

Thélème : un MMORPG pour apprendre le français

Premier état des lieux des apports didactiques et des limites.





1. Présentation du projet



1. Présentation du projet

- Définition :

MMORPG : Massively Multiplayer Online Role Play Game



1. Présentation du projet

- Définition
- Origines du projet



1. Présentation du projet

- Définition
- Origines du projet :
 - - Des outils pédagogiques qui exploitent insuffisamment les nouvelles technologies



1. Présentation du projet

- Définition
- Origines du projet :
 - - L'observation des espaces de rencontre en ligne et des MMOG.



1. Présentation du projet

- Définition
- Origines du projet :
- - L'évolution des publics d'apprenants



1. Présentation du projet

- Définition
- Origines du projet
- Concept



1. Présentation du projet

- Définition
- Origines du projet
- Concept
 - Arène : un monde « français »



1. Présentation du projet

- Définition
- Origines du projet
- Concept
 - Prémisse : « Speak French or Die ! »



1. Présentation du projet

- Définition
- Origines du projet
- Concept
- - Quêtes : ludiques et didactiques



1. Présentation du projet

- Définition
- Origines du projet
- Concept
- Financement



1. Présentation du projet

- Définition
- Origines du projet
- Concept
- Financement
- Élaboration d'une maquette jouable







2. Hypothèses de départ



2. Hypothèses de départ

- La motivation par le ludique



2. Hypothèses de départ

- La motivation par le ludique
- L'acquisition par la méthode naturelle et les interactions



2. Hypothèses de départ

- La motivation par le ludique
- L'acquisition par la méthode naturelle et les interactions
- - la compréhension en contexte



Adobe Flash Player 9

Fichier Affichage Contrôle Aide

52 32
22 46
0 7 15

Aubergiste :
Alors ! Est-ce que tu veux travailler dans mon auberge ?

Oui Non

demarrer Gmail - Boîte de ... Thème Thème (2:) Scenes Presentation_Li... hypothese de tr... Theleme.ppt [En... Limoges [Mode d... Adobe Photosho... Adobe Flash Pla... 17:27



2. Hypothèses de départ

- La motivation par le ludique
- L'acquisition par la méthode naturelle et les interactions
- - les aides visuelles : le système de la CLEF (Catalogue lexical pour l'Enseignement du Français)





2. Hypothèses de départ

- La motivation par le ludique
- L'acquisition par la méthode naturelle et les interactions
- - les aides visuelles : le dictionnaire visuel évolutif





2. Hypothèses de départ

- La motivation par le ludique
- L'acquisition par la méthode naturelle et les interactions
- - La présentation d'un modèle en contexte





2. Hypothèses de départ

- La motivation par le ludique
- L'acquisition par la méthode naturelle et les interactions
- L'accomplissement de tâches (perspective actionnelle)



Exemple de tâche dans une séquence

Séquences	Situations	Validation	Lieux	Réception, ADL et tâches	Verbes	Adjectifs	Autres	Grammaire
7. Première course	1. Demande du restaurateur	Acceptation de la tâche	Le restaurant	Comprendre des consignes simples	acheter / aller	la boucherie / un steak		Comprendre l'impératif
	2. Dialogues entre PNJ				vouloir	un poulet / un rôti de bœuf / une saucisse / une côte de porc	s'il-vous-plaît / merci / au revoir / bonjour	Comprendre le conditionnel de politesse
	3. Achat		La boucherie	Demander poliment / demander et comprendre un prix	vouloir / faire (ça fait...) / servir	un steak	s'il-vous-plaît / merci / les chiffres	Comprendre des questions avec est-ce que / le conditionnel de politesse
	4. Retour		Le restaurant	Rapporter l'achat	aller	un steak / le boucher		Utiliser le présentatif



3. État des lieux

- Premiers tests sur un groupe de 22 personnes :
- - 12 apprenants tous niveaux confondus
- - 10 enseignants francophones



3. État des lieux

- Premiers tests sur un groupe de 22 personnes
- Confirmation des hypothèses de départ

