jeux dans les FLI s'exerçaient principalement par le biais d'exercices de jeux de rôle thématiques.

- Si des chercheurs et des centres/associations pédagogiques mentionnent l'utilisation de jeux à cette fin, très peu de ressources à ce sujet ont pu être consultées en libre accès. Plus généralement, un travail doit être effectué pour que les jeux soient pleinement intégrés dans l'apprentissage des langues pour adultes.
- Les formateurs se tournent généralement vers des jeux sous forme de brise-glace pour renforcer la motivation et l'engagement des étudiants. Les cours de français langue étrangère ont également tendance à réadapter des jeux existants en fonction d'objectifs pédagogiques spécifiques (par exemple un jeu inspiré du CLUEDO pour décrire les symptômes d'une maladie). Il existe également de nombreux jeux de société et jeux de cartes inédits, ainsi que d'autres formes de jeux plus modernes comme les jeux d'évasion. Toutefois, ces derniers ne sont pas disponibles gratuitement.
- En raison de la numérisation accrue, il existe également un nombre croissant de jeux d'apprentissage numériques.
- Les jeux sont principalement associés aux enfants. Les éducateurs sont donc réticents à les utiliser dans l'éducation des adultes. En outre, de nombreux apprenants adultes sont critiques à l'égard des jeux, car ils les associent aux enfants et non à l'apprentissage.
- Il y a également un manque de connaissances communes ou d'accès rationalisé et gratuit à des ressources innovantes.

En Allemagne :

- Dans les cours d'alphabétisation, les jeux sont très peu utilisés.
- Les cours de langue destinés aux migrants sont financés par l'État et donc très standardisés. Comme ils sont basés sur l'approche communicative, les jeux jouent un rôle important dans le processus d'apprentissage et d'enseignement. Toutefois, dans la littérature standard publiée par les établissements d'apprentissage dans ce domaine, on trouve très peu d'informations non spécifiques sur l'apprentissage par le jeu.
- Les manuels des enseignants pour les manuels standard comprennent un large éventail de jeux d'apprentissage et indiquent également quand et comment les mettre en œuvre dans les leçons.
- Il existe également un nombre croissant de matériels indépendants des manuels et de matériels d'apprentissage numériques.
- Cependant, c'est en grande partie aux enseignants eux-mêmes de décider s'ils mettent en œuvre des jeux dans les cours de langue, à quelle fréquence ils le font et quels jeux ils utilisent.

- Certains apprenants ne disposent pas des compétences TIC nécessaires pour utiliser les jeux numériques (inscription, téléchargements, etc.).
- Les participants au groupe de discussion ont déclaré n'avoir jamais utilisé de jeux en classe. Certains étudiants considèrent les jeux comme une distraction plutôt que comme une activité favorisant l'apprentissage. Pour les apprenants interrogés, les « jeux » sont perçus comme des activités sportives, par exemple le foot.

En Grèce :

- Il y a encore quelques années, l'enseignement du grec comme deuxième langue n'était pas d'actualité. En raison de l'afflux accru de migrants et de réfugiés au cours des vingt dernières années, cette situation a changé. Cependant, il existe encore comparativement peu de littérature sur l'enseignement du grec en tant que deuxième langue.
- Par conséquent, en raison de l'intérêt relativement récent pour l'apprentissage du grec comme deuxième langue/ langue étrangère, les enseignants et les stagiaires sont confrontés à certaines difficultés. La principale difficulté réside dans le fait que le matériel pédagogique disponible pour l'enseignement du grec comme deuxième langue/ langue étrangère est limité.
- De nombreux enseignants manquent de connaissances en matière de théorie des jeux.
- Les enseignants participant aux groupes de discussion ont confirmé qu'ils utilisent tous différents types de jeux dans leurs cours.

En Italie :

- Le nombre de personnes souhaitant apprendre l'italien a augmenté ces dernières années, non seulement parmi les migrants, mais aussi parmi les étudiants étrangers en Italie.
- Depuis le milieu des années 1990, l'approche de l'apprentissage et de l'enseignement des langues a évolué vers une perspective interculturelle à tous les niveaux. Cela a permis d'inclure parmi toutes les méthodologies l'apprentissage par interaction, qui a un énorme potentiel dans le domaine de l'éducation et de l'enseignement de l'art et de la culture.
- En raison de la numérisation rapide, en particulier les jeux numériques et les applications basées sur les jeux deviennent de plus en plus populaires et importants pour les apprenants de langues, en particulier les jeunes apprenants.
- L'un des plus grands problèmes pour les étudiants apprenant l'italien est les structures de l'italien vers leur langue maternelle et le manque de

rétroaction des mots, c'est-à-dire l'impossibilité d'obtenir une traduction immédiate pendant les cours.

- L'utilisation des jeux est organisée en fonction des objectifs pédagogiques, les jeux sont principalement utilisés dans l'environnement scolaire, mais les enseignants manquent de ressources pour utiliser les jeux dans l'apprentissage des langues.
- Les jeux numériques et les applications ne sont pas disponibles pour les dialectes, de sorte que de nombreux apprenants ne peuvent pas les utiliser.
- Pour les apprenants, l'aspect le plus important est d'apprendre à communiquer dans la langue du pays d'accueil. Seule une partie des participants du groupe de discussion a joué à des jeux pendant leurs cours de langue. Certains d'entre eux utilisent des jeux numériques.

En Espagne :

- On constate un manque de recherches récentes concernant l'apprentissage des langues. Ainsi, l'apprentissage par le jeu n'est pratiquement mentionné dans aucune des recherches pertinentes.
- Distinction entre les cours de langue généraux et les cours de langue liés au travail.
- Sur l'ensemble des apprenants participant au groupe de discussion, une seule personne avait joué à un jeu en cours de langue.
- Certains apprenants considèrent que les jeux sont puérils et qu'ils empiètent donc sur le temps précieux de la classe.
- Une enseignante présente lors du groupe de discussion a souligné qu'elle utilisait des jeux d'apprentissage en classe sans que les apprenants se rendent compte qu'ils jouaient à un jeu, car certains apprenants rejettent les jeux.
- Pour les apprenants, le meilleur moyen d'améliorer leurs compétences linguistiques était d'interagir avec les locaux.

Types de jeux utilisés dans les pays partenaires :

- > Jeux de rôle (4)
- > Jeux de mots (pendu, mots cachés, mots croisés, etc.) (4)
- > Jeux de communication (communication orale et écrite) (3)
- > Casse-tête (3)
- > Jeux de mémoire (2)
- > Jeux de dés et de société (1)

- > Apprentissage avec des chansons (1)

Besoins des apprenants et des enseignants concernant la mise en œuvre de jeux dans l'apprentissage et l'enseignement des langues

Les résultats de la recherche documentaire et du groupe de discussion montrent qu'il y a place à l'amélioration tant du côté des enseignants que des apprenants.

- Dans tous les pays partenaires, il est nécessaire de former les enseignants sur :
 - > La théorie des jeux
 - > où trouver des ressources (gratuites)
 - > comment intégrer les jeux dans le processus d'apprentissage
 - > comment créer leurs propres jeux
 - > comment trouver des plans de cours prêts à l'emploi afin de gagner un temps précieux
 - > les types de jeux disponibles
 - > quels jeux utiliser pour des domaines linguistiques concrets
- Dans les pays où l'enseignement de la langue locale a gagné en importance assez récemment, il est également nécessaire de sensibiliser les enseignants aux avantages de l'utilisation des jeux en classe.
- Les entretiens avec les apprenants ont montré que nombre d'entre eux se sentent gênés et ont l'impression d'être des enfants lorsqu'ils jouent à des jeux. Par conséquent, les enseignants doivent posséder d'excellentes compétences sociales et non techniques afin de :
 - > Créer un environnement sûr pour les apprenants
 - > Transmettre les avantages des jeux
 - > Gérer les problèmes et les erreurs rencontrés au cours d'un jeu
 - > Communiquer les règles d'un jeu
 - > Fixer des objectifs d'apprentissage et évaluer les progrès des apprenants
- Du côté des apprenants, la formation est principalement nécessaire pour changer l'attitude des apprenants à l'égard des jeux en classe.
- Les apprenants ont également besoin d'une formation pour améliorer leurs compétences en matière de technologies de l'information et de la communication.

1.2 Défis pour les apprenants migrants

Travailler avec des groupes vulnérables est un défi. Certains apprenants rencontrent de grandes difficultés en raison de leur parcours, de leur histoire, de leur statut dans notre société. Ces difficultés peuvent être liées à l'accès au logement, aux procédures administratives, aux problèmes de santé, au chagrin, à la culpabilité, au stress de l'acculturation et à tous les nouveaux aspects de leur nouvel environnement qu'ils doivent appréhender. Ces difficultés influencent à leur tour les performances en cours de langue et les résultats d'apprentissage des participants.

Les problèmes émotionnels et mentaux

- Après leur arrivée dans un pays d'accueil, les nouveaux arrivants sont confrontés à différentes périodes d'espoir et de désespoir. Après le choc de la perte d'un logement, de divers biens et d'une vie sociale dans leur pays d'origine, ils peuvent se retrouver dans un état d'incertitude et d'inquiétude quant à leur avenir. ☐ Ils peuvent montrer des signes d'épuisement et des formes d'absence.
- Après une période variable, les nouveaux arrivants peuvent entrer dans une période « d'acceptation et de réponse ». Ils réorganisent leurs priorités et l'intégration, la santé et l'autonomie deviennent leurs principales préoccupations. ☐ À ce stade, l'accompagnement doit les aider à comprendre leur nouvel environnement et à identifier les ressources internes pour faire face au processus d'intégration, d'où l'importance de travailler en même temps sur l'estime de soi et l'autonomisation afin d'obtenir de meilleurs résultats dans tous les domaines.
- Parfois, certains nouveaux arrivants doivent faire face à des problèmes de santé mentale et à des traumatismes. Les circonstances de la migration forcée ont des effets profonds sur la santé des personnes et sur leur processus d'intégration dans la société d'accueil. Par exemple, les personnes qui ont fui un conflit armé ou des persécutions présentent des taux plus élevés de stress post-traumatique.
- En outre, toute leur attention et leur énergie sont consacrées à ces tâches, ce qui laisse peu de temps pour un défi supplémentaire tel que l'apprentissage de la langue, qui est très exigeant sur le plan cognitif.

Le parcours scolaire

- Le contexte éducatif du pays d'origine a une grande influence sur l'apprentissage d'une deuxième langue. Les apprenants ayant reçu une

bonne éducation scolaire ont généralement plus de facilité à apprendre une nouvelle langue ou à étudier seuls. Il en va de même pour les apprenants qui ont déjà appris au moins une autre langue.

- En revanche, les apprenants qui ont à peine fréquenté l'école dans leur pays d'origine ou qui ne sont pas ou peu alphabétisés dans leur langue maternelle ont souvent de grandes difficultés à apprendre ou à suivre un cours de langue.
- En outre, les apprenants peuvent avoir des attentes différentes à l'égard de l'école ou du fonctionnement des cours de langue. Par exemple, les participants qui ont connu des systèmes scolaires très centrés sur l'enseignant peuvent avoir du mal à s'adapter à des types d'apprentissage communicatifs, centrés sur l'apprenant ou informels. Ainsi, ils peuvent percevoir les sujets de discussion, les excursions, les jeux, etc. comme n'étant pas de l'apprentissage».

Les problèmes liés au travail

- Les nouveaux arrivants peuvent également entrer dans une période où ils recherchent une stabilité financière par le biais d'un emploi. Souvent, les opportunités de travail ne correspondent pas à leur expérience professionnelle passée et la difficulté de trouver un emploi dans des conditions légales devient une nouvelle source d'insécurité et d'inquiétude.
- Ils peuvent se trouver dans l'impossibilité de satisfaire certains besoins identitaires (par exemple, le besoin de compétence, d'autonomie ou d'appartenance), ce qui les conduit à être dans un état d'alerte constant qui envoie des signaux de danger au cerveau. Cela peut conduire à l'épuisement professionnel et rend difficile l'épanouissement.
- En outre, les heures de travail peuvent entrer en collision avec les heures de cours. Cela peut empêcher la participation au cours de langue en partie ou en totalité. Par conséquent, les apprenants risquent d'abandonner ou de devoir étudier de manière autonome, ce qui n'est pas forcément possible pour tous les apprenants.
- En outre, les longues heures de travail réduisent le temps laissé à l'étude ou aux devoirs, ce qui a un impact négatif sur la réussite de l'apprentissage.

Administrative demands

- Administrative problems and those related to the asylum application or regularisation also require a lot of time: going to appointments in different institutions, gathering documents, looking for translation services etc.

- Newcomers also spend their time looking for housing and trying to obtain basic social rights.
- Appointments are randomly assigned to them and they cannot miss them under any circumstances if they want to continue the process.
- Therefore, several barriers to attending language classes exist, such as lack of childcare, financial barriers, the need to attend jobs with changing hours, access to public transportation, gender barriers, etc.

Le stress lié à l'acculturation

Le stress d'acculturation est un concept qui décrit la nécessité d'apprendre à fonctionner et à agir dans un contexte culturel différent : la manière dont les gens se comportent les uns envers les autres, des tâches simples comme faire des courses ou demander des informations deviennent des défis qui peuvent conduire à des malentendus culturels. Cela peut entraîner une menace pour l'identité de l'individu. Les nouveaux arrivants doivent apprendre et comprendre de nombreuses choses en même temps - la langue du pays d'accueil, mais aussi des éléments liés aux normes et codes culturels, aux entités et procédures administratives, au système de soins de santé, etc.)

Les préjugés

- Les idées préconçues et les préjugés sont d'autres aspects qui influencent l'apprentissage des nouveaux arrivants. Les idées préconçues que les apprenants et les formateurs ont les uns sur les autres conditionnent considérablement la qualité et les conséquences de leurs interactions.
- Les préjugés influencent également la manière dont les nouveaux arrivants se perçoivent en tant qu'apprenants et peuvent entraîner une baisse de motivation, un manque de confiance et même une impuissance apprise (généralisation d'une situation d'échec à tous les autres aspects de la vie qui a un impact sur les performances de la personne et confirme ainsi ses croyances quant à son estime de soi).

Ces difficultés, toutes liées à l'incertitude, sont des facteurs de stress très puissants qui peuvent amener le cerveau à produire des niveaux élevés de cortisol sur une longue période. Cette hormone affecte, à long terme, la mémoire, la capacité d'attention, la capacité de concentration, la motivation, etc. qui, à leur tour, ont un impact négatif sur la réussite des cours de langue.

1.3 Présentation du guide méthodologique (PR 1)

- Le Guide méthodologique constitue le principal support théorique et pratique pour les enseignants. Il définit le cadre méthodologique pour l'introduction de l'apprentissage par le jeu en classe de langue.
- Il contient les sections suivantes :
 - > Théorie de l'apprentissage par le jeu
 - > Lignes directrices méthodologiques
 - > Introduction aux jeux développés dans le cadre du projet Game on
 - > L'évaluation
- Le guide méthodologique sera disponible dans toutes les langues des partenaires :
 - > l'anglais
 - > Français
 - > Allemand
 - > Grec
 - > Italien
 - > Espagnol
- Le guide méthodologique pourra être téléchargé sur le site web du projet:
<https://gameonproject.eu>



2 - Apprentissage des langues par le jeu

2.1 Théorie de l'apprentissage des langues par le jeu

Définition des jeux

Les jeux devenant de plus en plus importants dans l'enseignement des langues, de plus en plus de théoriciens s'intéressent également à ce sujet. En conséquence, on trouve dans la littérature spécialisée de nombreuses définitions des jeux, dont certaines diffèrent plus ou moins. Toutes les définitions ont en commun les éléments suivants. Un jeu :

- Est une activité avec des règles (qui diffèrent de celles de la vie quotidienne).
- A un but
- Comprend un élément d'amusement...
- Peut (mais ne doit pas nécessairement) inclure un élément de compétition.

D'autres définitions comprennent également un ou plusieurs des aspects suivants :

- Le résultat de l'activité est imprévisible
- La participation n'est pas productive
- Fictive : accompagnée de la conscience d'une réalité différente.

Les jeux d'apprentissage peuvent être définis comme suit :

Des activités dont le contenu, la structure et la séquence sont conçus dans une intention pédagogique et sur la base de principes didactiques, mais qui contiennent en même temps des caractéristiques centrales des jeux.

L'accent peut être mis sur la préparation ludique et motivante du contenu d'apprentissage (par exemple les aventures d'apprentissage) ou sur la qualification, par exemple lorsque les éléments du jeu servent simplement d'emballage attrayant pour le contenu d'apprentissage.

2.2 Avantages de cette méthode

Avantages de la mise en œuvre de jeux dans l'enseignement et l'apprentissage des langues.

Les avantages de l'utilisation des jeux dans les environnements d'apprentissage ont été reconnus par de nombreux chercheurs.

- Les jeux permettent de s'exercer à des situations importantes de la vie quotidienne auxquelles les cours de langue doivent préparer. Les situations et stratégies de communication sont entraînées et des informations sur le pays sont transmises.
- L'utilisation pratique de la langue peut être exercée.
- Les jeux sont motivants, ont un effet positif sur le groupe et l'atmosphère de travail, contribuent au développement des compétences de coopération et favorisent l'apprentissage autonome. Il en résulte une attitude positive à l'égard de l'enseignement et de la langue cible.
- Les jeux sont très flexibles et polyvalents et peuvent être utilisés dans n'importe quel groupe et phase d'apprentissage.
- Les jeux peuvent être réalisés sous différentes formes sociales et peuvent impliquer différents médias et méthodes de travail, ce qui permet également d'enseigner des compétences sociales, médiatiques et méthodologiques.
- Les jeux d'apprentissage font appel à différents types d'apprentissage et de perception. Ce qui est appris par le biais de plusieurs canaux est mieux stocké dans la mémoire à long terme.

Facteurs de motivation/avantages

- *Accroît la motivation des apprenants à participer aux activités et améliore l'expérience d'apprentissage.* Grâce à la gamification, les apprenants apprécient le processus et se concentrent sur l'obtention de récompenses. Les apprenants sont soulagés du stress et apprécient le processus.
- *Augmente la satisfaction et la performance des apprenants.* Lorsque les apprenants reçoivent des récompenses ou des réalisations, ils augmentent leurs performances et leur envie d'apprendre davantage.
- *Renforce le processus de communication.* Grâce aux jeux, les apprenants sont encouragés à interagir avec les autres, à accomplir des tâches, qui font partie du processus, renforçant ainsi leurs compétences en matière de communication.

- **Accroît l'engagement et la participation.** Les formateurs peuvent créer des expériences et utiliser des éléments de jeu, ce qui engage pleinement les apprenants. Lorsque les stagiaires sentent que le processus est positif pour eux, ils se transforment en participants actifs.
- **Améliore l'absorption et la rétention des connaissances** et peut également contribuer au développement de compétences spécifiques. L'élément d'amusement lors de l'application des techniques de jeu est ce qui aide les apprenants à consolider plus rapidement ce qu'ils ont appris. En outre, le fait d'utiliser activement la langue dans un jeu, souvent de manière spontanée, empêche la mémorisation aveugle.
- **Diminue les niveaux d'anxiété et de stress :** Même si les jeux d'apprentissage ont un objectif particulier, pour les apprenants, ils ressemblent moins à un exercice, qui est corrigé par l'enseignant, qu'à une activité de loisir amusante. En outre, les jeux sont joués en petits groupes. Cela peut réduire les niveaux d'anxiété et de stress, en particulier pour les apprenants timides, et conduire à une plus grande participation active.
- **L'apprentissage inconscient :** Par exemple, lors d'un jeu intitulé « Que feriez-vous si ? », les étudiants devront choisir une question hypothétique parmi celles qu'ils ont écrites dans une boîte. Généralement, la question et la réponse qu'ils obtiennent ne correspondent pas, de sorte que les élèves doivent faire appel à leur propre imagination pour expliquer leur réponse bizarre. En essayant d'expliquer, les élèves ne se soucient pas trop des fautes de grammaire parce qu'ils veulent communiquer et expliquer pourquoi cela peut arriver. En plus de s'amuser, les élèves ne s'inquiètent pas des erreurs et des sanctions. De plus, ils apprennent une règle grammaticale et ont l'occasion de l'utiliser. Ils apprennent ainsi de manière inconsciente, sans s'en rendre compte. Les élèves cessent de penser à la langue et commencent à l'utiliser de manière spontanée et naturelle au sein de la classe.

Facteurs de démotivation/Conseils

- **L'absence d'éléments culturels dans la conception du jeu :** Si les jeux tournent autour d'éléments sans rapport avec la culture des participants, ceux-ci risquent de s'en désintéresser.
- **Le niveau de difficulté :** Le contenu du jeu est ce qui suscite l'intérêt des apprenants pour un jeu. S'ils pensent que le contenu est trop facile, ils perdent tout intérêt. Il en va de même pour un contenu trop difficile pour les apprenants (manque de vocabulaire, connaissance de la grammaire).
- **Les préjugés à l'égard des jeux :** Pour de nombreux participants, les jeux sont perçus comme une activité pour les enfants et non comme quelque chose qui favorise l'apprentissage. Ils peuvent donc rejeter les jeux pratiqués en classe.

- **Des règles peu claires :** Les jeux sont toujours basés sur des règles. Si celles-ci ne sont pas claires ou trop complexes pour être comprises par les apprenants, ils ont tendance à se sentir dépassés et à rejeter le jeu.
- **Des problèmes techniques :** Lors de l'utilisation de jeux numériques, la réussite de la mise en œuvre dépend d'aspects techniques tels que la vitesse d'Internet, la disponibilité et le bon fonctionnement du matériel, la familiarité des apprenants avec le matériel et le logiciel. Si l'un de ces facteurs pose problème, l'attention se détourne du jeu pour se porter sur la résolution des problèmes techniques. Cela peut diminuer la motivation.

2.3 Introduction aux résultats du projet

Introduction au matériel d'accompagnement produit dans le cadre du projet

Dans le cadre du projet, chaque partenaire a développé au moins six jeux qui seront présentés en détail et testés ultérieurement. Au total, 37 jeux ont été développés - 24 jeux physiques et 13 jeux numériques.

Tous les jeux physiques peuvent être imprimés en interne.

Les jeux couvrent les thématiques suivantes :

- Éducation et formation (6 jeux)
- Santé (5 jeux)
- Sur le marché (7 jeux)
- Relations sociales, loisirs et divertissements (6 jeux)
- Identité personnelle et logement (7 jeux)
- Vie professionnelle (3 jeux)
- Services sociaux (3 jeux)

Les jeux couvrent les compétences linguistiques suivantes :

- Vocabulaire
- Grammaire
- Lecture
- Écriture
- Expression orale
- Écoute

Tous les jeux sont disponibles dans les langues partenaires : anglais, français, allemand, grec, italien et espagnol.

Groupe cible et niveau de langue

Les jeux sont destinés aux migrants et aux réfugiés qui apprennent la langue de leur pays d'accueil. Les jeux couvrent les niveaux A1 et A2 du CECR, qui seront expliqués plus en détail par la suite.

Il y a 17 jeux pour A1, 11 jeux pour A2 et 9 jeux couvrent les niveaux A1 et A2.

Types de jeux

Des jeux numériques ont été créés dans Quizziz. Tous ces jeux peuvent être joués avec plusieurs apprenants en même temps (mode compétitif). Les jeux comprennent : des quiz à choix multiples, des jeux à remplir, des jeux d'images et des jeux vrai/faux.

En outre, il existe une grande variété de jeux physiques. Ceux-ci comprennent :

- Jeux de société
- Jeux de cartes
- Domino
- Mime
- Jeux de rôle
- Phrases brouillées
- Sudoku
- Puzzle
- Bingo
- Twister
- Chaises musicales

Matériel fournis

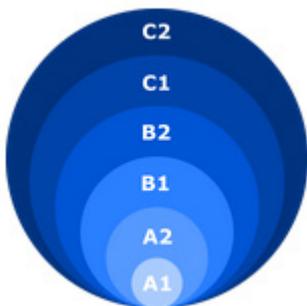
Chaque jeu produit dans le cadre de ce projet comprend les éléments suivants :

- Le jeu lui-même, c'est-à-dire le jeu de société, les cartes mémoire, etc. Ceux-ci peuvent être imprimés en interne.

- La description du jeu : Ce matériel présente des informations importantes pour les enseignants qui souhaitent intégrer le jeu dans leurs classes. La description du jeu contient des informations sur :
 - > Le Niveau de langue
 - > Le Groupe cible
 - > Les objectifs d'apprentissage
 - > Les «ingrédients», c'est-à-dire le matériel nécessaire pour jouer au jeu
 - > La description, c'est-à-dire les instructions étape par étape pour jouer au jeu
 - > Matériel complémentaire

Les documents d'accompagnement sont également disponibles dans toutes les langues des partenaires.

