

MÉMOIRE DE RECHERCHE

Auteur :

Emilien GOBERT

Directeur de mémoire :

Thomas GAUDY

Promotion: M2I-2012

Spécialité M2 : IJV

Objet : Les jeux vidéo d'apprentissage de langue gratuits
Évolution des jeux vidéo face aux demandes de plus en plus exigeantes de
la population mondiale en termes de connaissance linguistique :
Quels sont les besoins et comment les satisfaire ?



Joueurs internationaux de MMO-RPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Games) jouant et communiquant entre eux par voix orale ou écrite dans une même langue afin d'avancer dans le jeu

Liens : http://blog.mrseb.co.uk/wp-content/uploads/2009/11/IMG_2024-i38-clan-lan-gamers-700px.jpg

1. RÉSUMÉ / ABSTRACT

1.1 RÉSUMÉ

Depuis leur création, les jeux vidéo n'ont cessé d'évoluer, aussi bien techniquement qu'au niveau des populations concernées, de même que l'obligation pour une grande majorité de la population d'être bilingue, voire trilingue. C'est dans ce sens que les jeux vidéo et l'apprentissage d'une langue peuvent avoir un but commun : apprendre tout en s'amusant.

Ce mémoire a pour objectif de recenser et étudier les jeux d'apprentissage de langue afin de les adapter à un contexte ludo-éducatif, disponible à tous et gratuit. En effet, nous essaierons de définir le type de jeu le mieux adapté à l'apprentissage d'une langue et nous proposerons un jeu tirant partie des avantages et inconvénients des jeux déjà existant. Celui-ci se présentera sous la forme d'un MMO-RPG où les joueurs devront effectuer des petits jeux de langues et communiquer entre eux afin de progresser.

1.2 ABSTRACT

Since their beginning, videogames haven't stopped progressing, both technical and people focused, and also the obligation to most of all to be bilingual, or trilingual. This is the similar way that videogames and language learning use to learn while having fun.

The goal of this memoir is to identify and study the games of language learning to adapt the edutainment context, available for all and free. Indeed, we will try to define a kind of videogame that is the most adapted to language learning and we will also try to suggest a game that will bring the positive of advantages and disadvantages of existing videogames. This one will be presented as a MMO-RPG game where players will have to do multiple language mini-games about and communicate between each others to progress.

2. REMERCIEMENTS

Je souhaite tout d'abord remercier Thomas Gaudy, mon directeur de mémoire pour son travail d'encadrement. Grâce à sa grande implication, ses conseils et son suivi actif, j'ai pu mener à bien le travail de recherche et de rédaction de ce mémoire.

Je tiens aussi à remercier Mr Marc Meurisse, Mme Yasmine Kasbi et Mr Pascal Balancier pour leurs réponses rapides aux questionnaires et leurs implications, ce qui m'a beaucoup aidé à avancer dans ce mémoire.

Je remercie également l'ITIN qui m'a permis de réaliser ce mémoire, très intéressant et d'actualité.

3. TABLE DES MATIÈRES

1. RÉSUMÉ / ABSTRACT	2
1.1 RÉSUMÉ	2
1.2 ABSTRACT	2
2. REMERCIEMENTS	3
3. TABLE DES MATIÈRES	4
4. DÉFINITION DU SUJET	6
5. ANALYSE DE L'EXISTANT	7
5.1 ENVIRONNEMENT	7
5.2 LES JOUEURS	8
5.3 LES JEUX COMPLETS	10
5.4 LES JEUX DE VOCABULAIRE	14
5.5 LES JEUX DE CONJUGAISON	38
5.6 LES JEUX DE GRAMMAIRE	40
5.7 LES JEUX D'ORTHOGRAPHE	46
5.8 LES JEUX ORAUX	48
5.9 LES MMO-RPG	50
5.9.1 MMO-RPG NON DÉDIÉ A L'APPRENTISSAGE D'UNE LANGUE	50
5.9.2 MMO-RPG DÉDIÉ A L'APPRENTISSAGE D'UNE LANGUE	55
6. PROPOSITION DE JEU: World of Lingua	59
7. COÛTS ASSOCIÉS AU PROJET	75
8. PROCESSUS D'ÉVOLUTION	75
9. MISE EN PLACE DE LA SOLUTION	76
10. DIFFICULTÉS RENCONTRÉES	78
11. SYNTHÈSE DES RÉSULTATS	79
12. ENSEIGNEMENTS TIRÉS / APPORT DU TRAVAIL	80
13. CONCLUSION GÉNÉRALE / PERSPECTIVE D'AVENIR	81

14. BIBLIOGRAPHIE ET WEBOGRAPHIE	82
15. ANNEXES	1
15.1 CONTACTS	1
15.2 INTERVIEW N°1	3
15.3 INTERVIEW N°2	5
15.4 INTERVIEW N°3	8

4. DÉFINITION DU SUJET

Les jeux d'apprentissage des langues gratuits, utilisables sur le web sont en plein essor depuis quelques années. Ils proposent des exercices ludiques diversifiés venant compléter les enseignements scolaires. Gratuits, ouverts à tous, ces outils restent encore trop méconnus. Il s'agit d'en comprendre les principes de fonctionnements généraux et d'imaginer un système de jeu amélioré pour une utilisation hors du cadre scolaire.

Les jeux vidéo d'apprentissage de langue gratuits sont une occasion ludique et amusante de perfectionner son apprentissage des langues. En effet, la plupart étant disponibles via un navigateur web, les joueurs peuvent y accéder à n'importe quel moment de la journée ce qui leur permet une réelle continuité dans leurs apprentissages.

Il existe de nombreux jeux de langue gratuits disponibles sur internet. Ils offrent une panoplie d'exercices permettant une revue complète des règles des différentes langues (grammaire, vocabulaire, orthographe, conjugaison).

Beaucoup de ces jeux dits "complets" ne sont pas totalement gratuits, la plupart possèdent une partie gratuite et une partie "Payante".

La partie "Payante" apporte un lot de fonctionnalités nécessaires au bon apprentissage d'une langue.

Par exemple, le site Busuu, permet une communication via la vidéo entre les différentes personnes inscrites. Il incite aussi les utilisateurs à « s'auto corriger ».

L'objectif de ce mémoire étant de répondre à la question suivante :

**Evolution des jeux vidéo face aux demandes de plus en plus exigeantes de la population mondiale en termes de connaissance linguistique :
Quels sont les besoins et comment les satisfaire ?**

5. ANALYSE DE L'EXISTANT

Cette partie permettra d'effectuer une analyse sur les jeux et leurs principes développés et utilisés aujourd'hui. Celle-ci permettra d'avoir une meilleure approche des avantages et des inconvénients des jeux existants et ainsi définir les grands axes d'amélioration pour la proposition d'un prototype.

5.1 ENVIRONNEMENT

L'âge des joueurs de jeux vidéo est en constante augmentation au fil des ans, que ce soit en France ou dans le reste du monde. Il y a quelques années, les adolescents étaient la cible majeure des grands noms du jeu vidéo. Aujourd'hui, les personnes ciblées se rapprochent de la trentaine (29 ans) et cet âge tend à augmenter¹.

Les jeux vidéo peuvent donc prendre une place prépondérante dans l'apprentissage d'une langue. Nous allons étudier ces nouvelles catégories de joueurs et leurs intérêts pour les jeux vidéo dans la suite du document, ainsi que les différents types de jeu disponibles avec leurs avantages et leurs inconvénients.

¹ http://www.acs.org.au/attachments/videogame_rating.pdf

5.2 LES JOUEURS

Trois études ont été réalisées:

Etude du Ministère de la Culture française² (2009) :

- 36% des sondés ont déclaré jouer ou avoir déjà joué à un jeu vidéo, parmi lesquels 6% y jouent tous les jours ou presque, 12% plusieurs fois par semaine et enfin 18% en occasionnel.
- Près de la moitié ne sont en fait pas des joueurs, mais des joueuses réparties de la façon suivante:
 - Quotidiens : 9% de joueurs contre 4% de joueuses
 - Réguliers : 16% de joueurs contre 4% de joueuses
 - Occasionnels : l'écart disparaît (18% chacun).

Ces chiffres tendent à montrer que les joueuses sont en train de prendre une place prépondérante dans le monde du jeu vidéo, ce qui amène à penser que les futurs jeux devront intégrer des fonctionnalités et des histoires éveillant leurs intérêts.

Etude TNS NIPO Technology et Gamesindustry.com (2009)³:

- 95% des garçons âgés de 8 à 12 ans passent en moyenne six heures par semaine à jouer
- Dans une autre tranche d'âge (de 13 à 19 ans), ce chiffre passe de six heures à neuf heures par semaine
- Une partie de la population féminine jouent aux jeux vidéo en ligne (10% sont âgées de moins de 20 ans, 35% sont âgées de 20 à 34 ans, 29% de 35 à 49 ans et 26 % de plus de 50 ans).

Comme pour l'étude précédente, ces chiffres nous montrent que les femmes prennent une place de plus en plus importante dans le monde du jeu vidéo, il faudra donc tenir compte de leurs attentes lors de la proposition de notre jeu.

² <http://www.snjv.org/fr/industrie-francaise-jeu-video/sociologie-joueurs.html>

³ http://www.afjv.com/press0910/091008_joueurs_en_france.htm

Etude du site ISFE (Interactive Software Federation of Europe) datant de 2008 ⁴, faite sur une population de quinze pays européens. Celle-ci révèle des statistiques intéressantes sur les tranches d'âge de joueurs :

- Au Royaume-Uni, 37 % des sondés se déclarent comme des "joueurs réguliers" dans une tranche d'âge allant de 16 à 49 ans.
- Toujours au Royaume-Uni chez les moins de 30 ans, ce chiffre augmente à 48% chez les 16-29 ans. Un nombre de joueurs supérieurs à l'Espagne et à la Finlande avec respectivement 43% et 36% de joueurs réguliers.
- La jeunesse n'est pas la seule tranche d'âge à jouer aux jeux vidéo. Ainsi, chez les 30-49 ans, 33% sont des joueurs réguliers au Royaume-Uni, contre 23 % en Finlande et 16 % en Espagne.

D'après l'étude, l'âge moyen du joueur est de 33 ans au Royaume-Uni, contre 30 ans en Finlande et enfin de 26 ans en Espagne.

- Les hommes de 16 à 49 ans finlandais et espagnols sont deux fois plus nombreux à jouer que les femmes (38 % contre 18 %), néanmoins ces dernières comptent pour une part non négligeable sur le marché du jeu.
- En outre, la différence est moins criante au Royaume-Uni, où 48 % des hommes se déclarent joueurs réguliers contre 29 % des femmes.

Suite à ces trois études, nous pouvons déduire qu'un nombre hétéroclite de personnes jouent de nos jours aux jeux vidéo, avec un nombre croissant de joueurs. Les jeux de langues doivent donc être adaptés à tous types de populations, que ce soit des personnes jeunes ou plus âgées ainsi qu'à leurs évolutions. En effet, une personne âgée aura plus de mal à apprendre une langue qu'une personne plus jeune, il faut donc prendre en compte la durée d'apprentissage de chacun.

⁴ <http://www.cyberstrategie.com/blog/2008/breves/le-profil-du-joueur-de-jeux-video-europeen-en-2008/>

5.3 LES JEUX COMPLETS

Certains jeux apparaissent comme complets. En effet, ils proposent de travailler le vocabulaire, la conjugaison, la grammaire, ainsi que l'orthographe. Un certain nombre de règles y sont expliquées. Un grand nombre d'avantages communs à ces jeux y sont associés, mais certains inconvénients communs subsistent néanmoins :

- 😊 Le vocabulaire du joueur est augmenté
- 😊 La connaissance de la conjugaison du joueur est augmentée
- 😊 La connaissance de la grammaire du joueur est augmentée
- 😊 L'orthographe du joueur est améliorée
- 😊 Les jeux sont ludiques
- 😊 La compréhension du jeu est facile
- 😊 Souvent la difficulté des jeux est croissante
- 😊 Les mots sont très souvent traduits
- 😊 Ils permettent l'interaction avec d'autres utilisateurs
- 😡 L'audio pourrait être plus poussé dans la partie gratuite
- 😡 Pas de cours de grammaire à proprement parler, le joueur doit se déplacer dans les modules afin de l'apprendre

Lors de l'inscription, le jeu demande au joueur d'identifier la langue parlée, la langue à apprendre, le niveau de celle-ci, le temps d'apprentissage, le type d'apprentissage souhaité (oral, écrit).

Plusieurs niveaux d'apprentissage sont disponibles : débutant, intermédiaire, intermédiaire avancé.

Pour chaque niveau un ensemble de cours est à préparer. Afin de passer au niveau suivant, il est nécessaire de finir tous les cours.

Chaque cours est composé d'un certain nombre d'exercices (dialogue vidéo, grammaire, vocabulaire, jeu drôle, expression écrite). A la fin de chaque cours, un test d'évaluation permet au joueur de le valider. Livemocha permet également au joueur d'avoir recours à des tuteurs afin de s'améliorer beaucoup plus rapidement dans l'apprentissage de la nouvelle langue.

Il intègre également des cours de vocabulaire, ainsi que des fiches récapitulatives d'apprentissage. Il est possible de s'entraîner sur ce type de sujet à l'écrit ou à l'oral. Le dernier volet du jeu est une interaction avec d'autres utilisateurs. En effet, le joueur aura la possibilité de communiquer avec les autres utilisateurs ainsi que de leur envoyer un texte sur un sujet donné. Les autres utilisateurs corrigeront son texte et lui renverront la version corrigée afin de reconnaître ses erreurs.



Pas de contrôle sur la justesse des corrections



Les jeux complets : L'écran d'accueil de Livemocha permet de se déplacer dans le site ainsi que d'accéder aux différentes fonctionnalités du jeu

Liens : <http://fr-fr.livemocha.com/>

Busuu est un site d'apprentissage de langues gratuit ressemblant à Livemocha.

Il est composé de plusieurs unités d'apprentissage, elles-mêmes composées de plusieurs types d'apprentissage (vocabulaire, dialogue, exercices d'écriture, chat, Review) :

- Vocabulaire : apprend des mots et des expressions importants par les images et les enregistrements audio
- Dialogue : permet au joueur d'écouter un dialogue et ainsi d'améliorer sa compréhension
- Exercices d'écriture : permet d'écrire un texte court, et de le faire corriger par d'autres utilisateurs
- Chat : permet de communiquer avec les autres utilisateurs via une messagerie instantanée

Il comprend également une partie payante, permettant d'écouter des phrases clés.



Disponible sur les Smartphones



Les jeux complets : L'écran d'accueil de Busuu permet de se déplacer dans le site ainsi que d'accéder aux différentes fonctionnalités du jeu

Liens : <http://www.busuu.com/fr>

Babbel est un site d'apprentissage de langues gratuit, celui-ci propose un ensemble de modules afin d'apprendre l'anglais.

