

*Using games in the language classroom*

&

*Teaching grammar*

Read the two documents (one you already read for homework) and answer the questions which follow (you don't need to write the answers but you may want to make some notes)

Prepare to discuss the contents with someone who did not read the same documents

What conclusions can you come to about using games in the foreign language classroom?

## Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée

Marie Musset et Rémi Thibert (2009 : 1, 4-9 abridged)

Jouer à l'école, est-ce bien raisonnable ? ... De nombreux travaux de recherche éclairent la place spécifique et le rôle original du jeu dans le processus d'apprentissage. Des enseignants utilisent des jeux de plateaux ou des jeux de rôle, et sont sollicités pour recourir au jeu vidéo en classe : la pratique du jeu dans le cadre extrascolaire a contribué dans le même temps à poser à nouveau la question de l'utilisation au service de l'acquisition de connaissances et de compétences.

### Apports des jeux Motivation

La motivation des élèves vis-à-vis de leur travail ou du contenu de l'enseignement est souvent l'argument retenu prioritairement par les enseignants qui utilisent le jeu avec leurs élèves. Brougère (2007) précise que le jeu permet en effet de « *déformaliser l'apprentissage scolaire* » : au cadre formel s'ajoutent des éléments propres de l'informel, capables de relancer l'intérêt des élèves. Sauvé souligne combien le jeu favorise l'apprentissage, notamment par le rôle que jouent l'engagement personnel et les émotions. La motivation crée « *des conditions favorables à l'apprentissage et, en ayant un impact positif sur les apprentissages cognitif, affectif et psychomoteur [...], le jeu motive l'apprenant, structure et consolide les connaissances, favorise la résolution de problèmes et influence le changement des comportements et des attitudes des jeunes* » (Sauvé et al., 2007).

### *Le jeu comme vecteur de motivation*

Sur le terrain, jeux dramatiques et jeux de rôle favorisent la motivation des élèves et servent de levier aux apprentissages. Le travail de motivation est primordial dans l'appropriation du sujet d'étude par l'élève. Il est au cœur de la démarche conduite par le « jeu dramatique en éducation » (*Drama In Education, DIE*) ou par le « théâtre en éducation » (*TEI*). Concept anglo-saxon, le *DIE* utilise les ressources, les techniques et les méthodes du théâtre. Il met l'accent sur l'importance de l'expressivité personnelle et sur la place de l'imagination et des sensations dans l'approche de tout apprentissage. ... Le jeu de rôle (JdR) occupe une place similaire dans l'éducation. On peut l'associer aux jeux de simulation. Qu'il soit sur table ou « grandeur nature » (GN, parfois nommé « semi réel »), le jeu de rôle est « *un médium qui permet à une personne de s'immerger dans un rôle et dans l'univers qui lui est afférent. Ce faisant, il peut entrer en interaction avec le contenu de ce monde et ses participants* » (Henriksen, 2004).

...

Le jeu de rôle en classe, sous forme de jeu de plateau ou de jeu grandeur nature, se distingue du jeu de rôle traditionnel par son objectif assumé : l'aspect ludique sert de support aux apprentissages et n'est pas une fin en soi (Henriksen, 2004). ... L'immersion dans le personnage motive le désir d'accéder à des sources de savoir et à la maîtrise de compétences variées.

Si la pratique du « jeu dramatique en éducation » et du jeu de rôle, en contexte scolaire ou non, reste l'apanage de certains pays, l'on peut dire que les jeux vidéo font partie du quotidien de tout adolescent d'aujourd'hui. Les jeux électroniques peuvent eux aussi servir de vecteur à la motivation

des élèves. Sans surprise, l'étude d'Attellwell *et al.* (2003) rappelle que c'est majoritairement pour jouer que les enfants utilisent leur ordinateur, et que l'on peut tirer avantage de cette pratique déjà en place. Ko (2002) estime que la « forme » électronique d'un jeu peut aussi relancer l'intérêt des enfants pour un type d'activité, des puzzles par exemple, et leur permettre de s'adapter à une règle nouvelle par le biais d'un outil déjà connu. Du côté des élèves, Pivec & Kearney (2007) montrent que les plus jeunes apprécient largement l'usage du jeu vidéo en classe : ils ne le dissocient pas d'une activité scolaire. [Par contre la recherche montre que] c'est ... bien le contexte d'apprentissage, l'appropriation du jeu par l'enseignant et son exploitation avec les élèves qui rend cet outil intéressant, et non le jeu par lui-même.