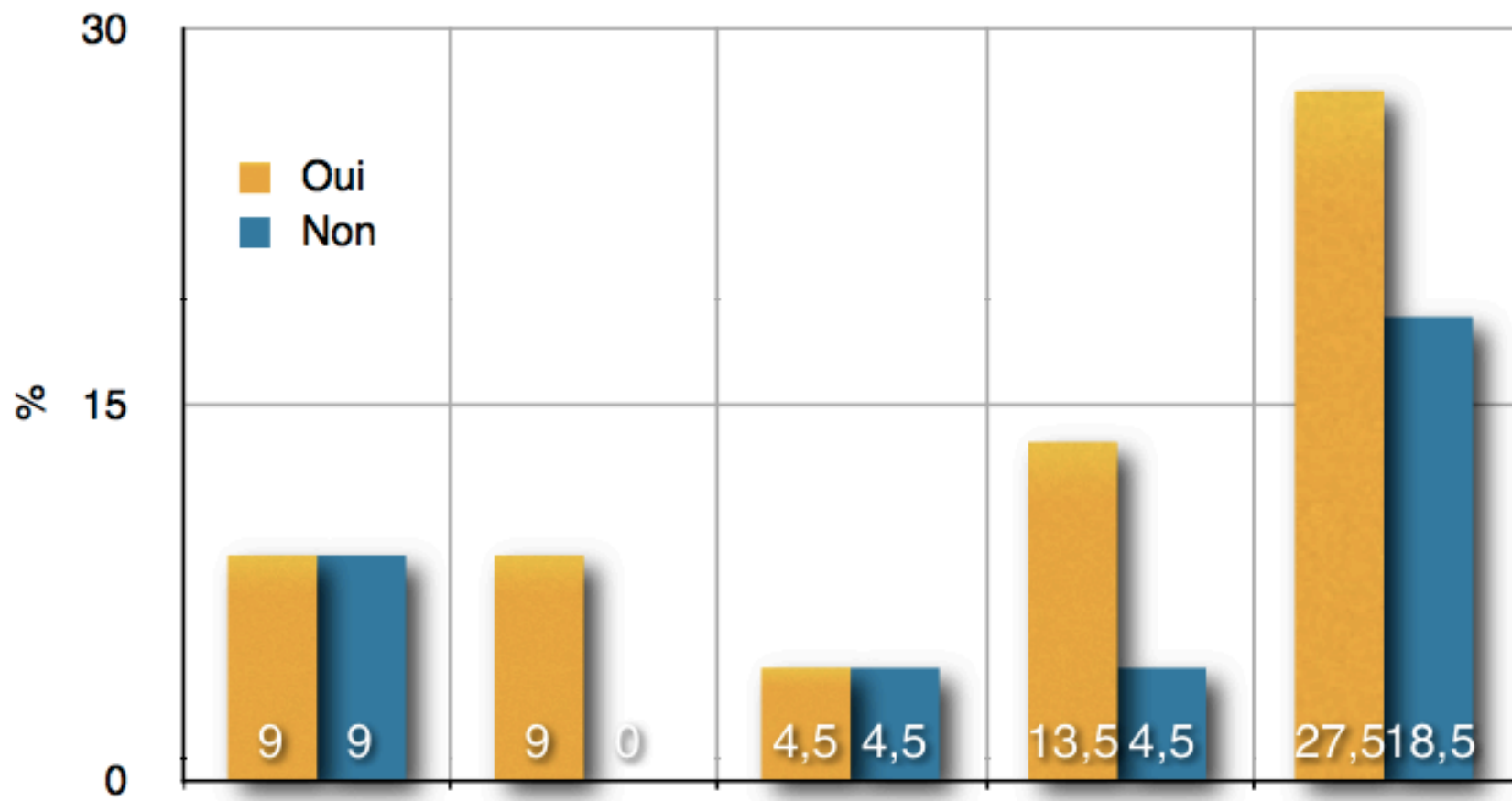


3. État des lieux

- Premiers tests sur un groupe de 22 personnes
- Confirmation des hypothèses de départ
- - Très bon accueil du jeu