- La première partie rassemble des cours (grammaire, vocabulaire etc.)
- Ensuite le joueur a la possibilité de faire des exercices d'application liés aux cours vus précédemment
- Puis une vraie communauté afin d'échanger avec les autres utilisateurs



Le jeu propose des recommandations d'apprentissage journalière



Les jeux complets : L'écran d'accueil de Babbel permet de se déplacer dans le site ainsi que d'accéder aux différentes fonctionnalités du jeu

Liens : <http://www.babbel.com/a#/homepage>

5.4 LES JEUX DE VOCABULAIRE

Le vocabulaire reste la base d'une langue. En effet, afin de bien communiquer avec d'autres interlocuteurs, un certain nombre de mots de vocabulaire doivent être connus. De nombreux jeux existent afin de l'apprendre, mais certains ne se concentrent que sur cet aspect. Suite aux nombreux tests de jeux déjà existants, nous avons pu en retirer les avantages et les inconvénients suivant commun aux jeux de vocabulaire :

- 😊 Le vocabulaire du joueur est augmenté
- 😊 Un grand nombre de jeux sont ludiques
- 😞 La majorité des jeux ne permettent pas de corriger des erreurs de syntaxe
- 😞 La plupart des jeux n'intègrent pas l'audio
- 😞 La majorité des jeux ne font pas communiquer le joueur par voie orale

CCDMD Centre collégial de développement de matériel didactique

CCDMD est un dictionnaire simpliste de langue permettant la traduction de mots ou expressions dans les langues françaises, anglaises ou espagnoles. Ce dictionnaire permet la mise en contexte de mots en les insérant dans des expressions ou des phrases, il est possible d'écouter les phrases afin de bien situer les nuances de ton employées dans chaque langue.

- 😊 Le jeu permet au joueur d'écouter les phrases travaillées
- 😞 Le jeu ne fait pas communiquer le joueur par voie orale
- 😞 Le jeu n'est pas vraiment ludique



Les jeux de vocabulaire : Remise dans un contexte des mots de vocabulaire

Liens : <http://www.ccdmd.qc.ca/ri/expressions/>

J'M Les langues

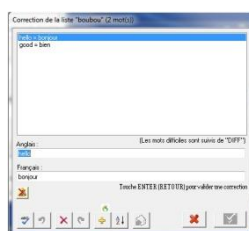
J'M Les langues est un utilitaire qui permet à l'utilisateur de créer des "listes" de mots de vocabulaire à apprendre. En effet, le joueur devra créer une liste, insérer le mot puis sa traduction, puis cliquer sur « correction ». Le logiciel corrige la réponse. Si celle-ci est fausse, il donne la bonne réponse. Il est possible de rouvrir la liste créée afin de se remémorer les mots appris.



Le jeu n'est pas vraiment ludique



Le jeu ne donne pas de liste de vocabulaire à apprendre



Les jeux de vocabulaire : Création de liste de vocabulaire

Liens : <http://vocabu.xax.be/about.php>

Planet english

Planet english consiste à associer des images avec des noms. Pour cela, un petit personnage appelé "Lumpy" aide le joueur à effectuer les associations. Le déplacement s'effectue à l'aide du clavier, « Lumpy » permet de sélectionner un mot afin de l'associer à une image.

Plusieurs niveaux de difficulté sont disponibles, comprenant eux-mêmes plusieurs niveaux de jeu.

Pour chaque bonne réponse, le joueur gagne 100 points. Trois vies sont disponibles afin d'aller le plus loin possible. À chaque mauvaise réponse, le joueur perd une vie.



Le jeu inclut l'audio



Le jeu ne fait pas communiquer le joueur par voix orale



Les jeux de vocabulaire : Associer des mots à des images

[OUIDIRE look here](#)

Le jeu se découpe en plusieurs modules:

- Oral : Le but est d'associer des actions à des images (permet une représentation holographique des actions, ainsi qu'une meilleure mémorisation). Lors du lancement du module, le jeu apprend au joueur une liste de vocabulaire en représentant des images qu'il épèle lorsque le joueur clique dessus. Ensuite, le jeu demande au joueur de cliquer sur une image lorsqu'il épèlera l'action.
- Écrit : Le but est d'écrire en toutes lettres une action dictée par le jeu.



Le jeu intègre une partie de reconnaissance orale



Le jeu permet d'effectuer une association action / image



Le jeu ne fait pas communiquer le joueur par voix orale



Les jeux de vocabulaire : Repérer des mots lors d'une communication par voie orale

Selingua

Selingua est un générateur de mots croisés dans plusieurs langues (suédois, allemand, anglais, français, espagnol). Quand le joueur lance le jeu, celui-ci a la possibilité de choisir la taille ainsi que le contenu du mot croisé (verbes irréguliers, etc.). Afin d'aider le joueur dans sa tâche, le jeu intègre un dictionnaire.



Le jeu est ludique



Le jeu intègre un dictionnaire



Le jeu permet de travailler plusieurs thèmes



Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux de vocabulaire : Mot croisé en plusieurs langues

Fowl word

Le joueur doit écrire le plus grand nombre de mots possibles avec un nombre de lettres données. La première étape consiste à définir l'objectif à atteindre : huit ou onze lettres. Un temps limité à la réussite du niveau est défini (60 secondes), ce qui rend le jeu très rapide. Chaque mot trouvé donne cent points ce qui permet au joueur d'atteindre l'objectif défini en début de niveau.



Le jeu est difficile



Le jeu n'intègre pas de dictionnaire



Les jeux de vocabulaire : Trouver le plus de mots possibles avec des lettres données

Liens : <http://www.miniclip.com/games/fowl-words/en/>

Letter Lasso

Letter Lasso est un jeu des mots mêlés. Le jeu indique au joueur le mot à trouver, et lorsque celui-ci a été découvert le joueur passe au mot suivant. Si le second mot est trouvé dans la minute suivant la découverte du premier, le joueur gagne un bonus de points.



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu n'intègre pas de dictionnaire



Les jeux de vocabulaire : Jeu des mots mêlés avec bonus

Liens : <http://www.miniclip.com/games/letter-lasso/en/>

Word Snake

Word Snake est un jeu d'apprentissage de l'anglais. Un certain nombre de lettres sont affichées et il est demandé au joueur de trouver le plus grand nombre de mots possibles. Plus le joueur trouve de mots, plus le serpent se déroule. Une fois celui-ci entièrement déroulé, le niveau est terminé et le joueur passe au niveau suivant.



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu n'intègre pas de dictionnaire



Les jeux de vocabulaire : Dérouler le serpent en trouvant le plus de mots possibles

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/jeux-anglais.php?id=601>

Word Gears

Word Gears est un jeu dont le but est de déplacer des engrenages afin de former des mots. À droite, la liste des mots à insérer dans les engrenages et à gauche ceux déjà trouvés. Il est possible de réinsérer les mots déjà trouvés dans les engrenages, ceci permettant de trouver de nouveaux mots. À chaque mot trouvé, le joueur gagne des points. Une fois le temps écoulé, si le nombre de points est atteint, le jeu passe au niveau suivant sinon le joueur perd.



Le jeu est original



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu n'intègre pas de dictionnaire



Les jeux de vocabulaire : Déplacer des engrenages afin de former des mots

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/jeux-anglais.php?id=495>

Save the monkey

Save the monkey est un jeu dont le but est de sauver un singe. Il est basé sur le système du pendu (hangman) dont le but est de retrouver un mot caché en cliquant sur les lettres de l'alphabet.



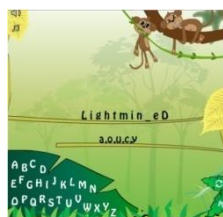
Le jeu est original



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu n'intègre pas de dictionnaire



Les jeux de vocabulaire : Sauver le singe en retrouvant le mot caché

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/jeux-anglais.php?id=584>

Letter Weave

Letter Weave est un jeu dont le but est de créer des mots de trois lettres. Afin d'aider le joueur, le jeu est défini par un code couleur (un mot commence et finit par une même couleur). C'est un jeu avec un temps limité ou le joueur doit gagner un certain nombre de points afin d'atteindre l'objectif et ainsi poursuivre dans le jeu. Si l'objectif n'est pas atteint, le jeu recommence au début.



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu est difficile à comprendre



Le jeu n'est pas ludique



Les jeux de vocabulaire : Créer des mots en reliant les couleurs

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/jeux-anglais.php?id=586>

Where's your country

Where's your country est un jeu dont le but est de situer des pays sur une carte. Pour cela, le jeu affiche un nom de pays et le joueur doit cliquer sur une carte afin de définir son emplacement. Lorsque le pays n'est pas à la bonne place, le joueur perd une seconde. Le jeu se déroule dans le laps de temps d'une minute.



Le jeu permet l'apprentissage de la géographie



Le jeu intègre un système de score



Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux de vocabulaire : Situer les pays sur une carte

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/jeux-anglais.php?id=566>

Drop a block

Drop a block est un jeu ressemblant à "Tetris", dont le but est d'éviter que les briques n'arrivent tout en haut. Pour cela, le joueur doit trouver des mots de trois ou quatre lettres. Ceux-ci se répercutent sur les briques en « détruisant » les lettres contenues dans les mots trouvés, un bonus est ajouté (bombe). Lorsqu'une lettre contenant une bombe est utilisée pour trouver un mot, toutes les lettres adjacentes à la bombe sont détruites. Si les briques arrivent tout en haut, le joueur à perdu.



Le jeu intègre un système de score



Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux de vocabulaire : Trouver des mots afin de détruire les blocs

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/jeux-anglais.php?id=571>

Best Typing

Best Typing est un jeu dont le but est de taper un mot le plus vite possible. Un mot en anglais apparaît et le joueur doit l'écrire avant que le tableau ne disparaisse. Lorsqu'une lettre du mot est tapée, celle-ci devient rouge. Une définition du mot apparaît lorsque le mot est complètement écrit, en cas d'échec, une nouvelle chance est donnée au joueur.



Le jeu affiche la définition des mots à taper



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le temps d'affichage de la définition est trop court



Les jeux de vocabulaire : Taper le mot apparaissant le plus vite possible

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/jeux-anglais.php?id=504>

Freddy

Freddy est un jeu d'apprentissage de l'heure. Le but du jeu est de retrouver huit bombes cachées dans des horloges. Afin de les désactiver, le joueur doit cliquer sur l'horloge indiquant la bonne heure.



Le jeu permet l'apprentissage de l'heure



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu ne propose pas de cours sur l'heure



Les jeux de vocabulaire : Apprendre l'heure en sélectionnant la bonne horloge

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/exercises/time/1.htm>

The Word Factory

The Word Factory est un jeu dont le but est de créer des mots d'au moins 3 lettres. Le joueur doit lier des lettres sortant d'usine, puis valider le mot en appuyant sur la touche « Espace ». Lorsqu'un mot est trouvé, le joueur gagne de l'argent lui permettant soit de créer d'autres usines, soit d'améliorer celles déjà existantes. Une fois le temps écoulé, la partie est terminée.



Le jeu intègre un système de score



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu n'intègre pas de dictionnaire



Le jeu est difficile à comprendre



Les jeux de vocabulaire : Faites évoluer votre usine en créant des mots à partir des lettres

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/jeux-anglais.php?id=224>

Mystic River 🇬🇧

Le but du jeu est de créer des mots en cliquant sur les lettres descendant la rivière. Chaque construction de mot rapporte des points permettant au joueur de passer au niveau suivant.



Le jeu est ludique



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu n'intègre pas de dictionnaire



Les jeux de vocabulaire : Créer des mots à partir des lettres descendant la rivière

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/jeux-anglais.php?id=479>

Letter RIP 🇬🇧

Le joueur incarne un shérif qui doit défendre une ville en tuant les bandits. Pour cela, le joueur devra tirer sur des lettres afin de former un mot. Lorsque le joueur n'a plus de balles, il doit cliquer sur le chargeur afin de recharger son arme.



Le jeu est ludique



Le jeu est facile à prendre en main



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu n'intègre pas de dictionnaire



Les jeux de vocabulaire : Tirer sur les lettres afin de former des mots

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/jeux-anglais.php?id=133>

SpeedSpell

Le but est de créer cinq mots le plus rapidement possible. Lorsque le joueur trouve un mot contenant des pièces, il gagne un bonus. Une fois les cinq mots trouvés, il passe au niveau suivant.



Le jeu est ludique



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu n'intègre pas de dictionnaire



Les jeux de vocabulaire : Créer des mots avec les lettres fournies

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/jeux-anglais.php?id=447>

Word Forge 2

Le but est de construire des mots à l'aide de lettres données par le jeu. Lorsque le joueur écrit plusieurs mots d'affilés avec les mêmes lettres, il gagne un bonus. Le joueur peut, s'il le souhaite, changer les lettres en appuyant sur "next word", néanmoins, cette action lui fait perdre 300 points. Chaque mot trouvé rapporte 100 points au joueur.



Le jeu est ludique



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu n'intègre pas de dictionnaire



Les jeux de vocabulaire : Créer des mots avec les lettres fournies

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/jeux-anglais.php?id=451>

Wordspector

Wordspector est un jeu ressemblant au motus où le but est de trouver un mot à l'aide d'un indice. Pour cela, une première lettre est donnée au joueur et il lui faut trouver les suivantes. Afin de les trouver, le joueur doit cliquer sur un alphabet qui les grise lorsqu'elles sont choisies. Si une lettre est au bon endroit, celle-ci devient verte, si elle est au mauvais endroit, celle-ci devient jaune, et si elle n'appartient pas au mot, la couleur ne change pas.



Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux de vocabulaire : Trouver des mots à l'aide d'indice

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/jeux-anglais.php?id=291>

Clockwords: Act I

Clockwords: Act I est un jeu où le joueur incarne un chercheur devant défendre ses recherches contre un autre chercheur. Celui-ci envoie des araignées dérober des documents. Pour se défendre, le joueur doit écrire des mots à l'aide des lettres fournies par le jeu. Plus il y a de points sous la lettre plus celle-ci fait de dégâts aux araignées. Le jeu se termine dès que cinq documents sont volés.



Le jeu est ludique



Le jeu est original



Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux de vocabulaire : Araignées attaquant le chercheur

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/jeux-anglais.php?id=310>

Meaning Fall

Meaning Fall est un jeu dont le but est de faire traverser un ravin au joueur. Pour cela, il doit trouver un mot à l'aide d'un indice. Le joueur doit cliquer sur un alphabet et lorsqu'une lettre est bonne, il avance, mais si celle-ci est fausse il descend vers le ravin. Un temps limite par lettre est défini, si le joueur dépasse ce laps de temps, il descend. Une fois dans l'eau, le joueur perd une vie. Trois vies lui sont attribuées, s'il n'en a plus, il perd.



Le jeu est ludique



Le jeu est original



Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux de vocabulaire : Sauver l'avatar en trouvant le mot caché

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/jeux-anglais.php?id=211>

Massiveboggle

Massiveboggle est un jeu tiré du célèbre jeu du « boggle ». Le but est de former le plus de mots possibles avec 16 lettres. Plus le joueur trouve de mots plus il gagne de points. Le jeu étant multijoueurs, un classement en temps réel est affiché permettant au joueur de se situer par rapport aux autres.



Le jeu est ludique



Le jeu est multijoueurs



Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux de vocabulaire : Former des mots avec les lettres fournies

Liens : <http://massiveboggle.fr/game/play>

Quiz_fr

Pour chaque niveau il faut répondre à trois questions différentes. Celles-ci portent soit :

- Sur le vocabulaire
- Sur la culture générale

Pour chaque carte, trois réponses sont proposées. Si le joueur trouve la réponse du premier coup, il gagne dix points, du deuxième coup cinq points, sinon, il ne gagne pas de points. Chaque fois qu'une réponse est trouvée, un petit descriptif sur l'histoire du mot ainsi que son explication sont proposés. Une fois que le joueur a répondu aux trois questions, celui-ci passe au niveau suivant.



Le jeu est ludique



Le jeu explique les mots à apprendre



Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux de vocabulaire : Trouver la réponse aux questions posées + Explication

Liens : http://ec.europa.eu/languages/quiz/quiz_fr.htm

Gramm-O-L'eau

Gramm-O-L'eau est un jeu découpé en plusieurs parties.

