Master MALTT

Conception de Jeux vidéo pédagogiques

ANGLAIS – PROJET BILINGO

Bei Cai – Mélina Doguet – Kenneth Rioja

tecfa Technologies de formation et apprentissage
UNIVERSITÉ DE GENÈVE

DESCRIPTION COURTE

Solutions de conception de jeu pour Bilingo

L’analyse des besoins nous a permis de comprendre les attentes de Danièle Talata (fondatrice de la méthode Bilingo) et nous a permis de proposer une première version de nos solutions de conception de jeu vidéo pédagogique. Nous proposons 3 solutions de jeux vidéo pédagogiques destinés aux apprenant·e·s de 35 ans et plus avec un niveau Faux-débutant (A2-B1) de la langue anglaise, ayant choisi l’entreprise Bilingo pour sa méthode qui priorise l’expression orale, le partage et l’entraide. La solution 1 se nomme “Their Stories game”, la 2ème “Jewel Graham” et la dernière “Game of Words”. Après avoir

rappelé le contexte du projet nous les détaillerons toutes de manière approfondie.

SOMMAIRE

CONTEXTE DU PROJET **5**
COMMANDITAIRE 5
DEMANDE 5
ACTEUR·TRICE·S et BESOINS 6
CONTRAINTES DU PROJET 7
SOLUTIONS CONCURRENTES PRINCIPALES 7

SOLUTION 1
- Their stories game **11**
PRINCIPE GÉNÉRAL DU JEU 11
DESCRIPTION DÉTAILLÉE 12
A. HISTOIRE / UNIVERS 12
B. MÉCANIQUE 14
C. STORYBOARD / EXEMPLES / MAQUETTES/ SIMULATIONS 15
D. DOSSIER TECHNIQUE 17
PERTINENCE DE LA SOLUTION 17
A. OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES 17
B. APPROCHE PÉDAGOGIQUE 18
C. EN QUOI LE CONTENU D'APPRENTISSAGE EST INTÉGRÉ AU JEU. 19
D. EN QUOI NOTRE SOLUTION RÉPOND AU BESOIN. 20

SOLUTION 2
- Jewel Graham **21**
PRINCIPE GÉNÉRAL DU JEU 21
DESCRIPTION DETAILLE 22
A. HISTOIRE / UNIVERS 22
B. MÉCANIQUES PRINCIPALES 22

La formulation du problème (Whimpers, gémissement / se plaindre en anglais) 22
Les joyaux 23
Le tapis d’incantation 24
Graham / L’incantation 24
L’incantation 24
MÉCANIQUES ANNEXES 25
Options 25
Le grimoire (Aide) 25
C. STORYBOARD / EXEMPLES / MAQUETTES/ SIMULATIONS 25
D. DOSSIER TECHNIQUE 27
PERTINENCE DE LA SOLUTION 27
A. OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES 27
B. APPROCHE PÉDAGOGIQUE 28
C. EN QUOI LE CONTENU D'APPRENTISSAGE EST INTÉGRÉ AU JEU. 28
D. EN QUOI NOTRE SOLUTION RÉPOND AU BESOIN. 29

SOLUTION 3 31
PRINCIPE GÉNÉRAL DU JEU 31
DESCRIPTION DETAILLE 32
E. HISTOIRE / UNIVERS 32
F. MÉCANIQUE 33
G. STORYBOARD / EXEMPLES / MAQUETTES/ SIMULATIONS 34
(une maison)(une pelouse) 35
(une rivière) 36
H. DOSSIER TECHNIQUE 38
PERTINENCE DE LA SOLUTION 39
E. OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES 39
F. APPROCHE PÉDAGOGIQUE 40
G. EN QUOI LE CONTENU D'APPRENTISSAGE EST INTÉGRÉ AU JEU. 40
H. EN QUOI NOTRE SOLUTION RÉPOND AU BESOIN. 40

CONTEXTE DU PROJET

COMMANDITAIRE

Madame Danièle Talata (DT), fondatrice de l'école Bilingo, est en même temps une formatrice et une conceptrice de formation. Elle a plus de 25 ans d'expérience d'enseignement dont une partie a été faite à l'étranger. C'est grâce à ses travaux à l'étranger qu'elle a été inspirée et a développé l'approche de la "grammaire visuelle". Elle enseigne principalement la grammaire et le vocabulaire. Elle seule s'occupe de la conception des cours.