Jeu sur et le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECR) (CEFR)



Les jeux développés dans le cadre du projet visent les niveaux A1 et A2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECR).

Le CECR a été lancé en 2001. Il organise les compétences linguistiques en 6 niveaux différents, de A1 à C2, qui peuvent être regroupés en trois grands niveaux : Utilisateur élémentaire, Utilisateur indépendant et Utilisateur compétent, qui peuvent être subdivisés en fonction des besoins du contexte local. Les niveaux sont définis à l'aide de descripteurs de «capacité à faire».

Aux niveaux A1 et A2, les apprenants sont considérés comme des «utilisateurs de base».

Basic User	A2	Can understand sentences and frequently used expressions related to areas of most immediate relevance (e.g. very basic personal and family information, shopping, local geography, employment). Can communicate in simple and routine tasks requiring a simple and direct exchange of information on familiar and routine matters. Can describe in simple terms aspects of his/her background, immediate environment and matters in areas of immediate need.
	A1	Can understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases aimed at the satisfaction of needs of a concrete type. Can introduce him/herself and others and can ask and answer questions about personal details such as where he/she lives, people he/she knows and things he/she has. Can interact in a simple way provided the other person talks slowly and clearly and is prepared to help.

Ainsi, tous les jeux développés dans le cadre de ce projet contiennent un vocabulaire et des structures grammaticales de base que les apprenants rencontreront et utiliseront dans leur vie quotidienne. Les compétences en matière d'écoute, de lecture et d'expression orale sont également axées sur un niveau simple et sur l'échange direct d'informations.

Le CECR est disponible dans les langues de tous les États membres de l'UE et peut être téléchargé à ce lien :

<https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/official-translations-of-the-cefr-global-scale>

2.4 Classification des jeux

Classement des jeux

Il n'existe pas de classification uniforme des jeux éducatifs. Dans la littérature, il existe des classifications en fonction du jeu ou de l'objectif d'apprentissage, ainsi qu'en fonction de la forme ou du type de jeu. Les jeux peuvent également être classés en jeux en ligne ou hors ligne, compétitifs ou coopératifs, en fonction du niveau de langue, de la durée, du sujet, etc.

Pour les enseignants, une classification en fonction du jeu et de l'objectif d'apprentissage serait plus utile. Pour les enseignants, une classification par jeu et par objectif d'apprentissage serait plus utile :

- Des jeux pour améliorer l'ambiance de groupe et de travail, pour se détendre, se concentrer et s'assouplir.
- Des jeux pour améliorer la communication orale et écrite : Ces jeux sont axés sur la réussite de l'échange d'informations et d'idées (par exemple, deux personnes identifiant les différences entre deux images, qui sont très similaires mais pas semblables). L'utilisation correcte de la langue reste importante, mais elle est secondaire pour atteindre l'objectif de communication.
- Des jeux pour pratiquer certaines structures linguistiques : Ici, l'accent est mis sur la précision (par exemple, fournir le bon antonyme).

Au cours de cette formation, nous utiliserons principalement cette classification.

Une classification selon les formes ou les types de jeu comprend, par exemple, les éléments suivants :

- Les jeux de cartes
- Les jeux de dés et de société
- Les jeux d'expression orale, d'écriture et de lecture, etc.

Afin de choisir des jeux appropriés pour les apprenants, il est toutefois important d'utiliser plusieurs filtres en même temps (par exemple, l'objectif d'apprentissage, le niveau, la durée).

Présentation des jeux développés dans le cadre du projet

Après avoir parlé des jeux, cette partie du cours de formation présentera les jeux réels dans la traduction locale. Les participants auront l'occasion d'examiner tous les matériels développés jusqu'à présent. Pour plus de détails, consultez l'aperçu des jeux ci-dessous et le jeu sur le curriculum.

Sujet	Niveau	Type de jeu	Jeu avec une brève description
Éducation et formation	A2	Grammaire et vocabulaire	Jeu de société, heures et routine
Éducation et formation	A1	Vocabulaire, questions à choix multiples et questions à compléter	Quizz, vocabulaire
Éducation et formation	A2	Lecture, choix multiples et compléter les textes à trous	Quizz, Compréhension écrite
Éducation et formation	A1	Vocabulaire	Jeu "Dites le nom", vocabulaire de la classe
Éducation et formation	A2	Grammaire	Domino, créer des phrases avec des verbes/des images
Éducation et formation	A1	Grammaire	Jeu de cartes pour les verbes au présent

Santé	A1	Grammaire et vocabulaire	1. Les images d'une carte correspondent au mot d'une carte d'une autre série. Image d'un médecin = docteur, image d'un chimiste - chimiste, etc. Image d'une ecchymose = ecchymose, Image d'une tête qui palpite = mal de tête
Santé	A1	Grammaire et vocabulaire	Une visite chez le médecin Les élèves disposent de cartes sur lesquelles figurent des mots formant des phrases décrivant des problèmes de santé. Toutes les équipes ont les mêmes phrases. Les élèves travaillent en équipe pour faire des phrases complètes.
Santé	A1/A2	Grammaire et vocabulaire	Ce jeu peut être joué à différents niveaux au fur et à mesure que les apprenants acquièrent des connaissances linguistiques. Il peut s'agir d'une grande affiche dans une salle de classe pour l'enseignement, de documents A4 pour le travail en binôme ou d'une image sur un PowerPoint, etc.
Au marché	A2	Grammaire et vocabulaire	Jeu de société, de type Monopoly, dont les cases représentent des magasins. En lançant le dé sur la case de votre choix, vous devez demander le bon article à acheter. Chaque bonne réponse vous permet de rejouer, les mauvaises réponses vous font reculer.
Santé	a1/a2	Grammaire et vocabulaire	Mimer en parlant
Santé	A1	Grammaire et vocabulaire	Choix sur la santé -quizziz Vocabulaire
Au marché	a1/a2	Grammaire et vocabulaire	Les objets du quotidien Quizz - vocabulaire

Relations sociales, loisirs et divertissements	A2	Grammaire/ Vocabulaire, écoute et écriture	Story telling: Raconter de nouvelles histoires sur leurs loisirs et leurs centres d'intérêt
Relations sociales, loisirs et divertissements	A1	Vocabulaire, questions à choix multiples et questions à compléter	Quizziz : Vocabulaire
Relations sociales, loisirs et divertissements	A2	Vocabulaire, questions à choix multiples et questions à compléter	Quizziz : Vocabulaire sur le sport
Relations sociales, loisirs et divertissements	A1/A2	Grammaire/ Vocabulaire	Jeu de mime : Apprendre les loisirs
Relations sociales, loisirs et divertissements	A1	Vocabulaire	Jeu de catégorie : le jeu aidera les participants à se familiariser avec les différents festivals du pays d'accueil.
Relations sociales, loisirs et divertissements	A1/A2	Grammaire et vocabulaire, compétences en matière de rédaction et de présentation	Phrases de liaison : les participants pourront apprendre à créer 18 phrases avec des mots liés à la vie et aux loisirs des gens.
Identité personnelle et maison	A1/A2	Grammaire, vocabulaire, écoute et lecture	Jeu de société : Dés et cartes, le participant avance sur le plateau et à chaque tour il doit répondre à des questions sur lui-même ou il peut choisir un défi à la place.
Identité personnelle et maison	A1	Vocabulaire et lecture	Quizziz : compléter les textes à trous pour compléter les phrases.
Identité personnelle et maison	A1	Vocabulaire et lecture	Quizziz : quiz sur (avec des images) les actions que l'on peut faire dans une maison.
Identité personnelle et maison	A2	Vocabulaire et lecture	Quizziz : quiz vrai/faux pour trouver des personnes dans une grande maison.

Identité personnelle et maison	A1/A2	Vocabulaire	Mimez pour découvrir les objets et les pièces d'une maison.
Identité personnelle et maison	A1	Vocabulaire	Chaise musicale : présentez-vous en bougeant (jeu collectif).
Identité personnelle et maison	A2	Grammaire, vocabulaire et écoute	Jeu de rôle pour se faire un nouvel ami.
Au marché	A1/A2	Vocabulaire	Bingo : complétez les grilles de loterie des différents magasins avec les mots correspondants.
Aumarché	A1/A2	Grammar, Vocabulary and Reading	Puzzle (différents dialogues sur l'organisation d'un dîner) : mettez les phrases dans l'ordre pour recréer le dialogue.
Au marché	A1	Vocabulaire	Twister : affichez des images ou des cartes sur le sol et invitez les participants à marcher sur les éléments que vous nommez/décrivez.
Vie professionnelle et services sociaux	A2	Grammaire, vocabulaire, expression orale, écoute	<p>ROLE PLAY</p> <p>Game 1: Learner 1 prepares a set of questions acting as interviewer for a job position. Learner 2 has to answer the questions as a candidate. Then, they invert roles.</p> <p>Game 2: the same dynamics for social services in 2 different topics (e.g. asking for help in education services for their kids, asking about health services)</p>
Services sociaux	A2	Vocabulaire, lecture	Quizizz : Remplir les textes à trous
Vie professionnelle	A1	Vocabulaire	Quizizz : Les métiers

Services sociaux	A1	Vocabulaire, écriture	Sudoku : des images avec des mots
Vie professionnelle	A1	Vocabulaire, écriture, grammaire	Lettres mélangées pour composer des mots sur une image
Services sociaux	A1	Vocabulaire, grammaire et lecture	Jeu de mots (dans un sac/une boîte) avec des aimants pour composer une phrase facile.
Au marché	A1	Vocabulaire	Quizizz : Apprendre le nom des fruits et légumes
Au marché	A2	Vocabulaire, verbes	Quizizz : les participants seront capables de construire 10 phrases à l'aide de verbes, utiles pour faire les courses.

2.5 Choisir des jeux pour l'enseignement des langues

Comment et quand utiliser les jeux ?

Les professeurs de langues doivent sérieusement réfléchir au moment d'utiliser les jeux, au choix de ceux-ci et à la manière de les utiliser de manière appropriée, ciblée et efficace afin de répondre aux besoins des étudiants et aux objectifs de la leçon. Les jeux sont traditionnellement utilisés dans les cours de langues comme :

- Des échauffements au début de la classe
- Des compléments lorsqu'il y a du temps supplémentaire vers la fin de la classe
- Comme activité ludique occasionnelle pour ajouter de la variété dans le curriculum

Cependant, si les jeux sont considérés comme une pratique significative de la langue, ils peuvent être valorisés :

- Dans le cadre du suivi du matériel pédagogique présenté, afin de mettre en pratique et de renforcer les compétences ou les connaissances requises.
 - Par exemple, «Trouvez quelqu'un qui...» : Ce jeu aide les élèves à

apprendre les règles grammaticales (comment former des questions et des réponses) et à pratiquer et utiliser les structures à bon escient.

> «Que feriez-vous si ?» : Les élèves apprennent le conditionnel. Dans «Trouvez quelqu'un qui», les élèves apprennent à formuler des questions

- Pour réviser et recycler des compétences ou des connaissances déjà acquises (par exemple, des jeux de mémoire pour la révision du vocabulaire)
- Comme mécanisme de test afin de découvrir les faiblesses des élèves dans leurs compétences linguistiques.

Ainsi, comme le suggère Hadfield (1990), «les jeux devraient être considérés comme une partie intégrante du programme d'enseignement de la langue, et non comme une activité amusante pour le vendredi après-midi ou pour la fin du trimestre».

Une fois que les apprenants se sont familiarisés avec le contenu linguistique du jeu à jouer, l'enseignant peut introduire des jeux afin d'éliminer les malentendus de la manière suivante:

- Expliquer les règles du jeu aux apprenants.
- Démontrer, avec l'aide d'un ou deux apprenants, des parties du jeu.
- Écrire au tableau toute langue et/ou instruction clé.
- Essayer le jeu
- Jouer le jeu

Types de formation de groupes

Avant toute activité de groupe en classe, les enseignants doivent réfléchir à la manière de former les groupes. La formation des groupes est particulièrement importante dans le cas des jeux compétitifs. Dans ce cas, les groupes doivent être hétérogènes et leurs membres doivent changer constamment afin d'éviter que la même personne perde ou gagne encore et encore.

Il existe plusieurs façons de former des groupes, qui peuvent ou non convenir en fonction de l'objectif d'apprentissage.

Principe aléatoire

- Dans ce cas, les groupes sont formés de manière aléatoire, c'est-à-dire que ni les enseignants ni les apprenants ne connaissent à l'avance la composition du groupe ou ne peuvent l'influencer.
- Avantages :
 - > Bon pour le renforcement de l'esprit d'équipe
 - > Favorise le travail d'équipe au sein d'une classe (les apprenants doivent coopérer avec différentes personnes)
 - > La formation des groupes se fait dans le calme
- Inconvénients:
 - > Peut nécessiter une préparation préalable (en fonction de la méthode choisie)
 - > Peut être difficile si les apprenants n'ont pas l'habitude de travailler avec un ou plusieurs partenaires (peuvent refuser de travailler avec certaines personnes).
- Méthodes:
 - > Cartes de couleur (les apprenants tirent une carte parmi une variété de cartes de couleur, chaque couleur représentant un groupe différent)
 - > Comptage (tous les apprenants ayant le numéro 1 travaillent ensemble, tous les apprenants ayant le numéro 2 travaillent ensemble, etc.)
 - > Caractéristiques communes (par exemple, tous les apprenants nés le même mois, à la même saison (printemps, été, automne, hiver) travaillant ensemble)
 - > Puzzle d'images (des cartes postales ou des images sont découpées en plusieurs morceaux. Les élèves trouvent leurs partenaires en combinant les morceaux pour reconstituer l'image originale).

Choix de l'enseignant

- Dans ce cas, c'est l'enseignant qui décide qui sera dans le même groupe.
- Avantages :
 - > Les enseignants peuvent s'assurer que la composition du groupe est adaptée à l'activité prévue.
 - > Nécessite peu ou pas de préparation.
 - > Possibilité de mettre en place des systèmes d'aide

- Inconvénients:
 - > Pas d'orientation vers l'apprenant
- Méthodes:
 - > Par capacité (former des groupes d'apprenants forts et d'apprenants plus faibles, garantissant ainsi une composition homogène au sein d'un groupe).
 - > Les caractéristiques de différenciation (filles/garçons, etc.) créant ainsi des groupes hétérogènes en termes de niveau de langue ou d'autres capacités.)

Choix des apprenants

- Dans ce cas, les apprenants choisissent eux-mêmes les membres de leur groupe.
- Avantages :
 - > Les participants se connaissent, sont à l'écoute les uns des autres et le groupe travaille plus rapidement.
 - > L'accent est mis sur l'apprentissage
 - > Ne nécessite aucune préparation
- Inconvénients:
 - > La constitution du groupe a tendance à être stable (= ce sont toujours les mêmes apprenants qui travaillent ensemble).
 - > La formation d'un groupe prend plus de temps
 - > La formation des groupes a tendance à être bruyante
- Méthodes:
 - > Par intérêt (les apprenants intéressés par le même sujet se réunissent en un seul groupe)
 - > Par amitié (les apprenants forment un groupe avec leurs amis)
 - > Capacités (les apprenants choisissent les membres du groupe ayant les meilleures compétences pour l'activité)

Définir les objectifs d'apprentissage

Tout d'abord, examinons les phrases suivantes :

1. **1 Je veux vraiment apprendre l'anglais (ou une autre langue).**
2. 2 Mon objectif est d'atteindre le niveau C1 dans les deux prochains mois.

What is the difference between the first statement and the second statement?

La première affirmation, «Je veux vraiment apprendre l'anglais», est un désir, un rêve. Que signifie réellement cet objectif «vague»? Comment savoir comment l'atteindre ou quand vous l'avez atteint? Comment un formateur peut-il vous aider si vos paroles sont si générales qu'elles ne signifient pas grand-chose?

Il est important d'avoir un rêve, une destination à atteindre. Cependant, pour atteindre cette destination, vous ne pouvez pas vous contenter d'espérer que cela se produise en disant que vous voulez vous améliorer. Vous avez besoin de véritables stratégies qui vous aideront à réaliser votre rêve.

La deuxième affirmation est un objectif, et fixer un objectif pour l'apprentissage d'une langue est l'une des choses les plus puissantes que les apprenants puissent faire. Ce devrait être le point de départ de leur voyage vers la maîtrise de la langue cible.

Avoir un objectif spécifique :

- Donne de la clarté aux apprenants
- Les aide à comprendre exactement ce qu'ils veulent faire avec leur langue cible
- Leur donne une orientation et un objectif

Avoir un objectif spécifique assorti d'un deadline

Aide les apprenants :

- Comprendre exactement ce qu'ils doivent faire pour atteindre le niveau qu'ils souhaitent atteindre.
- Élaborer un plan et se concentrer
- Rester motivés et conserver leur énergie initiale même lorsqu'ils ont l'impression de ne pas vouloir continuer.

« Sans objectifs et sans plans pour les atteindre, vous êtes comme un bateau qui a mis les voiles sans destination ». - Fitzhugh Dodson

Il existe de nombreuses méthodes pour vous aider à définir et à mesurer vos objectifs et résultats d'apprentissage. La plus connue et la plus utilisée est la suivante :

SMART: Spécifique - Mesurable - Acceptable - Réaliste - Temporellement définis

S= Spécifique

Assurez-vous que les objectifs de l'apprenant sont spécifiques et non généraux.

Si les objectifs sont formulés comme suit : « Je veux améliorer ma grammaire », l'apprenant ne sait pas vraiment ce qu'il ne veut ni comment le mesurer. Prenons un autre exemple : si vous êtes un étudiant de niveau avancé, une déclaration spécifique pourrait être : « Je veux être capable d'écrire avec seulement 10 % de fautes de temps de verbe » ou « Je veux comprendre et utiliser les prépositions correctement 80 % du temps.. »

M= Mesurable

Assurez-vous que les objectifs des apprenants sont mesurables.

Exemple : « Je veux écrire avec seulement 10% d'erreurs de temps de verbe d'ici la fin du semestre »

A= Atteignable

Assurez-vous que les apprenants peuvent atteindre leur(s) objectif(s) dans un délai réaliste. Aidez-les à comprendre qu'il ne faut pas se fixer trop d'objectifs en même temps ou trop longtemps à l'avance.

Exemple : « Je ne suis pas à l'aise pour parler ma langue cible en dehors des heures de cours : « Je ne suis pas à l'aise pour parler ma langue cible en dehors de la classe. Je veux parler couramment afin de me sentir à l'aise lorsque je m'adresse à d'autres personnes dans un contexte social. Je veux être capable de le faire dans trois mois ... »

R= Réaliste

Veillez à ce que leur objectif corresponde à leurs besoins et à ce qu'ils se concentrent principalement sur les domaines dans lesquels ils sont faibles plutôt que sur ceux dans lesquels ils sont déjà forts.

✔ Exemple :

L'apprenant : « Je veux encore améliorer ma prononciation au cours des trois prochains mois. »

Enseignant : « Votre prononciation est bonne, mais qu'en est-il de vos adjectifs ? Utilisez-vous encore des mots simples comme mauvais, bon, gentil, intéressant... ? Pourquoi ne pas vous concentrer sur l'élargissement de votre gamme d'adjectifs dans le même laps de temps ? »

T= Temporellement définis

Aidez les apprenants à fixer un calendrier ou une période de temps au cours de laquelle ils souhaitent atteindre des objectifs plus petits et assignez-leur également des délais. Les objectifs à court terme sont plus faciles à atteindre que les objectifs à long terme plus vagues.

- ✓ Exemple : L'apprenant : « Je veux élargir ma gamme d'adjectifs dans les trois prochains mois.

Vous pouvez commencer à travailler à la réalisation de cet objectif en le divisant en objectifs plus courts et limités dans le temps, tels que :

- Identifier et subdiviser différentes catégories d'adjectifs dans les délais à court terme.
- Définir des échéances à court terme pour la catégorie d'apprentissage (par exemple, 2 semaines).
- En les encourageant à sortir de leur zone de confort d'adjectifs connus lorsqu'ils interagissent avec d'autres personnes.

Les termes « buts/objectifs de l'apprentissage » et « résultats de l'apprentissage » sont souvent utilisés de manière interchangeable dans le domaine de l'éducation. Ils servent à déterminer ce que l'enseignant doit enseigner et ce que l'on attend des étudiants à la fin du programme. Cependant, il existe des différences importantes, car ces termes sont utilisés pour se référer à des choses différentes dans l'apprentissage.

Dans le cadre de ce projet, un « objectif d'apprentissage » correspond au point de vue de l'enseignant et au but qu'il poursuit en créant un jeu. Il s'agit des sujets spécifiques que l'enseignant souhaite voir aborder par ses élèves. En revanche, les « résultats d'apprentissage » sont les connaissances et les compétences tangibles et mesurables que les élèves acquerront en jouant au jeu..

Objectifs d'apprentissage

- Que veut accomplir l'enseignant en concevant le jeu ?
- Le sujet qui sera abordé dans le jeu.
- Qu'est-ce que l'apprenant pourra comprendre ou apprendre en jouant au jeu ?

Résultats de l'apprentissage

- Quelle a été l'efficacité du jeu dans l'enseignement de matières spécifiques ?
- Que peuvent attendre les élèves du jeu ?
- Quelles connaissances concrètes seront acquises par les élèves tout au long du jeu ?

Pour plus d'informations sur ce sujet, rendez-vous sur le site :

<https://www.easygenerator.com/en/blog/e-learning/use-learning-objectives/>

Critères à prendre en considération lors de la mise en œuvre de jeux dans le processus d'apprentissage

Si les jeux peuvent être utiles dans le cadre du processus d'apprentissage, plusieurs facteurs doivent être pris en considération avant d'introduire un jeu en classe. Ces facteurs peuvent être classés dans les catégories suivantes :

Temps

- Le temps d'enseignement consacré aux jeux dépend du contenu de l'enseignement. En général, il s'agit d'une proportion relativement faible du temps d'enseignement total.
- Les enseignants doivent réfléchir au moment opportun pour utiliser un jeu :
 - > Au début d'une leçon en guise d'ouverture
 - > À la fin de la leçon pour clore un sujet
 - > Le moment de la journée ou le jour de la semaine (matin ou après-midi/soirée, lundi ou vendredi)
 - > Pour donner du rythme à une leçon
 - > Pour évacuer le stress et la tension après des tests ou des phases de concentration
- Les enseignants doivent également tenir compte du temps nécessaire pour jouer au jeu, mais aussi pour la préparation avant le jeu et les activités après le jeu (explications, analyse des erreurs, réaménagement du mobilier dans la salle de classe, etc.)
- Si les enseignants créent eux-mêmes des jeux, ils doivent décider du temps nécessaire à la création du matériel de jeu et de la part de leur temps libre et de leurs ressources qu'ils sont prêts à investir dans le processus.

Choix

- Pour chaque catégorie de jeu, il existe différents types de jeux. Les enseignants doivent prendre en compte de nombreux facteurs pour décider quel jeu serait le plus approprié et le plus fructueux avec ses apprenants. Il s'agit notamment de :
 - > Le niveau des étudiants
 - > Le groupe d'âge
 - > L'objectif principal du jeu
 - > Les intérêts des élèves
 - > Le niveau de motivation pour l'apprentissage
 - > Le moment approprié pour l'utilisation d'un jeu
 - > La disponibilité des aides et du matériel

Préparation

Les jeux sont amusants, mais pour les introduire avec succès dans un cours, ils doivent être bien préparés et organisés.

- Tout d'abord, l'enseignant doit trouver un bon jeu.
- Ensuite, les enseignants doivent s'assurer que les installations nécessaires sont disponibles (des rétroprojecteurs ou des tableaux blancs interactifs peuvent être utiles à différentes étapes du jeu, à savoir la démonstration du matériel, des règles, la correction des erreurs, etc.)
- Tous les objets nécessaires au jeu doivent être préparés à l'avance. Les enseignants doivent également réfléchir à l'aspect du matériel (écriture manuscrite ou dactylographiée, utilisation des couleurs, durabilité des matériaux, etc.)
- Les enseignants doivent déterminer le déroulement du jeu, ce que les élèves devront faire et comment ils seront instruits sur ce qu'ils doivent faire.
- Il est important d'essayer d'anticiper les problèmes logistiques ou linguistiques qui pourraient survenir afin de les traiter efficacement. Idéalement, les enseignants devraient essayer les jeux avant de les utiliser en classe.