- La première "Verbomoteur", consiste à créer des phrases. En effet, le but est de stocker le maximum d'eau à l'aide d'une forge. Afin de récupérer cette eau, le joueur doit écrire le sujet et le verbe correctement conjugué. Un indice concernant le sujet lui est donné. Il a la possibilité de voir les règles de grammaire afin de s'aider. Une fois la jauge remplie, le joueur passe au jeu suivant.
- La seconde "Cliquette Vitesse", aide à l'apprentissage de la grammaire française. Une phrase est donnée au masculin et le joueur doit la mettre au féminin. Un grand nombre de sujets est disponible afin de voir à peu près tous les cas de figure. En cas de problème, une règle de grammaire permet d'aider le joueur.



Le jeu est ludique



Le jeu intègre des règles de grammaire



Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux de vocabulaire : Stocker de l'eau en répondant aux questions

Liens : <http://www.tfo.org/jeux/grammoleau/>

Écriture des nombres ■ ■

Écriture des nombres est un jeu permettant l'apprentissage des nombres. Celui-ci est découpé en quatre modules de niveaux différents, où le but est de choisir dans un ensemble de thèmes la bonne réponse. Lors de la réussite ou de l'échec à la question, une règle de grammaire apparaît.



Le jeu est ludique



Le jeu intègre des règles de grammaire



Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux de vocabulaire : Apprendre les nombres dans un contexte

Liens : http://www.ccdmd.qc.ca/fr/jeux_pedagogiques/?id=1074&action=animer

Apprendre à compter 🇬🇧

Apprendre à compter est un petit jeu permettant, comme son nom l'indique, d'apprendre à compter. L'utilisateur doit cliquer sur le haut-parleur afin d'écouter le nombre de fleurs à déplacer dans le cercle, il doit ensuite les faire glisser puis valider le nombre en cliquant sur l'avatar ressemblant à un garçon. Il est possible de réécouter le nombre en re cliquant sur le haut-parleur. Si le nombre est bon, le joueur passe au niveau suivant. En avançant dans les niveaux, le nombre de fleurs à déplacer est non seulement dicté, mais aussi écrit afin d'associer les deux.



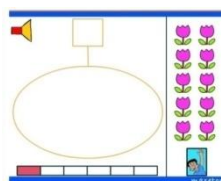
Le jeu est ludique



Le jeu intègre l'audio



Le jeu ne fait pas communiquer le joueur par voie orale



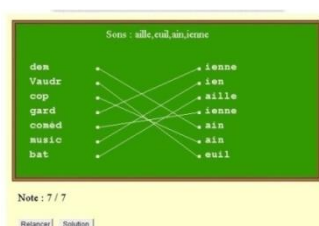
Les jeux de vocabulaire : Déplacer le nombre de fleurs dictées

Liens : http://www.maxetom.com/jeux_langues/apprendre-a-compter-en-anglais-1

Projet lecture – sons

Projet lecture - sons est un petit jeu d'apprentissage des sons. Les mots sont coupés en deux et il faut les réunir. Plusieurs types de sons peuvent être travaillés.

- 😊 Le jeu permet l'apprentissage des sons
- 😊 Le jeu est ludique
- 😬 Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux de vocabulaire : Assembler les syllabes entre elles en les reliant

Liens : <http://www.pedagonet.com/sons/lecture.htm>

Locutions

Locutions est un jeu similaire au célèbre jeu de l'oie, sauf qu'il faut répondre aux questions posées pour avancer. Si le joueur donne la bonne réponse, il lance les dés et avance du nombre de cases indiquées par les dés, si la réponse est fausse le joueur recule de trois cases. Comme le jeu de l'oie, des pièges sont insérés dans le plateau de jeu. En effet, si le joueur tombe sur une palme, il doit répondre à une question, si c'est sur un champignon, il recule de trois cases et enfin s'il tombe dans un puits, il doit répondre à trois réponses consécutivement pour en sortir. Une notice est donnée au joueur afin de connaître les règles.

- 😊 Le jeu est ludique
- 😊 Le jeu intègre une notice explicative
- 😬 Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux de vocabulaire : Arriver au bout du chemin

Liens : <http://www.pedagonet.com/oie/oief.html>

Picture game

Picture game est un jeu où le joueur doit retrouver le nom du dessin contenu dans l'image. Afin d'écrire le nom, le joueur devra cliquer sur les lettres affichées et valider en cliquant sur "done". Un bouton « reset » a été créé en cas d'erreur d'écriture de la part du joueur. Si le mot est le bon, il passe à l'image suivante sinon le jeu lui propose de recommencer.



Le jeu est ludique



Le jeu intègre une aide



Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux de vocabulaire : Retrouver le nom de l'objet dessiné

Liens : <http://www.tolearnenglish.com/pages/picturegame/picture.htm>

Associer les termes

Associer les termes est un jeu d'apprentissage dont le but est d'associer des termes (ex: Une éruption - un volcan). Il est possible de donner son nom ainsi que son adresse mail afin d'enregistrer son score en ligne. Le joueur devra cliquer sur les deux termes afin de les associer.



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu n'intègre pas de dictionnaire

Les jeux de vocabulaire : Associer les termes entre eux

Liens : <http://www.bonjourdefrance.com/n7/qcm/jeu42.htm>

Charade

Charade est un jeu d'apprentissage du français dont le but est de répondre à des questions mises sous forme de charade. Quatre indices sont donnés au joueur, il lui faut ensuite y répondre afin de trouver la réponse finale.



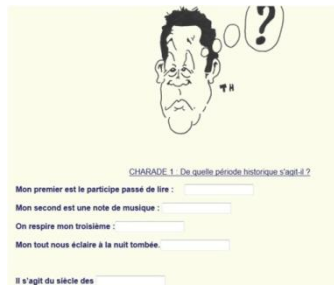
Le jeu est ludique



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu n'intègre pas de dictionnaire



Les jeux de vocabulaire : Trouver la réponse aux charades pour gagner

Liens : <http://www.bonjourdefrance.com/n6/qcm/jeu42.htm>

Au cinéma

Au cinéma est un jeu portant sur les anagrammes. Le jeu donne au joueur des mots mélangés et il doit les remettre dans le bon ordre.



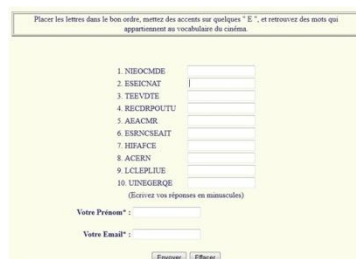
Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu n'est pas ludique



Le jeu n'intègre pas de dictionnaire



Les jeux de vocabulaire : Anagrammes portant sur le cinéma

Liens : <http://www.bonjourdefrance.com/n7/music.htm>

A l'eau 🇫🇷

A l'eau est un mot croisé sur le thème de la mer. Des définitions de mots sont proposées au joueur qui doit sélectionner le mot correspondant puis l'ajouter sur la grille. Une fois tous les mots trouvés, un mot mystère apparaît.



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu n'est pas original



Les jeux de vocabulaire : Remplir la grille afin de découvrir le mot mystère

Liens : <http://www.bonjourdefrance.com/n8/qcm/jeu22.htm>

Course école 🇬🇧

Course école est un petit jeu d'apprentissage gratuit sur le thème de l'école. Le joueur contrôle un avatar qui doit se rendre à l'école. Pour cela, l'avatar doit récupérer ses affaires dispersées dans le niveau. Afin de les récupérer, le joueur doit faire avancer et faire sauter l'avatar. À chaque récupération d'un objet, le jeu épèle le nom de celui-ci. Plusieurs niveaux sont disponibles.

- Au niveau débutant, le jeu épèle le mot
- Au niveau avancé, le jeu épèle une phrase complète

Le joueur perd s'il tombe sur une enclume. Lorsque le joueur perd la partie, il devra enlever les affaires récupérées afin de gagner des points.



Le jeu intègre l'audio



Le jeu est original



Le jeu ne fait pas communiquer le joueur par voie orale







Les jeux de vocabulaire : Récupérer les affaires afin que l'avatar puisse aller à l'école

Liens : <http://www.speakyplanet.fr/jeu-anglais-course-ecole-1.html>

Mypirates

Une phrase apparaît en bas et le joueur doit cliquer sur l'objet décrit par le mot en rose.
Si l'objet est le bon, il passe à la phrase suivante sinon il perd.

-  La difficulté du jeu est croissante
-  Le jeu est ludique
-  Le jeu n'intègre pas l'audio
-  Le jeu n'intègre pas de dictionnaire







Jack is very happy. He decides to eat a **chicken** before sailing.

Les jeux de vocabulaire : Associer les mots aux images

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/pages/mypirates/2bis.shtml>

Fridge

Fridge est un jeu dont le but est de former le mot le plus long possible. En effet, les joueurs doivent chacun leur tour écrire un mot. Le gagnant est celui qui trouve le mot le plus long.

-  Le jeu n'intègre pas l'audio
-  Le jeu n'est pas ludique
-  La compréhension du jeu est difficile
-  Le jeu n'intègre pas de dictionnaire



Les jeux de vocabulaire : Trouver le plus long mot pour gagner

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/pages/flash/fridge/index.shtml>

Flash

Flash est un jeu dont le but est de sauver des enfants kidnappés par un robot. Pour cela, une question est posée au joueur et il lui faut ensuite cliquer sur le bon mot contenu dans une liste. Une jauge de vie a été insérée afin de donner un but au jeu.



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu n'est pas ludique



Le jeu n'intègre pas de dictionnaire



Les jeux de vocabulaire : Sauver les enfants prisonniers du robot

Liens : <http://www.tolearnenglish.com/pages/flash/k/index.shtml>

Monuments et villes d'Europe

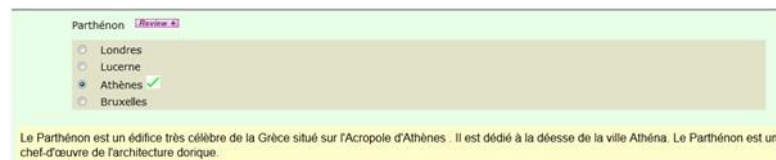
Monuments et villes d'Europe est un quizz sur le thème des monuments et villes d'Europe. Une série de questions est posée aux joueurs afin d'apprendre les monuments et les villes d'Europe. Une fois la réponse donnée, une définition du monument de celui-ci apparaît.



La définition des monuments est intégrée



Le jeu n'intègre pas l'audio.



Les jeux de vocabulaire : Augmenter votre connaissance des monuments et villes d'Europe en répondant aux questions

Liens : <http://fr.syvum.com/cgi/online/mult.cgi/quiz/europe/monucity1.tdf?0>

Examen

Un mot en anglais apparaît et le joueur doit retrouver la définition en français. Lors d'une bonne réponse, une petite musique lui indique que la définition est bonne sinon, une fenêtre apparaît en lui donnant le bon mot.



La définition des mots est intégrée



Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux de vocabulaire : Traduire des mots d'anglais en français

Liens : http://www.logitheque.com/logiciels/windows/education/langues/telecharger/quiz_bases_de_la_langue_anglaise_12420.htm

Apprendre à compter

Apprendre à compter est un jeu d'apprentissage des nombres en Espagnol. Le jeu dicte au joueur un nombre et il lui faut insérer dans le panier le bon nombre de citrons en cliquant dessus.



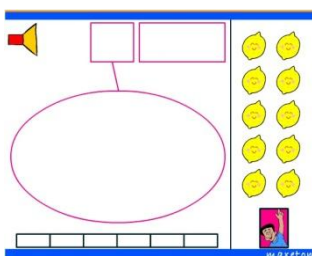
La difficulté du jeu est croissante



Le jeu intègre l'audio



Le jeu ne fait pas communiquer le joueur par voix orale



Les jeux de vocabulaire : Sélectionner le nombre de citrons dicté

Liens : <http://www.maxetom.com/apprendre-a-compter-en-espagnol-4>

Méli-mélo

Méli-mélo consiste à mettre en ordre les lettres d'un mot mélangé à l'aide d'une définition. Si le joueur réussit à le faire en moins de 100 secondes il gagne sept points et s'il n'a pas eu besoin de recourir à l'indice, il a un bonus de cinq points.



Une aide pour le joueur est intégrée



Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux de vocabulaire : Trouver la réponse à la définition

Liens : http://www.ccdmd.qc.ca/fr/jeux_pedagogiques/?id=1076&action=animer

5.5 LES JEUX DE CONJUGAISON

Afin de construire des phrases correctes, une bonne connaissance de la conjugaison est nécessaire. Chaque langue ayant sa propre conjugaison, les jeux ne peuvent se concentrer que sur une langue. Les jeux testés nous ont permis d'en retirer les avantages et les inconvénients commun aux jeux de conjugaisons :

- 😊 La connaissance de la conjugaison des joueurs est augmentée
- 😊 Dans l'ensemble les jeux sont ludiques
- 😊 La majorité des jeux sont faciles à comprendre
- 😊 La difficulté de la majorité des jeux est croissante
- 😞 La majorité des jeux ne permettent pas de corriger des erreurs de syntaxe
- 😞 La plupart des jeux n'intègrent pas l'audio

Rallye de la conjugaison ■ ■

Rallye de la conjugaison est un jeu de l'oie sur le thème de la conjugaison. Le plateau de jeu est représenté par un circuit et le joueur par une voiture. Le joueur lance le dé, puis une question lui est posée par le jeu, si la réponse est bonne, la voiture avance du nombre écrit sur le dé, sinon le joueur ne bouge pas et un nouveau tour commence. Le joueur gagne lorsque la voiture arrive à la fin du circuit.

- 😊 Le jeu est ludique
- 😞 Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux de conjugaison : Écran jeu Rallye de la conjugaison

Liens : <http://www.bonjourdefrance.com/n11/jeux/oiebdf.html>

Existe aussi sur le thème de l'imparfait.

<http://www.bonjourdefrance.com/n12/jeux/oiebdf5.html>

Ainsi que sur le Passé composé.

<http://www.bonjourdefrance.com/n11/jeux/oiebdf2.html>

Le français d'alphaboy ■ ■

Le français d'alphaboy est un jeu d'apprentissage des temps. Une action est dictée au joueur et il lui faut deviner si celle-ci tient du passé, du présent ou du futur.



Le jeu ne permet pas de corriger les erreurs de syntaxe



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu n'est pas ludique



Les jeux de conjugaison : Trouver dans quels temps est décrite l'action

Liens : <http://www.eren.lautre.net/portesdelaforet/jeux/francais/index.php>

Lis-tu entre les lignes? ■ ■

Lis-tu entre les lignes? Est un jeu d'apprentissage destiné aux enfants à l'école primaire. Le but du jeu est de retrouver les mots identifiés par une *.



La compréhension du jeu est facile



Le jeu ne permet pas de corriger les erreurs de syntaxe



Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux de conjugaison : Retrouver les mots identifiés par une *

Liens : <http://www.eren.lautre.net/portesdelaforet/jeux/inferences/jeu1.php>

Voir aussi :

CCDMD (p 14), Selingua (p 17), Abracadabra (p 49).

5.6 LES JEUX DE GRAMMAIRE

Les jeux portant sur la grammaire sont, dans la plupart des cas, assez difficiles. De plus, peu de jeux de langues prennent en considération ce point de langue. Néanmoins, ceux d'entre eux portant sur la grammaire ont été testés et nous ont permis d'identifier les avantages et les inconvénients communs aux jeux de grammaire :

- 😊 La connaissance de la grammaire du joueur est augmentée
- 😊 Dans l'ensemble les jeux sont ludiques
- 😊 La compréhension des jeux est facile
- 😊 La difficulté des jeux est croissante
- 😊 Les mots sont très souvent traduits
- 😊 Les jeux proposent de travailler des points précis de la langue
- 😞 La plupart des jeux n'intègrent pas l'audio
- 😞 Trop peu de jeux sont disponibles

Anglaisfacile est un site permettant l'étude de la grammaire, en effet celui-ci possède une multitude de petits exercices. Ceux-ci sont répertoriés en trois niveaux :

- Débutant
- Intermédiaire
- Avancé

Il comprend l'exhaustivité des cours de grammaire en anglais. Celui-ci est également disponible en espagnol, en français et en allemand.