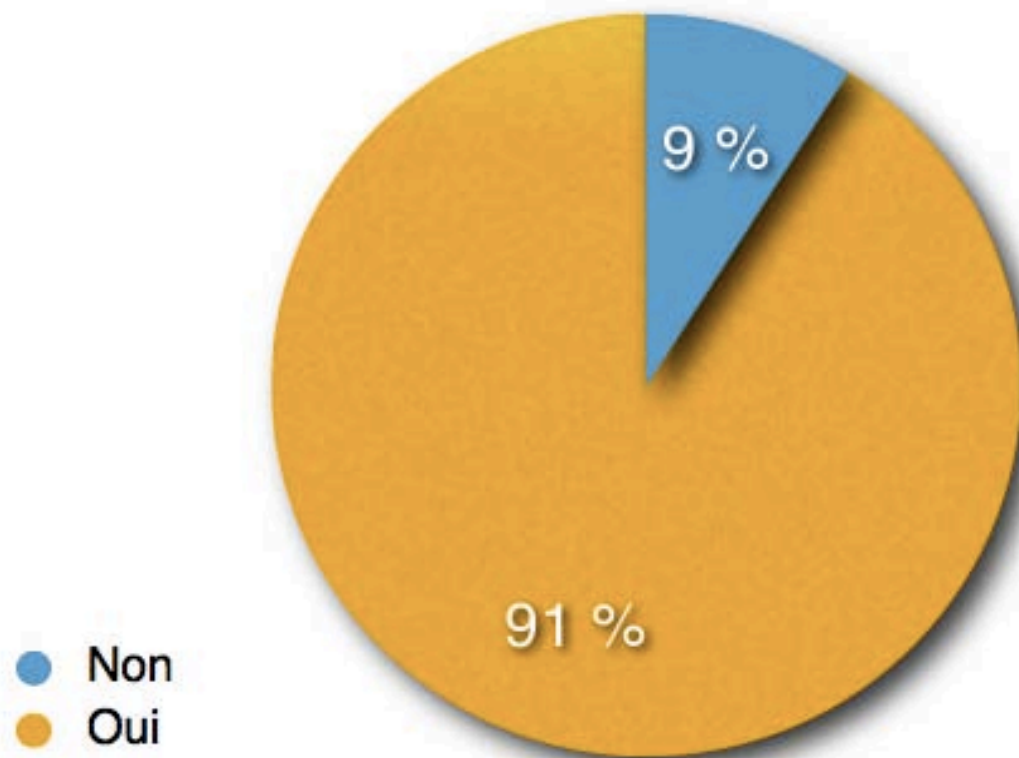


Réponses à la question 1 « Est-ce que vous avez accompli les tâches facilement ? » selon le niveau de français des testeurs





Question 2 : «Est-ce que vous avez compris facilement ?»



