

Mise en œuvre de jeux de rôle sur table dans l'enseignement de l'anglais en école universitaire de management

- Projet EdUTeam JDR -

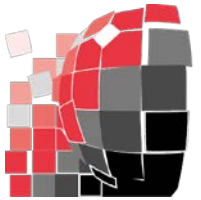
Philippe Lépinard

philippe.lepinard@u-pec.fr

Univ Paris Est Créteil, IRG, F-94010 Créteil, France

Mercredi 8 juin 2022

- Institut de recherche en gestion (IRG EA 2354) et imageR (EA 3958)
- Méthodes et approches créatives et critiques de l'apprentissage et de la formation au management (MACCA Management)
- **Ludopédagogie**, *Art-based Methods*, etc.



INSTITUT DE RECHERCHE EN GESTION

Sous la co-tutelle de :
UNIVERSITÉ PARIS-EST CRÉTEIL
UNIVERSITÉ GUSTAVE EIFFEL



L'équipe EdUTeam JDR



Odile Solnik

Enseignante d'anglais
L3 Gestion des entreprises



Patricia Fournier-Noël

Maître de conférences Anglaise de spécialité
L3 Informatique & Management



Philippe Lépinard

Maître de conférences en sciences de gestion

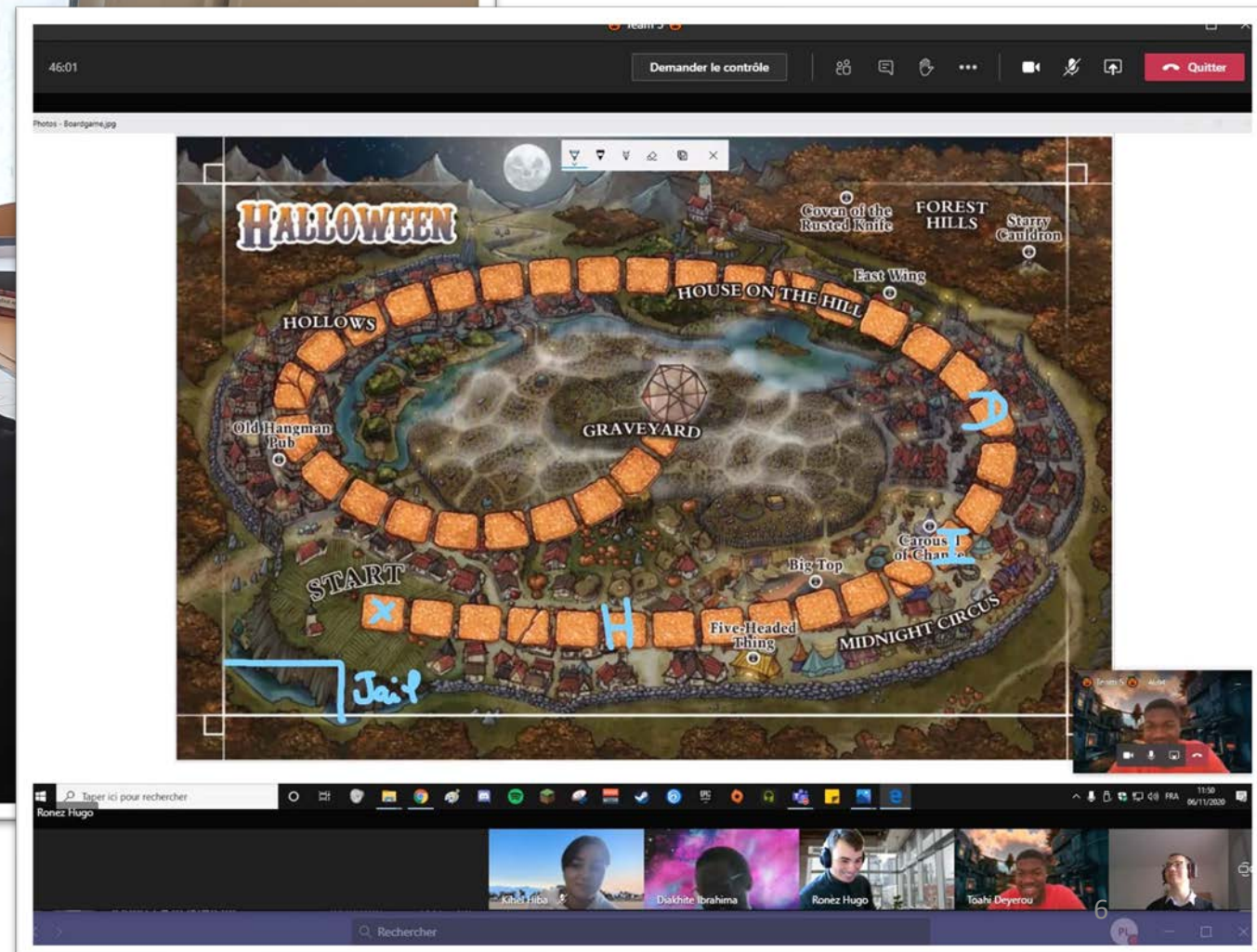
Objectifs du projet EdUTeam : concevoir des dispositifs ludopédagogiques en implémentant des jeux de loisirs