Management

- Les enseignants doivent décider à l'avance de la manière d'organiser les élèves et la salle de classe afin que la mise en place d'un jeu puisse se faire le plus rapidement et le plus facilement possible (par exemple, disposition du mobilier, disposition des sièges, etc.) Cela s'applique également à la formation des groupes.
- Pendant que les élèves travaillent, il est utile que l'enseignant garde un œil attentif sur les groupes ou les paires afin d'aider, de corriger ou de stimuler les élèves moins actifs.
- Les enseignants doivent arrêter un jeu et passer à autre chose avant que les élèves ne se lassent. Ainsi, leur volonté et leur concentration sont conservées.

En ce qui concerne les jeux numériques, les enseignants doivent également tenir compte des compétences techniques requises des étudiants et de la disponibilité du matériel sur le lieu du cours ou chez les apprenants (téléphones portables, wifi, ordinateurs, haut-parleurs, etc.)

Difficultés and obstacles

Organisation:

- Il ne reste pas assez de temps pour expliquer les règles et jouer au jeu (les apprenants doivent se précipiter pour terminer le jeu ou le jeu doit être arrêté brusquement à la fin de la leçon).
- Trop de temps > Les apprenants terminent le jeu plus rapidement que prévu et doivent attendre pour passer à l'activité suivante. > Ils s'ennuient et se désintéressent de la leçon.
- Les règles étaient trop nombreuses ou trop difficiles à comprendre pour les apprenants > Ainsi, les apprenants peuvent se sentir stressés et refuser complètement de jouer. D'autre part, si les règles ne sont pas comprises correctement, les apprenants risquent de ne pas ressentir le bénéfice que le jeu apporte à leur apprentissage.
- Le jeu n'est pas adapté au niveau de langue des apprenants > Les apprenants s'ennuient si le jeu est perçu comme peu stimulant ou se sentent stressés si le jeu est trop avancé pour leur niveau.
- Le jeu lui-même n'est pas attrayant (par exemple, le matériel est en mauvais état en raison d'une utilisation fréquente, les images sont dépassées, la police et la taille des images sont petites, etc.
- Le matériel nécessaire pour jouer au jeu est manquant ou ne fonctionne pas.

Le timing

- Le jeu a été utilisé à un moment inapproprié (lorsque la structure à utiliser était inconnue des apprenants, mauvais moment de la journée ou de la semaine). Les étudiants peuvent être trop fatigués ou ne pas être d'humeur à jouer à un jeu.
- En raison des limitations de temps et de programme, les enseignants doivent normalement couvrir l'ensemble du contenu et du matériel, sur lesquels les étudiants seront testés, et il n'est pas toujours facile d'incorporer des jeux dans la classe.

Le caractère de l'enseignant

- Dans les groupes d'apprenants sceptiques à l'égard des jeux en classe, les enseignants doivent afficher une attitude positive à l'égard des jeux afin de convaincre les apprenants de les essayer.
- Les enseignants doivent également être capables de jouer et de surjouer parfois pour aider les étudiants à se sentir à l'aise et à vouloir participer à l'activité.

Students' personality and learning styles

- Les élèves ont des styles d'apprentissage et des préférences différents et peuvent ne pas aimer les jeux en classe.
- Les élèves peuvent considérer que les jeux sont puérils et ne pas voir l'intérêt de jouer en classe..

Best practices for implementing games in the learning process

Pour que les jeux d'apprentissage soient un succès, un certain nombre de critères doivent être remplis :

- Les jeux doivent avoir non seulement un objectif d'apprentissage, mais aussi un objectif de jeu.
- Ils doivent être conçus de manière passionnante et encourager une action active.
- Ils peuvent, mais ne doivent pas nécessairement, avoir un caractère compétitif. Pour les jeux à caractère compétitif, les groupes de jeu doivent toujours être constitués à nouveau, et de manière hétérogène, afin que les mêmes personnes ne gagnent ou ne perdent pas encore et encore.
- Les règles doivent être peu nombreuses et bien expliquées. Les démonstrations peuvent également être très utiles, car elles peuvent aider

les élèves à comprendre le jeu et à en respecter les règles. Dans le cas contraire, ils ne comprendront pas le but du jeu et risquent de ne pas en tirer les bénéfices escomptés.

- Il est avantageux que les jeux d'apprentissage donnent l'occasion de s'auto-évaluer.
- Le déroulement du jeu ne doit pas être perturbé par des corrections d'erreurs. Les erreurs ne seront discutées ensemble qu'après le match.
- Les jeux d'apprentissage doivent être adaptés aux besoins d'apprentissage des apprenants. Il peut s'agir d'initier lentement les apprenants aux jeux d'apprentissage en classe.

2.6 Évaluer l'utilisation des jeux en classe

Pourquoi l'évaluation est-elle importante ?

L'évaluation des jeux et de leur impact sur le processus d'apprentissage des langues pour les migrants et les réfugiés est essentielle pour s'assurer qu'ils sont efficaces, adaptés aux besoins des apprenants et qu'ils constituent un investissement utile.

- **Évaluer l'efficacité :** L'évaluation de l'impact des jeux dans l'apprentissage des langues permet de déterminer dans quelle mesure ils sont efficaces pour atteindre les résultats d'apprentissage escomptés. Elle permet de savoir si les jeux aident les apprenants à améliorer leurs compétences linguistiques ou non, et quels aspects des jeux sont les plus utiles à l'apprentissage.
- **Identifier les meilleures pratiques :** L'évaluation des jeux et de leur impact peut aider à identifier les meilleures pratiques en matière d'apprentissage des langues par le jeu pour les migrants et les réfugiés. Ces informations peuvent être utilisées pour éclairer le développement de futurs jeux d'apprentissage linguistique et pour améliorer ceux qui existent déjà.
- **L'adaptation aux besoins des apprenants :** L'évaluation des jeux et de leur impact peut aider à identifier les besoins spécifiques des apprenants et à adapter les jeux pour répondre à ces besoins. Par exemple, si une évaluation révèle qu'un jeu particulier n'est pas efficace pour un certain groupe d'apprenants, les développeurs peuvent modifier le jeu pour mieux répondre à leurs besoins.
- **Justifier les ressources :** L'évaluation de l'impact des jeux dans l'apprentissage des langues peut également contribuer à justifier l'allocation de ressources pour leur développement et leur mise en œuvre. S'il est démontré qu'un jeu est efficace pour améliorer les compétences

linguistiques, il devient alors plus facile d'obtenir un financement pour la poursuite du développement et une mise en œuvre plus large.

Critères d'évaluation

L'objectif des jeux d'apprentissage est double : (1) être amusant et divertissant et (2) être éducatif. L'évaluation doit donc se faire à deux niveaux : (a) l'évaluation du jeu lui-même et (b) l'évaluation des progrès de l'apprentissage. Actuellement, la recherche offre peu de critères pour évaluer l'efficacité des jeux d'apprentissage.

Évaluation du jeu

The following questions should be taken into consideration when assessing the game itself:

- Le temps prévu était-il suffisant pour jouer le jeu ?
- Les instructions étaient-elles claires pour les apprenants ?
- Le jeu était-il adapté au groupe cible (niveau de langue, thème, tranche d'âge, etc.) ?
- Est-il nécessaire d'apporter des modifications (c'est-à-dire d'ajouter des explications, d'adapter le jeu ou le contenu du jeu au groupe cible) ?
- Les apprenants ont-ils apprécié le jeu ??

Évaluer les progrès de l'apprentissage

L'évaluation décrit le processus consistant à utiliser des données pour démontrer que les buts et objectifs d'apprentissage énoncés sont effectivement atteints. L'évaluation peut être décrite comme (1) sommative, c'est-à-dire qu'elle est réalisée à la fin d'un processus d'apprentissage et teste les résultats globaux, et (2) formative, c'est-à-dire qu'elle est mise en œuvre et présente tout au long du processus d'apprentissage et qu'elle contrôle en permanence les progrès et les échecs.

Évaluation sommative

L'objectif de l'évaluation sommative est d'évaluer l'apprentissage de l'élève à la fin d'une unité d'enseignement en le comparant à une norme ou à un point de référence. Les évaluations sommatives ont souvent des enjeux importants, ce qui signifie qu'elles ont une valeur de point élevée.

En ce qui concerne les jeux d'apprentissage, les chercheurs parlent également d'évaluation de l'achèvement. Ce type d'évaluation consiste à déterminer si le

joueur a terminé le jeu avec succès. Dans un environnement d'enseignement traditionnel, cela équivaut à demander : «L'élève a-t-il trouvé la bonne réponse ?» et un critère aussi simple que celui-ci pourrait être le premier indicateur que l'élève comprend suffisamment le sujet. Cependant, l'utilisation de cette seule méthode pose de nombreux problèmes, par exemple :

- Les joueurs pourraient tricher
- Il est difficile de déterminer si le joueur a réellement appris la matière ou s'il a appris à terminer le jeu.

La méthode la plus courante de post-évaluation (= évaluation sommative) consiste actuellement à tester les connaissances des joueurs sur ce qu'ils ont appris par le biais d'une enquête, d'un test, d'un questionnaire, de projets finaux ou d'une évaluation par l'enseignant.

Évaluation formative

L'objectif de l'évaluation formative est de suivre l'apprentissage des étudiants afin de fournir un retour d'information continu qui peut être utilisé par les enseignants pour améliorer leur enseignement et par les étudiants pour améliorer leur apprentissage. Plus précisément, les évaluations formatives :

- aident les élèves à identifier leurs forces et leurs faiblesses et à cibler les domaines à travailler.
- aident les enseignants à reconnaître les points sur lesquels les élèves ont des difficultés et à résoudre les problèmes immédiatement
- permettent aux apprenants et aux éducateurs d'évaluer les progrès plus fréquemment.frequently

Les évaluations formatives sont généralement peu exigeantes, c'est-à-dire qu'elles n'ont pas ou peu de valeur numérique. Elles peuvent toutefois ressembler à une évaluation sommative. La différence est que les résultats ne sont pas toujours enregistrés ou partagés avec d'autres. Ils sont simplement utilisés pour mettre en évidence les domaines qui nécessitent un travail plus approfondi, qui est ensuite intégré dans les leçons et les activités futures.

Cependant, les évaluations formatives présentent également certains inconvénients :

- Ils peuvent être démotivants pour les apprenants qui saisissent les concepts plus rapidement et qui doivent assister à des enseignements répétés sur les mêmes sujets.
- Ils peuvent être très chronophages pour les enseignants et entraîner une augmentation de la charge de travail et un stress inutile.

Exemples d'évaluations formatives concernant les jeux d'apprentissage :

Évaluer le jeu d'apprentissage	Évaluer les progrès de l'apprentissage
<p>Sondage en direct à la fin d'un jeu</p> <p>Discussion en classe sur le jeu</p> <p>Des questions à réponse courte sur certains aspects du jeu</p> <p>Sondage par emoji/cartes rouges, jaunes et vertes pour montrer leur opinion sur le jeu</p>	<p>Un quiz (en ligne) sur les structures/expressions à pratiquer sur les plateformes (Quizziz, Kahoot, Socrative et.c)</p> <p>Questions à réponse courte (complétez les phrases)</p> <p>Formulaires d'avis</p> <p>Enquête par emoji/cartes rouges, jaunes et vertes indiquant la compréhension d'une leçon par les élèves</p> <p>Nuage de mots clés</p>

3 - Jeux pour différentes formes d'enseignement

3.1 Enseigner la grammaire par le jeu

Types de jeux

La grammaire, bien que nécessaire à une communication réussie, est toujours un sujet aride pour la plupart des apprenants et nécessite une grande motivation pour l'apprentissage. Afin de rendre un cours de grammaire efficace, bénéfique et intéressant, un enseignant doit utiliser des techniques bien développées et fascinantes dans la salle de classe.

Les types de jeux suivants sont les plus fréquemment utilisés dans l'enseignement de la grammaire :

- Chansons et poèmes (combinés à des textes à trous ou à trous)
- Domino (par exemple : adjectifs, verbes irréguliers, pronoms)
- Jeux de société
- Jeu de bataille navale
- Cubes à verbes
- Jeu de mémoire
- Bingo
- 20 Questions / Jeux de détective
- Jeu du serpent et de l'échelle

Présentation des jeux correspondants développés dans le cadre du projet

Les jeux suivants ont été développés pour enseigner et pratiquer la grammaire :

Sujet	Niveau	Type de jeu	Jeu avec une brève description
Éducation et formation	A2	Grammaire et vocabulaire	Jeu de société, heures et routine
Éducation et formation	A2	Grammaire	Domino, créer des phrases avec des verbes/des images
Éducation et formation	A1	Grammaire	Jeu de cartes pour les verbes au présent
Santé	A1	Grammaire et vocabulaire	1. Les images d'une carte correspondent au mot d'une carte d'un autre jeu. Image d'un médecin = médecin, image d'un chimiste = chimiste, etc. Image d'une ecchymose = ecchymose, Image d'une tête qui palpite = mal de tête
Santé	A1	Grammaire et vocabulaire	Une visite chez le médecin Les élèves disposent de cartes sur lesquelles figurent des mots formant des phrases décrivant des problèmes de santé. Toutes les équipes ont les mêmes phrases. Les élèves travaillent en équipe pour former des phrases complètes.
Santé	A1/A2	Grammaire/ Vocabulaire	Ce jeu peut être joué à différents niveaux au fur et à mesure que les apprenants acquièrent des connaissances linguistiques. Il peut s'agir d'une grande affiche dans une salle de classe pour l'enseignement, de documents A4 pour le travail en binôme ou d'une image sur un PowerPoint, etc.
Au marché	A2	Grammaire/ Vocabulaire	Jeu de société, de type Monopoly, dont les cases représentent des magasins. En lançant le dé sur la case de votre choix, vous devez demander le bon article à acheter. Chaque bonne réponse vous permet de rejouer, les mauvaises réponses vous font reculer.
Santé	A1/A2	Grammaire/ Vocabulaire	Mimer en parlant

Santé	A1	Grammaire / Vocabulaire	Choix sur la santé -quizziz Vocabulaire
Aumarché	A1/A2	Grammaire et vocabulaire	Les objets du quotidien Quizz - vocabulaire
Relations sociales, loisirs et divertissements	A2	Grammaire/ Vocabulaire, écoute et écriture	Story telling: Raconter de nouvelles histoires sur leurs loisirs et leurs centres d'intérêt
Relations sociales, loisirs et divertissements	A1/A2	Grammaire/ Vocabulaire	Jeu de mime : Apprendre les loisirs
Relations sociales, loisirs et divertissements	A1/A2	Grammaire et vocabulaire, compétences en matière de rédaction et de présentation	Phrases de liaison : les participants pourront apprendre à créer 18 phrases avec des mots liés à la vie et aux loisirs des gens.
Identité personnelle et maison	A1/A2	Grammaire, vocabulaire, écoute et lecture	Jeu de société : Dés et cartes, le participant avance sur le plateau et à chaque tour il doit répondre à des questions sur lui-même ou il peut choisir un défi à la place..
Identité personnelle et maison	A2	Grammaire, vocabulaire et écoute	Jeu de rôle pour se faire un nouvel ami.
Au marché	A1/A2	Grammaire, vocabulaire et lecture	Puzzle (différents dialogues sur l'organisation d'un dîner) : mettez les phrases dans l'ordre pour recréer le dialogue.
Vie professionnelle et services sociaux	A2	Grammaire, vocabulaire, expression orale, écoute	JEU DE RÔLE Jeu 1 : L'apprenant 1 prépare une série de questions en tant qu'interviewer pour un poste. L'apprenant 2 doit répondre aux questions en tant que candidat. Ensuite, ils inversent les rôles. Jeu 2 : la même dynamique pour les services sociaux dans 2 sujets différents (par exemple, demander de l'aide pour les services d'éducation pour leurs enfants, demander des informations sur les services de santé).
Services sociaux	A1	Vocabulaire, grammaire et lecture	Jeu de mots (dans un sac/une boîte) avec des aimants pour composer une phrase facile.

Test et remarques sur les jeux

Nom du jeu	
Niveau	
Les mécanismes du jeu étaient-ils appropriés ?	<input type="checkbox"/> OUI / <input type="checkbox"/> NON Expliquez pourquoi :
Les objectifs d'apprentissage ont-ils été atteints ?	<input type="checkbox"/> OUI / <input type="checkbox"/> NON Si vous avez choisi NON, expliquez pourquoi :
Les instructions sont-elles claires et compréhensibles ?	<input type="checkbox"/> OUI / <input type="checkbox"/> NON Si vous avez choisi NON, expliquez pourquoi :
Le jeu est-il adapté à la nature de la classe ?	<input type="checkbox"/> OUI / <input type="checkbox"/> NON Si vous avez choisi NON, expliquez pourquoi :
Le jeu engage-t-il les apprenants et déclenche-t-il l'apprentissage et l'interaction sociale ?	<input type="checkbox"/> OUI / <input type="checkbox"/> NON Si vous avez choisi NON, expliquez pourquoi :
Pensez-vous que le jeu aide les participants à apprendre de nouveaux mots de manière efficace ?	<input type="checkbox"/> OUI / <input type="checkbox"/> NON Si vous avez choisi NON, expliquez pourquoi :
Pensez-vous que le langage du jeu est approprié pour un apprenant de niveau A1 / A2 ?	<input type="checkbox"/> OUI / <input type="checkbox"/> NON Si vous avez choisi NON, expliquez pourquoi :
Pensez-vous pouvoir mettre en œuvre ces jeux dans votre classe ?	<input type="checkbox"/> OUI / <input type="checkbox"/> NON Si vous avez choisi NON, expliquez pourquoi :

**Recommanderiez-vous d'apporter des modifications spécifiques aux jeux ?
Les quels ?**

Expliquez pourquoi

Créer des jeux pour enseigner la grammaire

Comme nous l'avons vu plus haut, il existe une grande variété de jeux pour l'enseignement et la pratique de la grammaire. Les enseignants peuvent donc soit s'inspirer d'une grande variété de jeux déjà existants, soit développer leurs propres jeux pour les adapter aux besoins, aux intérêts et aux niveaux linguistiques de leurs apprenants. Ils peuvent aussi développer leurs propres jeux pour les adapter aux besoins, aux intérêts et aux niveaux de langue de leurs apprenants. Les plateformes en ligne suivantes aident les enseignants à créer des jeux attrayants :

Cube Creator

Cube Creator est une application en ligne qui permet aux enseignants de créer des cubes qui peuvent ensuite être téléchargés au format PDF, imprimés et assemblés pour être utilisés en classe (les cubes sont déjà accompagnés de lignes de découpe et de pliage). Le site web de l'application propose quatre types de cubes différents : biographie, mystère, histoires, ainsi qu'un modèle pour créer votre propre cube personnalisé.

 Lien:

<https://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator>

Knowledge Mouse

Knowledge Mouse est un site web qui comprend un outil très simple pour générer des grilles de recherche de mots. Les enseignants peuvent créer une recherche de mots en saisissant uniquement des mots ou également des instructions ou des questions. Ce générateur permet également aux enseignants de personnaliser les couleurs, la police et l'image de fond de leur soupe à l'alphabet. Une fois créée, l'activité peut être imprimée et apportée en classe.

 Lien:

http://knowledgemouse.com/km/puzzles/new?from_path=home_btn#puzzles_new

Canva

Canva est un outil en ligne très complet pour les cours de langues qui permet aux enseignants de créer des affiches, des cartes postales, des dépliants, des publicités, des logos, des cartes, des couvertures, des infographies, etc. facilement et intuitivement à l'aide de modèles personnalisables ou de leur propre matériel. Il permet également à plusieurs utilisateurs de collaborer sur le même document en même temps et le résultat peut être partagé via un lien ou téléchargé au format PDF.

🔗 Lien: <https://www.canva.com/create>

Outils pour les éducateurs

Ce site web permet aux enseignants de concevoir divers supports tels que des mots cachés, des dés, des jeux de société, des mots croisés, des jeux de bingo, des labyrinthes, des dominos, des dictionnaires d'images, etc. Tous les supports peuvent être créés gratuitement et imprimés.

🔗 Lien: <https://www.toolsforeducators.com/dominoes>

Créer un jeu pour enseigner la grammaire - créer un jeu de dominos

Outre les sites web présentés ci-dessus, les sites web ci-dessous peuvent être utilisés pour créer des dominos en tant que ressource pédagogique.

- Tools for Educators:
<https://www.toolsforeducators.com/dominoes>
- Blank Domino Template:
<https://www.twinkl.de/resource/t-n-1465--blank-domino-template>
- Canva:
<https://www.canva.com/p/templates/EAFGS3qrk5c-colorful-fun-school-supplies-domino-game/>
- isl collective Domino Game Template:
<https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/domino-game-template/49556>

Nous vous expliquons ici, étape par étape, comment créer un domino à l'aide de Tools for Educators.

Avant de commencer, vous devez avoir préparé un sujet de grammaire que vous souhaitez réviser, y compris, par exemple, une liste de verbes à un temps spécifique. Pour cette démonstration, nous allons créer un domino sur la routine quotidienne (pour la 3ème personne).

1. Allez sur le site <https://www.toolsforeducators.com/dominoes/>. Vous verrez cette page..



2. Faites défiler vers le bas jusqu'à ce que vous trouviez les routines quotidiennes et sélectionnez le texte orange «Images & texte»

images only	images & text	images only	images & text	images only	images & text
classroom: images only	images & text	months: images only	images & text	St. Patrick's: images only	images & text
clothing: images only	images & text	music: images only	images & text	super powers: images only	images & text
colors: images only	images & text	nationalities: images only	images & text	Thanksgiving: images only	images & text
countries: images only	images & text	nature: images only	images & text	time: images only	images & text
daily routines: images only	images & text	numbers: images only	images & text	tools: images only	images & text
Easter: images only	images & text	part-time jobs: images only	images & text	transportation: images only	images & text
family: images only	images & text	passive tense: images only	images & text	Valentine's: images only	images & text
fantasy: images only	images & text	people: images only	images & text	vegetables: images only	images & text
feelings: images only	images & text	phrasal verbs: images only	images & text	verbs: images only	images & text

3. Selon les instructions du site web, «vous pouvez créer 10 dominos par page avec votre texte et vos images personnalisés». Je vous suggère de commencer par cliquer sur la flèche dans la boîte à images et de sélectionner une action, puis de continuer en en sélectionnant une dans chaque boîte à images.

Make and print dominoes with text and images. You can make 10 dominoes per page with your custom text and images of your choice. Use these by themselves or mix them with the image only and text only templates.



Your image category is **Dailyroutines**.

(To change the image category or choose a different domino layout, see the [printable dominoes](#) page.)

Information for domino 1:

text:

image:

Information for domino 2:

text:

image:

Utilisons la liste de tâches suivante pour cet exemple:

- go to school
- wake up
- do homework
- brush teeth
- eat lunch
- take a shower
- get dressed
- wash face
- eat breakfast
- go to bed

(To change the image category or choose a different domino layout, see the [printable dominoes](#) page.)