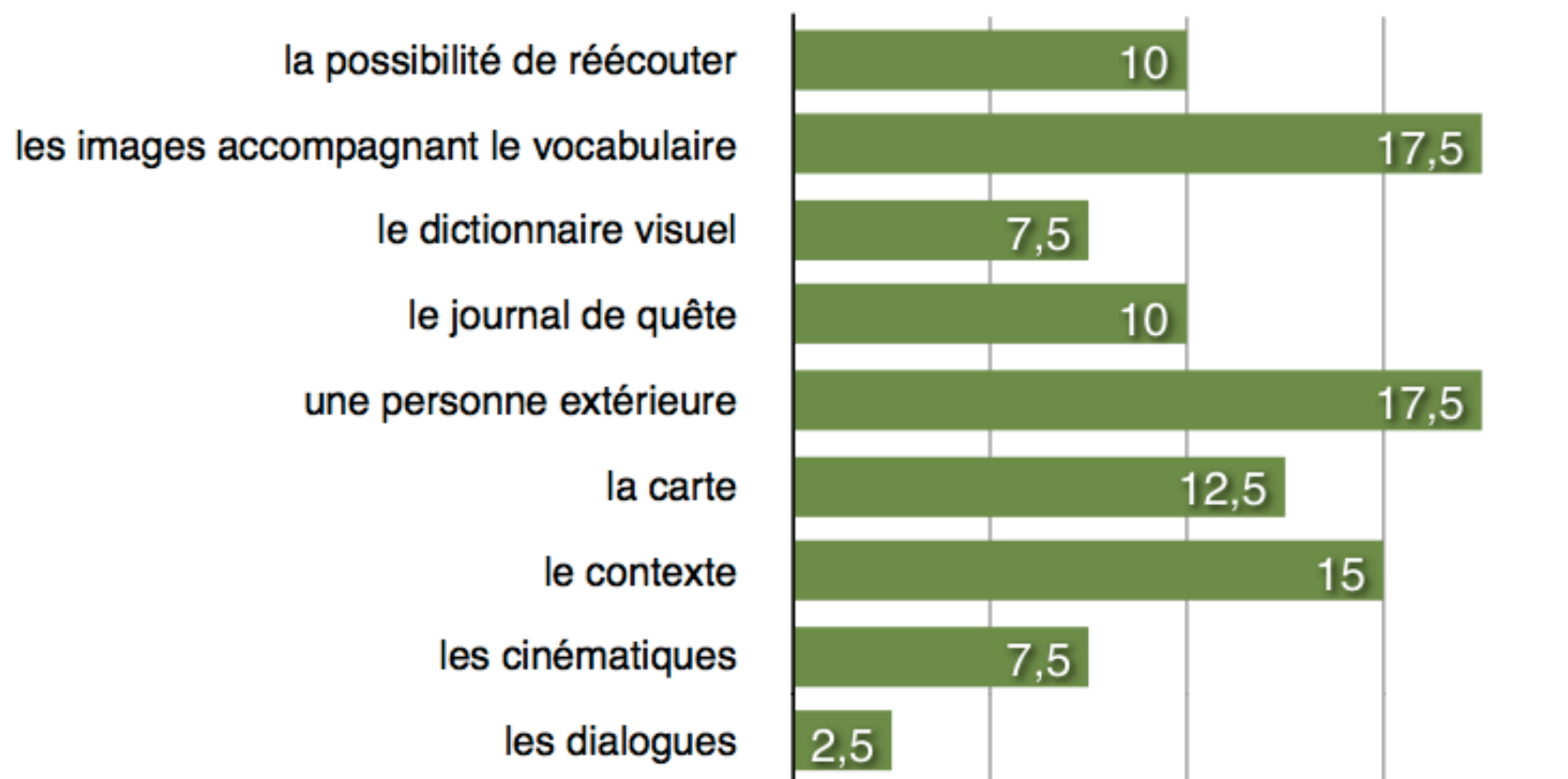


3. État des lieux

- Premiers tests sur un groupe de 22 personnes
- Confirmation des hypothèses de départ
- - Les aides à la compréhension mises en place ont fonctionné



Question 4 : «Qu'est-ce qui vous a aidé à comprendre ?»



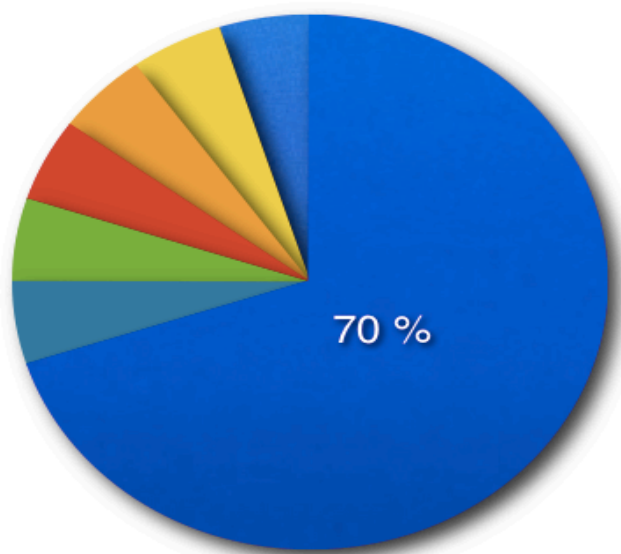


3. État des lieux

- Premiers tests sur un groupe de 22 personnes
- Confirmation des hypothèses de départ
- - Les MMORPG sont un support d'apprentissage en devenir



Question 5 : « Qu'est-ce que vous avez appris ? »



- du vocabulaire
- le rythme de conversation
- saluer poliment
- orthographier correctement le conditionnel
- des phrases
- des expressions utiles pour la vie quotidienne
- écrire correctement pour continuer



3. États des lieux

- Premiers tests sur un groupe de 22 personnes
- Confirmation des hypothèses de départ
- Éléments à améliorer



3. États des lieux

- Premiers tests sur un groupe de 22 personnes
- Confirmation des hypothèses de départ
- Éléments à améliorer
- - les joueurs ne savent pas toujours ce qu'il faut faire



3. États des lieux

- Premiers tests sur un groupe de 22 personnes
- Confirmation des hypothèses de départ
- Éléments à améliorer
 - - l'ambiguïté de certaines images



Les dessins représentant mal l'objet





Les images représentant un mot qui n'appartient pas à la culture de l'utilisateur





3. États des lieux

- Premiers tests sur un groupe de 22 personnes
- Confirmation des hypothèses de départ
- Éléments à améliorer
- - la CLEF n'est pas suffisamment intuitive





3. États des lieux

- Premiers tests sur un groupe de 22 personnes
- Confirmation des hypothèses de départ
- Éléments à améliorer
- - le dictionnaire visuel pourrait être plus complet



