

LE JEU NUMÉRIQUE, UN OUTIL POUR AMÉLIORER LES COMPÉTENCES LANGAGIÈRES DES PUBLICS FAIBLEMENT SCOLARISÉS ?

Notre objectif

Proposer un protocole didactique intégrant un jeu vidéo pour développer ou consolider les compétences langagières des publics faiblement scolarisés

Les origines de la recherche

- Langbach (2014, 2023) sur les publics francophones nés en insécurité langagière à l'oral (Adami et André, 2014) : difficultés à entrer dans une interaction satisfaisante
- Nécessité d'utiliser des supports présents dans leur vie quotidienne pour ne pas reprendre les codes de l'école et reproduire une situation d'échec
- Création du groupe de recherche RePlayD (Kalyaniwala, Langbach, Nassau, 2021) portant sur l'utilisation des jeux vidéo commerciaux pour l'enseignement-apprentissage des langues (FLE, FLM)
- **Question de recherche : est-ce que les jeux vidéo peuvent être un support d'apprentissage pertinent pour le développement de compétences langagières pour des publics faiblement scolarisés ?**

Nos premiers résultats

1. Une pratique du jeu très présente dans le quotidien du public : plusieurs heures par jour, plusieurs fois par semaine
2. Le jeu comme ressort motivationnel : grande motivation intrinsèque (Ryan et Deci, 2000) pour trouver la solution / pour passer un niveau – lien au plaisir de jouer
3. Des pratiques et stratégies restrictives et peu efficaces
 - Une conscience limitée de l'apprentissage par le jeu : concerne surtout les affordances lexicales (Gibson 1986) en LM et ponctuellement en LE
 - Pas de développement de nouvelles compétences : le jeu n'est pas exploité dans son intégralité
 - Non-efficacité des compétences mobilisées : progression par essai/erreur et mimétisme (tuto Youtube/Twitch)

→ Le jeu peut être un levier important d'apprentissage si une médiation est mise en place car c'est un support ludique favorisant la motivation intrinsèque

Nos hypothèses

1. Le public visé joue aux jeux vidéo régulièrement
2. Le plaisir du jeu est une source de motivation pour apprendre
3. Le jeu comme levier d'apprentissage informel

Notre recherche

Public : jeunes (16-25 ans) nés et scolarisés en France en décrochage scolaire (dispositif Sésame : objectif de qualification professionnelle sport et animation) – niveau infra bac – 3 filles et 4 garçons

Méthode : Pré-enquête

- Phase 1 : questionnaires sur les pratiques de jeu du public cible (type de jeux, fréquences, modalités, pratiques interactionnelles, etc.)
- Phase 2 : entretiens semi-directifs d'explicitation des réponses données – reprise et approfondissement de points-clés : approfondir la compréhension des pratiques langagières engagées pendant le jeu

Les perspectives à venir

1. Augmentation et diversification de la cohorte de joueurs pour confirmer les pistes de recherche
2. Identification d'un jeu à la fois collaboratif et facile d'accès pour des joueurs réguliers
3. Analyse des affordances linguistiques du jeu choisi
4. Mise en œuvre de sessions de jeu avec des locuteurs faiblement scolarisés (infra bac) et scolarisés à minima jusqu'au bac
5. Analyse interactionnelle des sessions de jeu : comparaison des pratiques et stratégies des deux groupes
6. Proposer des pistes didactiques pour consolider ou favoriser le développement de nouvelles compétences langagières et interactionnelles

Références

- Adami, H. et André, V. (2014). Les processus de sécurisation langagière des adultes: parcours sociaux et cursus d'apprentissage. *Revue française de Linguistique appliquée*, 19(2), 71-83.
- Gibson, J. (1986). *The Ecological Approach to Visual Perception*. Earbaum.
- Langbach, V. (2014). *Analyse et mesure des insécurités langagières chez des adultes en situation d'insertion* (Thèse de Doctorat en Sciences du Langage (Université de Lorraine)).
- Langbach, V. (2023). Caractériser les insécurités langagières à l'oral. Dans Adami, H., André, V. et Langbach, V. (dirs.), *Les Adultes en insécurité langagière : Enjeux sociaux et didactique* (115-152). Septentrion.
- Ryan, R. M. et Deci, E. L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 54-67.