Information for domino 1:

text:

image:

Information for domino 2:

text:

image:

Information for domino 3:

text:

image:

Information for domino 4:

text:

image:

Information for domino 5:

text:

image:

Information for domino 6:

text:

image:

Information for domino 7:

text:

image:

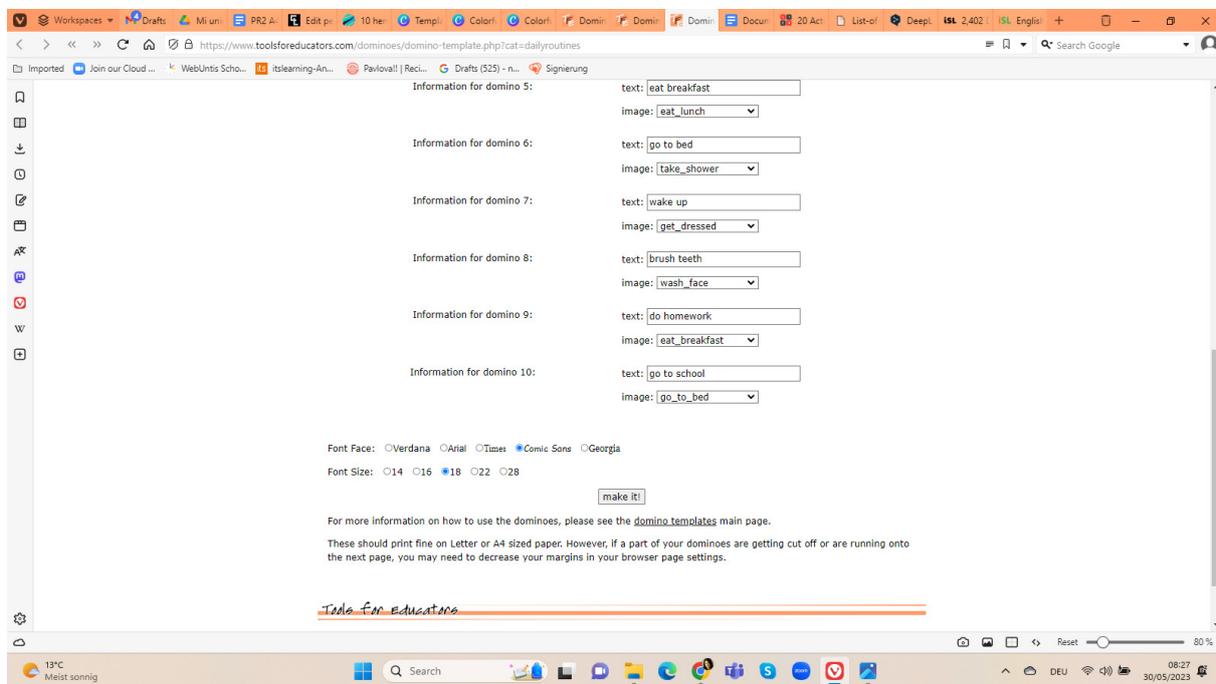
Information for domino 8:

text:

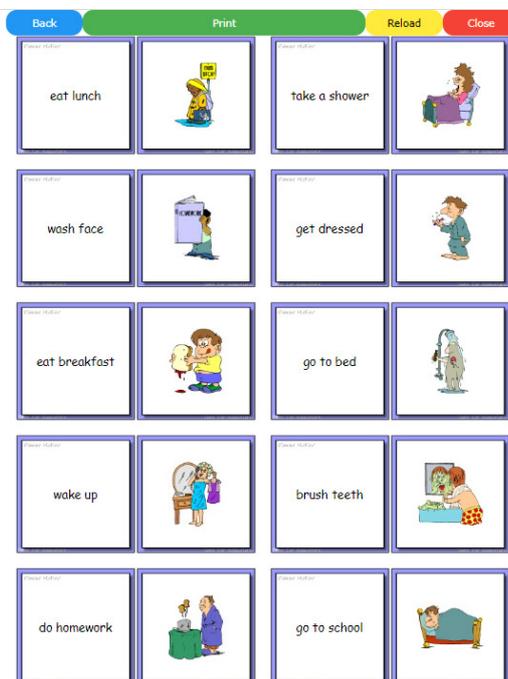
4. Il ne vous reste plus qu'à remplir les zones de texte en répétant les actions de la même liste, mais cette fois dans un ordre différent.

Information for domino 1:	text: <input type="text" value="eat lunch"/>
	image: <input type="text" value="go_to_school"/>
Information for domino 2:	text: <input type="text" value="take a shower"/>
	image: <input type="text" value="wake_up"/>
Information for domino 3:	text: <input type="text" value="wash face"/>
	image: <input type="text" value="do_homework"/>
Information for domino 4:	text: <input type="text" value="get dressed"/>
	image: <input type="text" value="brush_teeth"/>
Information for domino 5:	text: <input type="text" value="eat breakfast"/>
	image: <input type="text" value="eat_lunch"/>
Information for domino 6:	text: <input type="text" value="go to bed"/>
	image: <input type="text" value="take_shower"/>
Information for domino 7:	text: <input type="text" value="wake up"/>
	image: <input type="text" value="get_dressed"/>
Information for domino 8:	text: <input type="text" value="brush teeth"/>

5. Choisissez ensuite votre « Police de caractères » et votre « Taille de police » préférés et cliquez enfin sur « Faites-le ! »



6. Voici votre domino terminé. Si tout vous semble correct, vous pouvez l'imprimer. Si ce n'est pas le cas, vous pouvez revenir en arrière et le modifier.



Adapter les jeux aux besoins spécifiques des apprenants migrants

Évolution des compétences technologiques

Pour la plupart des apprenants, il est amusant de jouer à un jeu ou de créer eux-mêmes des jeux pour montrer ce qu'ils ont appris. Cependant, dans le cas d'apprenants ayant de faibles compétences en TIC ou dans le cas de lieux de cours ne disposant pas de l'équipement nécessaire, il sera nécessaire de procéder à quelques ajustements :

- Imprimez tous les supports de jeu avant les leçons.
- Si vous souhaitez que les apprenants créent eux-mêmes les jeux, imprimez des modèles vierges où les apprenants pourront remplir les mots à la main au lieu de leur demander d'utiliser des outils de conception en ligne.
- Utilisez des mises en page simples et claires.
- Utilisez une police de caractères facile à lire.
- Utilisez une taille de police plus grande.

Modification pour tenir compte des différences linguistiques

Les jeux créés dans le cadre de ce projet l'ont été à l'origine en anglais, puis traduits dans les langues des pays partenaires. Ils pourraient également être traduits dans d'autres langues ou modifiés en fonction des besoins de chaque groupe d'apprentissage. Lors de la traduction des jeux de l'anglais vers l'allemand, les modifications suivantes ont été apportées :

- Comme il n'existe pas de temps progressif, les jeux utilisant le présent progressif ont été remplacés par le présent simple (Päsens) en allemand.
- Certains jeux utilisaient la forme du passé simple. Celle-ci a été remplacée par le present perfect (Perfekt) en allemand, car l'équivalent allemand du passé simple (Präteritum) est généralement introduit à la fin du niveau A2 ou au début du niveau B1.
- En ce qui concerne le vocabulaire, certains mots utilisés dans les jeux ont été remplacés par des mots plus simples de niveau A1 ou A2.

Lors de la traduction des jeux de l'anglais vers le français, les modifications suivantes ont été apportées :

- Chaque fois que cela a été possible, il a été décidé d'utiliser la forme impérative du présent simple pour donner des instructions aux apprenants, car c'était la plus facile à comprendre.
- Les phrases françaises étant plus longues que les phrases anglaises, il a parfois fallu trouver des mots plus courts ou transformer des phrases passives en phrases actives afin de réduire la longueur du texte et de respecter la mise en page d'origine.
- Pour certains jeux et lorsque l'espace était suffisant, les équivalents masculin et féminin du mot « apprenant » ont été ajoutés et pas seulement l'équivalent masculin qui est considéré comme « neutre » en français, afin de rendre les instructions aussi inclusives que possible sans utiliser de point médian (qui peut empêcher les apprenants de lire facilement parce qu'il coupe les mots au milieu).

Dans le cas de la version espagnole, aucune adaptation significative n'a été effectuée. Quelques changements mineurs ont toutefois été apportés à la formulation de certaines phrases, car la version anglaise était trop directe pour la langue et la culture espagnoles. Quelques adaptations ont également été apportées au vocabulaire, car dans certains exercices, des mots anglais différents ont été utilisés alors qu'en espagnol, il s'agissait de synonymes.

Lors de la traduction des jeux et des activités de l'anglais vers le grec, plusieurs petites adaptations ont eu lieu, étant donné que la langue grecque utilise une structure légèrement différente. Le grec étant une langue sexuée, le vocabulaire

relatif aux professions comprend à la fois des formes féminines et masculines. Il n'y a pas de présent continu ni de futur, et les deux formes ont donc été adaptées respectivement au présent simple et au futur simple. Il n'y a pas d'infinitif en grec moderne, donc la forme la plus simple du subjonctif est incluse dans certaines phrases, telle qu'elle est utilisée habituellement au niveau débutant. Des adaptations secondaires dans la structure des phrases (affectant les jeux de cartes, principalement) ont été nécessaires, en particulier dans l'utilisation des pronoms possessifs et des adjectifs.

Les informations et les exercices se rapportant au pays d'accueil/à la langue cible ont bien entendu été adaptés pour correspondre aux données, à la culture et aux situations grecques.

Lors de la traduction des jeux de l'anglais vers l'italien, les modifications suivantes ont été apportées :

- L'italien ayant un système de conjugaison des verbes complexe, plusieurs changements ont été apportés afin d'adapter les activités et de les rendre pertinentes pour les apprenants A1-A2 ;
- L'italien est une langue flexionnelle. Par conséquent, une attention particulière a été portée pour préciser que les terminaisons des mots modifient le sens. Les articles, les noms, les pronoms, les adjectifs et les articles peuvent être masculins, féminins, singuliers ou pluriels en fonction de leur terminaison.
- En italien, les phrases interrogatives ont la même structure que les phrases affirmatives.

3.2 Enseigner le vocabulaire par le jeu

Présentation des jeux développés dans le cadre du projet

La connaissance du vocabulaire est largement considérée comme la pierre angulaire de l'apprentissage des langues, car la réussite des apprenants dépend généralement de la quantité de vocabulaire qu'ils peuvent utiliser dans la communication. En outre, le vocabulaire est un aspect fondamental de la maîtrise des compétences linguistiques en matière de lecture, d'écoute, d'écriture et d'expression orale.

Les jeux suivants ont été développés dans le cadre du projet :

Sujet	Niveau	Type de jeu	Jeu avec une brève description
Éducation et formation	A2	Grammaire et vocabulaire	Jeu de société, heures et routine
Éducation et formation	A1	Vocabulaire, questions à choix multiples et questions à compléter	Quizz, vocabulaire
Éducation et formation	A1	vocabulaire	Jeu "Dites le nom", vocabulaire de la classe
Santé	A1	Grammaire et vocabulaire	1. Les images d'une carte correspondent au mot d'une carte d'une autre série. Image d'un médecin = docteur, image d'un chimiste - chimiste, etc. Image d'une ecchymose = ecchymose, Image d'une tête qui palpite = mal de tête
Santé	A1	Grammaire et vocabulaire	Une visite chez le médecin Les élèves disposent de cartes sur lesquelles figurent des mots formant des phrases décrivant des problèmes de santé. Toutes les équipes ont les mêmes phrases. Les élèves travaillent en équipe pour former des phrases complètes.
Santé	A1/A2	Grammaire et vocabulaire	Ce jeu peut être joué à différents niveaux au fur et à mesure que les apprenants acquièrent des connaissances linguistiques. Il peut s'agir d'une grande affiche dans une salle de classe pour l'enseignement, de documents A4 pour le travail en binôme ou d'une image sur un ppt, etc.
Au marché	A2	Grammaire et vocabulaire	Jeu de société, de type Monopoly, dont les cases représentent des magasins. En lançant le dé sur la case de votre choix, vous devez demander le bon article à acheter. Chaque bonne réponse vous permet de rejouer, les mauvaises réponses vous font reculer.
Santé	A1/A2	Grammaire et vocabulaire	Mimer en parlant
Santé	A1	Grammaire et vocabulaire	Choix de santé -quizziz Vocabulaire
Au marché	A1/A2	Grammaire et vocabulaire	Les objets du quotidien Quizz - vocabulaire

Relations sociales, loisirs et divertissements	A2	Grammaire/Vocabulaire, écoute et écriture	Story telling: Raconter de nouvelles histoires sur leurs loisirs et leurs centres d'intérêt
Relations sociales, loisirs et divertissements	A1	Vocabulaire, questions à choix multiples et questions à compléter	Quizziz: Vocabulaire
Relations sociales, loisirs et divertissements	A2	Vocabulaire, questions à choix multiples et questions à compléter	Quizziz : Vocabulaire sur le sport
Relations sociales, loisirs et divertissements	A1/A2	Grammaire/Vocabulaire	Jeu de mime : Apprendre les loisirs
Relations sociales, loisirs et divertissements	A1	Vocabulaire	Jeu de catégorie : le jeu aidera les participants à se familiariser avec les différents festivals du pays d'accueil.
Relations sociales, loisirs et divertissements	A1/A2	Grammaire et vocabulaire, compétences en matière de rédaction et de présentation	Phrases de liaison : les participants pourront apprendre à créer 18 phrases avec des mots liés à la vie et aux loisirs des gens.
Identité personnelle et maison	A1/A2	Grammaire, vocabulaire, écoute et lecture	Jeu de société : Dés et cartes, le participant avance sur le plateau et à chaque tour il doit répondre à des questions sur lui-même ou il peut choisir un défi à la place.
Identité personnelle et maison	A1	Vocabulaire et lecture	Quizizz : complétez les phrases à trous.
Identité personnelle et maison	A1	Vocabulaire et lecture	Quizizz : quiz sur (avec des images) les actions que l'on peut faire dans une maison.
Identité personnelle et maison	A2	Vocabulaire et lecture	Quizizz : quiz vrai/faux pour trouver des personnes dans une grande maison.
Identité personnelle et maison	A1/A2	Vocabulaire	Mimez pour découvrir les objets et les pièces d'une maison.
Identité personnelle et maison	A1	Vocabulaire	Chaise musicale : présentez-vous en bougeant (jeu collectif).
Identité personnelle et maison	A2	Grammaire, vocabulaire et écoute	Jeu de rôle pour se faire un nouvel ami.
Au marché	A1/A2	Vocabulaire	Bingo : complétez les grilles de loterie des différents magasins avec les mots correspondants.

Au marché	A1/A2	Grammaire, vocabulaire et lecture	Puzzle (différents dialogues sur l'organisation d'un dîner) : mettez les phrases dans l'ordre pour recréer le dialogue.
Au marché	A1	Vocabulaire	Twister : affichez des images ou des cartes sur le sol et invitez les participants à marcher sur les éléments que vous nommez/décrivez.
Vie professionnelle et services sociaux	A2	Grammaire, vocabulaire, expression orale, écoute	<p>JEU DE RÔLE</p> <p>Jeu 1 : L'apprenant 1 prépare une série de questions en tant qu'interviewer pour un poste. L'apprenant 2 doit répondre aux questions en tant que candidat. Ensuite, ils inversent les rôles.</p> <p>Jeu 2 : la même dynamique pour les services sociaux dans 2 sujets différents (par exemple, demander de l'aide pour les services d'éducation pour leurs enfants, demander des informations sur les services de santé).</p>
Services sociaux	A2	Vocabulaire, Lecture	Quizizz : Remplir les textes à trous
Vie professionnelle	A1	Vocabulaire	Quizizz : Les métiers
Services sociaux	A1	Vocabulaire, Écriture	Sudoku : des images avec des mots
Vie professionnelle	A1	Vocabulary, Writing, Grammar	Lettres mélangées pour composer des mots sur une image
Services sociaux	A1	Vocabulaire, grammaire et lecture	Jeu de mots (dans un sac/une boîte) avec des aimants pour composer une phrase facile.
Au marché	A1	Vocabulaire	Quizizz : Apprendre le nom des fruits et légumes
Au marché	A2	Vocabulaire, verbes	Quizizz : les participants seront capables de construire 10 phrases à l'aide de verbes, utiles pour faire les courses.

Test et remarques sur les jeux

Voici-dessus : Formulaire de retour d'information à développer par les partenaires ?

Créer des jeux de vocabulaire

Créer un jeu de mémoire pour la pratique du vocabulaire ou la révision

Les jeux de mémoire sont l'un des meilleurs moyens d'améliorer les compétences de base des élèves, car ils exigent des joueurs qu'ils fassent appel à leur mémoire pour terminer le jeu. Ils sont très flexibles et s'adaptent à tout type de sujet : vocabulaire, grammaire, lecture ou écriture.

Il existe un certain nombre de sites web proposant des modèles imprimables gratuits :

- Coolest printables:
<https://www.coolest-free-printables.com/blank-memory-game-cards/>
- Games4esl:
https://games4esl.com/powerpointgames/matching-game/#google_vignette
- Twinkl:
<https://www.twinkl.de/search?q=blank+matching+game+template>
- Pinterest:
<https://www.pinterest.de/pin/196399233738592770/>

There is also a wide variety of websites for creating online versions of memory games that can be played on the website or embedded into learning platforms:

- Interacty:
<https://interacty.me/products/memory-games>
- Puzzel.org:
<https://puzzel.org/en/features/create-memory>
- Match the Memory:
<https://matchthememory.com/login?redirect=%2Fcreate>

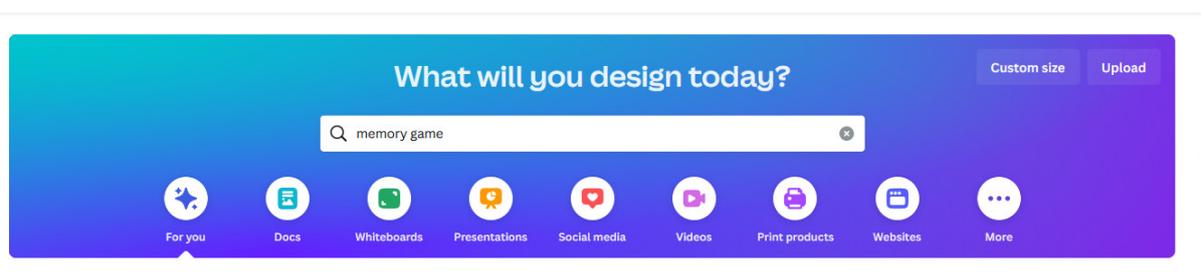
Nous vous expliquons ici, étape par étape, comment créer un jeu de mémoire à l'aide de Canva.

Avant de commencer, vous devez avoir préparé une liste de contenus que vous souhaitez mettre en pratique. Si vous prévoyez d'utiliser des images, vous pouvez soit utiliser vos propres images/photos, soit choisir parmi les images gratuites

proposées par Canva, soit utiliser des sites Web proposant des images libres de droits. Vous devez également disposer d'un compte Canva ou vous inscrire pour en obtenir un. Pour cette démonstration, nous allons créer un jeu de mémoire sur le matériel scolaire. Nous allons utiliser une combinaison d'images et de mots pour les éléments suivants :

- Stylo
- Crayon
- sac à dos
- gomme
- colle
- ciseaux
- taille-crayon
- livre

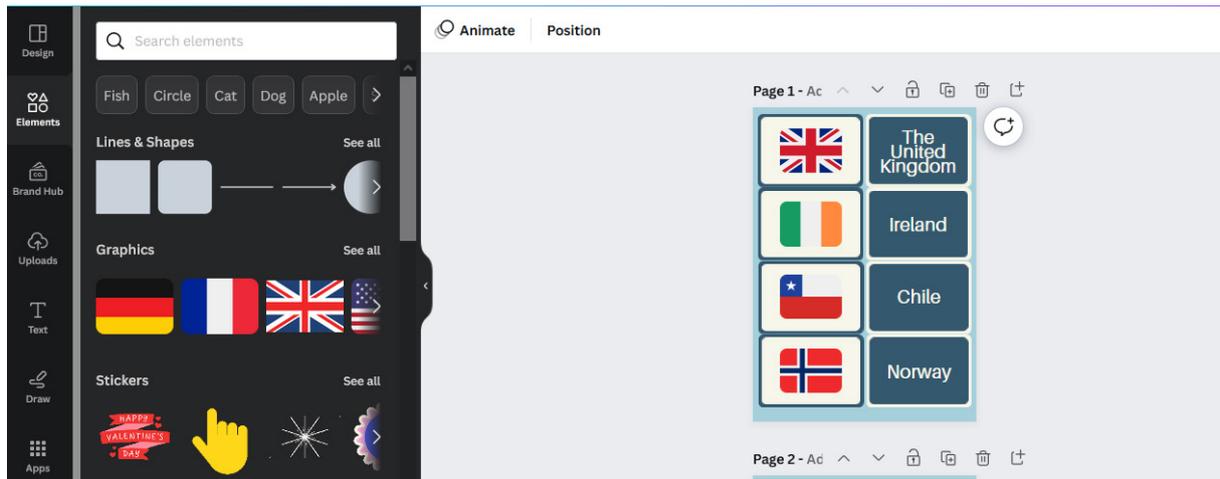
1. Allez sur <https://www.canva.com/> ou créez un compte gratuit.
2. Tapez «Jeu de mémoire» dans le champ de recherche. Cliquez sur "Entrée".



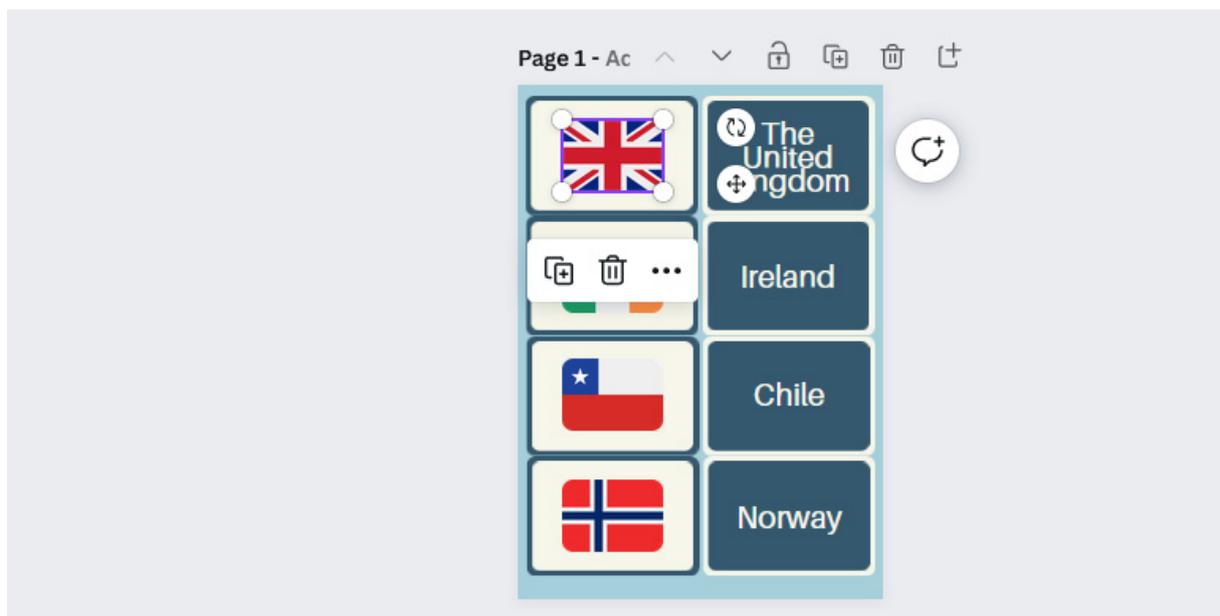
3. Choisissez un modèle. Canva vous propose des options gratuites et des modèles payants. Les versions payantes sont marquées d'une couronne. Cliquez sur le modèle de votre choix. L'écran suivant s'affiche :



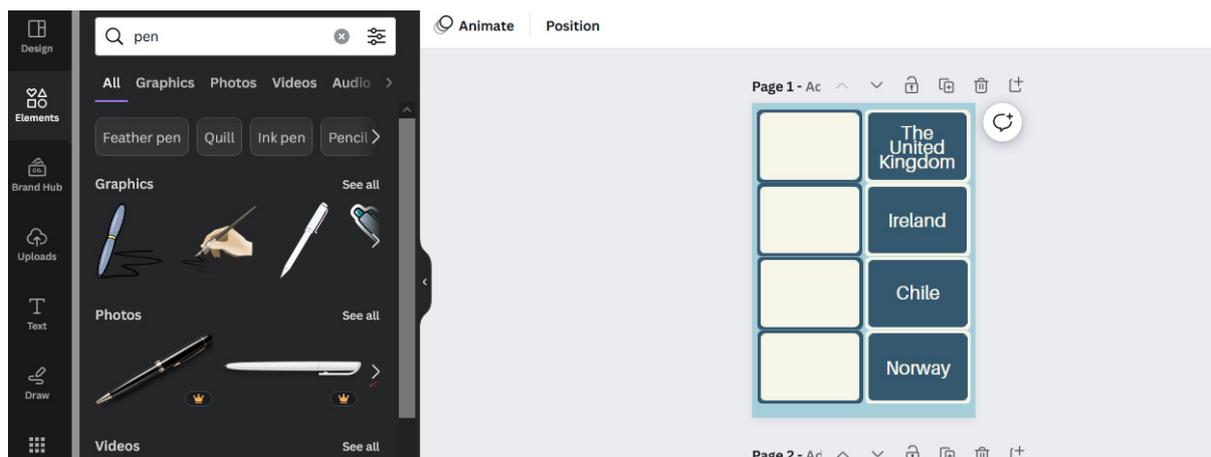
4. Cliquez sur «Personnaliser ce modèle» pour l'adapter à votre sujet. Vous pouvez maintenant modifier le texte et/ou les images.