Les cours se divisent en modules de trois ou quatre leçons, à la fin de celles-ci, un test de niveau est créé afin de valider les acquis. Chaque leçon est composée de trois exercices, un générateur d'exercice a été intégré au site afin d'avoir la possibilité de travailler de façon optimum.



La compréhension du jeu est facile



Le jeu intègre des cours



La difficulté du jeu est croissante



Le jeu n'intègre pas l'audio




Abréviations et sigles de la vie quotidienne	Sigles	2,2	2,2	2,2
Déchiffrages chat/SMS		2,2	2,2	2,2
Accord/Désaccord	So do I/ neither	2,2	2,2	2,2
Accord/Désaccord	Both	2,2	2,2	2,2
Familiier	Argot	2,2	2,2	2,2
Anglais pratique 8		2,2	2,2	2,2
Forme en ING	Gérondif	2,2	2,2	2,2
Gérondif ou infinitif	ING ou pas ING: le choix	2,2	2,2	2,2
Animaux: cris		2,2	2,2	2,2
Argent	Economie	2,2	2,2	2,2
Mots de liaison		2,2	2,2	2,2
Anglais pratique 9		2,2	2,2	2,2
Double comparatif		2,2	2,2	2,2
AS/LIKE		2,2	2,2	2,2
Faire faire quelque chose à / à / elqu'un		2,2	2,2	2,2

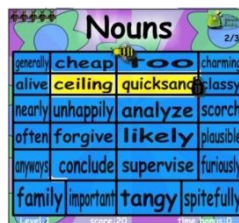
Les jeux de grammaire : Différents modules d'apprentissage de la grammaire anglaise

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/guide/index.php>

Grammar Bee

Grammar Bee est un jeu d'apprentissage de la grammaire. Le but est de déplacer une abeille à l'aide des flèches afin d'entourer le type de mots annoncés au-dessus de celle-ci (noms, pronoms, etc.). Lorsqu'un mot est entouré, celui-ci apparaît en jaune. Un nombre de mots est à trouver pour passer au niveau suivant. Le joueur perd s'il est touché par un cafard.

-  La compréhension du jeu est facile
-  Le jeu n'intègre pas l'audio
-  Les mots ne sont pas traduits







Les jeux de grammaire : Déplacer l'abeille afin de retrouver le type de mots annoncés

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/jeux-anglais.php?id=560>

Anna Gram

Anna Gram est un jeu portant sur les anagrammes. Pour cela, des mots apparaissent en haut à droite, et le joueur doit retrouver l'anagramme de celui-ci grâce à un indice situé dans la case "CLUE".

-  La compréhension du jeu est facile
-  Le jeu permet de travailler les anagrammes
-  Le jeu n'intègre pas l'audio
-  Les mots ne sont pas traduits



Les jeux de grammaire : Écran jeu Anna Gram

Liens : <http://www.anglaisfacile.com/jeux-anglais.php?id=523>

Mots soudés et traits d'union ■ ■

Mots soudés et traits d'union est un petit jeu qui propose au joueur de comprendre et apprendre à quel moment un mot contient un « trait d'union » ou bien lorsqu'il est "soudé". Le jeu est composé de quatre modules de difficultés différentes. Pour chaque module, un texte apparaît et le joueur doit cliquer sur les bulles afin d'ajouter un trait d'union ou pas.



La compréhension du jeu est facile



Le jeu n'intègre pas l'audio



Les mots ne sont pas traduits



Le jeu ne permet de travailler qu'un point de grammaire précis



Les jeux de grammaire : Retrouver quand les mots sont soudés ou s'ils contiennent un trait d'union

Liens : http://www.ccdmd.qc.ca/fr/jeux_pedagogiques/?id=5064&action=animer

Les synonymes ■ ■

Les synonymes un petit jeu d'apprentissage des synonymes. Les synonymes sont dans deux colonnes différentes et le but est de les relier entre eux.



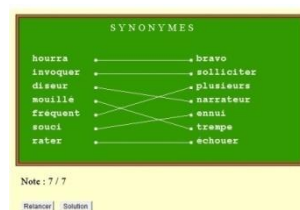
Le jeu n'intègre pas l'audio



Les mots ne sont pas traduits



Le jeu n'est pas ludique



Les jeux de grammaire : Relier les synonymes entre eux

Liens : <http://www.pedagonet.com/jeux/synonymes.htm>

Les mots du visage ■ ■

Les mots du visage est un jeu portant sur les anagrammes. Celui-ci donne au joueur des mots mélangés sur le thème du visage et il doit les remettre dans le bon ordre. Une fois le mot retrouvé, il doit cliquer sur "Proposition". Une solution est apportée au joueur s'il le souhaite, il doit pour cela cliquer sur "solutions" et le jeu lui donnera la réponse. Il passe ensuite à un autre mot.



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu n'est pas ludique



Les jeux de grammaire : Retrouver les mots du visage suivant les anagrammes

Liens : <http://www.bonjourdefrance.com/n10/qcm/anagr2/anagr2.htm>

Juego bilingüe ■ ■

Juego bilingüe est un jeu où le but est de proposer un mot associé aux précédents tout en précisant son article.



Le jeu est ludique



Le jeu n'intègre pas l'audio



Le jeu est difficile



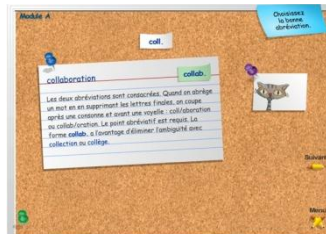
Les jeux de grammaire : Associer des mots entre eux pour former des phrases

Liens : <http://www.espanolfacile.com/forum/lire.php?num=16&msg=65031&titre=Juego+biling%C3%A9>

Abréviation ■ ■

Abréviation permet de travailler les abréviations. Le jeu se découpe en plusieurs modules de difficulté croissante. Un mot apparaît et il faut retrouver la bonne abréviation parmi un choix multiple de réponses en cliquant dessus. Si celle-ci est bonne, une règle de grammaire apparaît sinon le joueur choisit une autre réponse.

- 😊 Le jeu est ludique
- 😊 Le jeu permet l'apprentissage des syllabes
- 😊 Le jeu intègre des règles de grammaire
- 😊 La difficulté du jeu est croissante
- 😬 Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux de grammaire : Retrouver les abréviations des mots présentés

Liens : http://www.ccdmd.qc.ca/fr/jeux_pedagogiques/?id=1072&action=animer

Voir aussi :

Selingua (p 17), Freddy (p22), Gramm-O-L'eau (p 28), Écriture des nombres (p 29).

5.7 LES JEUX D'ORTHOGRAPHE

L'orthographe constitue la dernière partie de l'apprentissage d'une langue, en effet ce type de jeux regroupe l'ensemble des autres parties. De ce fait, la majorité des jeux ne permettent pas de travailler l'orthographe. Un certain nombre d'avantages et d'inconvénients commun aux jeux d'orthographe ont pu être identifiés :

- 😊 L'orthographe du joueur est améliorée
- 😊 Dans l'ensemble les jeux sont ludiques
- 😊 La compréhension du jeu est facile
- 😊 La difficulté du jeu est croissante
- 😊 Les mots sont très souvent traduits
- 😞 La plupart des jeux n'intègrent pas l'audio
- 😞 Certains jeux sont très difficiles

Orthographe d'usage ■ ■

Orthographe d'usage est un jeu basé sur l'orthographe, celui-ci se découpe en plusieurs modules de difficulté croissante. Le but est de cliquer sur les mots mal orthographiés qui défilent sur le tapis roulant. Chaque bonne réponse donne des points au joueur qui lui permettent de passer au niveau suivant. Si le joueur n'a pas le bon nombre de points nécessaires au passage du niveau suivant, à la fin du temps, le jeu s'arrête. À la fin du jeu, celui-ci donne au joueur la liste des bonnes et des mauvaises réponses.

- 😊 La difficulté du jeu est croissante
- 😊 Une correction est apportée en fin de jeu
- 😞 Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux d'orthographe : Retrouver les mots mal orthographiés défilant sur le tapis roulant

Liens : http://www.ccdmd.qc.ca/fr/jeux_pedagogiques/?id=1078&action=animer

Difficulté orthographique ■ ■

Difficulté orthographique est un jeu basé sur l'orthographe. Celui-ci se découpe en plusieurs modules de difficulté croissante. Le jeu représente un livre à trous, en effet un certain nombre de mots sont manquants. Le joueur doit retrouver les bons mots avec la bonne orthographe, pour cela, il doit cliquer sur les "..." et choisir la bonne réponse. Si celle-ci est bonne, le mot apparaît en vert, sinon en rouge. Une règle de grammaire apparaît, que l'on clique sur la bonne ou la mauvaise réponse.



Le jeu est ludique



La difficulté du jeu est croissante



Une correction est apportée en fin de jeu



Des règles de grammaire sont intégrées au jeu



Le jeu n'intègre pas l'audio



Les jeux d'orthographe : Retrouver les mots de l'histoire manquants

Liens : http://www.ccdmd.qc.ca/fr/jeux_pedagogiques/?id=1073&action=animer

Voir aussi :

CCDMD (p 14), Mystic River (p 23), Letter RIP (p 23), SpeedSpell (p 24), Wordspector (p 25), Clockwords: Act I (p 25), Massiveboggle (p 26), Gramm-O-L'eau (p 28), Projet lecture - sons (p 30), Fridge (p 35).

5.8 LES JEUX ORAUX

Très peu de jeux mettent en avant la partie dite « Orale ». Pourtant, celle-ci permet une amélioration significative et non négligeable de l'apprentissage d'une langue ainsi qu'une réelle faculté à communiquer avec les autres. Ce point nous intéressera particulièrement lors de la proposition du jeu.

Abracadabra

Abracadabra est un jeu éducatif d'apprentissage de langue. Celui-ci se présente sous la forme d'un livre interactif permettant au joueur de lire une histoire dans une langue souhaitée. L'ordinateur dicte l'histoire et le joueur a la possibilité de lire le texte en même temps.



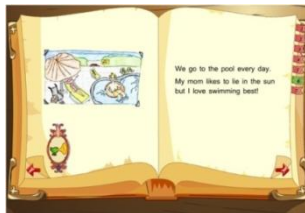
Le jeu permet d'apprendre la "bonne grammaire"



Le jeu intègre l'audio



Le jeu n'est pas ludique



Les jeux oraux : Lire le livre tout en l'écouter

Liens : <http://abralite.concordia.ca/>

Play with me

Play with me est un jeu d'apprentissage d'anglais basé sur l'écoute, en effet celui-ci indique au joueur des mots ou des noms de personnages et il lui faut cliquer sur les images afin de les retrouver.



Le jeu est ludique



Le jeu intègre l'audio



Le jeu n'indique pas comment jouer



Les jeux oraux : Retrouver les personnages dictés

Liens : <http://www.eren.lautre.net/portesdelaforet/jeux/playwithme/index.php>

London buddies

London buddies est un jeu d'apprentissage de langue basé sur l'écoute, un dialogue est dicté et des questions sur celui-ci sont posées sous forme de QCM.



Permet de travailler pour des examens (TOEIC)



Le jeu intègre l'audio



Le jeu n'indique pas comment jouer



Les jeux oraux : Trouver les réponses aux QCM

Liens : <http://www.eren.lautre.net/portesdelaforet/jeux/buddies/jeu1.php>

Voir aussi :

Livemocha (p 11), Busuu (p 12), Babbel (p 13), CCDMD (p 14) , Planet english (p 15) , OUIDIRE look here (p 16) , Projet lecture - sons (p 30), theleme (p 58).

5.9 LES MMO-RPG

5.9.1 MMO-RPG NON DÉDIÉ A L'APPRENTISSAGE D'UNE LANGUE

Les MMO-RPG, jeux en constante évolution, ont été étudiés par plusieurs chercheurs afin d'interpréter leurs impacts sur l'apprentissage des langues. Diverses études ont été menées, et des résultats très positifs en sont ressortis.

D'après l'étude du professeur Schneider Edd concepteur de jeu Kai Zheng⁵, le fait de jouer aux jeux de type MMO-RPG apporterait un vrai plus dans l'apprentissage d'une langue.

En effet, ils ont proposé lors de la « Game Developers Conference » en 2007, que le fait de jouer à un MMO-RPG puisse servir d'outil pédagogique pour les étudiants qui apprennent l'anglais comme seconde langue.

Ils ont estimé que les MMO-RPG de type World of Warcraft (WoW) pourraient être commercialisés plus efficacement en Chine, en Corée et au Japon s'ils étaient exécutés sur des serveurs anglais. En effet, d'après le professeur Schneider, "En Chine, les parents détestent les jeux informatiques", "Ils veulent voir leurs enfants étudier ou participer à des sports. La plupart des parents n'ont même pas envisagé l'achat d'un jeu de type World of Warcraft. Mais les parents asiatiques souhaitent aussi que leurs enfants parlent l'anglais. Nous avons suggéré que, s'ils savaient que leurs enfants se lèveraient à 7 h du matin pour pratiquer l'anglais [le jeu de langue par défaut], ils auraient moins d'antipathie pour le produit. Je crois vraiment que si Blizzard commercialisait un serveur ESL de l'anglais en Chine, il ferait "fortune"".

Schneider estime que les MMO-RPG ont un grand potentiel en tant qu'outils pour les programmes d'anglais de seconde langue dans les écoles américaines. Ils ont pour cela effectué une étude dans laquelle un groupe d'étudiants des cycles supérieurs américains effectuaient le tutorat d'un groupe de collégiens chinois afin de leur apprendre l'anglais par des jeux d'ordinateurs en ligne. Au cours de cinq mois, les élèves de Schneider ont joué à toute une gamme de jeux avec les élèves Qibao, allant du Scrabble en ligne à divers jeux de stratégie. WoW a présenté un environnement social dans lequel l'apprentissage des langues est plus contextuel et similaire à l'expérience d'immersion totale dans une culture étrangère. Schneider croit que les étudiants chinois ont beaucoup plus appris l'anglais grâce aux conversations dans WoW qu'ils n'auraient appris en utilisant un manuel. Les étudiants chinois ont été très motivés pour apprendre l'anglais parce que ça a contribué à les faire

⁵ <http://www.watersworks.com/GamingClip.htm>

progresser dans le jeu.



Les MMO-RPG : Plusieurs joueurs World of Warcraft communiquent entre eux par "Chat"

Liens : <http://tech.legroom.fr/wp-content/uploads/2007/09/wow-twin-blades.jpg>

Au printemps de 2006, Bruce Gooch, alors professeur à la Northwestern University, et les étudiants diplômés de Yolanda Rankin, ont mis en place une étude pilote pour évaluer l'acquisition d'une seconde langue, dans le contexte du jeu vidéo.

D'après Bruce Gooch, « Les MMO-RPG permettent de soutenir l'interaction sociale entre les joueurs et servent de catalyseur pour favoriser la compétence linguistique des élèves, car ceux-ci interagissent dans une langue étrangère tout en jouant au jeu. Pour ces raisons, nous croyons que les MMO-RPG incarnent un environnement intéressant et sous-utilisé pour l'acquisition d'une seconde langue ».

Pour leurs études, ils ont choisi le jeu EverQuest II (EQ2), car ce dernier permettait non seulement aux joueurs de communiquer entre eux, mais aussi parce que toutes les actions ou objectifs du jeu étaient écrits, ce qui leur donnait la possibilité d'obtenir un renforcement visuel de l'information.