Les résultats du projet EdUTeam (depuis 2015)

- Identification des 9 techniques ludopédagogiques (pratique pédagogique gamifiée, simulation gamifiée, jeu sérieux pédagogique, détournement intégral de jeux de loisirs, détournement partiel de jeux de loisirs, conception de jeux sérieux, ressource prétexte, apprentissage ludique incident et méta-jeu)
- Identification des 6 critères de choix des jeux (décontextualisation, liberté d'action/agentivité, transparence, découplage, flexibilité scénaristique et faisabilité matérielle)
- Amendement du cycle de l'apprentissage expérientiel de Kolb
- Preuves d'apprentissage grâce aux 2 premiers niveaux du modèle d'évaluation des formations de Kirkpatrick (gestion)
- 140 références : <https://eduteam.fr/> (articles, vidéos, etc.)

EdUTeam Jeux de Rôle



EdUTeam Jeux de Rôle

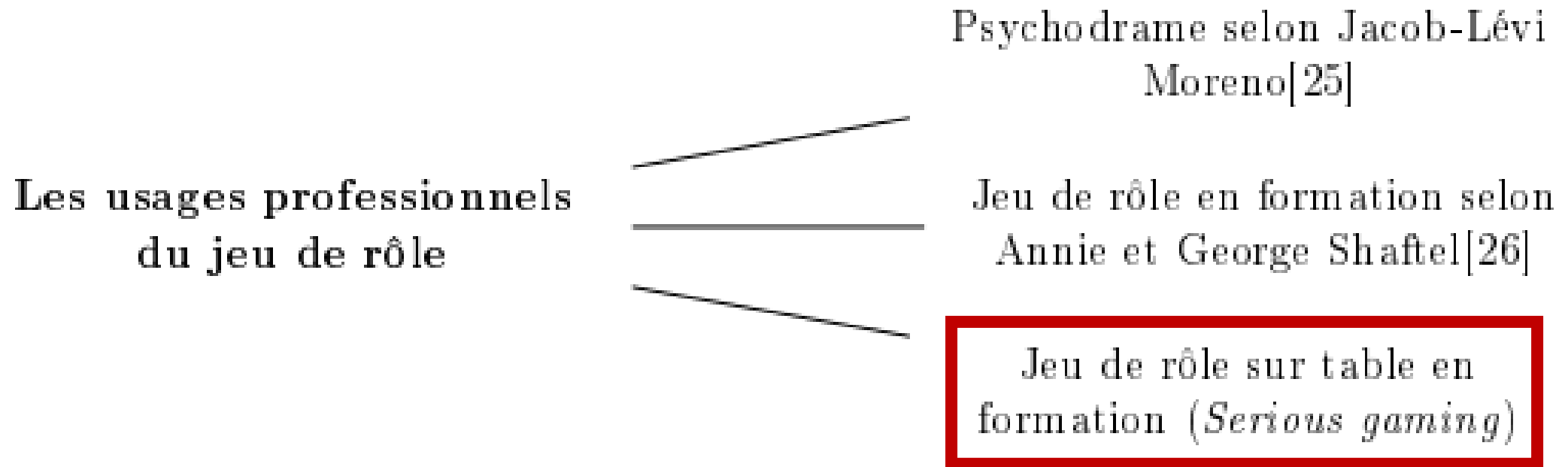


FIGURE 2 – Proposition d'une typologie des usages professionnels du JdR.