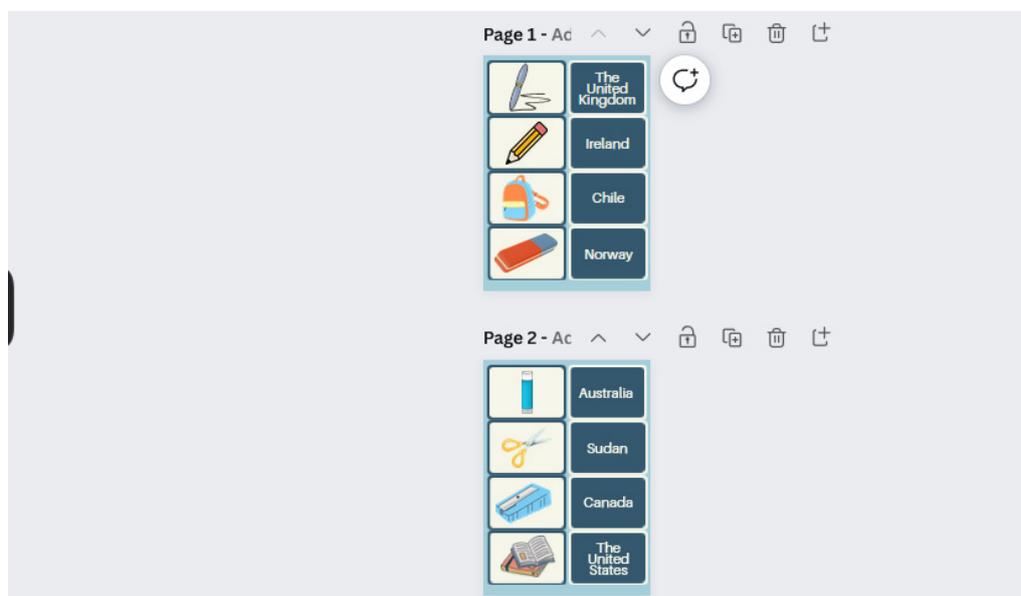
5. Tout d'abord, changeons les images. Cliquez sur l'image de votre modèle. Supprimez les images que vous souhaitez supprimer en cliquant sur l'icône de la poubelle.



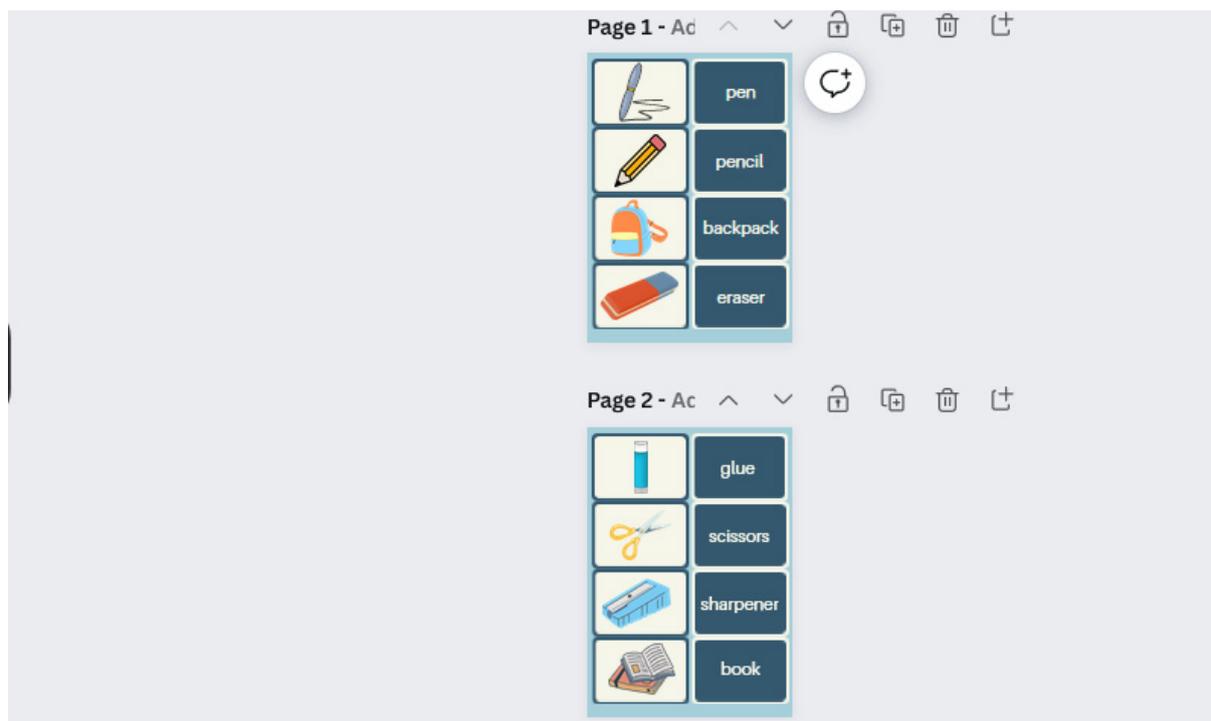
6. Pour trouver de nouvelles images à utiliser, cliquez sur «Éléments» dans le menu de gauche. Tapez “stylo” pour trouver une image appropriée.



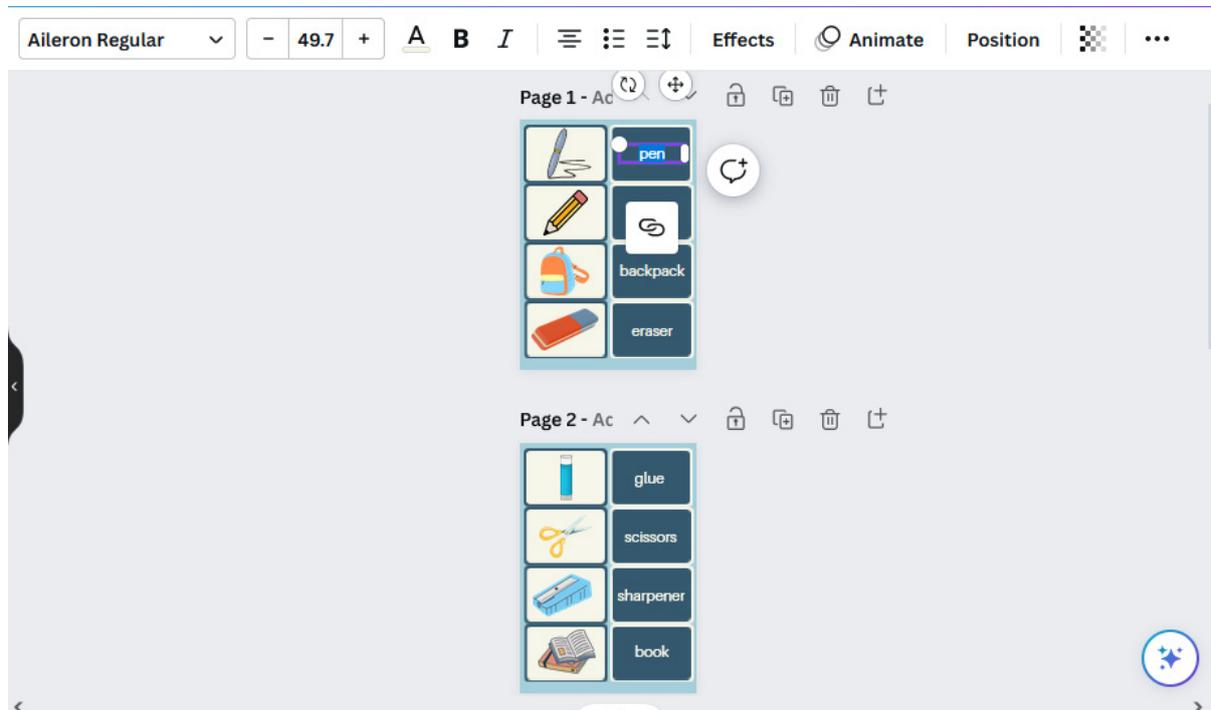
7. Là encore, Canva vous propose des images gratuites et des images payantes. Les options payantes sont signalées par le symbole de la couronne. Choisissez une image, cliquez dessus et faites-la glisser vers un espace vide dans votre modèle à droite. Vous pouvez ajuster la taille de vos images en cliquant sur l'image et en augmentant ou diminuant la taille en cliquant sur un coin de l'image et en la faisant glisser vers le haut ou vers le bas avec votre souris. Recherchez autant d'images que vous le souhaitez et faites-les glisser vers votre modèle.



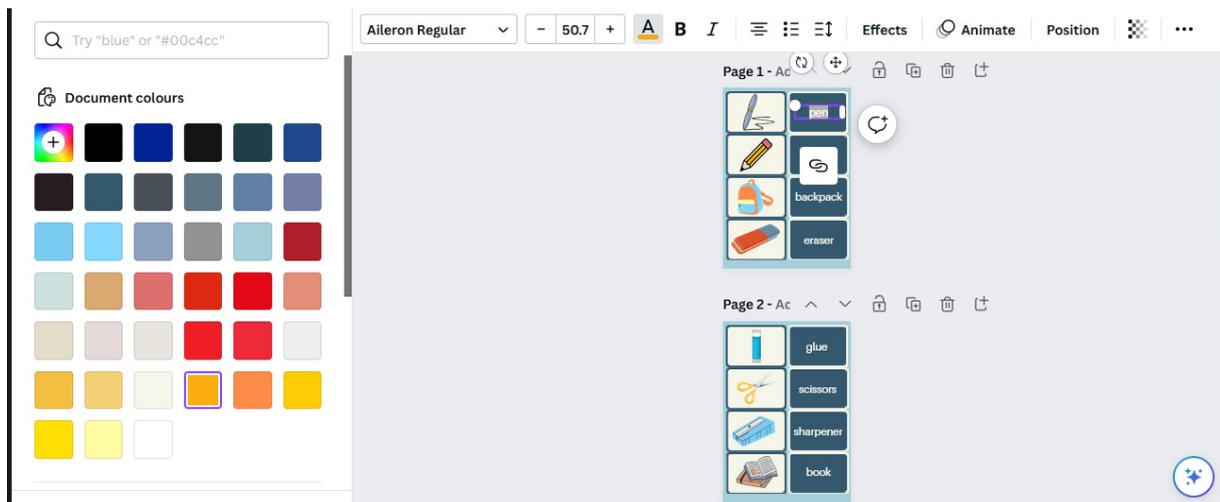
8. Ajoutons maintenant les noms correspondants. Vous pouvez le faire en cliquant sur le texte qui se trouve déjà dans le modèle et en supprimant simplement les lettres et en tapant vos mots.



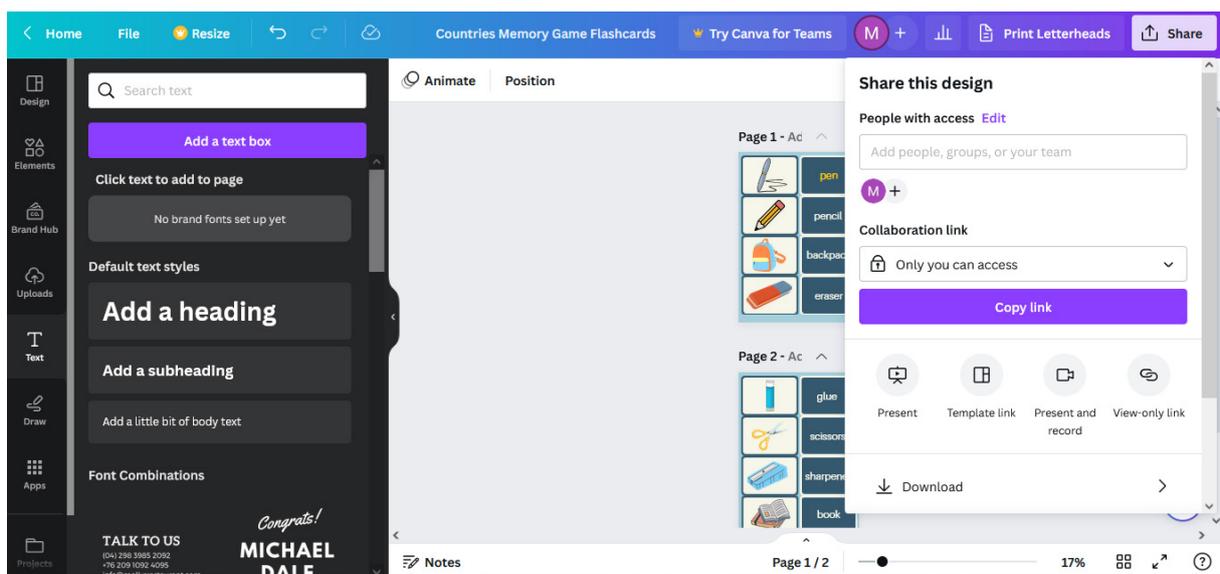
9. Vous pouvez modifier la police, la taille de la police et la couleur en sélectionnant le mot que vous souhaitez modifier.



- Appuyez sur l'icône du nom, de la taille et de la couleur de la police pour apporter les modifications souhaitées. Augmentons la taille de la police et changeons la couleur du blanc au jaune.



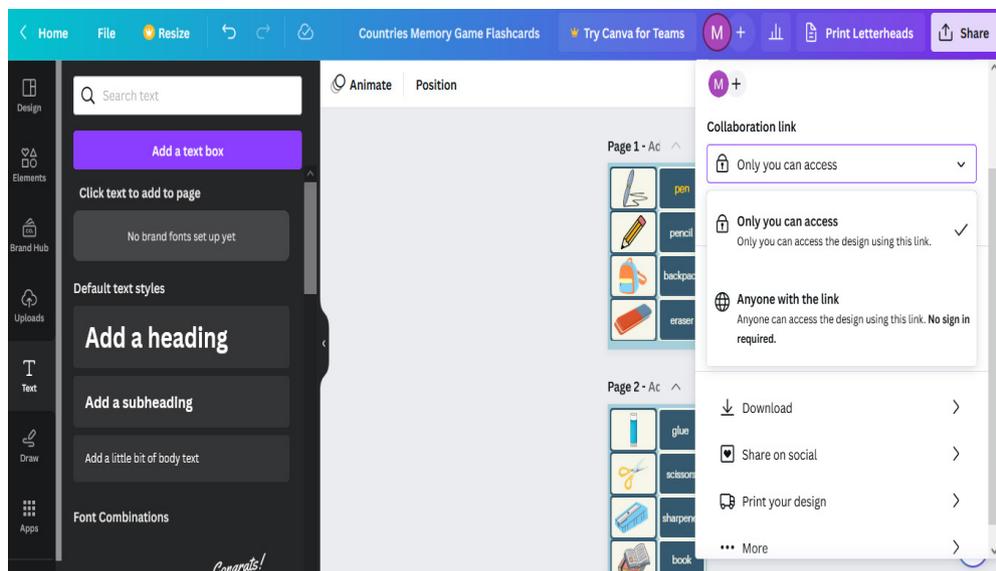
- Si vous souhaitez ajouter d'autres pages, vous pouvez le faire en cliquant sur le «+». La page sera alors dupliquée. Modifiez ensuite les images et le texte selon vos besoins.
- Si vous souhaitez supprimer des pages de votre modèle, cliquez sur l'icône de la poubelle.
- Si vous souhaitez annuler l'une de vos modifications, cliquez sur la flèche inverse en haut à gauche de votre écran.
- Toutes vos modifications seront automatiquement enregistrées. Si vous êtes satisfait de votre dessin, vous pouvez le partager ou le télécharger. Pour ce faire, cliquez sur «Partager» en haut à droite de votre écran.



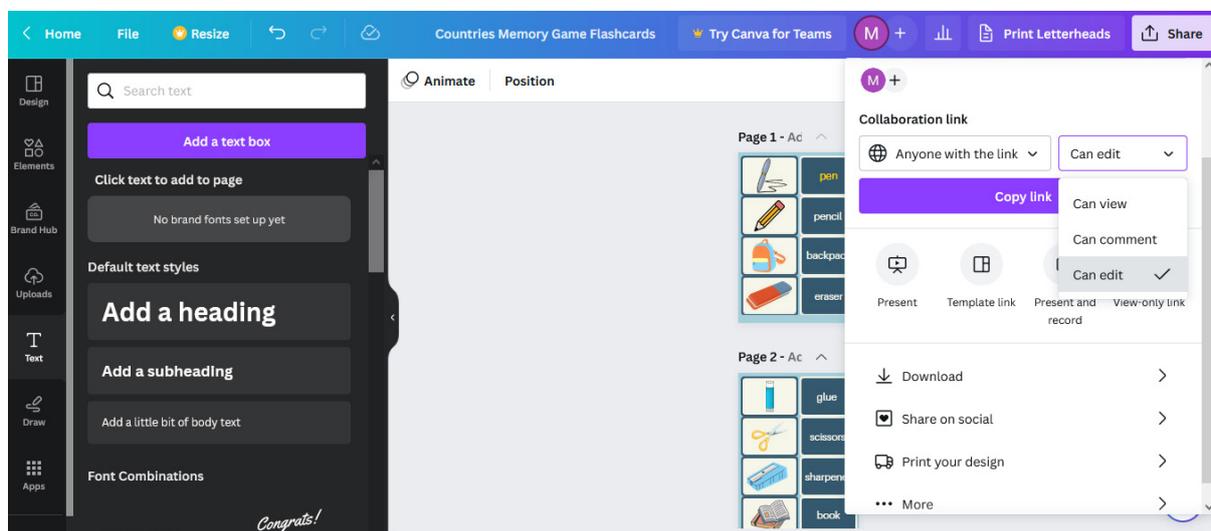
- Pour imprimer votre jeu de mémoire, cliquez sur «Télécharger». Canva vous proposera le format le plus adapté au type de document, mais vous présentera également une série d'autres options. Choisissez votre option

préférée, cliquez dessus, puis cliquez sur «Télécharger».

16. Le document se télécharge automatiquement et s'affiche sur votre écran. Enregistrez-le ou imprimez-le directement.
17. Vous pouvez également partager votre dessin avec vos collègues. Pour ce faire, cliquez sur «Partager». Choisissez ensuite comment vous souhaitez partager le lien :



18. Choisissez votre option préférée et décidez des droits à accorder à vos collègues ou apprenants :



19. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur «Copier le lien». Vous pouvez maintenant partager le lien par courrier électronique.
20. Le dessin restera enregistré dans votre compte afin que vous puissiez le retravailler à tout moment et autant de fois que vous le souhaitez.

Réalisation des mots croisés pour la révision

Il existe une grande variété de sites web permettant de créer des mots croisés - la plupart d'entre eux sont gratuits, par exemple :

- XWords:
<https://www.xwords-generator.de/en>
- Teacher's Corner:
<https://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/crossword/>
- Crossword Labs:
<https://crosswordlabs.com/>
- Discovery Education:
<https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/criss-cross>
- My Crossword Maker:
<https://mycrosswordmaker.com/>

Nous vous expliquons ici, étape par étape, comment créer une grille de mots croisés à l'aide de Crossword Labs.

Avant de commencer, vous devez avoir préparé une liste du vocabulaire que vous souhaitez inclure dans la grille de mots croisés. Pour cette démonstration, nous allons créer une grille de mots croisés sur les qualités personnelles.

1. Allez sur le site <https://crosswordlabs.com/>. Cette page s'affichera.

The screenshot shows the homepage of Crossword Labs. At the top, the title "Crossword Labs" is displayed in a large, dark font. Below the title, there are navigation links: "Make a Crossword", "Find a Crossword", "About", and "Login/Sign Up". The main content area is divided into two sections. On the left, there is a dark-themed form for creating a crossword puzzle. It features a text input field labeled "Crossword Puzzle Title" and a larger text area below it with the instruction: "Enter the answer, a space and then the clue. One word/clue pair per line. [Need to see an example?](#)". On the right, there is a blue sidebar with promotional text. It starts with "Free, Fast & Easy" in a large font, followed by a paragraph: "Crossword Labs is a crossword puzzle maker. It's the simplest and fastest way to build, print, share and solve crossword puzzles online. And it's free to use!". Below this, it states "No ads, no watermarks, and no registration required." and "Over one million crossword puzzles made!". There is a small crossword grid icon next to the heading "Sample Crosswords", which lists "The Planets", "Weather", and "Animals". At the bottom of the sidebar, there is a button labeled "Find a Crossword Puzzle" and the text "Find a ready-made crossword".

2. Tapez un titre, par exemple : qualités personnelles

Crossword Labs

Make a Crossword [Find a Crossword](#) [About](#) [Login/Sign Up](#)

Crossword Puzzle Title

Personal qualities |

Enter the answer, a space and then the clue. One word/clue pair per line. [Need to see an example?](#)

Free, Fast & Easy

Crossword Labs is a crossword puzzle maker. It's the simplest and fastest way to build, print, share and solve crossword puzzles online. And it's free to

3. Saisissez la réponse, un espace, puis l'indice. Une paire mot/indice par ligne. Pour cette démonstration, nous utiliserons les mots et descriptions suivants :

- Quelqu'un qui est toujours à l'heure = ponctuel
- Quelqu'un qui est toujours très actif = énergique
- Quelqu'un qui est sûr de lui/elle = confiant(e)
- Quelqu'un qui fait toujours ce qu'il/elle a promis = fiable
- Quelqu'un qui utilise les bonnes manières lorsqu'il/elle s'adresse aux autres = poli(e).
- Quelqu'un qui accepte facilement les changements = flexible

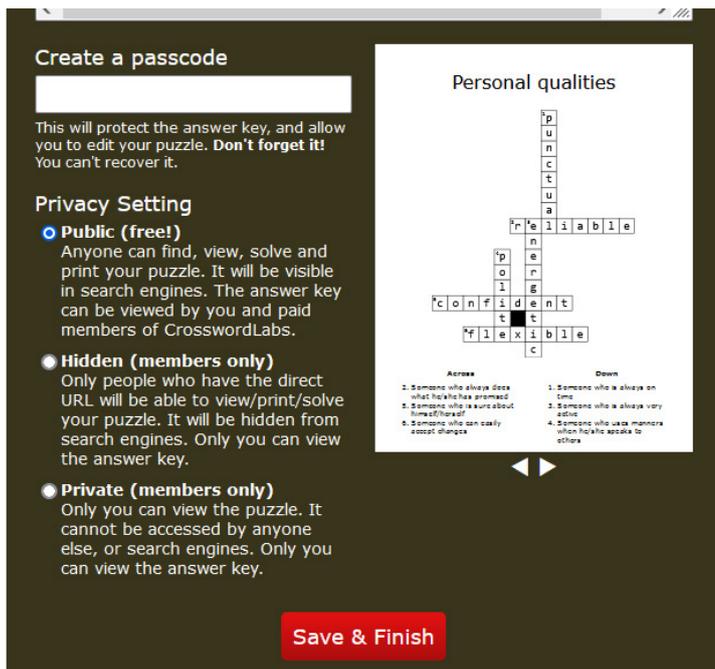
Lorsque tout est terminé, votre écran devrait apparaître comme suit :

Personal qualities

Enter the answer, a space and then the clue. One word/clue pair per line. [Need to see an example?](#)

punctual Someone who is always on time
energetic Someone who is always very active
confident Someone who is sure about himself/herself
reliable Someone who always does what he/she has promised
polite Someone who uses manners when he/she speaks to ot
flexible Someone who can easily accept changes

4. Sous les indices et les réponses, vous pouvez voir un aperçu de votre grille de mots croisés.



5. Créez un code d'accès et tapez-le dans l'espace intitulé «Créer un code d'accès». Le code d'accès protégera le corrigé et vous permettra de modifier votre puzzle. Ne l'oubliez pas ! Vous ne pourrez pas le récupérer.
6. Choisissez l'un des paramètres de confidentialité. Si vous utilisez la version gratuite du site web, vous ne pouvez choisir que «Public». Pour restreindre l'accès à vos mots croisés, vous devez souscrire un abonnement payant.
7. Cliquez ensuite sur «Enregistrer et terminer» en bas de la page.
8. Votre grille de mots croisés sera générée et apparaîtra sur une nouvelle page :

Crossword Labs

[Make a Crossword](#) [Find a Crossword](#) [About](#) [Login/Sign Up](#)

Personal qualities

[Print](#) [Share](#) [Edit](#) [Answers](#)

All Done! Make sure you bookmark this page or email it to yourself. If you don't, you may have a hard time getting back to this page!

Click a cell to start solving your puzzle, or click "Share" above to see options for sharing, embedding, exporting and printing.



Across

2. Someone who always does what he/she has promised
5. Someone who is sure about himself/herself
6. Someone who can easily accept changes

Down

1. Someone who is always on time
3. Someone who is always very active
4. Someone who uses manners when he/she speaks to others

Session pratique : Concevoir des jeux pour enseigner la grammaire ou le vocabulaire

Au cours de cette session, les participants auront le temps d'essayer de concevoir eux-mêmes un jeu pour enseigner la grammaire ou le vocabulaire. Cela peut se faire de manière traditionnelle en utilisant le matériel de bureau disponible ou en utilisant des plates-formes de conception numérique telles que Canva, Crossword Labs ou des plates-formes similaires.