Ils en ont conclu que les MMO-RPG en général permettent de renforcer l'acquisition du langage pour un certain nombre de raisons : la poursuite de quêtes, par exemple, qui oblige les joueurs à apprendre la langue afin de poursuivre le jeu.



Les MMO-RPG : Un joueur se déplace dans le monde d'Everquest II

Liens : <http://www.swotti.com/tmp/swotti/cacheZXZLCNF1ZXN0IGLP/imgEverQuest%20II3.jpg>

D'après une étude de Todd Bryant du Dickinson College publiée en 2006 ⁶, une grande partie de la recherche actuelle en acquisition des secondes langues insiste sur l'aspect social de l'acquisition du langage. Ils pensent que la création d'un environnement centré sur les joueurs :

- Favorise la collaboration et la communication.
- Permet de conserver les joueurs motivés et attentifs à leurs tâches.
- Leur permet de choisir leurs objectifs et l'occasion de les atteindre.

Il a choisi pour son étude World of Warcraft (WoW), car :

- À l'heure actuelle, il est de loin le plus populaire MMO-RPG et a une portée véritablement internationale, avec des serveurs dédiés aux États-Unis, à l'Europe et à l'Asie.
- Il permet la localisation du jeu en différentes langues.
- La structure du jeu est similaire à la plupart des MMO-RPG.

Il en a conclu que pour réussir les objectifs du jeu, le joueur est obligé de parler à des personnages contrôlés par le logiciel, de lire des textes, de parler et de collaborer avec d'autres joueurs à travers le Chat et les messages. Ce dernier aspect sépare les MMO-RPG des autres jeux plus traditionnels. Les communications entre joueurs sont obligatoires afin d'évoluer dans le jeu. C'est une occasion unique, pour les enseignants, d'utiliser un environnement virtuel déjà existant, et de demander aux élèves d'utiliser la langue cible pour communiquer avec des locuteurs natifs dans le but d'atteindre un objectif.

Le fait de jouer aux MMO-RPG a permis aux étudiants d'exercer un principe directeur de la théorie sociale cognitive (théorie d'Albert Bandura, Iowa, 1952⁷). Ceci est particulièrement utile pour les apprenants plus introvertis. Les études effectuées par Todd Bryant, ont montré que cette approche était moins stressante pour les étudiants que de participer à une approche plus traditionnelle d'apprentissage des langues. Les études ont aussi montré qu'ils favorisaient la forme la plus utile de l'interaction : une conversation sans un résultat prédéterminé. Par le jeu, les élèves ont pu discuter de leurs objectifs propres, puis travailler pour les atteindre. Ce type d'interaction entre les élèves a montré un effet bénéfique. Les étudiants atteignaient un niveau supérieur de connaissance de la langue au niveau de la communication, par rapport aux cours qui n'ont pas utilisé les MMO-RPG. Le fait de jouer à des MMO-RPG présentait l'avantage de communiquer avec des locuteurs natifs et d'avoir un

⁶ <http://www.academiccommons.org/commons/essay/bryant-MMORPGs-for-SLA>

⁷ <http://www.psybernetique.com/Introduction/Theorie%20%20sociale%20cognitive.htm>

réel effet bénéfique sur la motivation des élèves.



Les MMO-RPG : Écran ville World of Warcraft où les joueurs se retrouvent pour échanger et communiquer

Liens : <http://bigbrowser.blog.lemonde.fr/files/2011/05/22870-wow.jpg>

Le groupe de recherche « International environments virtuels Research Group (iVERG) » a réalisé une étude en 2010⁸ pour d'examiner les impacts d'une utilisation des MMO-RPG commerciaux comme un outil pour soutenir l'apprentissage d'une seconde langue, afin d'améliorer l'enseignement de celle-ci pour les étudiants de premier cycle. Il en est ressorti que les jeux offrent un coffre-fort numérique pour les apprenants, afin de pratiquer et de définir les différentes possibilités de communiquer avec d'autres joueurs à travers le monde, où ils peuvent utiliser leurs compétences linguistiques sans détection d'hésitation.

Des méthodes ethnographiques virtuelles (groupement suivant le lieu d'habitation) ont été utilisées pour observer les étudiants dans le jeu et ainsi préparer des tâches langagières et des tests dérivés de celui-ci.

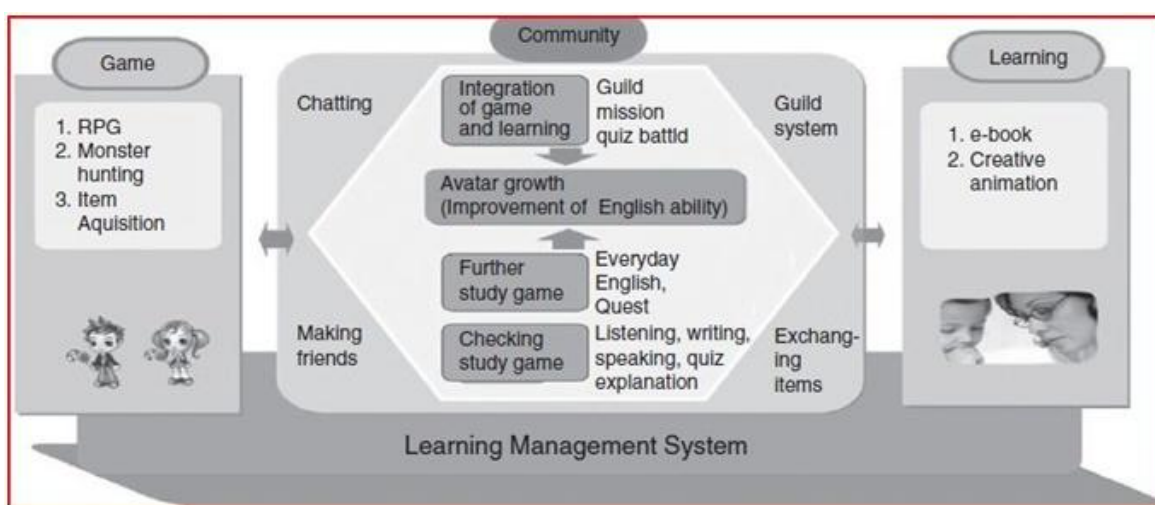
L'utilisation du jeu a aidé les étudiants à répondre à certaines des questions de l'utilisation de la langue pour des avantages réels et nombreux. Pour l'enseignant, des informations lui permettent d'être en mesure de fournir de l'aide, ainsi qu'une rétroaction de l'apprentissage d'une manière amicale. Les résultats ont démontré que les MMO-RPG peuvent soutenir avec succès l'apprentissage des langues. Les améliorations ont été significatives dans les tests de langue standard, de la participation, ainsi que la progression dans le jeu lui-même. Les étudiants sont devenus plus actifs dans l'apprentissage de l'anglais, montrant plus de patience en lecture, en étant plus motivés à écrire et à participer au dialogue. Un des étudiants a conclu : « les jeux en ligne m'aident à améliorer mes compétences en anglais. J'apprends beaucoup de vocabulaire pour le jeu en ligne et je peux pratiquer la conversation

⁸ <http://northumbria.openrepository.com/northumbria/bitstream/10145/141609/2/kongmee%20iverg%20paper2.pdf>

avec les autres joueurs de jeu en ligne. Ils m'apprennent à parler avec eux et de m'intégrer au sujet de la conversation ».

Une motivation dans l'apprentissage des langues est également générée lorsque vous jouez. La confiance est aussi stimulée par le biais de leurs interactions avec d'autres joueurs. Un étudiant a déclaré: "Le fait de jouer à un MMO-RPG, m'a aidé à savoir comment communiquer avec les étrangers. J'ai parlé de beaucoup de choses, avec beaucoup de gens de différents pays".

Enfin, à la lumière de l'utilisation de MMO-RPG dans l'éducation, les auteurs pensent que le jeu et la technologie peuvent considérablement faciliter l'apprentissage lorsqu'ils sont correctement utilisés.



Les MMO-RPG : Diagrammes présentant la complémentarité entre les jeux vidéo et les cours d'anglais.

Les cours d'anglais permettent d'apprendre la langue et les MMO-RPG d'appliquer les connaissances apprises en classe (compréhension orale, écrite, etc.).

Liens : <ftp://www.ylw.idv.tw/igr/paper/Effectiveness%20of%20MMORPG-based%20instruction%20in%20elementary%20English%20education%20in%20Korea.pdf>

Ces études tendent à montrer que le fait de jouer à des MMO-RPG en anglais permet une réelle amélioration de la connaissance de la langue et que ceux-ci pourraient être utilisés en complément des cours dispensés en classe. En effet, l'aspect communication est beaucoup plus facile entre joueurs car ils essaient d'atteindre le même but.

5.9.2 MMO-RPG DÉDIÉ A L'APPRENTISSAGE D'UNE LANGUE

Mingoville

Mingoville est un MMO-RPG d'apprentissage de la langue anglaise. Les personnages principaux sont les Pinkeltons, une famille de flamants et le docteur Phil Good, leur médecin de famille. Le jeu se compose de 10 missions. Chacune d'elles couvrent un thème distinct et peuvent être travaillées indépendamment des autres missions

Il intègre deux types d'utilisateurs:

- Les enseignants : ils ont la possibilité d'orienter les élèves suivant leurs capacités et noter leur travail.
- Les élèves : ils naviguent dans le monde virtuel en effectuant les exercices, ce qui leur permet d'apprendre tout en s'amusant. Ils peuvent ainsi travailler sur les thèmes suivants:

- L'écriture
- L'orthographe et la prononciation
- La grammaire
- La compréhension orale
- La prononciation



Le jeu est complet, il permet de travailler toutes les parties de la langue (vocabulaire, grammaire, etc.).



Une partie est réservée aux enseignants



Le jeu n'indique pas comment jouer



Le jeu n'oblige pas les joueurs à communiquer entre eux



Les MMO-RPG : Joueur se déplaçant dans le monde virtuel de Mignonville

Liens : <http://www.mingoville.com/fr.html>

ZON est un MMO-RPG conçu pour l'enseignement de la langue chinoise et la culture par gameplay. Il propose des exercices d'apprentissage de la langue ainsi que de la culture, mais avant tout, il permet de communiquer à l'oral, que ce soit avec les PNJ (Personnage Non Joueur) ou bien avec les autres joueurs.

Le joueur commence par créer un avatar. Celui-ci pourra par la suite parcourir le monde virtuel. Ce monde permettra au joueur de jouer, d'effectuer des quêtes ainsi que de communiquer avec d'autres joueurs.



Le jeu est complet



Le jeu permet la communication orale entre les joueurs



Le jeu est ludique



Pas de partie réservée aux enseignants



Le jeu n'oblige pas les joueurs à communiquer entre eux



Les MMO-RPG : Joueur se déplaçant dans le monde virtuel de ZON

Liens : <http://enterzon.com/>

Theleme ■ ■ ■

Lors du lancement du jeu, le joueur doit créer un avatar qui va le représenter tout au long du jeu. Une fois celui-ci créé, le joueur atterrit dans une ville.

Il a la possibilité de communiquer avec d'autres joueurs pour s'allier, combattre, échanger, négocier, etc. avec eux.

En dehors de cette ville, un vaste territoire a été créé, le joueur a la possibilité de récolter des ressources, de les transformer, d'échanger avec d'autres adversaires, de combattre d'autres adversaires.

Une jauge a été insérée afin d'améliorer son avatar qui en a besoin pour utiliser de nouveaux objets, augmenter son niveau de charisme et avoir une plus grande force ainsi qu'une vie augmentée. Ce jeu fait l'objet de recherche par le CNRS sur l'action des jeux d'apprentissage de langue. Durant l'année, le jeu n'était plus disponible. En effet, Thelème est en fait une version Béta des Éonastes⁹.

- 😊 Le jeu est complet
- 😊 Une partie est réservée aux enseignants
- 😊 Le jeu permet la communication orale entre les joueurs
- 😊 Le jeu est ludique
- 😡 Le jeu n'indique pas comment jouer
- 😡 Le jeu n'oblige pas les joueurs à communiquer entre eux
- 😡 Le jeu n'est pas finalisé
- 😡 Le jeu est sujet à des bugs
- 😡 Le jeu n'était plus disponible lors du travail sur ce mémoire



Les MMO-RPG : Joueur se déplaçant dans le monde virtuel de Theleme

Liens : <http://jouer.theleme-lejeu.com/>

⁹ <http://www.theleme-lejeu.com/2012/04/03/les-eonastes-le-premier-serious-game-pour-lapprentissage-du-francais-langue-etrangere/>

Les Éonautes ■ ■

Les Éonautes est un MMO-RPG qui se situe au moyen âge alternatif. Chaque joueur commence par créer un avatar (un étudiant ou une étudiante) afin de pouvoir évoluer au sein du monde virtuel.

Une série de quêtes est proposée aux joueurs leur permettant de parfaire leurs apprentissages tout en s'amusant. Ces quêtes permettent aux joueurs de travailler à la fois leurs écrits ainsi que leurs oraux. Ils ont également la possibilité de communiquer avec d'autres joueurs.

Chaque fois que le joueur réussit une quête, celui-ci reçoit un trophée visible à l'université du futur, ce qui valorise le joueur et l'incite à poursuivre son apprentissage. Des enseignants peuvent interagir avec les joueurs et ainsi effectuer un apprentissage personnalisé.



Le jeu est complet



Une partie est réservée aux enseignants



Le jeu permet la communication orale entre les joueurs



Le jeu n'indique pas comment jouer



Le jeu n'oblige pas les joueurs à communiquer entre eux



Les MMO-RPG : Joueur se déplaçant dans le monde virtuel de "Les Éonautes"

Liens : <http://www.eonautes.com/fr/index.html>

Pour conclure, certains MMO-RPG dédiés à l'apprentissage de langue existent. Néanmoins, la majorité d'entre eux ne pensent pas à intégrer la notion de mini jeux afin de faire évoluer l'avatar des joueurs. L'ensemble des quêtes se déroulent comme dans un MMO-RPG normal, ce qui pose un frein à l'apprentissage de la langue. La majorité de ces jeux ne sont pas assez axés sur l'oral, mais l'essentiel des mécanismes de jeu est basé sur l'écrit.

6. PROPOSITION DE JEU: World of Lingua

World of Lingua

Je propose que le jeu soit de type MMO-RPG, donc complet, pour un apprentissage de l'anglais. Il ne ciblera pas de public en particulier, il sera donc disponible pour tout le monde. Ce jeu n'aura pas de limite de temps, le joueur pouvant évoluer à son rythme sans chronomètre. En effet, ce jeu doit pouvoir accompagner le joueur durant tout son apprentissage et l'aider à maintenir son niveau de langue une fois qu'il l'aura atteint.

Il se composera d'un mode MMORPG et de différents mini jeux d'apprentissage tirés de mes recherches. Certains jeux exploitent déjà le système de mini jeux comme les Mario Party ou les WarioWar, où le joueur peut jouer pendant des heures tout en ayant des mini jeux différents. Cela apporte une plus grande variété au déroulement des parties.

Ces mini jeux seront de plusieurs types :

- Grammaire
- Vocabulaire
- Conjugaison
- Orthographe

Ainsi que deux modes de fonctionnement :

- Écrit
- Oral

La réussite à ces mini jeux permettra au joueur d'acquérir des points de compétences qui serviront à améliorer:

- La faculté de l'avatar à commercer (avec les PNJ)
- La force de l'avatar
- La vie de l'avatar
- Le niveau de fatigue de l'avatar
- Le nombre de ressources récoltées

Présentation de la carte et démarrage du jeu

Déroulement:

Le jeu se déroulera dans un monde imaginaire peuplé de gigantesques créatures (ressemblant à l'univers de Monster Hunter 3).