DEMANDE

DT mentionne deux problèmes principaux que les apprenant·e ·s rencontrent dans l'apprentissage de l'anglais. Le premier est le manque de vocabulaire. Le deuxième est l'oubli des points grammaticaux à cause du manque d'occasion de les appliquer. Le jeu aurait donc pour objectif de permettre aux apprenant·e·s de pratiquer et renforcer la grammaire apprise. Le jeu vidéo serait utilisé en dehors des séances, sa pratique serait complémentaire avec les cours (5-10 minutes chaque jour entre deux séances) afin de maîtriser la grammaire le plus naturellement possible. Le but serait de s'autoévaluer et voir si le module vu est bien assimilé.

ACTEUR·TRICE·S et BESOINS

DANIÈLE TALATA, FONDATRICE, FORMATRICE ET CONCEPTRICE DE FORMATION : Suite à l'analyse des besoins, DT a communiqué ses divers besoins. Elle souhaite alors concevoir un jeu vidéo pédagogique qui:

1. doit entraîner la **grammaire anglaise** – demande centrale de DT;
2. permet un **apprentissage "flexible"**, p.ex. pas de qcm/textes à trous – pour ne pas reproduire les schémas d'apprentissage rigides et suppressifs des apprenant·e·s qui ont en moyenne 45 ans;
3. doit être **fluide sur téléphone** – afin de permettre un accès rapide sur son site web;
4. est **court**, **5-10 min** tous les jours serait idéal – ce qui serait en ligne avec un apprentissage distribué et avec le calendrier des apprenant·e·s salariés et ayant une famille;
5. **utilise ses formes visuelles** – utilisées dans son cours, pour permettre une continuité pédagogique;
6. permet le **partage de l'expérience de jouer** – le partage est au centre de sa formation, elle souhaite retranscrire ceci dans le jeu.

Pour résumer, le jeu doit être "***visuel, interactif et ludique***".

"FAUX·SSES DÉBUTANT·E·S", A2+ (70% DES APPRENANT·E·S): L'interview d'une apprenante à Bilingo a permis de soulever des besoins supplémentaires et de confirmer certains points présentés précédemment (ex. point 4 avec la routine de 5-10 min). En tant qu'apprenant·e, quelques besoins spécifiques peuvent être ajoutés :

7. **entraîner la compréhension orale anglaise** – elle rapportait avoir une routine (suite aux conseils de DT) tous les matins de 5-10 min à regarder des vidéos/podcasts pour améliorer sa compréhension orale
8. **avoir plus de vocabulaire** – pour parler, il faut du vocabulaire en lien avec la discussion.
9. **entraîner la production orale** – les échanges oraux étant limités avec des collègues internationaux·les, elle souhaitait être capable de discuter *spontanément* avec elles·eux.

Finalement, ces points abordés sont la raison pour laquelle elle se sent “bloquée” (mot employé par l’apprenante). Ainsi, le ‘***lâcher-prise***’ est un point important aussi pour elle en général, être capable de parler quitte à faire des fautes, mais tout cela sans jugements.

APPRENANT·E·S INTERMÉDIAIRES, B2 (30% DES APPRENANT·E·S) : Nous avons eu l’opportunité aussi d’interviewer un apprenant ayant un niveau B2. Son retour a permis de confirmer le partage (point 6) qu’il apprécie tout particulièrement dans les cours de DT. Il rejoint aussi sa camarade sur le manque de vocabulaire (point 8) et avoue être moins motivé lorsqu’il s’agit de revoir les points grammaticaux (point 1). Ce dernier a cependant des buts différents que notre apprenante précédente, et comme il représente la minorité des apprenant·e·s à Bilingo, nous considérerons ces besoins comme mineurs dans la conception de notre jeu vidéo pédagogique :

10. entraîner l’**intonation** et l’**accent** en production orale

CONTRAINTES DU PROJET

Les contraintes principales du projet, en lien avec les besoins ci-dessus, sont les suivantes :