Un personnage animé pour représenter les verbes : Phil



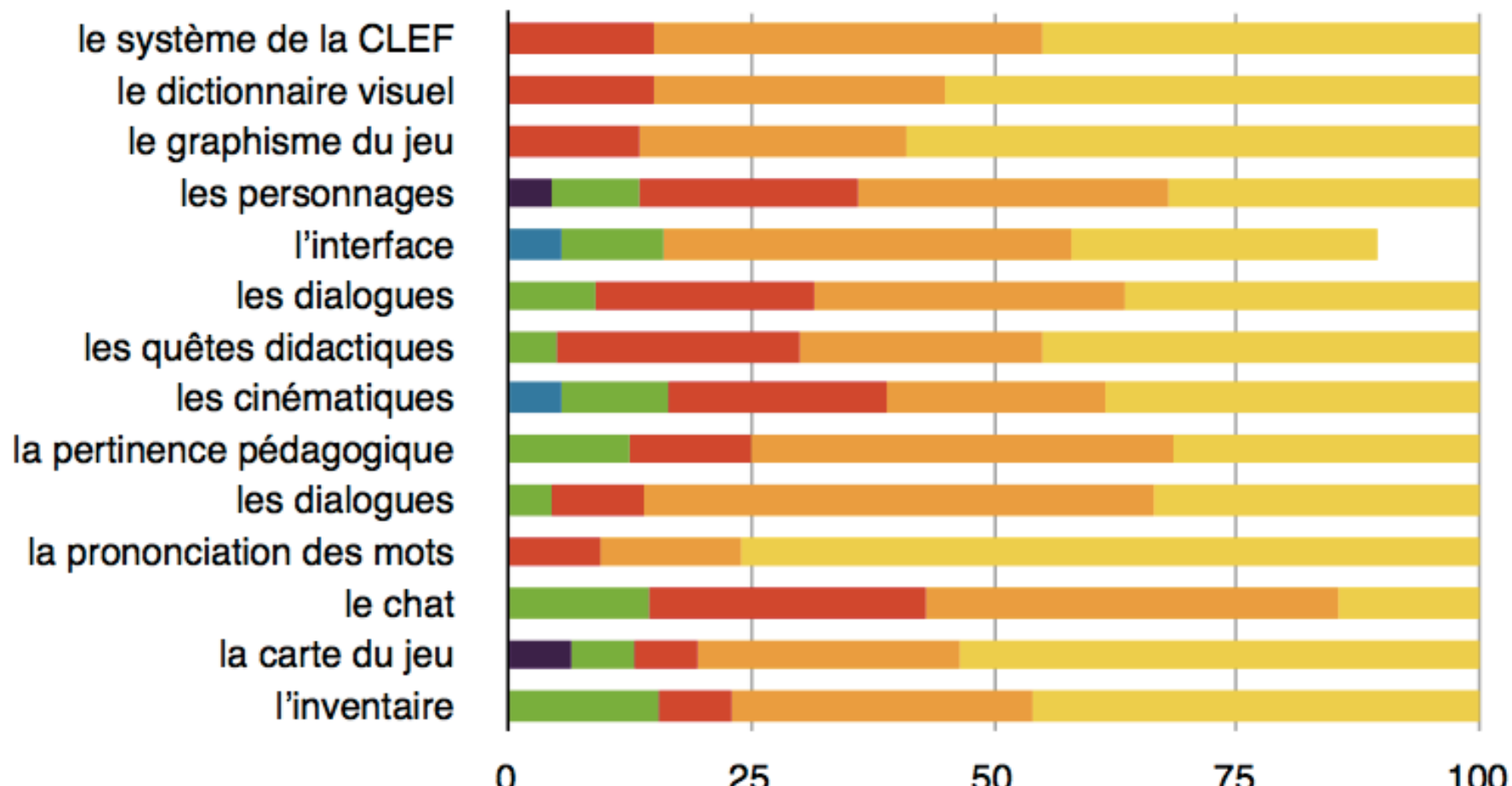


3. État des lieux

- Premiers tests sur un groupe de 22 personnes
- Confirmation des hypothèses de départ
- Éléments à améliorer
- Remarques complémentaires



Notes de 0 à 5 sur les éléments du jeu





Merci pour votre attention

Aurore Langenbronn / Laurence Schmoll

aurorelangenbronn@free.fr / lschmoll@unistra.fr

www.theleme-lejeu.com