

146

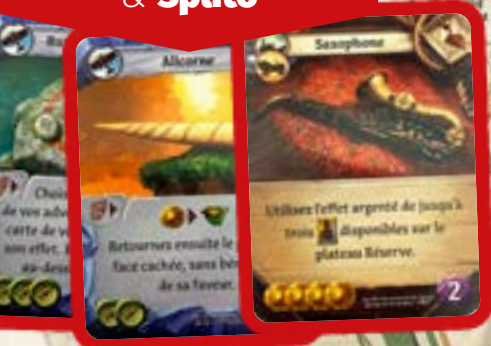
plato

LE MAGAZINE DES JEUX DE SOCIÉTÉ MODERNES

PESSOA

UN JEU CRÉÉ
PAR ORLANDO SÁ

CADEAUX

Pour **Les ruines
perdues de Narak**
& **Splito**

L'univers de Descent

Produire en France avec Ludotopia

Ark Nova: rencontre avec Mathias Wigge



0 650414 412212 >

MENSUEL JUIN 2022 FR/BE 8€ CH 9€ CA 10€

LETTRES MODERNES

RENCONTRE

RENCONTRE AVEC **GUILLAUME GARÇON**

Propos recueillis par **Vincent Bonnard**



Le monde ludique est tout petit. Cette maxime continue de permettre des rencontres riches et passionnantes. Celle avec Guillaume Garçon a été permise par un échange via le site Okkazeo. Il semblait particulièrement intéressé par les jeux de lettres. Nous avons découvert qu'il était formateur et enseignant français langue étrangère.

PLATO Bonjour Guillaume, pouvez-vous nous présenter le cadre dans lequel vous travaillez ?

GUILLAUME GARÇON Je travaille au sein du DELCIFE, département d'enseignement de la langue et de la civilisation française pour les étudiants internationaux de l'université Paris-Est-Créteil (UPEC Paris XII). Nos étudiants préparent un diplôme universitaire qui leur permettra d'intégrer une Licence ou un Master en France. Ils sont originaires d'une cinquantaine de pays différents et la plupart sont déjà diplômés d'une Licence 2 ou 3 et désirent poursuivre leur formation en France et en français.



La ludification des apprentissages est bien représentée à l'UPEC notamment avec le Gamixlab et le projet edUteam.fr de Philippe Lepinard (voir Plato n°133)

Notre département accueille chaque année plus de 600 étudiants internationaux et propose une formation intensive de Français Langue Etrangère (FLE) de 260 heures par semestre, soit près de 20 heures par semaine. Les cours de langue (expression et compréhension écrite/orale, grammaire, vocabulaire, orthographe...) côtoient des cours de civilisation et/ou de spécialités (français de l'économie, du management, du droit...). Et les enseignants proposent également une pédagogie actionnelle avec l'enregistrement d'émissions webradios, des sorties culturelles à Paris, une introduction à la gastronomie française ou une approche du français autrement avec des jeux de société.

PLATO Qu'est-ce que le projet JADE (Jouons à distance ensemble) ? Pour quelles raisons l'avez-vous mis en place ?

GG Confronté à la « fatigue Zoom », le logiciel de visioconférence fourni par mon université, c'est-à-dire la monotonie et l'ennui progressif occasionné par l'enseignement à distance exclusif pour cause de confinement, j'ai très vite proposé à mes étudiants des pauses ludiques au sein de mes séances à distance. Le jeu en classe de langues présente de nombreux atouts. Il stimule la créativité et favorise la cohésion de groupe. Il est également un terrain propice à l'apprentissage, car il fait basculer le cours dans une situation authentique de pratique de la langue et d'échanges entre apprenants, il rend donc pertinent l'apprentissage de la langue pour comprendre les règles et échanger avec les autres. J'ai aussi remarqué que les parties de jeu dans ma classe activaient la participation de tous les étudiants et les poussaient à l'engagement. Beaucoup d'étudiants sont friands de découvrir de nouveaux titres chaque semaine, et s'empressent de prendre les boîtes en photo. Certains m'ont déjà informé qu'ils avaient acheté **Unanimo** et me confient qu'ils aimeraient avoir toutes les boîtes pour améliorer leur vocabulaire.

PLATO Comment avez-vous intégré ces jeux dans vos cours ?