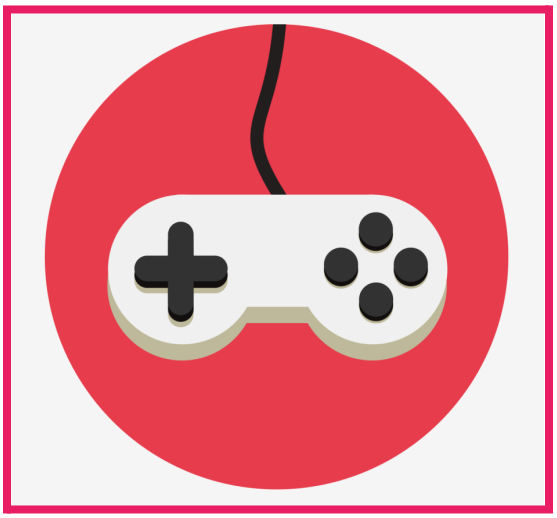
- Concevoir une solution adapté au faux.sses débutant.e.s
- Concevoir une solution permettant de stimuler la compréhension orale et la production orale spontanée afin d'aider au lâcher prise lors de situation réelle.
- Proposer une solution qui vise un moyen d'apprentissage flexible, cela ne signifie pas qu'il ne faut pas avoir de répétition.
- Proposer une solution qui soit jouable sur smartphone, rapide d'accès (fluide sur téléphone), pas long (5-10 minutes par jour).
- Proposer un jeu visuel, interactif et ludique.
- Apporter une solution qui ne met pas les apprenant·e·s en compétition mais qui stimule la collaboration et l'entraide.

SOLUTIONS CONCURRENTES PRINCIPALES

SOLUTION	AVANTAGES	LIMITES
Sortez sorcières	-L'histoire est prenante;	- Il s'agit d'un exergame camouflé - Le jeu est un peu lent - Pas de possibilités de se tromper, ni d'explications pourquoi on a eu faut, il FAUT avoir la bonne solution pour avancer

Mean city: learn English or Die	- Jeu désigné pour l'apprentissage de l'anglais; - Le jeu permet aux joueurs d'interagir avec les autres éléments dans le jeu (la majorité sont les interactions verbales); - Chaque réponse choisie par les joueurs est lue à voix; - Les autres personnages du jeu sont représentés par des acteurs vrais; - L'histoire est attirante et a différents types de fin en fonction des choix des joueurs -	- Toutes les interactions se font par choisir les réponses. Il manque un output plus spontané et ne permet pas aux joueurs de vraiment parler
Trippin	- Le jeu le niveau d'anglais des joueurs avant de commencer le jeu; - Le jeu intègre les exercices mécaniques	- Le contenu enseigné n'est pas intégré dans la mécanique. Enfin il s'agit de faire des exercices

	dans le processus d’un voyage (réponse juste-gagner plus d’argent pour continuer le voyage), ce qui motive plus les joueurs; - Les vidéos utilisées dans le jeu sont bien réalisées; - le jeu est intégré dans une plateforme d’apprentissage d’anglais	traditionnelles déguisés
Simulang Serious Game:S’entrainer à vivre des situations professionnelles en Anglais	- Le jeu simule des situations professionnelles réelles, très adaptées pour les adultes; - Les réactions des personnes avec qui les joueurs “parlent” varient en fonction de ce que “disent” les joueurs. - Le jeu fournit les scripts du contenu d’écoute et les feedbacks;	- Le jeu requiert un certain niveau d’anglais; - C’est enfin des questions à choix, textes à trous. Le contenu enseigné n’est pas bien intégré dans la mécanique du jeu.



SOLUTION 1

- Their stories game

Their stories est un jeu vidéo pédagogique de type film interactif développé et édité par 3 élèves du MALTT (Genève), et interprété par Danièle Talata (fondatrice de Bilingo). Le joueur doit utiliser une base de données de clips vidéo faites lors d'une étude scientifique pour résoudre le mystère de la vie de deux personnes.

PRINCIPE GÉNÉRAL DU JEU

"Their Stories game" est un jeu vidéo pédagogique d'anglais qui suit l'intrigue d'un personnage principal nommé Charles, assistant de la scientifique Myriam. Cette scientifique a eu l'opportunité d'effectuer ses recherches sur des triplées. Séparées à la naissance, elle se demande si le comportement des triplées diffère entre elles alors qu'elles sont exposées à un environnement différent. Myriam s'apprête à finir cette recherche de plus de 17 ans maintenant. Récemment, Charles trouve Myriam soucieuse en ce moment crucial de sa recherche. Son instinct fait mouche lorsque Myriam disparaît mystérieusement deux semaines avant la soumission de l'article scientifique. Pourquoi Myriam a-t-elle quitté sa recherche si peu de temps avant la fin ? Ou l'aurait-on enlevée ? Le joueur aura le rôle de Charles, il devra utiliser ses compétences en anglais pour résoudre des énigmes et des

défis linguistiques pour découvrir le secret derrière cette recherche. Le jeu vise à rendre l'apprentissage de l'anglais amusant et immersif en utilisant une histoire captivante pour motiver les joueurs à continuer à apprendre.