La partie Est du monde accueillera une ville protégée, où le joueur pourra s'y promener sans risque de se faire attaquer.



Proposition de jeu : Ville protégée

Liens : http://www.jeuxvideo.com/screenshots/images/00019/00019942_002.htm

Le joueur devra en premier lieu créer un avatar, deux classes seront disponibles:

- Guerrier (Barbare, archer, mage)
- Paysan (marchand, fermier, mineur, bijoutier, forgeron)

Il devra également choisir le sexe de son avatar :

- Féminin
- Masculin

Chaque classe aura ses avantages et ses inconvénients:

Commun :

- Force : Augmente la vie de l'avatar
- Endurance : Augmente l'énergie de l'avatar
- Intelligence : Augmente le temps disponible à la réussite d'un mini jeu
- Esprit : Augmente les capacités de négociation avec les PNJ

Guerrier :

- Agilité : Augmente le nombre de ressources récoltées sur les adversaires par l'avatar

Paysan :

- Agilité : Augmente le nombre de ressources récoltées par l'avatar

Les capacités augmentent de la façon suivante:

- Force (+10% à chaque réussite à un jeu de vocabulaire)
- Agilité (+10% à chaque réussite à un jeu de conjugaison)
- Endurance (+10% à chaque réussite à un jeu de grammaire)
- Intelligence (+10% à chaque réussite à un jeu d'orthographe)
- Esprit (+10% pour chaque correction de 10 messages envoyés par les autres joueurs + mini quêtes bonus)

Arrivé à 100%, le joueur gagne 1 niveau.

Le jeu pourra être joué de deux manières différentes:

- Le joueur choisit d'être un "guerrier"

Le but du jeu sera de réussir des quêtes, ces dernières lui permettront de gagner de l'argent, des objets, etc.



Proposition de jeu : Guerrier

Liens : <http://image.jeuxvideo.com/images/wi/m/o/mohuwi021.jpg>

Afin de pouvoir déchiffrer les parchemins décrivant les quêtes, des mini jeux seront à réussir, ceux-ci porteront sur différents types : vocabulaire, grammaire, orthographe, conjugaison (voir mini jeux page 62).

Après chaque mini jeu réussi, une partie du parchemin se découvrira jusqu'à ce que le joueur puisse comprendre l'objet de la quête.

Ces mini jeux permettront aussi au joueur d'améliorer ses caractéristiques et ainsi obtenir plus d'informations de la part des PNJ ou de mieux négocier lors des échanges de marchandise.

Des coffres seront dispersés à travers le monde et un jeu de langue devra être réussi pour les ouvrir (voir mini jeux).

- Le joueur choisit d'être un **"paysan"**

Le but du jeu sera de récolter des ressources (voir partie Récolte de ressources), construire sa maison, partager les ressources avec les autres joueurs.



Proposition de jeu : Paysan

Liens : http://idata.over-blog.com/4/90/50/70/char_hbr_agriculteur.png

Ce sont leurs compétences de récolte de ressources qui seront améliorées à l'aide des mini jeux. Plus leur niveau sera élevé, plus ils travailleront efficacement. Ceux-ci devront, grâce à la classe de leur avatar, récolter des ressources, il leur sera ensuite possible de les échanger au marché avec les autres joueurs et ainsi garder en forme leur avatar, agrandir sa maison, la décorer. Afin de progresser dans le jeu, des objectifs seront définis à chaque niveau.

Communication entre joueurs:

La communication avec les autres joueurs se fera soit à l'aide d'un "chat" (avec correction par les autres utilisateurs suivant le niveau de langue) soit oralement à l'aide d'un microphone. L'oral sera à privilégier en raison de ses vertus d'apprentissage supérieures à l'écrit. Un administrateur sera présent afin d'éviter tout langage SMS et de pouvoir aider les joueurs dans leur communication. Un administrateur principal sera un employé de la société, il pourra déléguer ses fonctions à des joueurs ayant un bon niveau de maîtrise de la langue, ceci leur permettra d'augmenter les capacités de leurs avatars.

Chat:

Un chat sera mis en place afin de pouvoir communiquer avec les autres joueurs. Le nom des joueurs, ainsi que leur niveau de maîtrise de la langue apparaîtront dans les informations. Les administrateurs auront la possibilité de corriger les phrases incorrectes à l'aide d'un système similaire à celui de googledoc, où plusieurs auteurs peuvent écrire simultanément. Les administrateurs valideront ces corrections et attribueront un point de compétence "esprit" si la phrase corrigée est correcte. Les correcteurs auront aussi la possibilité d'informer les joueurs que leurs phrases sont incorrectes (souligner en rouge la phrase ou le mot incorrect) afin de les aider à les corriger. Si les joueurs corrigent bien leurs phrases, les joueurs et l'administrateur gagneront un point de compétence "esprit".



Proposition de jeu : Exemple de "Chat"

Liens : <http://www.x7n.de/wow-addons/wp-content/uploads/2010/03/prat-chat.jpg>

Audio:

Le jeu intégrera une partie audio afin que les joueurs puissent communiquer entre eux et ainsi proposer des échanges, des informations sur les quêtes. Le joueur aura la possibilité d'enregistrer les conversations et ainsi de pouvoir ralentir le débit lors de la réécoute.

Contribution des enseignants:

Une partie "Enseignant" sera créée, celle-ci leur offrira deux possibilités:

- Ajouter du contenu:

Un gros point fort du jeu sera la possibilité d'effectuer des ajouts par les enseignants:

- Ajout de vocabulaire
- Ajout de règle de grammaire
- Création de mini jeux (un éditeur de mini jeux sera présent, permettant aux enseignants d'ajouter leurs propres vocabulaires ainsi que leurs règles de grammaire)

fin de garantir la fiabilité des éléments ajoutés par les enseignants, un système de validation sera mis en place :

- L'enseignant ajoute le contenu
- L'administrateur anglophone valide le contenu
- Si le contenu est validé, il est mis en ligne

- Orienter les élèves:

Un système de parrainage sera mis en place.

Un enseignant aura la possibilité de parrainer ses élèves afin de pouvoir les aider à progresser en visualisant leurs points forts et leurs points faibles. Il pourra également les orienter dans leur apprentissage de la langue en répartissant la probabilité de tirage de type de mini jeux.

En effet au début, pour chaque joueur, le pourcentage de tirage des types de mini jeux sera de 25% lors des récoltes, combat, échange ou bien lors des quêtes (le joueur doit finir le mini jeu afin de pouvoir en tirer un autre). L'enseignant aura la possibilité pour chacun de ses élèves de faire évoluer ses pourcentages afin de l'inciter à travailler un point de la langue plus précisément.

Évolution des compétences des avatars (détermine le niveau de connaissance de la langue).

Cette évolution s'inspirera du principe d'un étalonnage de la difficulté : progression répartie sur plusieurs niveaux, non linéaires. Les premiers niveaux demandent quelques minutes d'exercices, les niveaux plus avancés, des heures entrecoupées de pauses. Ceci permettra une progression rapide au début et plus difficile par la suite.

Si un élève en difficulté se sent totalement dépassé, il pourra effectuer une demande à un administrateur qui baissera la difficulté des mini jeux afin de le remotiver et de lui permettre d'apprendre les bases de la langue.

Comment inciter les joueurs à pratiquer davantage l'oral que l'écrit ?

Le joueur aura la possibilité de choisir entre les jeux écrits ou oraux, il faut noter que les mini jeux dits "oraux" donneront plus de points et permettront ainsi au joueur d'évoluer plus vite, en contrepartie, ceux-ci seront plus difficiles. Lorsque le niveau des capacités de l'avatar arrive à 25, le joueur sera obligé de faire des jeux oraux.

- Endurance (+5% à chaque réussite à un jeu de grammaire)
- Force (+5% à chaque réussite à un jeu de vocabulaire)
- Agilité (+5% à chaque réussite à un jeu de conjugaison)
- Intelligence (+5% à chaque réussite à un jeu d'orthographe)
- Esprit (+5% pour chaque correction de 10 messages envoyés par les autres joueurs + mini quêtes bonus)

Lieux clés:

Maisons : Lieux de repos pour tous les travailleurs la nuit, les maisons seront possédées par les joueurs ayant choisi d'être « Paysans ». Ils auront la possibilité de l'améliorer, de la décorer au fil du jeu. Afin de récupérer de l'énergie, chaque joueur devra dormir. Les « Guerriers » devront négocier avec les « Paysans » afin de pouvoir utiliser leur maison (communication orale obligatoire).



Proposition de jeu : Maison

Liens : http://1d.img.v4.skyrock.net/1d1/lapincontrechat/pics/2918698831_small_1.jpg

Champs : La nourriture ne pourrait pas être aussi abondante sans eux, les « champs » seront possédés par les « Paysans ». Ceux-ci leur permettront de récolter des ressources et participer à la vie de la communauté ainsi que de nourrir son avatar.



Proposition de jeu : Avancement de la pousse d'un champ

Liens : <http://minecraft.fr/wp-content/uploads/2012/01/champ.png>

Marché : Lieu de toutes les convoitises, le marché est le cœur du village et permet d'acheter des ressources, de les échanger et de les vendre. Étant toujours animé, bon nombre de joueurs s'y rencontreront afin d'y faire des affaires.



Proposition de jeu : Place du marché

Liens : <http://www.mmo-gratuits.fr/img/Runesofmagic02.jpg>

Forge : Lieu préféré des « Guerriers ». C'est, dans cet endroit sentant le métal, que s'achèteront les armes et autres armures leur permettant de survivre en dehors du village.



Proposition de jeu : Forge

Liens :

http://www.millenium.org/images/contenu/actus/JeuxVideo/Skyrim_Guide_Forge/JV_Skyrimguidesophistieforde_3.jpg

Grande bibliothèque : Haut lieu de connaissance, la grande bibliothèque permettra à quiconque le souhaite d'effectuer une fois par jour une quête bonus grâce à la rencontre du grand maître.



Proposition de jeu : Grande bibliothèque

Liens : <http://the-elder-scrolls.fr/skyrim/solutions/2-skyrim-fort-dragon-blancherive.jpg>

Déroulement d'un combat:

Le combat se déroule en tour par tour. Le joueur commence par choisir un mini jeu (si c'est un combat contre un autre joueur, le joueur commençant est choisi aléatoirement). Il aura le choix entre quatre catégories : grammaire, vocabulaire, orthographe, conjugaison.

C'est ensuite à l'adversaire de choisir et ainsi de suite. Les deux adversaires jouent au même mini jeu. Lorsque celui-ci joue contre un PNJ, l'action du PNJ est visible permettant ainsi d'avoir une correction. Lorsque c'est contre un autre joueur, la correction s'affiche à la fin du mini jeu.

Le joueur ayant gagné deux mini jeux, gagne le combat.

Le joueur doit sélectionner son jeu pour que celui-ci se lance. Les objectifs de réussite sont liés au niveau de maîtrise de la langue du joueur (caractéristique intelligence de l'avatar) ainsi qu'à la force de l'adversaire. En effet, plus celui-ci est puissant, plus le temps alloué à la réussite du jeu est minime, le temps est calculé sur le joueur le moins fort si c'est un combat entre deux joueurs. Si le joueur perd, une partie de sa vie lui sera enlevée lui permettant de recommencer. Si le joueur n'a plus de vie, il ne lui est plus possible de jouer, celui-ci devra manger ou dormir afin de la regagner.



Proposition de jeu : Combat entre guerriers

Liens : http://soluce.jeuxactu.com/IMG/jpg/VIKING_Battle_for_Asgard-Xbox_360Screenshots9391VBFA_shot01-2.jpg

Récolte de ressources:

- Blé:

Récolte:

Afin de pouvoir récolter du blé, le joueur devra réussir une série de mini jeu. Le type de jeux sera généré aléatoirement, leurs difficultés dépendront du niveau de maîtrise de la langue du joueur ainsi que de ses caractéristiques. Plus le joueur maîtrisera la langue et aura donc de points de compétences, plus les jeux seront difficiles. Chaque fois que le joueur réussit un jeu, le blé pousse de 10%. Arrivé à 100%, un dernier jeu permettra de le récolter.

Capacité de récolte:

Lors de chaque récolte, le joueur récupère entre 5 et 10 unités de blé, néanmoins, à chaque augmentation de compétences esprit (+10), le joueur récolte 1 unité de blé en plus.



Proposition de jeu : Récolte du blé

Liens : <http://jolstatic.fr/dofus/equipe/337929/actus/devblog-piles.jpg>

- Œuf:

Récolte:

Les œufs sont pondus par une poule. Une poule s'échange au marché, et une réussite à un mini jeu (aléatoire) est nécessaire. Dans le poulailler, le joueur devra effectuer des mini jeux de langue afin de récupérer des œufs.

Capacité de récolte:

A chaque victoire à un mini jeu, la poule pond 1 œuf, capacité qui augmente de 1 unité pour chaque augmentation de la compétence esprit (+10).



Proposition de jeu : La poule produit des œufs

Liens : <http://wowtipstricks.com/pics/chicken3.png>

- Lait:

Récolte:

Le lait se récupère grâce à une vache. Une vache s'échange au marché et une réussite à un mini jeu (aléatoire) est nécessaire. Dans la laiterie, le joueur devra effectuer des mini jeux de langue afin de récupérer du lait.

Capacité de récolte:

A chaque victoire à un mini jeu, la vache produit 500 ml de lait, capacité qui augmente de 100 ml pour chaque augmentation de la compétence esprit (+10).



Proposition de jeu : La vache produit du lait

Liens : <http://mmohuts.com/wp-content/gallery/world-of-warcraft/world-of-warcraft-cow.jpg?ec9f9b>

Mini quête bonus:

Cette quête est disponible une fois par jour, le joueur devra se rendre dans la bibliothèque, haut lieu de vie du grand maître pour l'effectuer. Ce dernier proposera au joueur une série de cinq mots, avec lesquels le joueur devra construire une phrase. Si celle-ci est bonne (syntaxe, orthographe), le joueur gagne un point. Lorsque le joueur a dix points, il gagne un point d'esprit.



Proposition de jeu : Le magicien propose une quête bonus à effectuer une fois par jour

Liens : http://bd.img.v4.skyrock.net/bd7/fernesh0000007/pics/2660021576_2.jpg

Exemple de quête pour les guerriers:

Contexte:

Le chef de la guilde des forgerons du village demande au joueur d'aller lui récupérer un morceau de métal très précieux contenu dans un coffre qui a coulé avec un navire marchand. Celui-ci se trouve dans la baie de l'île et il est gardé par un animal marin. La deuxième partie de la quête ne peut se faire seul, un nombre conséquent d'amis devront l'accompagner afin de vaincre le gardien.

Interaction et action du joueur:

1ère partie:

Afin de réaliser cette quête, le joueur doit se fabriquer une combinaison de plongée lui permettant de nager. Il doit pour cela se diriger autour du lac au centre de l'île, afin de vaincre un alligator géant et ainsi récupérer sa peau (voir déroulement d'un combat). Une fois l'animal vaincu, le joueur recevra une série d'objets lui permettant de fabriquer sa combinaison, pour cela, il devra développer son intelligence et sa communication afin de convaincre un forgeron de la lui fabriquer (**une communication avec un autre joueur sera nécessaire**). Afin d'améliorer ses compétences, le joueur devra se rendre dans sa hutte et effectuer une série de **petits jeux de langues**. La négociation effectuée, le forgeron lui fabriquera sa combinaison afin de poursuivre sa quête.