### **Connaissances et compétences**

Comment et dans quelles conditions apprend-on ? C'est la question que pose Brougère (2007) dans un article qui pointe l'importance de l'apprentissage informel, souvent en bonne place dans les apprentissages qui mettent en œuvre les jeux, notamment vidéo. Le jeu est aujourd'hui reconnu comme pouvant être une aide précieuse à l'élaboration de connaissances et de compétences. ... Les études de Akköse (2008) et Kayhan (2008), basées sur la comparaison entre deux groupes d'élèves, l'un utilisant le jeu dramatique et l'autre étant soumis à un enseignement classique, montrent que le groupe expérimental fait non seulement état de meilleures connaissances scientifiques, mais manifeste ultérieurement beaucoup plus de plaisir à faire des mathématiques que le groupe contrôle qui travaille de façon traditionnelle pendant le même semestre. La notion du « plaisir d'apprendre » est au cœur de la démarche.

### ***Jeux de rôle et école : deux univers qui ne sont pas si étrangers l'un à l'autre ?***

Les écarts entre les usages hexagonaux du jeu à l'école et les pratiques diverses d'autres pays ne laisseront pas d'étonner, voire de dérouter, l'enseignant français. Ainsi, le jeu de rôle grandeur nature (GN) est plus qu'une simple évolution du jeu de rôle sur table ... . Si le jeu de rôle s'inspire d'abord des scénarios du cinéma et n'a qu'une fonction ludique, on en souligne rapidement l'intérêt social et éducatif. En effet, les responsables de la FédéGN de France soulignent sur leur site que le GN conjugue de façon intrinsèque plusieurs grands principes de l'éducation populaire, que l'on retrouve en contexte scolaire, notamment :

*« il s'adresse à tous les publics sans distinction d'âge, de classe sociale, sans aucune discrimination [...]. En s'appuyant sur la culture du jeu qui est universelle et partagée entre les enfants et les adultes, il contribue à la mixité sociale » ;*

*« par sa forme ludique [...], il s'adresse au plus grand nombre compte tenu de la diversité qu'il peut prendre (durée, complexité) » ;*

*« il contribue à la formation de citoyen. Interpréter un rôle, c'est accéder à un autre point de vue » « il contribue à la transmission de l'esprit associatif, [et] au développement du civisme » ;*

*« à travers notamment le respect des règles, [il permet] l'apprentissage de ligne de conduite, du vivre ensemble et de la responsabilisation » ;*

*« il développe les activités créatives, artistiques comme le théâtre, la lecture et le cinéma [...], permet l'apprentissage de la connaissance (recherche sur une période historique par exemple), favorise l'expression orale » ;*

« il participe à la construction de soi par l'imaginaire, renforce la capacité de se projeter et de se développer ».

Les atouts des jeux vidéo pour l'apprentissage dans le domaine cognitif sont connus depuis plus de 20 ans dans la communauté des chercheurs et des éducateurs. Pour Facer *et al.* (2007), le monde de l'éducation aurait tout intérêt à se rapprocher de celui des jeux, pour rendre l'enseignement plus efficace. Le projet californien *Project Tomorrow* soutient les initiatives innovantes dans les classes, associant développement numérique et pédagogie (Pivec & Pivec, 2008).

## Questions

- 1) According to the article, games are widely used in learning contexts. List some of the types of games that are commonly used.
- 2) What some of the ways in which a person can benefit from learning through play?
- 3) According to the authors cited, why are games effective tools for learning?
- 4) Why could role playing be particularly interesting to exploit in the foreign language classroom?
- 5) Why is the social function of games interesting for foreign language teachers?
- 6) What are some of the different capacities and competences that can be developed by learning through games?
- 7) According to the article video games have a central role in the lives of many children and teenagers. Do researchers see this as positive or negative? What should teachers do about this?
- 8) What information in the article do you find the most interesting / surprising / encouraging / inspiring?
- 9) Have you had any experience of combining games and language learning, in either formal or informal contexts?

## Comment étudier la grammaire ?

On estime le bain linguistique d'un locuteur natif à 70 heures par semaine. Un bébé qui apprend à parler traite la langue de manière statistique sans s'en rendre compte, c'est-à-dire qu'il repère les régularités puis les irrégularités. Ce traitement est rendu visible lorsque l'enfant sur-généralise une règle : le petit enfant qui dit « ils sont » pour « ils étaient » applique à un verbe irrégulier une règle qu'il a élaborée sur la base de régularités observées. C'est ce que l'on appelle l'apprentissage incident, c'est-à-dire qu'il n'y a pas d'objectif d'apprentissage de la part de l'enfant (il peut en revanche y avoir ce type d'objectif de la part de l'adulte qui reprend ce que dit l'enfant et le corrige). Mais, dans le cas de l'apprentissage d'une langue étrangère à l'école, l'exposition est trop faible pour permettre à l'élève de mettre au point ses propres règles et comprendre seul le fonctionnement de la langue. En revanche, la maturité cognitive de l'enfant à l'école élémentaire est supérieure à celle du bébé et son réseau langagier dans sa langue maternelle est déjà très élaboré. Certaines données linguistiques vont faciliter l'acquisition de la langue étrangère, tandis que d'autres vont la parasiter. Plusieurs recherches montrent que l'enseignement de la grammaire permet d'acquérir plus rapidement certaines structures.