EdUTeam Jeux de Rôle

- 5 années d'expérimentations
 - Année 0 => tests avec des volontaires (management)
 - Année 1 => faisabilité matérielle (anglais et management) en classes constituées
 - Année 2 => vérification de l'intérêt pédagogique (anglais et management) en classes constituées
 - Année 3 => reproduction de l'année 2 à distance (anglais) en classes constituées
 - Année 4 => vérification de l'atteinte des objectifs d'apprentissage (anglais) en classes constituées



EdUTeam Jeux de Rôle (anglais)

Définition du JDR 😊

- Pédagogie actionnelle : « *considère avant tout l'usager et l'apprenant d'une langue comme des acteurs sociaux ayant à accomplir des tâches dans des circonstances et un environnement donnés, à l'intérieur d'un domaine d'action particulier* ».
- Le JDR est une forme particulièrement adaptée pour mettre en œuvre la pédagogie actionnelle (compétence pragmatique) de manière inclusive.

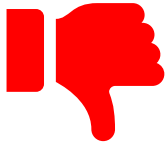
Auto-évaluation niveaux 1 et 2 (modèle de Kirkpatrick)

Toutes les valeurs sont entre 1 et 4	L3 I&M 2020 N = 17 14 questionnaires valides	L3 GE 2020 N = 30 30 questionnaires valides	L3 I&M 2021 N = 29 26 questionnaires valides	L3 GE 2021 N = 41 40 questionnaires valides	L3 I&M 2022 N = 26 25 questionnaires valides	L3 GE 2022 N = 35 30 questionnaires valides
Implication	3,5	3,7	3,3	3,5	3,4	3,7
Pertinence	3,6	3,5	3,5	3,5	3,6	3,8
Satisfaction	3,9	3,7	3,6	3,6	3,4	3,7
Connaissances					2,7	3,1
Compétences					3,2	3,3
Valeur/utilité					3,0	3,4
Confiance					3,0	3,2
Motivation					3,0	3,4

Évaluations par les deux enseignantes d'anglais



- Augmentation significative de la confiance des étudiants à parler en anglais après seulement 4 séances
- Amélioration visible dans les compétences « Précision » et « Souplesse »



- Implication dans le JDR plus difficile pour les moins autonomes (A2/B1-) et, au contraire, pour les plus autonomes (C1 et +)
- Transfert vers d'autres modalités pédagogiques peu marquées pour les étudiants les moins autonomes

Conseil pour la mise en œuvre de JDR en cours

- Il ne faut pas chercher à reproduire les sessions de JDR de passionnés
- Scénarios courts et relativement scriptés (1 heure)
- L'objectif est de communiquer, les règles doivent être très simples
- Des univers non connus semblent plus pertinents
- Pas plus de 4 personnes par table
- Le temps de jeu ne doit pas couvrir toute la séance afin de réaliser un débriefing poussé et orienté vers les lacunes constatées durant le jeu
- Pas de régulation directe durant le temps de jeu !

Perspectives

- Expérimentations de multi-tables (management)
- Expérimentations de JDR sans MJ ou avec MJ tournant durant la partie (anglais)
- Expérimentations de campagnes plutôt que de scénarios *one-shot* (anglais)



Bibliographie

- Fournier-Noël, P., Lépinard, P., Solnik, O. (2022), Mise en œuvre de jeux de rôle sur table dans l'enseignement de l'anglais en école universitaire de management : Synthèse préliminaire du projet EdUTeam JDR après trois années d'expérimentation, *6^{ème} Colloque International Game Evolution*, en ligne.
- Fournier-Noël, P., Lépinard, P., Solnik, O. (2021), De la table physique à la table virtuelle : mise en œuvre du jeu de rôle à distance dans l'enseignement de l'anglais, *5^{ème} Colloque International Game Evolution*, en ligne.
- Fournier-Noël, P., Lépinard, P., Solnik O. (2020), Enseigner l'anglais grâce aux jeux de rôle sur table : le cas de la mise en œuvre de la pédagogie actionnelle en école universitaire de management, *4^{ème} colloque international Game Evolution*, Créteil.
- Lépinard, P. et J. Vaquiéri (2019), Le jeu de rôle sur table dans l'enseignement supérieur, *3^{ème} colloque international Game Evolution*, Créteil.
- Lépinard, P. (2019), Apprendre le management et les langues vivantes grâce aux jeux de rôle : retours d'expérience universitaires, *Jeu de Rôle Magazine*, n°48, pp.108-114.

Merci de votre attention



Philippe Lépinard

philippe.lepinard@u-pec.fr

Univ Paris Est Créteil, IRG, F-94010 Créteil, France

Mercredi 8 juin 2022