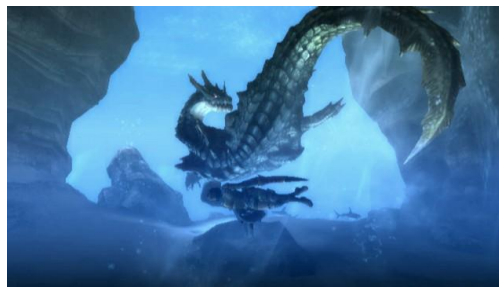
Proposition de jeu : Alligator à vaincre pour réussir la première partie de la quête des guerriers

Liens : http://3.bp.blogspot.com/-wPTNyyV94YE/TWBSZ8tlepl/AAAAAAAAA7Q/N_z4TMB3FiE/s1600/monster-hunter-3-20090722011120017_640w.jpg

2ème partie:

Le joueur devra se rendre dans la baie rejoindre d'autres joueurs et plonger afin d'aller récupérer le coffre. Dès que le joueur pénètre dans l'eau, la créature apparaît afin de l'empêcher dans la réussite de sa quête. Le joueur devra se battre contre la créature (**une communication par voix orale avec les autres joueurs étant indispensable afin de réussir cette partie de la quête**). La créature étant considérée comme un "boss", une modification du mode de combat est nécessaire, dix victoires à des mini jeux seront obligatoires pour vaincre la créature. Les joueurs auront la possibilité de jouer en simultanée. Lorsqu'un joueur est vaincu, il n'a pas la possibilité de revenir tout de suite dans le jeu, il lui faut attendre que tous les autres joueurs aient terminé leurs mini jeux. Une fois la créature vaincue, il devra réussir un jeu de mots mêlés afin d'ouvrir le coffre et d'en récupérer son précieux contenu.

Il lui suffira ensuite de retourner voir le chef de la guilde des forgerons qui lui fabriquera une hache (pour les barbares), un heaume (pour les archers) ou une bague de magie (pour les mages).



Proposition de jeu : Boss à vaincre afin de réussir la quête (ne peut se finir seul)

Liens : http://www.nintendoeverything.com/wp-content/uploads/2010/05/monster_hunter_tri_screen_1.jpg

Exemple de quête pour les paysans:

Contexte:

Le chef de la guilde des paysans a un gros problème ! En effet, suite à une inondation puis à une invasion de sauterelles, les ressources nécessaires à la survie de la communauté sont amoindries, il demande donc aux paysans du village de l'aide afin de renflouer les réserves du village. L'objectif est de récolter 5000 unités de blés, 50 œufs et 20 litres de lait. En échange il donnera aux joueurs deux chevaux de trait qui augmenteront les prochaines récoltes de 20%.

Interaction et action du joueur:

1ère partie:

Afin de récolter le blé plus rapidement, les joueurs requièrent la méga fourche (récolte de blé trois fois plus rapide), celle-ci est fabriquée exclusivement par le chef de la guilde des forgerons. Les joueurs devront posséder 10 unités de fer. Une communication avec un mineur est nécessaire afin d'effectuer un échange. Une fois le minerai récupéré, les joueurs devront retourner voir le chef de la guilde et ainsi récupérer la méga fourche.

2ème partie:

La méga fourche en leurs possessions, ceux-ci devront se répartir les tâches, en effet, les joueurs ne pourront récolter qu'une seule ressources, ils devront donc s'allier afin de réussir la quêtes (**une communication par voix orale avec les autres joueurs étant indispensable afin de réussir cette partie de la quête**). Ils se lanceront ensuite dans les récoltes (décrites plus haut) et devront en parallèle demander de l'aide aux guerriers afin chasser les sauterelles. Lorsque les ressources seront possédées et les sauterelles éliminées, tous les joueurs ayant participé à la quêtes retournerons voir le chef de la guilde des paysans pour récupérer les chevaux (pour les paysans) ou de la nourriture (pour les guerriers). La méga fourche n'est plus utilisable suite à la réussite de cette quête.



Proposition de jeu : La méga fourche permet de réussir la quête pour les paysans

Liens : <http://www.festimania.fr/6789-3683-large/fourche-de-diable-122cm.jpg>

Mini jeux:

- **Vocabulaire** : Le vocabulaire reste la base d'une langue. En effet, afin de bien communiquer avec d'autres interlocuteurs (leur parler ou les comprendre), un certain nombre de mots de vocabulaires doivent être connus. C'est pourquoi ceux-ci seront essentiellement tournés vers ce type de jeu. Le jeu du pendu ou bien celui des mots mêlés seront parfaitement adaptés.
- **Grammaire** : La grammaire est un des points les plus difficiles dans l'apprentissage d'une langue, ce qui rend les jeux assez difficiles. "Grammar bee" et "anna gram" seront des jeux « référence » pour la conception des jeux d'apprentissage de la grammaire.
- **Orthographe** : L'orthographe reste essentielle dans la connaissance d'une langue. Les mini jeux d'apprentissage de l'orthographe s'inspireront du jeu "SpeedSpell" qui est essentiellement un jeu oral et permet de travailler l'écoute.
- **Conjugaison** : Les jeux de conjugaison permettent d'apprendre à conjuguer les verbes. Le jeu "Rally de la conjugaison" sera à prendre en compte dans la réalisation des jeux pour apprendre la conjugaison.

7. COÛTS ASSOCIÉS AU PROJET

Le prix de conception de ce type de jeu (MMO-RPG) pose un problème. Une majorité des personnes interrogées confirme le coût excessif de développement d'un MMO-RPG, comme l'affirme Mr Marc Meurisse dans son interview :

« Coût d'un MMO-RPG : plusieurs dizaines de milliers à plusieurs millions »

Même si ce type de jeu se présente sous la forme de BrowserGame, il représentera un coût non négligeable. Des publicités devront sans doute être introduites dans le jeu afin de financer son élaboration et lui permettre d'être entièrement gratuit.

Le BrowserGame, a l'avantage d'être utilisable n'importe où, que ce soit en classe ou bien à l'extérieur, un accès à internet étant suffisant pour pouvoir jouer. Une configuration d'ordinateur minimum suffirait, ce qui correspond bien à la contrainte de prix relative à la majorité des personnes ainsi qu'aux écoles et aux associations.

Cette solution tente de répondre au mieux aux recommandations de jeu qui se doit d'être totalement gratuit d'une part et très complet de l'autre. L'accent est mis sur l'interactivité avec le joueur et entre les joueurs eux-mêmes. Cette interactivité permet de capter et garder l'attention d'une personne souhaitant apprendre une langue et ainsi progresser.

8. PROCESSUS D'ÉVOLUTION

La démarche du processus d'évolution consiste à faire évoluer le jeu en sollicitant les équipes enseignantes et le public visé.

Le but de cette démarche est d'offrir au final un produit répondant au plus près aux besoins des enseignants ainsi que des utilisateurs.

Ce style de suivi permet en plus de mettre en place des options d'adaptabilités plus vastes et d'offrir, à une population plus large, la possibilité de jouer.

9. MISE EN PLACE DE LA SOLUTION

J'ai recontacté une personne que j'ai eu l'occasion d'interviewer au cours de mon mémoire (Yasmine Kasbi). Je lui ai envoyé ma proposition de solution afin de recueillir ses remarques.

D'après elle, c'est un " très beau projet l'utilisation des mini jeux classiques me paraît inadéquate et risque de déplaire aux joueurs».

Les mini jeux devront donc être ludiques, originaux et récents afin de ne pas déplaire au joueur et lui permettre de développer son apprentissage. Un système de notation des mini jeux sera mis en place afin connaître les préférences des joueurs et ainsi améliorer les nouvelles créations.

Pour le développement de ce jeu, la réponse à ma demande de la société "seriousgame.be" représentée par Mr Marc Meurisse est positive : " Seriez-vous prêt à développer un MMO-RPG basé sur l'apprentissage de la langue? Oui. Si vous trouvez le financement !"

Afin de trouver le financement nécessaire à la création d'un MMO-RPG, quatre solutions s'offrent à nous:

- Faire un jeu payant, mais cela gênerait une partie de la population qui en a le plus besoin. Néanmoins les joueurs auront la possibilité d'acheter des bonus afin de les aider dans le jeu.
- Passer par de la publicité, et prendre le risque de se mettre à la merci du bon vouloir des annonceurs. Quelques panneaux publicitaires seront insérer dans le jeu mais cela restera minime (ex : représentation de boisson à la taverne)
- Se reposer seulement sur des fonds de développement, mais nous devons donc compter sur un budget très limité pour développer le jeu. Le but étant de rester indépendant, une partie du jeu devra être financer avec des fonds propres.

- Choisir la voie du financement par des sponsors qui peut, dans certains cas, présenter des informations pas tout à fait neutres, et plutôt dans le sens des intérêts des sponsors mais qui s'insère très facilement à l'intérieur d'un jeu

Pour tenir nos engagements de gratuité, indépendance, et moyen de développement pour ce jeu, le meilleur compromis serai donc une fusion des quatre solutions.

Pour assurer la promotion du jeu, un partenariat sera proposé au ministère de l'éducation, afin d'obtenir leur appui et ainsi pouvoir toucher une grande partie des élèves, qui pourront ensuite se faire orienter par leurs professeurs afin de progresser au cours de leur apprentissage. Le jeu devra aussi être représenté dans les salons étudiants ce qui lui offrira une grande visibilité.

Nous utiliserons aussi les salons industriels sur le jeu (E3, Serious Game Expo, Paris Games Week, Festival du jeu vidéo).



Salon industriels sur le jeu annuel au centre des congrès à Lyon portant sur les Serious Game

Liens :

http://www.seriousgameexpo.com/uploads/marketing/serious_game_expo/Visu_roi_SeriousGame_accroche_Sticker.jpg

10. DIFFICULTÉS RENCONTRÉES

La principale difficulté concernant la rédaction de ce mémoire a été la recherche des jeux de langues gratuits sur internet. En effet, la plupart des jeux se ressemblant, un tri a été fait parmi un grand nombre de jeux. Cette recherche m'a permis de sélectionner les jeux nécessaires, afin d'effectuer une réelle synthèse sur l'état de l'art des jeux d'apprentissage de langue gratuits.

Une difficulté générale à tout processus d'enquête aux personnes concerne le « retour » des personnes interrogées. En effet, j'ai pu remarquer qu'il est assez difficile d'avoir un retour rapide dans un premier temps, mais aussi dans les délais demandés.

Néanmoins, je tiens à remercier Mr Marc Meurisse, Mme Yasmine Kasbi et Mr Pascal Balancier pour leurs réponses rapides et leurs implications.

11. SYNTHÈSE DES RÉSULTATS

Il existe aujourd'hui un très large choix de jeux vidéo d'apprentissage de langue, mais très peu sont complets et adaptés à l'apprentissage global d'une langue (peu d'interaction possible entre les joueurs).

Pour les axes d'améliorations, il est important de prendre en compte les avantages et inconvénients de chaque type de jeu déjà existant :

Avantages :

- Améliorer le vocabulaire
- Améliorer la grammaire
- Améliorer l'orthographe
- Améliorer la conjugaison
- Corriger les erreurs de syntaxe

Inconvénients :

- Peu sont ludiques
- Pas d'audio
- Pas de traduction

Résumé des jeux déjà existants :

Thème d'apprentissage / Type de jeu	Vocabulaire	Grammaire	Orthographe	Conjugaison	Complet
Vocabulaire					
Grammaire					
Orthographe					
Conjugaison					
Ludique					
Audio					
Correction erreur de syntaxe					
Traduction					

Oui	
Moyen	
Non	

12. ENSEIGNEMENTS TIRÉS / APPORT DU TRAVAIL

Travailler sur ce mémoire m'a beaucoup appris sur les différents types de jeux disponibles dans l'apprentissage des langues. En effet, le spectre étant assez large, certains jeux sont très ciblés (orthographe, conjugaison, etc.) et d'autres se veulent complets.

L'étude que j'ai réalisée est plus particulièrement destinée à l'apprentissage d'une langue, mais on pourrait très bien appliquer les améliorations et solutions proposées à d'autres types d'apprentissages comme le secteur bancaire par exemple.

Grâce à ces recherches, j'ai pu remarquer qu'il y a très peu de jeux qui pourraient vraiment s'intégrer dans une logique de continuité de l'apprentissage d'une langue. En effet, ceux-ci ne sont bien souvent pas complets et très peu intègrent la notion « d'oral » (communication entre les joueurs via un micro).

De plus, je pense que ce travail fut une bonne expérience et m'a permis d'avoir une nouvelle vision sur l'apprentissage, pas seulement des langues, mais d'une manière générale. Dorénavant, dans mes futurs travaux professionnels ou personnels, je pense que j'aurai plus de facilité à transmettre mon savoir.

13. CONCLUSION GÉNÉRALE / PERSPECTIVE D'AVENIR

L'apprentissage d'une langue n'est jamais une chose aisée. En effet, chaque langue à son propre vocabulaire, sa propre grammaire, etc. Beaucoup de concepteurs de jeux d'apprentissage de langue gratuits ne prennent pas en compte l'exhaustivité de celle-ci. Il existe cependant de nombreux jeux destinés à l'apprentissage de langue, que j'ai regroupé en cinq grandes parties:

- Les jeux de vocabulaire
- Les jeux de grammaire
- Les jeux d'orthographe
- Les jeux de conjugaison
- Les jeux complets.

L'apprentissage d'une langue n'est pas assez représenté dans le monde du BrowserGame gratuit. La plupart des jeux permettent l'apprentissage de vocabulaire, mais très peu propose un travail oral, ainsi que des échanges entre joueurs.

Le concept proposé intègre tous les types de jeu en proposant aux joueurs d'apprendre tout en s'amusant. J'ai choisi le MMO-RPG, car c'est un type de jeu où le joueur reste assez libre, mais où il peut être guidé sur des points d'apprentissage précis au travers de quêtes. Le joueur devra communiquer avec les autres afin de les réussir et une partie du jeu sera réservée aux enseignants. Ils auront la possibilité de guider leurs élèves et d'ajouter du contenu permettant une mise à jour du jeu.

Tel que je l'ai dit dans la partie précédente, le sujet de ce mémoire est polyvalent, car il peut s'adapter à un certain nombre d'apprentissages.

Le concept présenté dans ce mémoire pourrait donc inspirer une future catégorie de jeux, afin d'offrir à une plus grande population la possibilité de jouer.

14. BIBLIOGRAPHIE ET WEBOGRAPHIE

1. [Australian Computer Society, Video game rating recommendation, 2009],
http://www.acs.org.au/attachments/videogame_rating.pdf
2. [GfK, Sociologie des joueurs, 2009],
<http://www.snjv.org/fr/industrie-francaise-jeu-video/sociologie-joueurs.html>
3. [AFJV, Les français compte 25,4 millions de gamers, 2009],
http://www.afjv.com/press0910/091008_joueurs_en_france.htm
4. [Bertrand, le-profil du joueur de jeux vidéo européen en 2008, 2008],
<http://www.cyberstrategie.com/blog/2008/breves/le-profil-du-joueur-de-jeux-video-europeen-en-2008/>
5. [John K. Waters, On a Quest for English , 2007],
<http://www.watersworks.com/GamingClip.htm>
6. [Todd Bryant, Using World of Warcraft and Other MMORPGs to Foster a Targeted, Social, and Cooperative Approach Toward Language Learning, 2006],
<http://www.academiccommons.org/commons/essay/bryant-MMORPGs-for-SLA>
7. [Albert Bandura, Théorie Social Cognitive (TSC), 1952],
<http://www.psybernetique.com/Introduction/Theorie%20%20sociale%20cognitive.htm>
8. [International environnements virtuels Research Group (iVERG), 2010],
<http://northumbria.openrepository.com/northumbria/bitstream/10145/141609/2/kongmee%20iverg%20paper2.pdf>

15. ANNEXES

Des interviews ont été effectuées afin de comprendre les besoins recensés par des professionnels et ainsi mieux orienter les élèves dans leur apprentissage de la langue anglaise.