Adapter les jeux aux besoins spécifiques des apprenants migrants

Les similitudes entre la langue maternelle (L1) et la langue cible (L2) peuvent être utiles pour l'apprentissage de la langue du pays d'accueil. La plupart des apprenants ont tendance, dans une mesure plus ou moins grande, à utiliser le vocabulaire et les structures de base de leur langue maternelle. Ces similitudes peuvent être très utiles, car elles permettent aux apprenants de reconnaître facilement des mots qu'ils n'ont peut-être jamais vus ou entendus auparavant !

Ainsi, les similitudes entre la langue maternelle et la langue du pays d'accueil peuvent être utilisées spécifiquement pour acquérir un nouveau vocabulaire. Cette méthode est particulièrement efficace lorsque tous les apprenants ou la plupart d'entre eux parlent la même langue maternelle. Les jeux suivants peuvent être utilisés pour acquérir de nouveaux mots dans la langue du pays d'accueil en se basant sur la langue maternelle :

- **Domino** : la première partie de la carte montrant le mot L1 qui doit être combiné avec le mot L2 correspondant.
- **Jeu de mémoire** : une carte montrant le mot L1 et une autre carte montrant le mot L2. Les mots L1 peuvent également être remplacés par des images si possible.
- **Jeu de mots** : Exercices fournissant des images des mots contenus dans l'activité de recherche de mots. Les apprenants doivent trouver les mots de la L2 en se basant sur leur connaissance des termes dans leur langue maternelle.

Cependant, les similitudes entre L1 et L2 peuvent également conduire les apprenants à reconnaître à tort des mots dans les deux langues qui peuvent sembler similaires mais qui sont en réalité différents. Ces mots sont connus sous le nom de «faux amis». Afin d'éviter les malentendus, une pratique supplémentaire peut être nécessaire. Les jeux suivants peuvent être utilisés pour s'entraîner à reconnaître les faux amis :

- **Quiz vrai/faux :** questions de quiz donnant la bonne et la mauvaise traduction d'un mot.
- **Quiz à choix multiples :** Questions de quiz contenant un mot ou une phrase et plusieurs traductions.
- **Jeu de mémoire :** Les cartes doivent être conçues de telle sorte que les apprenants doivent d'abord trouver ensemble les mauvais amis, en suivant la procédure/les règles familières du jeu de mémoire. En outre, les apprenants doivent ensuite trouver les significations correctes.
- **Jeu Glisser les mots :** Remplir les trous dans les phrases en faisant glisser le sens correct.
- **Domino :** une pièce contient une image et doit être combinée avec le terme correspondant. Il y a à la fois une pierre avec le mauvais ami et une pierre avec le terme correspondant. Le jeu ne peut être terminé que si toutes les pierres sont disposées correctement, c'est-à-dire si les traductions correctes sont combinées avec l'image dans chaque cas.

3.3 Enseigner les techniques de communication par le jeu

Introduction aux différents types de jeux de communication

Il existe une grande variété de jeux permettant d'exercer les compétences de communication. Les jeux les plus courants sont les suivants:

- Jeux de devinettes
- Jeux d'images
- Jeux de sons
- Mimes
- Jeux de recherche d'informations
- Débats
- Jeux de réflexion
- Jeux de rôle
- Jeux de narration

Présentation des jeux développés dans le cadre du projet

Les jeux suivants ont été créés pour mettre en pratique les compétences en matière de communication :

Sujet	Niveau	Type de jeu	Jeu avec une brève description
Santé	A1	Grammaire et vocabulaire	1. Les images d'une carte correspondent au mot d'une autre série. Image d'un médecin = docteur, image d'un chimiste - chimiste, etc. Image d'une ecchymose = ecchymose, Image d'une tête qui palpite = mal de tête
Santé	A1	Grammaire et vocabulaire	A visit to the doctor Students have cards with words creating sentences describing health related issues. All teams have the same sentences. Students work in teams to make complete sentences.
Relations sociales, loisirs et divertissements	A2	Grammaire/Vocabulaire, écoute et écriture	Story telling: Raconter de nouvelles histoires sur leurs loisirs et leurs centres d'intérêt
Relations sociales, loisirs et divertissements	A1/A2	Grammaire et vocabulaire, compétences en matière d'écriture et de présentation	Phrases de liaison : les participants pourront apprendre à créer 18 phrases avec des mots liés à la vie et aux loisirs des gens.
Identité personnelle et maison	A1/A2	Grammaire, vocabulaire et lecture	Jeu de société : Dés et cartes, le participant avance sur le plateau et à chaque tour il doit répondre à des questions sur lui-même ou il peut choisir un défi à la place.
Identité personnelle et maison	A2	Grammaire, vocabulaire et compréhension orale	Jeu de rôle pour se faire un nouvel ami.
Vie professionnelle et services sociaux	A2	Grammaire, vocabulaire, expression orale, écoute	JEU DE RÔLE Jeu 1 : L'apprenant 1 prépare une série de questions en tant qu'interviewer pour un poste. L'apprenant 2 doit répondre aux questions en tant que candidat. Ensuite, ils inversent les rôles. Jeu 2 : la même dynamique pour les services sociaux dans 2 sujets différents (par exemple, demander de l'aide pour les services d'éducation pour leurs enfants, demander des informations sur les services de santé).
Services sociaux	A2	Vocabulaire, lecture	Quizizz : Compléter les trous

Test et retour sur les jeux

Voir ci-dessus : Formulaire de retour d'avis à développer par les partenaires ?

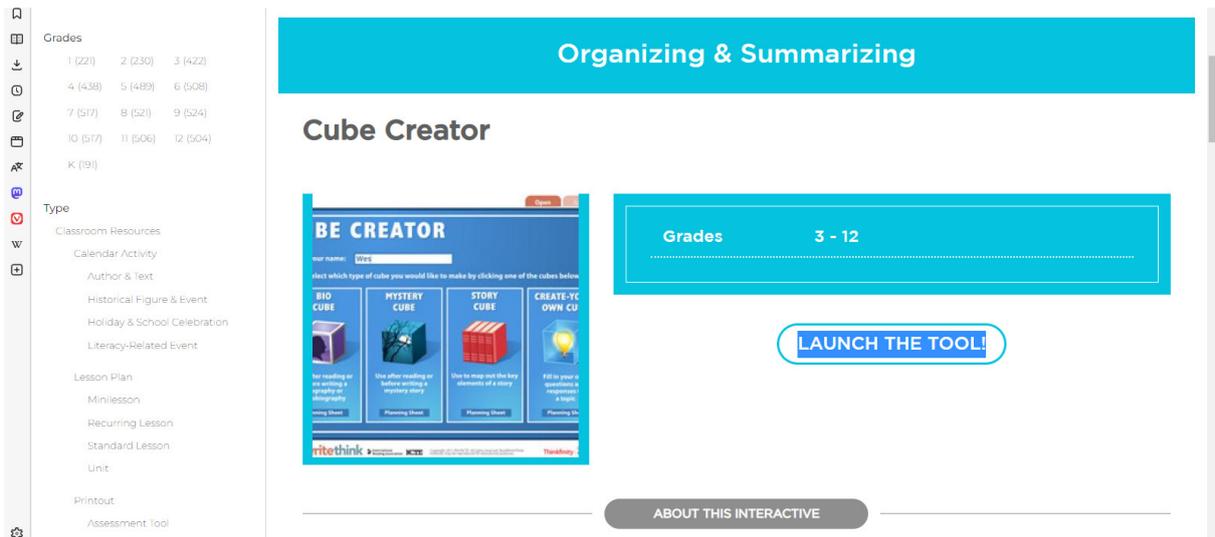
Création de jeux de communication

Créer un jeu de communication

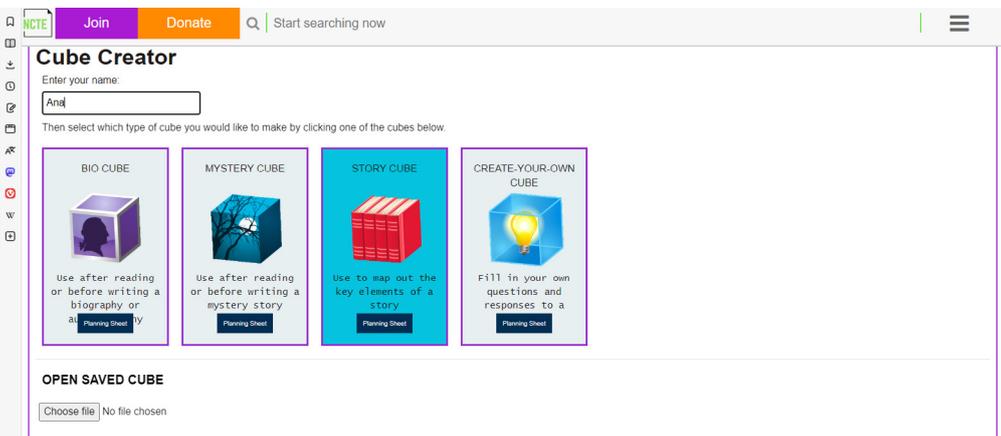
Nous allons créer un cube qui peut être utilisé pour schématiser les éléments clés d'une histoire. Choisissez une histoire dont vous aimeriez parler.

Pour cette démonstration, nous allons créer un cube sur une histoire (livre/film) - «Harry Potter et l'école des sorciers » informations de base.

1. Ouvrez le lien et choisissez « LAUNCH THE TOOL! »
<https://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator>



2. Sous le titre «créateur de cube», une case vous permet de saisir votre «nom». Saisissez-le, puis sélectionnez l'une des quatre possibilités de créer un cube. Dans le cas présent, il s'agit de "Story Cube"



3. Apparaît face 1 « Personnages – Qui sont les personnages principaux de l’histoire ? »

Vous devez remplir la case :

(Dans cet exemple)

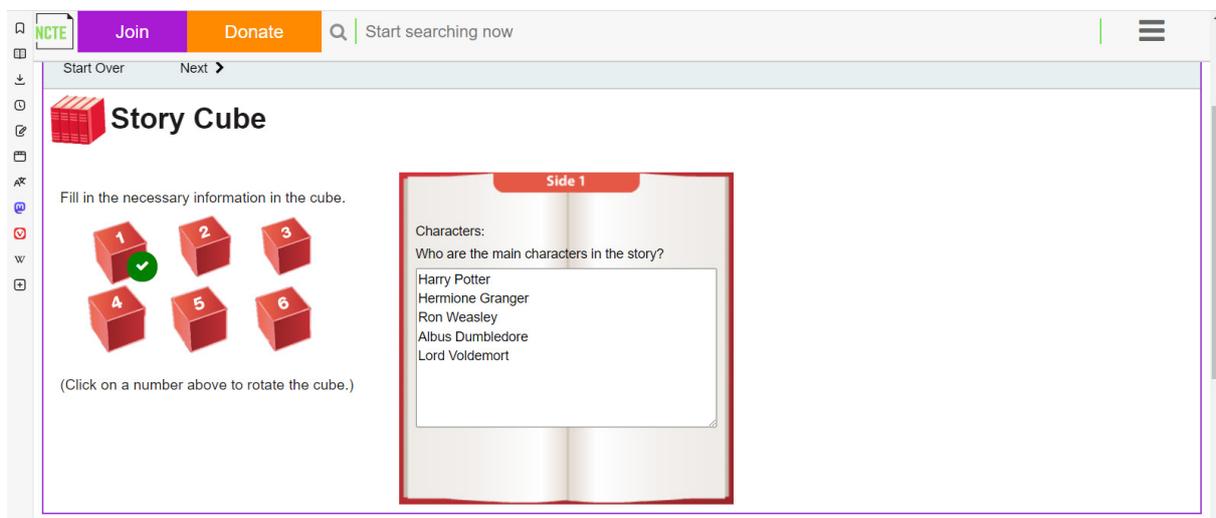
Harry Potter

Hermione Granger

Ron Weasley

Albus Dumbledore

Lord Voldemort

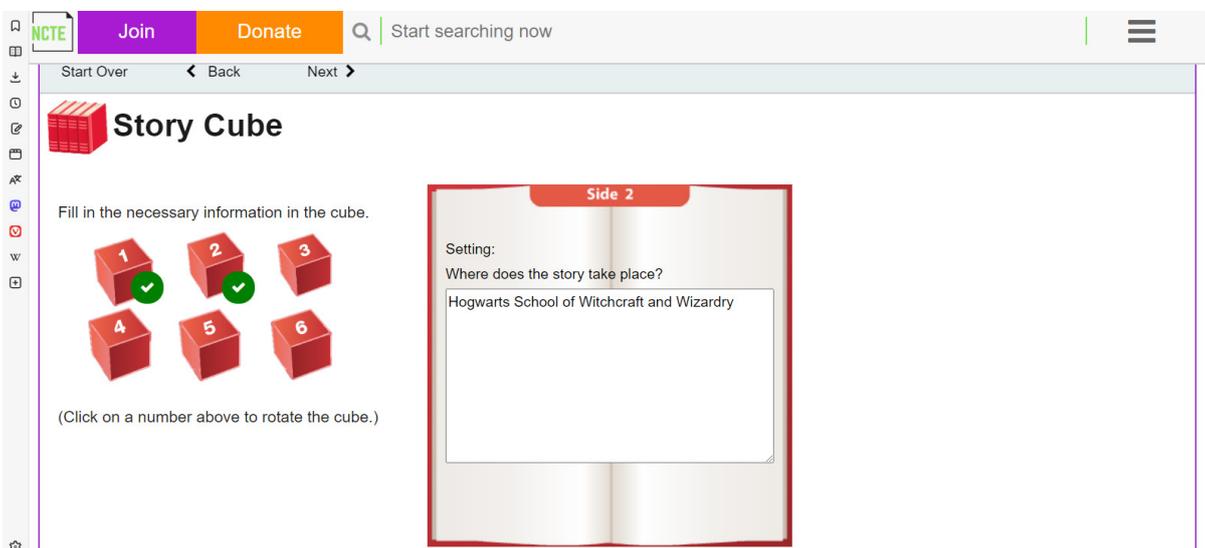


4. Appuyez sur le cube numéro 2.

Face 2 « Cadre : Où se déroule l’histoire ? »

Remplissez la case avec :

École de sorcellerie de Poudlard

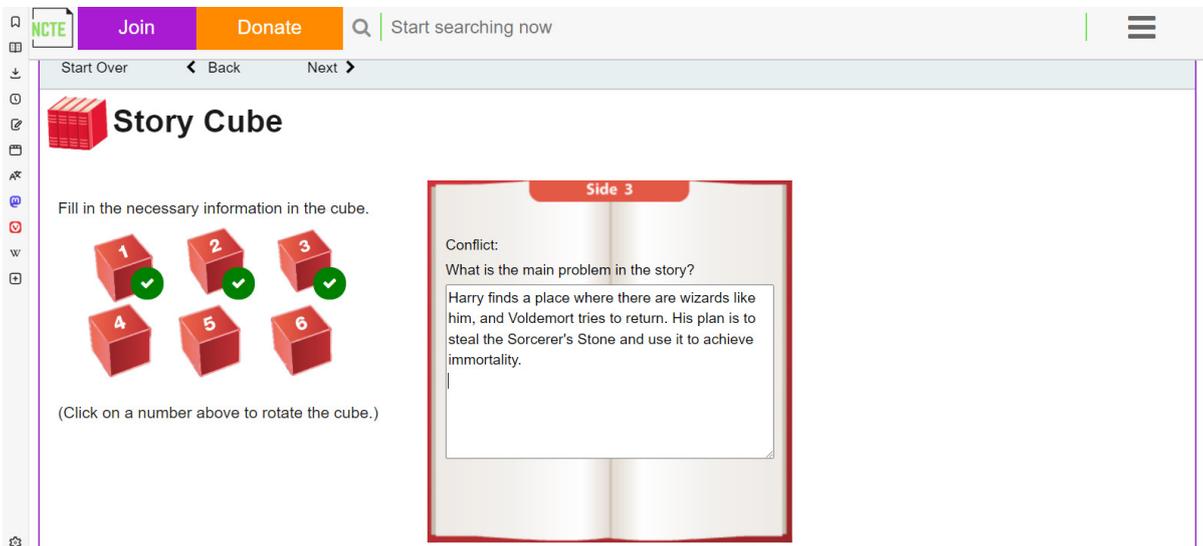


5. Appuyez sur le cube numéro 3.

Face 3 «*Conflit : Quel est le problème principal de l'histoire ?* »

Remplissez la case avec :

Harry trouve un endroit où il y a des sorciers comme lui, et Voldemort tente de revenir. Son plan est de voler la pierre du sorcier et de l'utiliser pour atteindre l'immortalité.



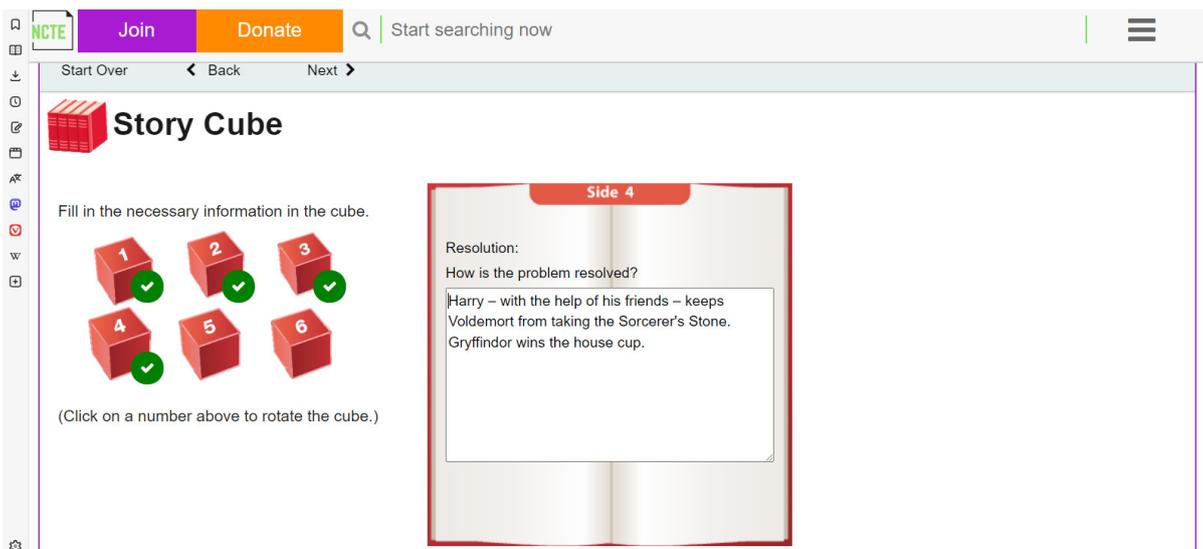
The screenshot shows a web browser window with a purple 'Join' button and an orange 'Donate' button. Below the navigation bar, there are 'Start Over', 'Back', and 'Next' buttons. The main content area is titled 'Story Cube' and features a 3D cube with six faces numbered 1 to 6. Faces 1, 2, and 3 have green checkmarks. Below the cube, it says '(Click on a number above to rotate the cube.)'. To the right, a book icon is open to 'Side 3'. The text on the page reads: 'Conflict: What is the main problem in the story? Harry finds a place where there are wizards like him, and Voldemort tries to return. His plan is to steal the Sorcerer's Stone and use it to achieve immortality.'

6. Appuyez sur le cube numéro 4.

Face 4 «*Résolution : Comment le problème est-il résolu ?* »

Remplissez la case avec :

Harry - avec l'aide de ses amis - empêche Voldemort de s'emparer de la pierre du sorcier. Gryffondor remporte la coupe de la maison.



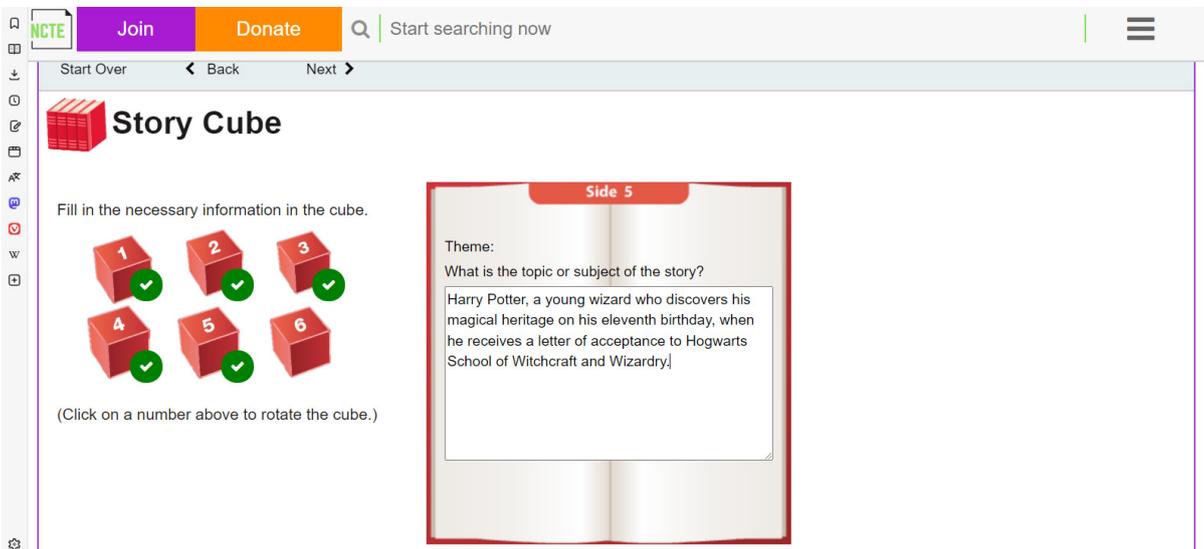
The screenshot shows the same web browser window as above. The cube now has faces 1, 2, 3, and 4 with green checkmarks. The book icon is open to 'Side 4'. The text on the page reads: 'Resolution: How is the problem resolved? Harry - with the help of his friends - keeps Voldemort from taking the Sorcerer's Stone. Gryffindor wins the house cup.'

7. Appuyez sur le cube numéro 5.

Face 5 «Thème : Quel est le sujet de l'histoire ? »

Remplissez la case avec :

Harry Potter, un jeune sorcier qui découvre son héritage magique le jour de son onzième anniversaire, lorsqu'il reçoit une lettre d'admission à l'école de sorcellerie de Poudlard..



Start Over < Back Next >

Story Cube

Fill in the necessary information in the cube.

1 2 3
4 5 6

(Click on a number above to rotate the cube.)

Side 5

Theme:
What is the topic or subject of the story?

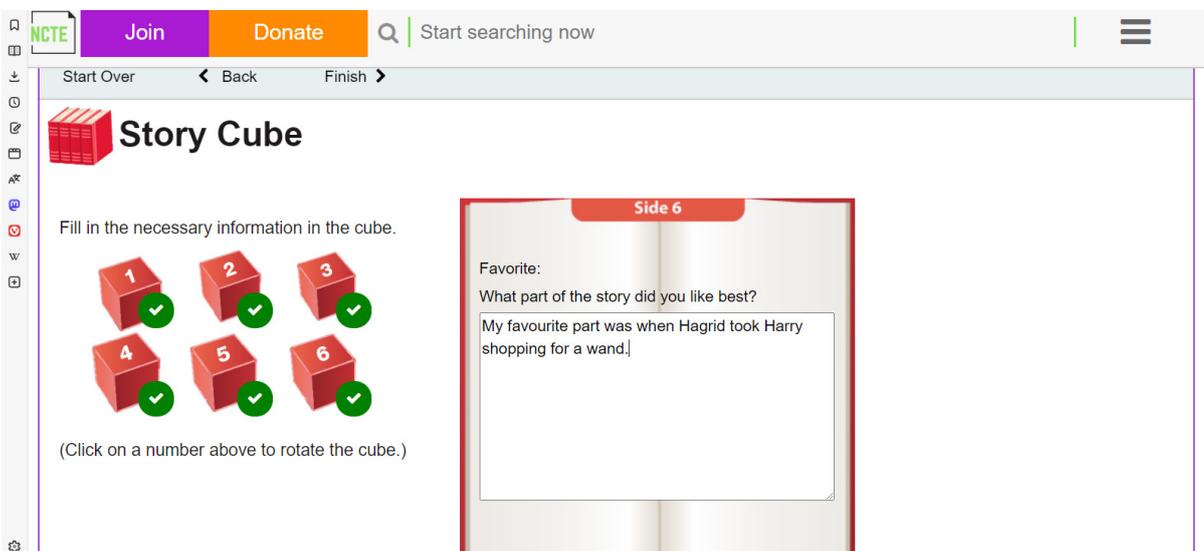
Harry Potter, a young wizard who discovers his magical heritage on his eleventh birthday, when he receives a letter of acceptance to Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry.

8. Appuyez sur le cube numéro 6

Face 6 « Préférence » : Quelle partie de l'histoire avez-vous préférée ?»