GG Mon projet JADE s'appuie sur deux usages pédagogiques sur Zoom. Premièrement, un usage intégré au sein d'une unité de cours de trois heures

L'objectif principal est de maintenir du lien entre nos étudiants que nous n'avons pas vus sur le campus en 2020-2021

(grammaire et expression écrite). J'ai ainsi proposé des parties de jeu de lettres et de type **Petit bac** d'une durée moyenne de vingt minutes, en mode compétitif et en participation individuelle, avec des boîtes de jeux comme **Class Time**, **Texto!**, **Olé Guacamolé**, **Djam**, **Koko Mots**, **Lipogram**, **Palabres** ou **Word Bank**. Le deuxième usage participe à une pédagogie actionnelle où l'étudiant doit réaliser des actions concrètes et où l'aspect collaboratif est essentiel. Cet usage a ma préférence, car nous avons l'occasion d'expérimenter sur un temps long (1h30) des jeux d'ambiance, narratifs et coopératifs. Ces parties s'intègrent dans une option intitulée « Projets semestriels » que j'avais proposée à l'occasion du renouvellement des maquettes de formation pour 2020-2024. Les jeux testés développent des compétences variées avec en point commun le langage et la communication. Cet usage permet également des séances de capitalisation (débriefing) plus riches avec des propositions de réappropriations. Ainsi, je peux demander d'une semaine sur l'autre aux étudiants de penser à une modification de règles ou à une création de nouvelles cartes. Les jeux les plus appréciés par mes étudiants pour pratiquer la langue française sont : **Word Whiz**, **Just One**, **Mot Malin**, **Check List**, **Duplik**, **The big Idea**, **Mot pour mot**, **Mystères**, **Linkto** et bien sûr **Time's Up**.

Cette expérimentation se poursuit depuis février 2022... mais en classe et sans Zoom... pour le moment !

PLATO Quelles sont les spécificités du jeu à distance ? Comment l'organisez-vous ?

GG Le protocole des séances ludiques s'apparente à nos autres cours sur Zoom avec un usage quasi exclusif de l'outil de discussion. Je le privilégie à l'usage du micro, car il a l'avantage de pouvoir vérifier l'orthographe des réponses. L'outil de discussion s'apparente à un buzzer qui permet de désigner l'ordre d'arrivée des réponses avec le nom du joueur, un arbitrage impossible avec les micros au-delà de cinq participants. J'ai également utilisé la fonction « sous-groupes » qui permet de s'isoler dans une salle et de mener une discussion/réflexion d'une équipe avant de rejoindre l'arène principale. L'usage de la fonction « sondage » de Zoom facilite grandement la séance de capitalisation et de retour d'expérimentation.



PLATO Quels types d'outils numériques avez-vous utilisés ?

GG L'enseignement à distance m'a obligé à m'approprier des outils numériques comme Padlet.com pour partager les points de vue des étudiants ou des travaux sur de nouvelles consignes, de nouvelles cartes. Whiteboard.fr est très utile pour les jeux de dessin comme **Duplik** ou **Pikto**. Il permet une comparaison des productions et la vérification du déroulé de la partie (et du scoring) sur un seul écran. On privilégiera Excalidraw.com pour des dessins coopératifs en équipes de deux joueurs comme pour le jeu **Formz**. Le site Answergarden.com m'a été utile pour expliquer la mécanique du jeu **Unanimo** ; et voir ainsi les réponses identiques les plus citées. Pour organiser une belle séance distancielle, il convient également d'aménager son espace de travail en un studio de youtubeur : deuxième écran, table haute, lumières adaptées... L'achat d'une deuxième webcam flexible est indispensable pour montrer la table aux joueurs distants.

PLATO Quels partenariats avez-vous tissés ?

GG Le développement du projet JADE est un travail collectif d'un groupe de travail d'enseignants bénévoles répartis dans plusieurs pays européens : France, Italie, Portugal, Turquie. La plupart sont des enseignants universitaires de langues (FLE et anglais), des professeurs des écoles et de lycées professionnels, mais également des collègues médiatrices du réseau CANOPE d'Aurillac et de Tulle. Notre groupe de travail JADE se réunit en moyenne une fois tous les dix jours pour échanger sur l'actualité ludopédagogique des membres, mais surtout pour tester/valider/évaluer des jeux de société à distance et ainsi alimenter la base de données JADE publiée sur Myludo.fr (début avril la collection JADE compte 135 boîtes de jeux validées pour la pratique de la langue française à distance). Je participe également à un groupe de réflexion (GR19) de l'INSPE de Saint-Denis sur les potentialités ludopédagogiques et ses limites. Le partenariat avec la ludothèque de Bonneuil-sur-Marne (94) me facilite l'accès à de nouvelles boîtes de jeux et l'expertise des collègues ludothécaires est très précieuse. De même, la société Didacto.com de Vitry-sur-Seine m'a aidé au lancement du projet en plein confinement grâce à un prêt d'une vingtaine de jeux.

PLATO Quel regard porte votre tutelle sur ce projet ?

GG L'UFR de Lettres, langues et sciences humaines de l'université Paris-Est Créteil m'a laissé carte blanche pour développer ce projet ludopédagogique en me laissant commander plus de cinquante boîtes de jeux en deux ans et en me permettant de présenter JADE dans des colloques universitaires et d'intervenir dans douze séminaires en ligne. L'UPEC a également validé ma demande de congé pour projet pédagogique, qui m'a permis de développer JADE en me déchargeant de mes cours pendant un semestre. J'ai notamment pu participer à des festivals de jeux à Vichy et à Cannes et ainsi échanger avec des auteurs comme Corentin Lebrat, Bruno Cathala, Théo Rivière et Cyril Blondel.