15.1 CONTACTS

Éditeurs de logiciel linguistique			
Nom	Fonction	Contact	Réponse
Druide	Éditeurs de logiciel linguistique	Demande envoyée le 27/03/2012	Non
Les-logiciels-machina-sapiens	Éditeurs de logiciel linguistique	Questionnaire envoyé le 27/03/2012	Non

Éditeurs de serious game			
Nom	Fonction	Contact	Réponse
easyaccessenglish	Éditeurs de serious game	Demande envoyée le 27/03/2012	Non
Marc Meurisse	Administrateur de Belle Productions	Questionnaire envoyé le 27/03/2012	Oui
Yasmine Kasbi	Formatrice multimédia, Consultante en serious game	Questionnaire envoyé le 27/03/2012	Oui
Pascal Balancier	expert e-learning	Questionnaire envoyé le 27/03/2012	Oui
Éditions Maison des Langues	Éditeurs de serious game	Questionnaire envoyé le 27/03/2012	Non
Auralog S.A.	Éditeurs de serious game	Envoi par courrier	Non
Pascal Luban	Intervenant à l'ITIN	Questionnaire envoyé le 27/03/2013	Non

Professeurs et écoles			
Nom	Fonction	Contact	Réponse
Adomlingua	Ecoles d'apprentissage de langues	Demande envoyé le 27/03/2012	Non
Cfilc	Ecoles d'apprentissage de langues	Questionnaire envoyé le 27/03/2012	Non
Courslangues	Ecoles d'apprentissage de langues	Envoi par courrier	Non
Faïza BENKENANE	professeur d'anglais au CFPB	Questionnaire envoyé le 20/03/2012	Non

15.2 INTERVIEW N°1

Organisme: seriousgame.be

Nom et/ou fonction de la personne interrogée: [Marc Meurisse](#)

1. Quel genre de jeu éditez-vous? [Nous n'éditons pas de jeux](#)
2. Éditez-vous des jeux d'apprentissage de langue? [Non](#)
Si oui, quel jeu?
Si non, pourquoi? [Nous sommes un studio de développement et répondons aux demandes de nos clients](#)
3. Combien de personnes votre société comporte t'elle? [8](#)
4. Pensez-vous que les jeux d'apprentissage de langues peuvent être utilisés afin de consolider les bases de la langue? [Oui](#)
5. Quels pourraient être les risques selon vous de l'utilisation de jeux d'apprentissage de langues en dehors des classes? [Aucun](#)
6. Quels pourraient être selon vous les bénéfices que les joueurs pourraient en retirer? [Apprentissage continu](#)
7. Selon vous quels genres de jeux sont les mieux adaptés afin de perfectionner son apprentissage de langues ? [Tous types de jeux d'immersion, simulation de la vie réelle. Présenter des cas que les joueurs rencontrent dans la vie réelle \(bien cibler les tranches d'âge\)](#)
8. À votre avis les jeux d'apprentissage de langues aujourd'hui sur le marché sont-ils complets?
Si non, pourquoi? [Je ne les connais pas.](#)
9. Selon vous sur quel thème faut-il insister (grammaire, vocabulaire...)? [Parler, parler, parler.](#)
10. Combien de temps par jour pensez-vous qu'il est nécessaire de jouer à ces types de jeux afin de se perfectionner? [Le temps n'est pas un facteur déterminant. Plus on joue, plus on apprend vite.](#)
11. Quels seraient selon vous, les besoins qui ne pourraient pas être comblés par un jeu d'apprentissage de langue? [Le jeu doit être un complément. Il ne remplacera pas les cours « pressentis »](#)
12. Pensez-vous qu'il pourrait être intéressant pour un enseignant de pouvoir ajouter son propre contenu à un jeu de langue? [Oui. Mais cela risque de baisser la qualité du jeu. Si comparé au cinéma vous voyez un documentaire et vous posez la même question : « Serait-il possible que les professeurs puissent ajouter leurs propres contenus au documentaire ? » C'est possible, bien sûr, mais quelle sera la qualité du documentaire final ? C'est la même chose pour le jeu.](#)
13. Que pensez-vous des MMO-RPG (exemple World of Warcraft) en anglais?
[Tout type de jeu peut être utilisé pour les cours de langue. Mais je ne suis pas sûr qu'un jeu multijoueurs soit idéal dans ce cas. Au Danemark, par exemple, ils utilisent Harry Potter pour apprendre l'Anglais. Dans ce cas-ci, il ne s'agit pas de créer un nouveau jeu, mais d'utiliser](#)

des jeux existants. Consulter à ce sujet les enquêtes réalisées par European Schoolnet (<http://www.eun.org>).

14. Pensez-vous qu'ils pourraient être adaptés à l'apprentissage d'une langue?

Voir 13.

15. Que pensez-vous de la possibilité pour un enseignant de parrainer ses élèves et ainsi les orienter dans leur apprentissage?

Ca oui.

16. Seriez-vous prêt à développer un MMO-RPG basé sur l'apprentissage de la langue?

Oui. Si vous trouvez le financement ! Même si je le répète, je ne sois pas sûr qu'il s'agisse du type de jeu idéal. Dans un jeu d'aventure monojoueur, vous contrôlez le scénario et donc les apprentissages.

De plus, un MMO-RPG représente des budgets énormes.

17. Quelles questions complémentaires nous conseillerez-vous de vous poser?

Budget de développement :

- Jeu d'aventure : 200.000 €
- MMO-RPG : plusieurs dizaines de milliers à plusieurs millions

18. Avez-vous des commentaires à formuler vis-à-vis de ce questionnaire?

Vous devriez également contacter les éditeurs de logiciel d'apprentissage des langues.

15.3 INTERVIEW N°2

Organisme:

Nom et/ou fonction de la personne interrogée: Yasmine Kasbi, Formatrice multimédia, Consultante en Serious Game

1. Quel genre de jeu éditez-vous?

Pas d'édition, mais de l'utilisation dans le cadre des formations et testeuse pour SeriousGame.be et concepteurs sur demande.

2. Éditez-vous des jeux d'apprentissage de langue?

Si oui, quel jeu?

Si non, pourquoi?

3. Combien de personnes votre société comporte t'elle?

SeriousGame.be compte une quinzaine de partenaires : des sociétés de production, d'e-learning, des centres de formation, etc.

4. Pensez-vous que les jeux d'apprentissage de langues peuvent être utilisés afin de consolider les bases de la langue?

Tout à fait !

5. Quels pourraient être les risques selon vous de l'utilisation de jeux d'apprentissage de langues en dehors des classes?

Si c'est une bonne application, aucun risque.

6. Quels pourraient être selon vous les bénéfices que les joueurs en retireraient?

Évolution à son propre rythme, meilleur ciblage sur les lacunes

7. Selon vous quels genres de jeux sont les mieux adaptés afin de perfectionner son apprentissage de langues?

Aucun genre spécifique et tous se complètent. Certains seront plus adaptés pour la compréhension à la lecture, d'autres sur le vocabulaire ou encore sur la compréhension. L'important est de pouvoir goupiller le tout. Sinon, s'il fallait en donner un en général, j'opterais pour l'intégration de quête, d'énigmes, etc.

8. À votre avis les jeux d'apprentissage de langues aujourd'hui sur le marché sont-ils complets?

Si non, pourquoi?

C'est un peu prématuré pour se prononcer, mais on en trouve déjà de bons pouvant servir de support de cours.

9. Selon vous sur quel thème faut-il insister (grammaire, vocabulaire...)?

Tout est important dans une langue, surtout l'oral

10. Combien de temps par jour pensez-vous qu'il est nécessaire de jouer à ces types de jeux afin de se perfectionner?

Au même titre que son usage, c'est-à-dire tous les jours. Cependant, le JV n'étant pas une fin en soi, la matière intégrée a ses limites

11. Quels seraient selon vous, les besoins qui ne pourraient pas être comblés par un jeu d'apprentissage de langue?

Le plus difficile sera d'intégrer l'oral, non pas à l'écoute, mais au parler. Peut-être qu'avec l'évolution des Nouvelles Technologies sur la reconnaissance vocale, on pourra améliorer le problème, mais nous n'en sommes qu'aux prémices.

12. Pensez-vous qu'il pourrait être intéressant pour un enseignant de pouvoir ajouter son propre contenu à un jeu de langue?

Oui, tout à fait ! Chacun possède sa propre méthode de travail, il est donc intéressant de pouvoir y ajouter des modules tout en proposant des existants. Comme il existe des niveaux de connaissances différents. Pouvoir établir l'ordre des modules est aussi à imaginer où chacun établit son propre menu de cours.

13. Que pensez-vous des MMO-RPG (exemple World of Warcraft) en anglais?

C'est à exploiter. Mondialement connus, ils ont l'avantage de pouvoir mettre en relation des personnes de pays et de langues différentes.

14. Pensez-vous qu'ils pourraient être adaptés à l'apprentissage d'une langue?

Oui, mais avec beaucoup de précautions. Certains ont tendance à l'excès pour ce genre de jeu. Limiter une quête pour réduire l'accès serait adéquat.

15. Que pensez-vous de la possibilité pour un enseignant de parrainer ses élèves et ainsi les orienter dans leur apprentissage?

C'est un moyen efficace pour pouvoir suivre un élève, mais cela ne doit pas se faire uniquement virtuellement.

16. Seriez-vous prêt à développer un MMO-RPG basé sur l'apprentissage de la langue?

17. Quelles questions complémentaires nous conseillerez-vous de vous poser?

Un point important qui n'est pas repris dans ce questionnaire, c'est le public cible. En effet, un enfant du primaire, un adolescent du secondaire ou encore un adulte n'ont pas la même approche de l'apprentissage.

18. Avez-vous des commentaires à formuler vis-à-vis de ce questionnaire?

15.4 INTERVIEW N°3

Organisme: Agence wallonne des télécommunications

Nom et/ou fonction de la personne interrogée:

Pascal Balancier, expert e-learning

1. Quel genre de jeu éditez-vous?

L'AWT est un organisme d'intérêt public chargé de promouvoir l'utilisation des TIC, notamment en contexte d'apprentissage, c'est à ce titre que j'organise par exemple SeriousGame.be. L'AWT n'édite pas de jeux, mais elle contribue à la mise en évidence des studios. L'AWT a cependant fait réaliser 2 jeux éducatifs sur le thème de l'e-learning, mais c'était en partie pour en apprendre davantage et mieux appréhender les conditions de production d'un serious game et les enjeux...

2. Éditez-vous des jeux d'apprentissage de langue?

Si oui, quel jeu?

Si non, pourquoi?

Cf. supra

3. Combien de personnes votre société comporte t'elle? 28

4. Pensez-vous que les jeux d'apprentissage de langues peuvent être utilisés afin de consolider les bases de la langue?

Oui, par contre si l'apprentissage des langues est un des premiers domaines investis par l'e-learning, il peine à exploiter les technologies pour dégager une véritable plus-value pédagogique. Par exemple dans le jeu Viaje al pasado (<http://www.seriousgame.be/2010/11/viaje-al-pasado-un-serious-game-pour-apprendre-lespagnol/>), un environnement virtuel permet d'introduire, donner un sens et de contextualiser l'apprentissage, cependant, c'est une plus-value bien maigre (surtout en regard du coût), puisqu'après l'étudiant se retrouve face à des exercices tout ce qu'il y a de plus classiques ! (QCM, appariement, textes à trou...).

J'ai déjà conseillé à plusieurs reprises à des spécialistes e-learning en langue d'identifier un enjeu d'apprentissage, c'est-à-dire, une difficulté fréquemment rencontrée (ex subjonctif en espagnol, adverbes pronominaux en néerlandais...), ensuite d'identifier en fonction de la connaissance qu'a l'enseignant de sa matière, de la difficulté, de son public et de la manière

de provoquer le déclic pour le routinier au travers d'un jeu, ou d'une activité d'apprentissage en ligne, mais à ce jour je n'ai pas d'exemple à vous donner !

5. Quels pourraient être les risques selon vous de l'utilisation de jeux d'apprentissage de langues en dehors des classes?

Je ne vois pas de risques particuliers. Les outils, technologies, médias ne sont que des supports, ils font ce qu'on leur fait faire, ils ne sont ni bons ni mauvais...

6. Quels pourraient être selon vous les bénéfices que les joueurs peuvent en retirer?

Le jeu met l'apprenant en action, il ancre les connaissances par l'action et le vécu, c'est-à-dire plus en profondeur et plus durablement, il s'appuie également sur la répétition...

7. Selon vous quels genres de jeux sont les mieux adaptés afin de perfectionner son apprentissage de langues?

Cf. supra (Q4)

8. À votre avis les jeux d'apprentissage de langues aujourd'hui sur le marché sont-ils complets?

Si non, pourquoi?

Non, cf. supra (Q4). Un jeu est un grain pédagogique qui s'insère dans un parcours plus large, je ne vois pas un jeu, ni même une succession de jeux, remplacer un cours complet. En outre, si je milite pour les pédagogies actives, il y a un principe qui est encore plus important c'est de varier les apprentissages. Donc si on passait d'un extrême à l'autre, c'est-à-dire de la réception-transmission à tout va, à la pédagogie active et au jeu permanent ce ne serait pas meilleur. l'apprenant a besoin de variation, il se lasse vite, et il peut avoir besoin d'activités classiques par moment...

9. Selon vous sur quels thèmes faut-il insister (grammaire, vocabulaire...)?

Tous en fonction des besoins et des enjeux d'apprentissage identifiés, cf. supra (Q4).

10. Combien de temps par jour pensez-vous qu'il est nécessaire de jouer à ces types de jeux afin de se perfectionner?

Il n'y a pas de réponse toute faite, tout dépend du jeu et de l'objectif qu'il poursuit et de la stratégie qu'il met en œuvre...

11. Quels seraient selon vous, les besoins qui ne pourraient pas être comblés par un jeu d'apprentissage de langue?

A nouveau, il n'y a pas de réponses toutes faites... tout est possible, tout dépend des objectifs poursuivis, des moyens disponibles, de la créativité des pédagogues... il y a autant de réalisations que de contextes dans lesquels ils s'insèrent...

12. Pensez-vous qu'il pourrait être intéressant pour un enseignant de pouvoir ajouter son propre contenu à un jeu de langue?

13. Que pensez-vous des MMO-RPG (exemple World of Warcraft) en anglais?

Utile dans une stratégie de serious gaming, c'est-à-dire détournement de jeux 100 % ludiques à des fins pédagogiques (ex de WoW en leadership management par IBM : [http://domino.watson.ibm.com/comm/www_innovate.nsf/images/gio-gaming/\\$FILE/ibm_gio_gaming_report.pdf](http://domino.watson.ibm.com/comm/www_innovate.nsf/images/gio-gaming/$FILE/ibm_gio_gaming_report.pdf))

14. Pensez-vous qu'ils pourraient être adaptés à l'apprentissage d'une langue?

Oui

15. Que pensez-vous de la possibilité pour un enseignant de parrainer ses élèves et ainsi les orienter dans leur apprentissage?

Bonne stratégie !

16. Seriez-vous prêt à développer un MMO-RPG basé sur l'apprentissage de la langue?

Non, la force de WoW est qu'il s'appuie sur des milliers de joueurs payants, ce qui génère des moyens importants pour développer l'environnement... illusoire à vouloir reproduire dans un cercle plus restreint... et si c'est moins bien que l'original, ça sera vite oublié...

17. Quelles questions complémentaires nous conseillerez-vous de vous poser?

18. Avez-vous des commentaires à formuler vis-à-vis de ce questionnaire?