Remplissez la case avec :

Ce que j'ai préféré, c'est quand Hagrid a emmené Harry acheter une baguette.



Start Over < Back Finish >

Story Cube

Fill in the necessary information in the cube.

1 2 3
4 5 6

(Click on a number above to rotate the cube.)

Side 6

Favorite:
What part of the story did you like best?

My favourite part was when Hagrid took Harry shopping for a wand.

9. Appuyez sur «Terminer »

Join Donate Start searching now

Start Over Back Finish

Story Cube

Fill in the necessary information in the cube.

1 2 3
4 5 6

(Click on a number above to rotate the cube.)

Side 6

Favorite:
What part of the story did you like best?
My favourite part was when Hagrid took Harry shopping for a wand.

10. Vous avez maintenant votre cube. Vous pouvez vérifier que tout est correct et l'imprimer. Sinon, vous pouvez revenir en arrière.

Join Donate Start searching now

Back Print

Congrats!

To assemble your cube, print it out and follow the directions. If you want to make changes to your cube, use the Back button.

Print Export Save Start New Project

Theme:
Harry Potter, a young wizard who discovers his magical heritage on his eleventh birthday, when he receives a letter of acceptance to Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry.

Characters:
Harry Potter Hermione Granger Ron Weasley Albus Dumbledore Lord Voldemort

Setting:
Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry

Conflict:
Harry finds a place where there are wizards like him, and Voldemort tries to return. His plan is to steal the Sorcerer's Stone and use it to achieve immortality.

Resolution:
Harry – with the help of his friends – keeps Voldemort from taking the Sorcerer's Stone. Gryffindor wins the house cup.

Favorite:
My favourite part was when Hagrid took Harry shopping for a wand.

11. Vous pouvez ouvrir le cube sur une autre fenêtre pour mieux le lire

Theme:
Harry Potter, a young wizard who discovers his magical heritage on his eleventh birthday, when he receives a letter of acceptance to Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry.

Characters:
Harry Potter Hermione Granger Ron Weasley Albus Dumbledore Lord Voldemort

Setting:
Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry

Conflict:
Harry finds a place where there are wizards like him, and Voldemort tries to return. His plan is to steal the Sorcerer's Stone and use it to achieve immortality.

Resolution:
Harry – with the help of his friends – keeps Voldemort from taking the Sorcerer's Stone. Gryffindor wins the house cup.

Favorite:
My favourite part was when Hagrid took Harry shopping for a wand.

Session pratique : Conception de jeux de communication

Au cours de cette session, les participants auront le temps d'essayer de concevoir eux-mêmes un jeu de communication. Cela peut se faire de manière traditionnelle en utilisant le matériel de bureau disponible ou en utilisant des plates-formes de conception numérique.

3.4 Jeux numériques

Les développements constants dans le domaine des technologies de l'information et de la communication ont conduit à l'utilisation non seulement de jeux physiques dans l'enseignement des langues, mais aussi à l'importance croissante des jeux d'apprentissage numériques. Cette tendance a été renforcée par les fermetures d'établissements lors de la pandémie de Covid 19. Il existe un large éventail de jeux d'apprentissage prêts à l'emploi, mais aussi la possibilité de créer vos propres jeux d'apprentissage. En outre, de nombreux fournisseurs proposent des comptes gratuits ou payants.

Cependant, il s'avère souvent que les enseignants n'ont pas les compétences techniques nécessaires pour créer des jeux d'apprentissage numériques ou que l'équipement technique sur le lieu du cours ou de la part des apprenants entrave l'utilisation des jeux d'apprentissage numériques.

Les projets suivants, financés par l'UE, proposent des options de perfectionnement pour les enseignants. Certains d'entre eux proposent également des idées et des instructions pour créer des jeux d'apprentissage numériques :

Manuel pédagogique numérique : Ce projet a permis de créer un «livre de recettes» donnant des instructions étape par étape sur la manière de créer du matériel pédagogique numérique.

🔗 Lien: <http://digitalpedagogycookbook.eu/>

Cours de formation numérique : Ce projet s'adresse aux enseignants qui souhaitent améliorer leurs compétences numériques dans quatre domaines différents. Le projet propose une plateforme d'apprentissage en ligne avec des cours destinés aux débutants et aux participants de niveau intermédiaire. Les participants trouveront également des tutoriels sur l'utilisation de diverses applications.

🔗 Lien: <https://shapingdigitalclasses.eu/>

Support pour les classes autonomes en ligne : L'objectif principal du projet est d'enseigner aux formateurs comment créer des cours numériques (à distance) motivants pour les apprenants adultes, en particulier les groupes vulnérables, dans le cadre de programmes d'apprentissage non formel.

🔗 Lien: <https://aid-kit.erasmus.site/>

Avantages des jeux numériques

Les jeux d'apprentissage numériques présentent un large éventail d'avantages pour les apprenants comme pour les enseignants.

Retour instantané : Contrairement aux exercices et/ou tests traditionnels, les apprenants qui utilisent des jeux numériques obtiennent un retour d'information instantané sur leurs actions/réponses. Selon le jeu, il peut également y avoir des commentaires ou des indices pour encourager les apprenants à réessayer si leur réponse n'est pas correcte. Cela a un impact positif sur leur motivation.

Identité numérique : Dans le monde numérique, les apprenants créent des profils ou des avatars pour rejoindre une plateforme ou participer à des jeux en ligne. Cela leur permet de choisir qui ils veulent être. Ils peuvent participer sous leur vrai nom, utiliser un surnom ou choisir un nouveau nom. Dans les jeux numériques, ils peuvent également créer un personnage de leur choix, qui peut ou non ressembler à leur apparence et à leur personnalité. Cela peut leur donner une liberté qu'ils ne peuvent pas expérimenter dans les environnements d'apprentissage traditionnels. Les élèves les moins loquaces ou les plus faibles ont la possibilité de participer sans être jugés par leurs pairs.

Compétition : De nombreuses plateformes telles que Quizziz permettent à plusieurs apprenants de jouer à un jeu en même temps, créant ainsi un élément de compétition que de nombreux apprenants trouvent motivant.

Multiples styles d'apprentissage : Contrairement aux jeux physiques, les jeux numériques peuvent combiner des sons et des images graphiques pour répondre à de nombreux styles d'apprentissage différents dans un seul jeu.

Flexibilité : Alors que les jeux physiques ne peuvent être joués que pendant les heures de cours, les jeux numériques sont disponibles 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7. Les apprenants peuvent donc jouer à des jeux numériques au moment et à l'endroit qui leur conviennent et aussi longtemps qu'ils le souhaitent. Cela peut être positif pour les apprenants qui ne disposent que d'un temps limité pour apprendre et qui ne peuvent pas se rendre à des cours de langue en face à face.

Apprentissage autorégulé : Les jeux numériques permettent aux apprenants de déterminer et de contrôler leur processus d'apprentissage. Les apprenants peuvent jouer aux jeux numériques autant de fois qu'ils le souhaitent. Dans la plupart des cas, il existe également différents niveaux de difficulté. Ils peuvent ainsi apprendre au niveau qui leur convient. Certains jeux numériques peuvent également offrir de l'aide par le biais de commentaires ou d'autres fonctions d'assistance.

Suivi des progrès de l'apprentissage : Les enseignants peuvent vérifier quels apprenants ont participé à un jeu ou à une tâche numérique et comment ils se sont comportés. Cela permet de suivre les progrès de l'apprentissage. Comme les réponses sont notées automatiquement, les enseignants doivent passer moins de temps à vérifier les réponses et à enregistrer eux-mêmes les progrès de l'apprentissage.

Les autres avantages comprennent :

- De nombreuses applications telles que Quizziz, Quizlet ou les activités H5P peuvent être intégrées dans des systèmes de gestion de l'apprentissage tels que Moodle ou Google Classrooms.
- Après l'avoir créé, les jeux numériques sont stockés dans le compte et peuvent être partagés avec un nombre illimité d'apprenants.
- Une grande variété d'activités : Selon l'application utilisée, il existe une grande variété de jeux numériques. Ainsi, les jeux numériques peuvent être utilisés dans presque toutes les matières et à des fins très diverses, par exemple : briser la glace, s'entraîner, réviser, etc.

Présentation des jeux développés dans le cadre du projet

Les jeux numériques suivants ont été créés à l'aide de Quizziz :

Sujet	Niveau	Type de jeu	Jeu avec brève description
Éducation et formation	A1	Vocabulaire, questions à choix multiples et questions à compléter	Quizziz, vocabulary
Éducation et formation	A2	Lecture, choix multiples et remplir les textes à trous	Quizziz, Reading comprehension

La santé	A1	Grammaire et vocabulaire	Choix de santé -Quizziz Vocabulaire
Au marché	A1/A2	Grammaire et vocabulaire	Les objets du quotidien Quizz - vocabulaire
Relations sociales, loisirs et divertissements	A1	Vocabulaire, questions à choix multiples et questions à compléter	Quizziz: Vocabulaire
Relations sociales, loisirs et divertissements	A2	Vocabulaire, questions à choix multiples et questions à compléter	Quizziz : Vocabulaire sur le sport.
Identité personnelle et maison	A1	Vocabulaire et lecture	Quizziz : compléter les phrases à trous..
Identité personnelle et maison	A1	Vocabulaire et lecture	Quizziz : quiz sur (avec des images) les actions que l'on peut faire dans une maison.
Identité personnelle et maison	A2	Vocabulaire et lecture	Quizziz : quiz vrai/faux pour trouver des personnes dans une grande maison.
Social services	A2	Vocabulary, Reading	Quizziz: texte à trous
La vie professionnelle	A1	Vocabulaire	Quizziz : Les métiers
Au marché	A1	Vocabulaire	Quizziz : Apprendre le nom des fruits et légumes
Au marché	A2	Vocabulaire, verbes	Quizziz : les participants seront capables de construire 10 phrases à l'aide de verbes, utiles pour faire les courses.

Tests et commentaires sur les jeux

Voir ci-dessus : Formulaire de rétroaction à développer par les partenaires ?

Créer des jeux numériques pour l'apprentissage des langues

Il existe une grande variété de plateformes permettant de créer gratuitement des jeux d'apprentissage numériques. Pour la plupart d'entre elles, il existe également des versions payantes offrant des fonctionnalités supplémentaires. Les plateformes suivantes permettent aux enseignants de créer leurs propres jeux d'apprentissage numériques :

- **Quizizz:** Quizizz est une plateforme d'apprentissage qui offre de nombreux outils pour rendre une classe amusante, interactive et engageante. Les enseignants peuvent créer des leçons, effectuer des évaluations formatives, donner des devoirs et avoir d'autres interactions avec leurs apprenants (pour tous les niveaux) d'une manière captivante.

🔗 Lien: <https://quizizz.com/?lng=en>

- **Quizlet:** Quizlet est un outil web et une application mobile qui stimule l'apprentissage des élèves grâce à plusieurs outils d'étude comprenant des flashcards et des quiz sous forme de jeux. Les enseignants peuvent créer leur propre classe sur Quizlet et partager des ensembles d'études avec leurs apprenants. Ils peuvent concevoir des ensembles d'études à partir de zéro ou rechercher des ensembles prédéfinis à personnaliser et à utiliser dans le cadre de leur enseignement.

🔗 Lien: <https://quizlet.com/en-gb>

- **Socrative:** Socrative est une plateforme numérique conçue pour améliorer la communication en classe. Il s'agit d'un système de questions-réponses en ligne, idéal pour l'interaction numérique entre les apprenants et les enseignants. Les enseignants peuvent utiliser Socrative pour un quiz à l'échelle de la classe, ou diviser la classe en groupes. Les quiz individuels sont également possibles, ce qui permet aux enseignants de travailler avec un seul élève. Grâce à une section de rapports, les enseignants peuvent suivre en temps réel les progrès de leurs élèves et télécharger une feuille de calcul Excel contenant des données sur les performances globales de la classe. Les types de questions peuvent être à choix multiples, vrai/faux ou à réponse courte, et l'ordre des questions peut être modifié pour chaque élève.

🔗 Lien: <https://www.socrative.com/>

- **StudyStack:** StudyStack est un créateur de cartes flash en ligne et un outil d'étude basé sur des activités qui s'appuie sur le contenu créé par l'utilisateur. StudyStack fait preuve de créativité avec les flashcards et crée des activités passionnantes telles que des mots croisés, des cartes à associer, des devinettes avant que le bonhomme de neige ne fonde, des questions à choix multiples, des tests directs, des mots mêlés et d'autres jeux tels que Hungry Bug et Bug Match, qui sont automatiquement générés avec les flashcards d'étude initiales créées par l'enseignant. Ces activités divertissantes peuvent aider les apprenants à mieux mémoriser les nouveaux contenus et à s'amuser tout en apprenant.

🔗 Lien: <https://www.studystack.com/>

Créer un jeu d'apprentissage numérique avec Quizizz

Dans cette section, nous allons vous montrer comment créer un jeu d'apprentissage numérique à l'aide de la plateforme Quizizz, qui a également été utilisée pour créer tous les jeux numériques développés dans le cadre de ce projet.

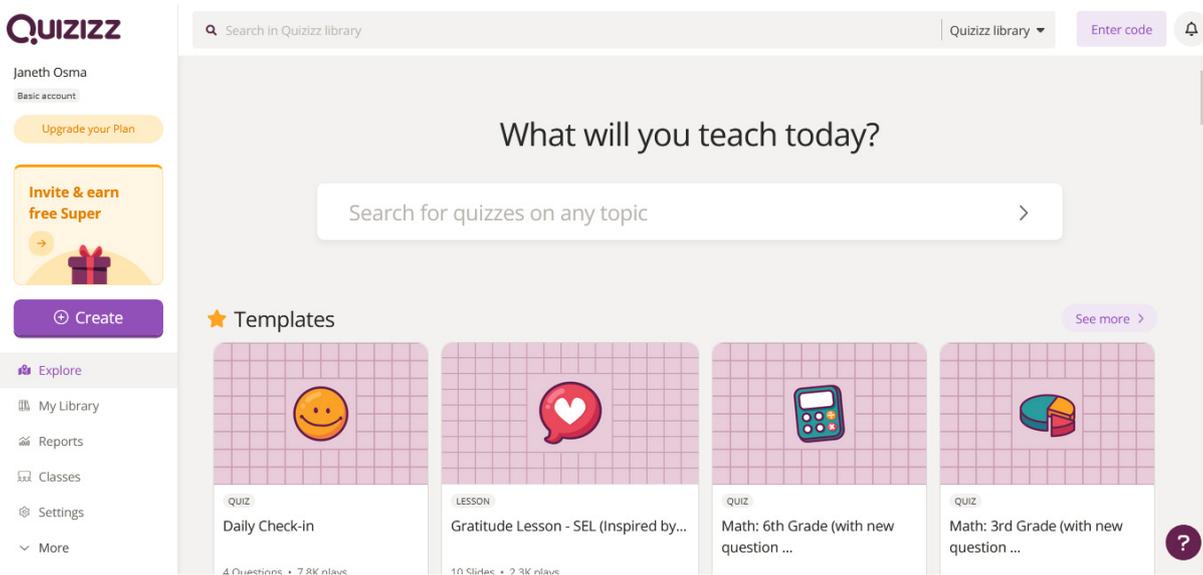
Les fonctionnalités de Quizizz :

1. Leçons/Questions au rythme de l'enseignant : Les enseignants contrôlent le rythme ; l'ensemble de la classe examine chaque question ensemble.
2. Leçons/Questionnaires au rythme de l'élève : Les apprenants progressent à leur propre rythme et vous voyez un tableau de classement et des résultats en direct pour chaque question ou leçon.
3. Apportez votre propre appareil : Les apprenants voient toujours le contenu sur leur propre appareil, qu'il s'agisse d'un PC, d'un ordinateur portable, d'une tablette ou d'un smartphone.
4. Accès à des millions de quiz : Importez n'importe quel quiz public tel quel, modifiez-le et personnalisez-le.
5. éditeur de quiz et de leçons : Choisissez parmi 6 types de questions différentes pour ajouter des images, des vidéos et du son aux questions téléportées d'autres quiz et leçons.
6. Rapports : Obtenez des informations détaillées au niveau de la classe et de l'élève pour chaque quiz. Partagez-les avec les parents ou les tuteurs pour suivre les progrès des élèves.
7. Options de personnalisation : Options de personnalisation de vos sessions de quiz pour alterner le niveau de compétition et la vitesse.
8. Partage et collaboration : Partagez votre quiz avec d'autres enseignants et/ou demandez-leur de collaborer.

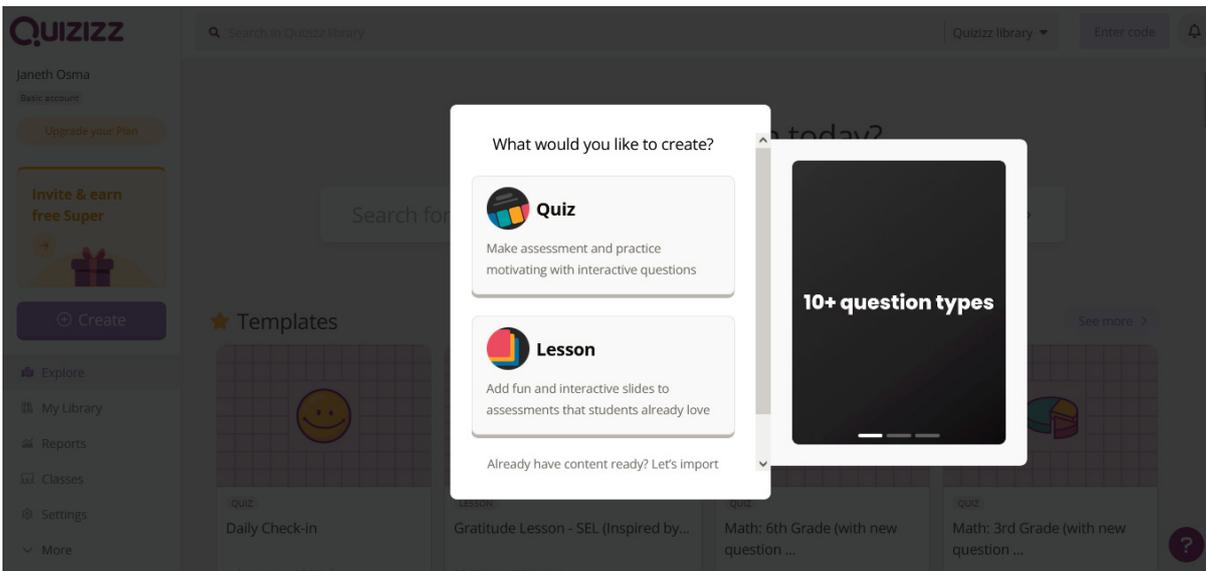
Créer un Quiz

Nous allons créer un quiz sur le Présent Parfait. Suivez les étapes suivantes :

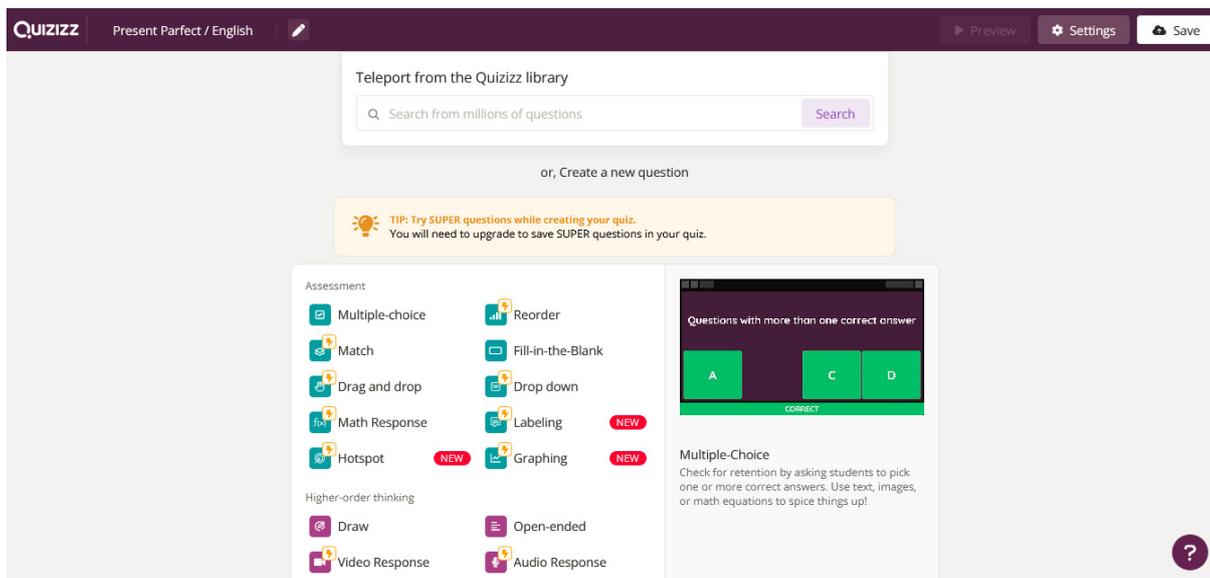
1. Cliquez sur Créer dans le volet de navigation de gauche et sélectionnez l'option Quiz.



2. Click on Quiz



3. Une case se trouve en haut à gauche à côté du mot Quizizz. Nommez et étiquetez le quiz de manière appropriée. Un maximum de 3 étiquettes (de sujets) est autorisé par quiz. Dans ce cas, nous pouvons écrire : présent parfait / anglais..



4. Une boîte de dialogue apparaît. Choisissez le type de format pour créer les questions, pour la version gratuite nous n'avons que 3 possibilités : choix multiple, tirage au sort et questions ouvertes (couleur orange).

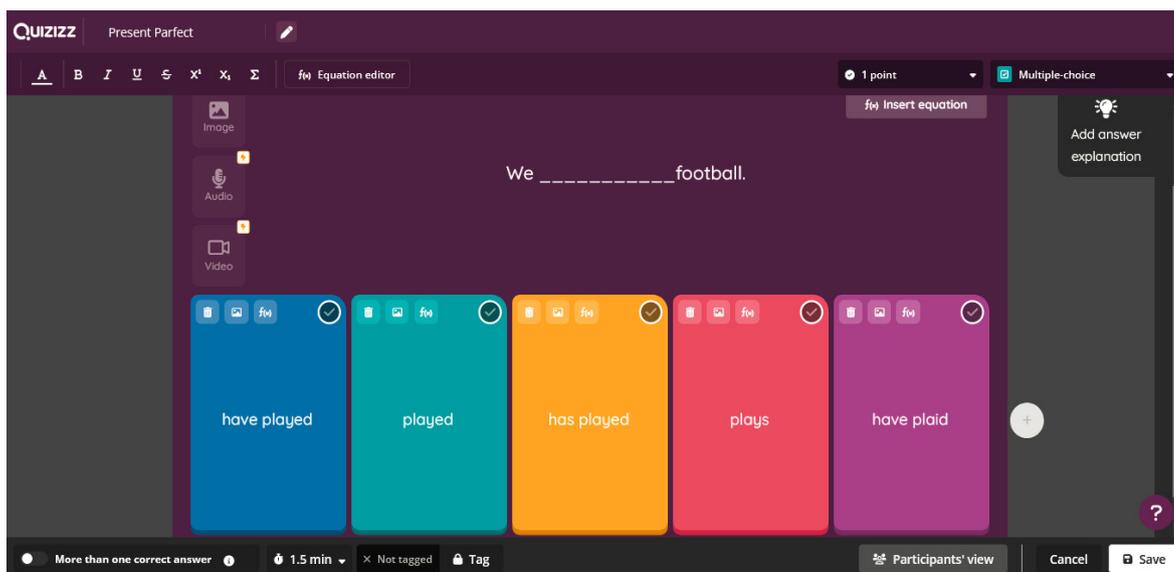
- **Multiple Choice (*free)**
- Match
- Drag and drop
- Math response
- Hotspot
- Reorder
- Fill-in-the-blanks
- Drop down
- Labeling
- Graphing
- **Draw (*free)**
- Video response
- **open- Ended (*free)**
- Audio response
- Poll
- Slide

5. Pour cet exemple, nous sélectionnons «Choix multiple». Saisissez votre question dans la boîte de dialogue et ajoutez des options.