L'approche grammaticale peut être inductive (la règle est découverte par les élèves : ils sont invités à observer et/ou pratiquer puis émettent des hypothèses) ou déductive (la règle est présentée en phase initiale puis les élèves la mettent en pratique). Plusieurs recherches montrent que le choix d'une approche inductive ou déductive n'est pas réellement significatif pour l'apprentissage d'un fait grammatical, les deux étant également efficaces. En revanche, ce qui permet aux élèves d'acquérir (en réception et en production) un fait de langue est de deux ordres :

- d'une part, le fait de langue doit être anticipé et préparé par le professeur pour être présenté de façon pertinente et explicite ;
- d'autre part, de nombreuses occasions de mise en contact et de production de ce fait de langue doivent être données aux élèves : en réception, en production imitée et en production libre dans l'interaction, pour permettre un transfert dans des contextes différents.

Exemple pour l'anglais : l'élève présente ses animaux domestiques, à partir d'une fiche d'identité.

L'ÉLÈVE DIT : I have got one rat and two cats



Dans cet exemple, l'objectif grammatical est la maîtrise du pluriel de certains noms communs. Dans le cas présent, il s'agit des noms dont le pluriel est régulier (ajout d'un <s>) et pour lesquels le <s> du pluriel se prononce /s/. Il s'agit donc pour le professeur d'identifier en amont les spécificités liées au pluriel des noms d'animaux :

- pluriel régulier en <s> qui se prononce /s/ : cats, rats
- pluriel régulier en <s> ou en <ies> qui se prononce /z/ : dogs, hamsters, birds, kittens, puppies
- pluriel irrégulier : mouse/mice

Ce travail de classification est établi par le professeur lors de la préparation de la séance et peut donner lieu à une réflexion de la part des élèves, sans que celle-ci soit systématique. Cela dépend de la classe dans laquelle la séquence est menée. C'est l'idée même de progressivité : au cycle 2, l'élève apprend des blocs lexicalisés et ne fait pas de manipulations ; au cycle 3, l'élève peut opérer des transferts en remplaçant les items lexicaux et en ajustant progressivement les éléments syntaxiques de la phrase.

**Exemple : The cat is under the chair.**

**Transfert 1 :**

- The cat is on the chair.

**Modification** de la **préposition**, pas de modification syntaxique.

**Transfert 2 :**

- The cats are under the chair.

Modification du nombre de chats, qui entraîne une **modification morphosyntaxique** du nom (<s> du pluriel qui se prononce /s/ à l'oral) et déclenche l'accord du verbe.

**Transfert 3 :**

- The cats are under the trees.

**Modification** du **nombre** de chats (comme dans le transfert 2) et **modification** du **nom** dans le groupe complément (trees) qui est pluriel (ajout d'un <s> qui se prononce /z/).

Le professeur doit avoir conscience de ces phénomènes grammaticaux pour organiser sa progression et les présenter de manière raisonnée et organisée. Il s'agit d'aider l'élève à intégrer petit à petit les régularités et irrégularités de la langue, ainsi que les similarités (ajout d'un <s> au pluriel, accord du verbe) ou les différences avec le français (le <s> du pluriel se prononce /s/, /z/ ou /ɪz/ en anglais et il existe également des pluriels irréguliers).

La trace de cette réflexion grammaticale apparaît alors dans le coin des langues ou dans le cahier de l'élève sous la forme des classements qui ont été opérés (les singuliers et les pluriels sont par exemple placés dans la maison des sons). Néanmoins, on retiendra que ces connaissances restent déclaratives tant que l'élève ne s'est pas suffisamment entraîné pour que celles-ci deviennent procédurales, c'est-à-dire intégrées à son système linguistique.

## Questions

- 10) Take a piece of A3 paper and make a visual support to explain to another student the essential information contained in the preceding extract "*Comment enseigner la grammaire*" (take 10 minutes maximum to do it!)
- 11) What are the key features of the pedagogical approach that is used in teaching foreign languages in French schools?
- 12) To what extent are the ideas developed in the extract you have just read, "*Comment enseigner la grammaire*", in line with the prescribed approach to language teaching in French schools? Do you feel that there are any contradictions?
- 13) Think about the Puren article that you read for homework in TD1. How does the key message of his article relate to your answer to question 4.
- 14) Why are games an interesting pedagogical tool to exploit within the context of action-based learning (*la perspective actionnelle*)?
- 15) How could games be used to teach grammar in the LVE classroom?
- 16) Make a list of games that could be used to teach grammar in the LVE classroom.