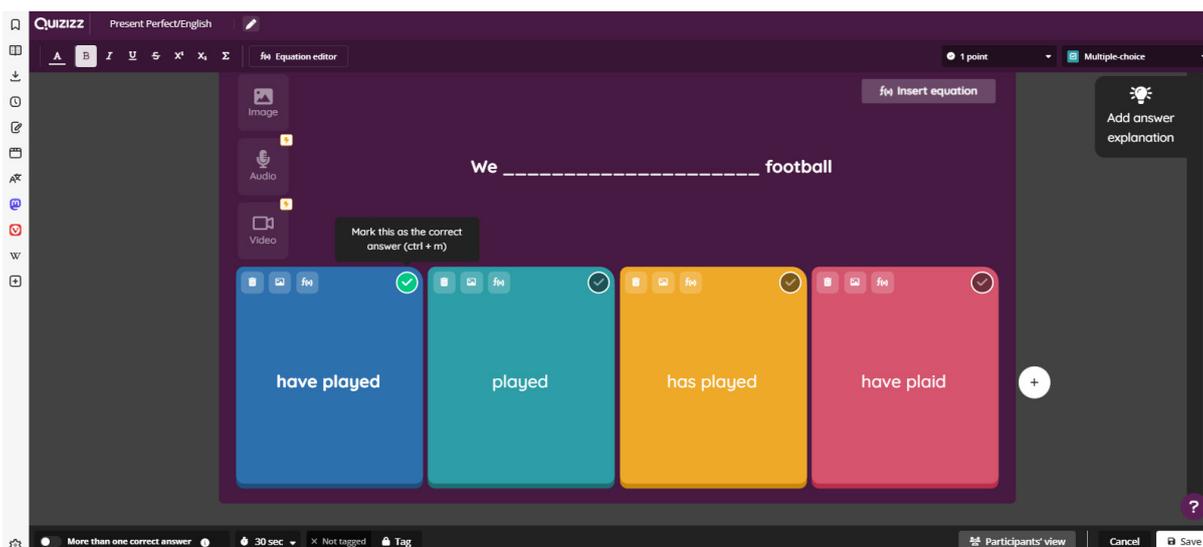
In this case we write: We _____ football.

Then fill in the options:

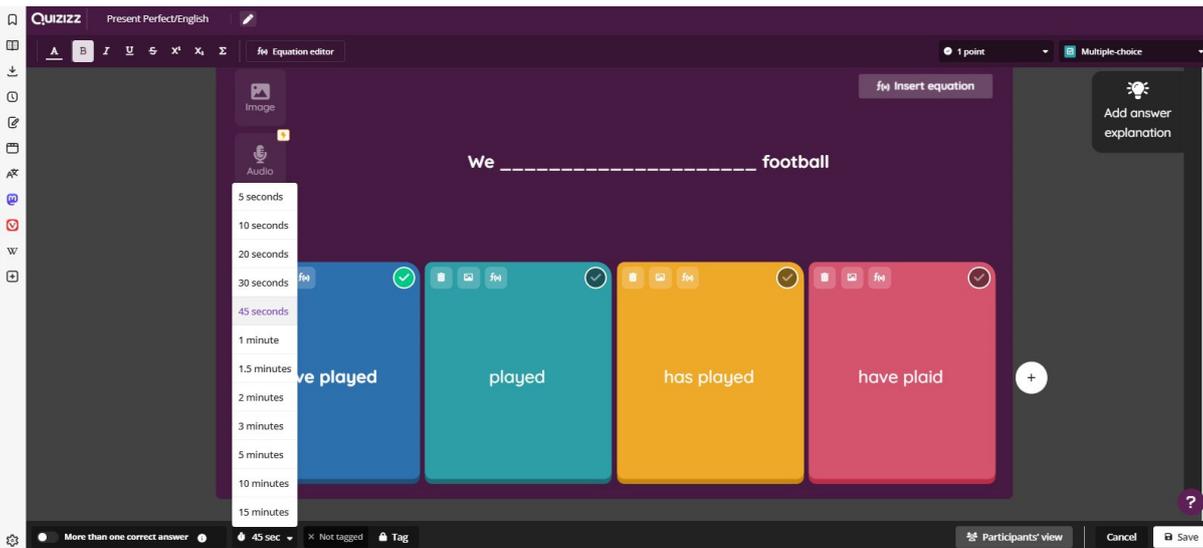
- have played
- played
- has played
- have plaid



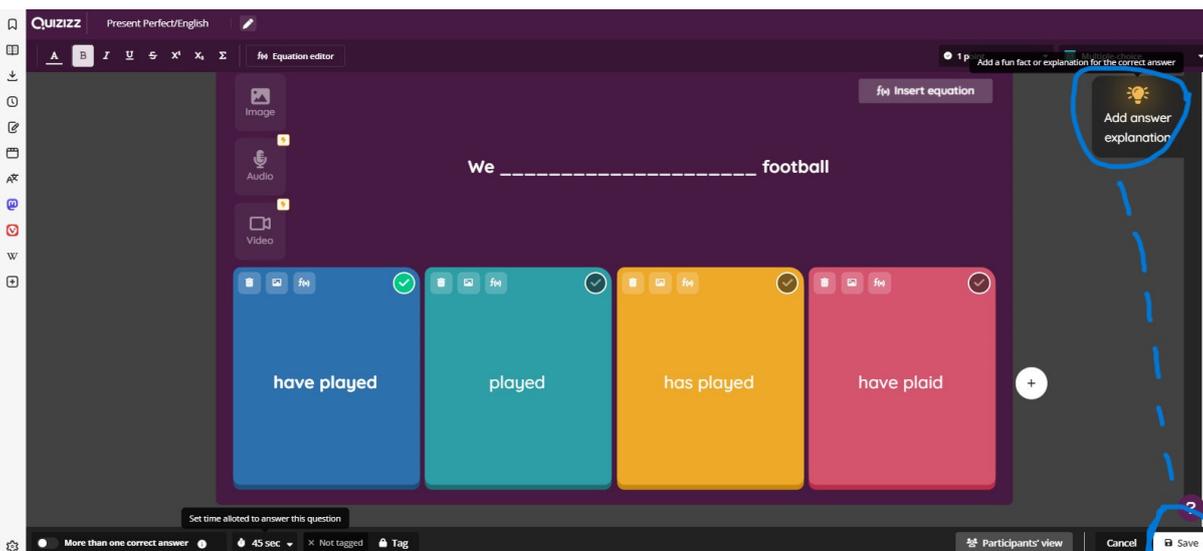
6. Définissez le temps alloué pour répondre à une question. Vous pouvez sélectionner ce temps par question ou le rendre constant tout au long du quiz. (Nous ne le sélectionnons pas pour l'instant)



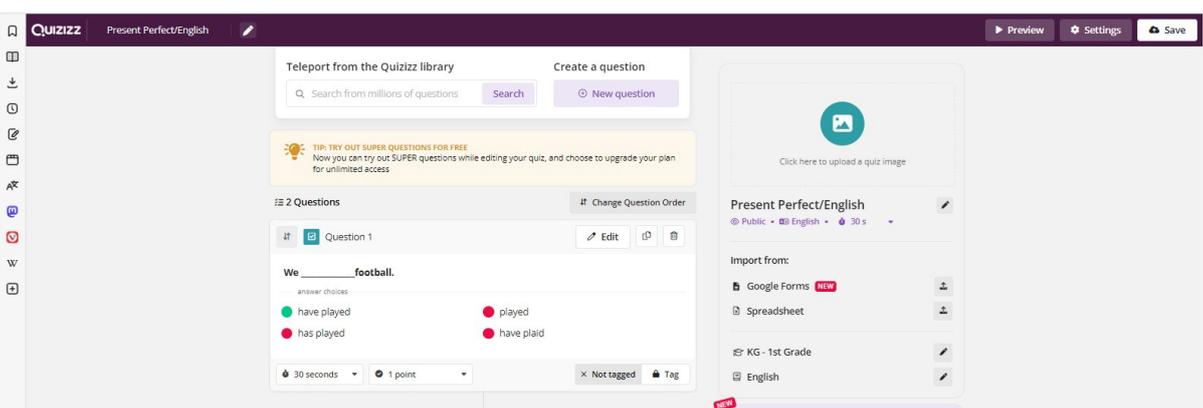
- Définissez le temps alloué pour répondre à une question. Vous pouvez sélectionner ce temps par question ou le rendre constant tout au long du quiz. (Nous ne le sélectionnons pas pour l'instant)



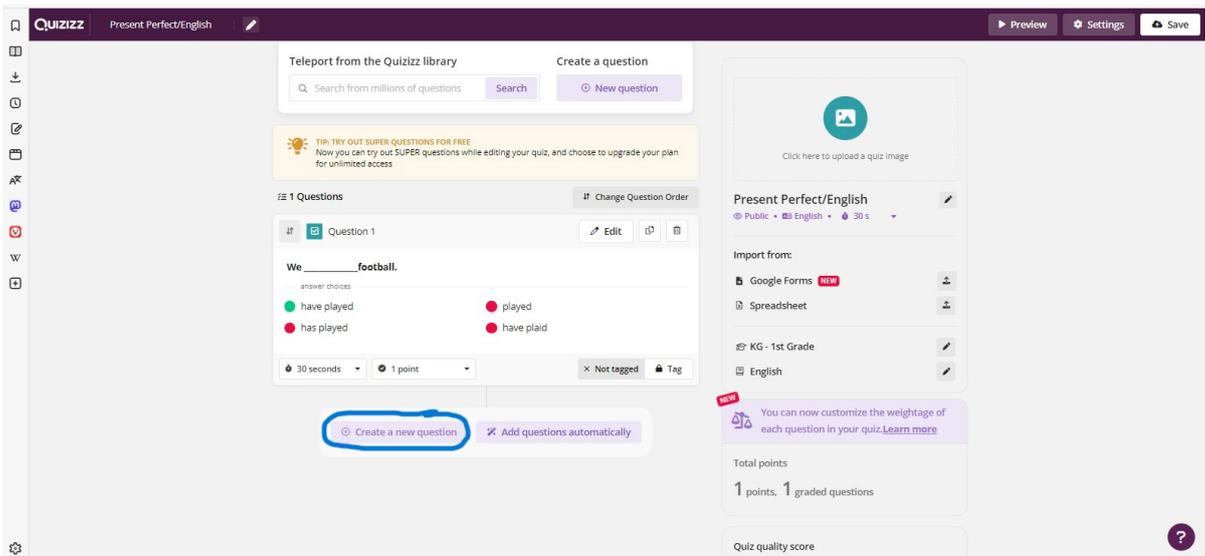
- Vous pouvez maintenant ajouter une explication en cliquant sur «Ajouter une explication» si vous le souhaitez, sinon cliquez simplement sur «Enregistrer» pour sauvegarder la question.



- Voici notre première question



10. Cliquez sur «Nouvelle question» et répétez l'ensemble du processus..



Rédigez les questions suivantes et les réponses possibles (réponse correcte*). N'oubliez pas de sauvegarder chaque question et chaque réponse :

2. I _____ my homework.

Answers: have finishes - have finishing - *have finished- am finished

3. She _____ to many different countries.

Answers: have travelled - *has travelled - have travelling - has travels

4. They _____ Italian for five years

Answers: has studyed - have studies - *have studied - has studied

5. He _____ many awards for his writing.

Answers: have wined - *has won - has wind - has wan

6. We _____ that movie before

Answers: *have seen - has sees - have sea - has saw

7. They _____ already _____ dinner

Answers: has-ate - have-eated - has-eats - *have-eaten

8. She _____ all the books in that series.

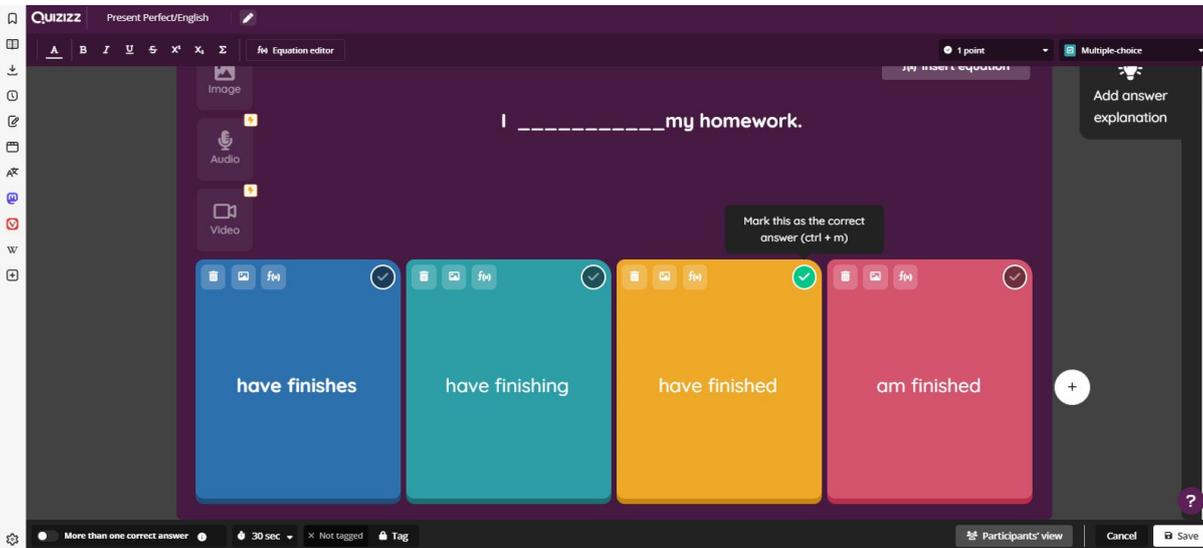
Answers: have read - *has read- has readed- have reed

9. My father _____ a car very fast.

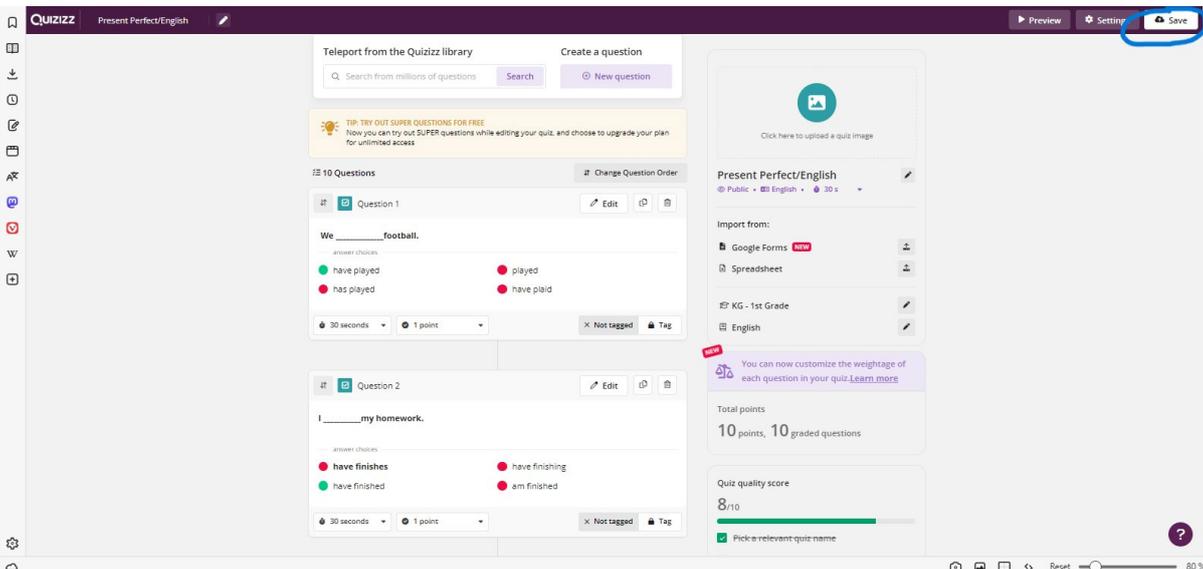
Answers: have drives - has drove - *has driven - have drive

10. My sister _____ to the airport.

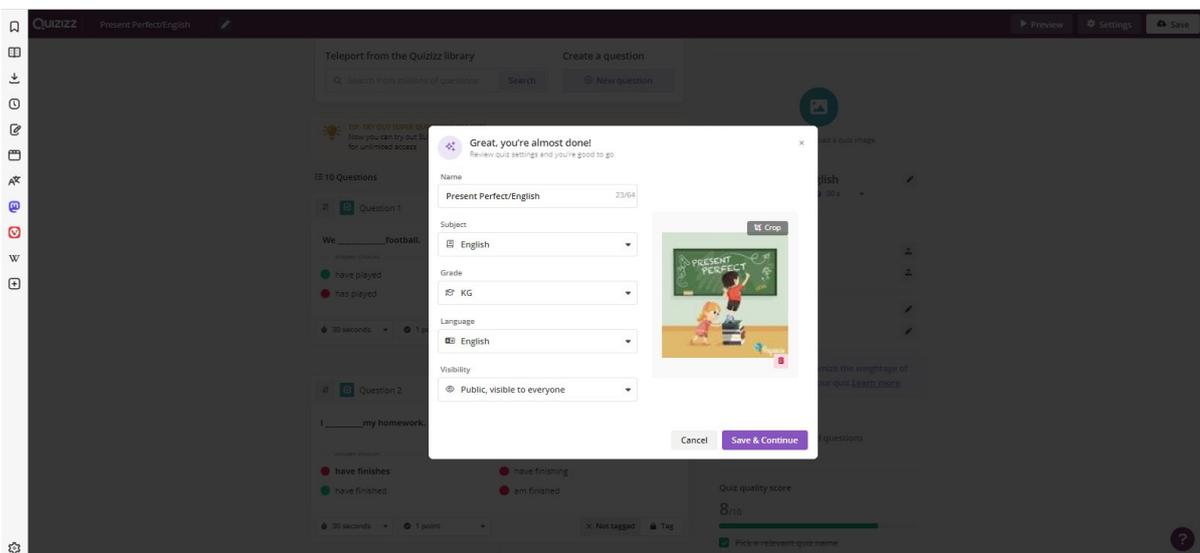
Answers: *has gone - have- went- goes



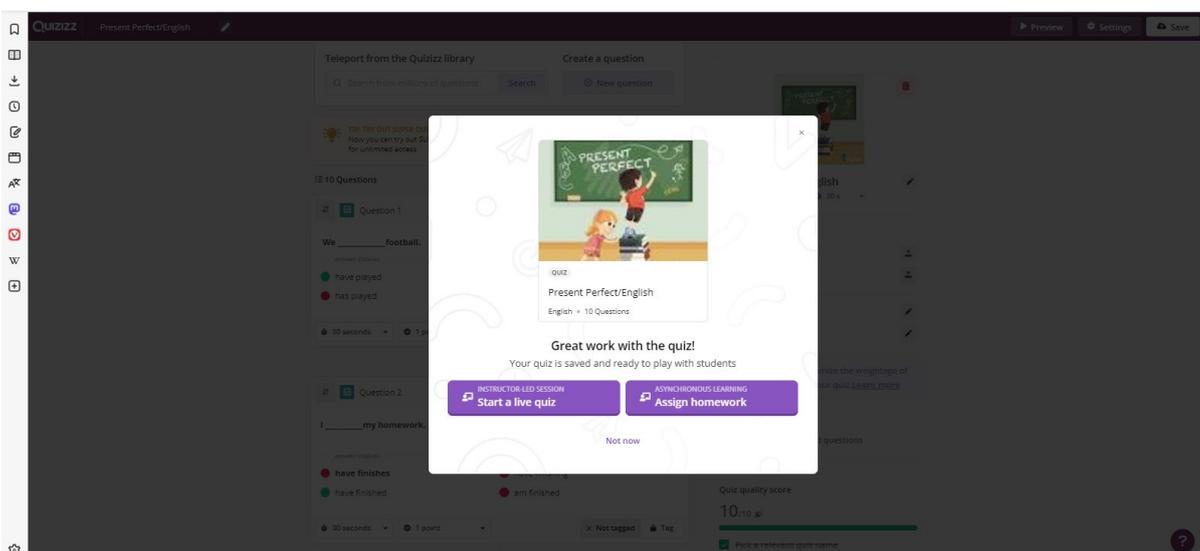
11. Enregistrez le quiz une fois que toutes les questions et réponses (ainsi que les options) ont été ajoutées. Vous trouverez le bouton «enregistrer» à l'extrême droite.



12. Si vous le souhaitez, vous pouvez insérer une photo de vos fichiers ou en rechercher une gratuitement sur Google..



13. Enfin, publiez le quiz. Ce quiz est maintenant disponible dans votre bibliothèque pour lancer un quiz en direct ou le donner en devoir.



Session pratique : Conception d'un jeu d'apprentissage numérique

Au cours de cette session, les participants auront le temps d'essayer de créer eux-mêmes un jeu d'apprentissage numérique.



4 - Sources

Ali, S. S., Ali, M. W. et Amin, T. (2020). Améliorer la motivation des apprenants adultes pour l'apprentissage de la grammaire anglaise par le biais de jeux linguistiques. *Research Journal of Social Sciences and Economics Review*, 1(3), 143-150. Disponible à l'adresse suivante: <https://ojs.rjsser.org.pk/index.php/rjsser/article/view/79/35>

Bellotti, F., Kapralos, B., Lee, K., Moreno-Ger, P., & Berta, R. (2013). Assessment in and of serious games: an overview. *Advances in human-computer interaction*, 2013, 1-1. Available at: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1155/2013/136864>

Castillo-Cuesta, L. (2020). Using digital games for enhancing EFL grammar and vocabulary in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(20), 116-129. Available at: <https://www.learntechlib.org/p/218312/?nl=1>

Center of Advanced Research of Language Acquisition: https://carla.umn.edu/assessment/vac/WhyAssess/p_2.html

Council of Europe: <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/level-descriptions>

Deesri, A. (2002). Games in the ESL and EFL class. *The Internet TESL Journal*, 8(9), 1-5. Available at: <http://iteslj.org/Techniques/Deesri-Games.html>

Hadfield, J. 1990. An Collection of Games and Activities for Low to Mid-Intermediate students of English. *Intermediate Communication Games* . Hong Kong: Thomus and Nelson and Nelson and Sons Ltd.

Ibrahim, N. (2016). Games for teaching grammar to young learners. *Indonesian Journal of Integrated English Language Teaching*, 2(1), 49-63. Available at: <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/IJIELT/article/view/2366>

Klimova, B. F. (2015). Games in the Teaching of English. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 191, 1157-1160. Available at: <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1877042815025720?token=1B25B5E57DDA8FD594949E884901F28C17EFA91DCF3868982E191588EF300783A07FECEE45F68E0E7ED9DE6651B45E4A&originRegion=eu-west-1&originCreation=20230503140438>

Krauß, S., & Jentges, S. (2008). Spielerisch Grammatik entdecken und festigen. *Auf neuen Wegen*, 159.

Meier, Christoph/Seufert, Sabine (2003): Game-based Learning: Erfahrungen mit und Perspektiven für digitale Lernspiele in der betrieblichen Bildung. Available at: <https://www.alexandria.unisg.ch/Publications/34404>

Tuan, L. T., & Doan, N. T. M. (2010). Teaching English grammar through games. *Studies in literature and language*, 1(7), 61-75. Available at: <http://52.196.142.242/index.php/sll/article/view/j.sll.1923156320100107.006/1463>

Uberman, A. (1998, January). The use of games for vocabulary presentation and revision. In *English teaching forum* (Vol. 36, No. 1, pp. 20-27). Available at: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55088893/The_use_of_games_for_vocabulary_presenta-libre.pdf?1511427137=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DThe_Use_of_Games_For_Vocabulary_Presenta.pdf&Expires=1683731339&Signature=CvDVpfWKckqT4sFC0PXw0KkTojxJ5UW7~tyCCImUlevpNe2SpqgyxHBhYU0V-O~GDvSjpmUyJVD1DIHw830iqv1nowB~FRID0Px55Vbt7YkA7ggCh28PfR7clZF0qgFYv5CVyrTmTBRY4I4UK1QU6Im1ywuDy0t08q-cov104GvKpJ2QwT2ZErPayPbnBX21KXPAlTn3z-td6--7wZdUDg1jGXStKraGQuVSw04e42WvlbkzQjeie~nXNPE1k7cjt79InWr-xmLYqjMjHCcE~DCdAMqpU6rKbG0WG29oYGv3nHYK4rq5tKy~~NYlcpRHcW-8bc1s11HozYq-vfBmg___&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Zhu, D. (2012). Using Games to Improve Students' Communicative Ability. *Journal of Language Teaching & Research*, 3(4). Available at: <https://www.academypublication.com/issues/past/jltr/vol03/04/28.pdf>



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Project Number: KA220-ADU-000033529

Consortium



COORDINATOR

IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH
GERMANY

www.iberika.de



**IDEC (TRAINING CONSULTING
COMPANY)**

GREECE

www.idec.gr



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO
"DANILO DOLCI"**

ITALY

www.danilodolci.org



**FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA
DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA**
SPAIN

www.famylias.org



élan interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL
FRANCE

www.elaninterculturel.com

Project Number: KA220ADU000033529

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education



Game on © 2023 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.