DESCRIPTION DÉTAILLÉE

A. HISTOIRE / UNIVERS

Récit

Myriam, une éminente scientifique dont les travaux portent sur le comportement des triplés, voit son jour de gloire à portée de main. Il y a 17 ans de cela, la scientifique a eu la possibilité d'expandre son domaine de recherche et cette fois-ci de travailler avec des triplées afin d'étudier leur comportement. Myriam ne laisse pas filer cette opportunité et saisit sa chance. Nous voici maintenant deux semaines avant que les triplées n'aient 18 ans, soit 14 jours avant le jour J. Passé 18 ans, les triplées seront exemptes de toute expérimentation. Charles est un assistant de recherche de Myriam fraîchement recruté. La cadence est rude à l'approche de la fin des recherches. Au fur et à mesure de ses recherches, il découvre des pistes menant à un lien étroit entre deux filles et Myriam. Il suspecte Myriam d'être la mère biologique des deux filles. Mais voilà que Myriam disparaît mystérieusement sans laisser de message. Charles doit alors utiliser ses compétences en anglais pour résoudre des énigmes et des défis linguistiques, tout en explorant un univers immersif et intriguant. En utilisant ses compétences en anglais, Charles découvre les raisons pour lesquelles Myriam a accepté de donner ses trois filles pour une recherche scientifique. Il doit aider les trois sœurs à se retrouver

tout en luttant avec les conséquences éthiques de cette décision plus que douteuse de la scientifique.

Objectif du jeu

Les joueurs doivent découvrir le secret de Myriam en regardant toutes les vidéos comprenant les informations nécessaires pour la compréhension de l'histoire.

Graphisme

Le graphisme du jeu est important, il faut considérer les considérations esthétiques et de style pour s'assurer que l'apparence graphique du jeu soit cohérente et appelle à l'ambiance de l'enquête. Pour cela nous proposons un visuel réaliste en utilisant un écran d'ordinateur avec une page ouverte sur une base de données. En arrière-plan de cette page, le joueur pourra trouver des documents de prise en mains de la base données ainsi que l'intrigue, une feuille de route, un lexique et les différentes étapes du jeu. L'une des options que nous avons choisie est d'utiliser un logiciel de conception graphique pour créer des images de l'écran d'ordinateur et de la base de données, puis les intégrer dans le jeu en utilisant un outil de développement de jeux tel que Unity. Les couleurs utilisées seront multiples. Pour la base de données, le rouge sera utilisé afin de représenter le suspense et l'interdit que le personnage principal peut ressentir lorsqu'il cherche à comprendre la vérité. Le bleu représente la communication et la confiance, il sera utilisé lorsque le joueur devra répondre à des questions afin de compléter sa feuille de route. Le jaune et orange seront utilisés pour les bordures des clips vidéo avec les vidéos à gauche (niveau d'anglais A2) en jaune pour représenter l'optimisme et la confiance afin d'inciter le joueur à s'immerger dans le lieu. A droite (niveau d'anglais B2), l'orange sera

utilisé pour représenter la transformation et l'énergie afin de montrer au joueur que son niveau d’anglais progresse.

Son/Musique

Le son utilisé sera de qualité puisqu’il correspond à l'élément principal du jeu étant donné que ce jeu développe la compréhension orale.

Monde fictionnel

Le joueur incarne le personnage de Charles, assistant de la scientifique Myriam. Il doit découvrir la plus grande erreur de cette dernière, pour cela. Plusieurs catégories sont présentées : C’est un jeu à la première personne où le joueur évolue dans monde fictionnel mais réaliste, puisqu’il est assis derrière un ordinateur dans le bureau de la scientifique Myriam.

B. MÉCANIQUES PRINCIPALES

Scène à travers les yeux de Charles

Le jeu se déroule à travers les yeux de Charles. Nous avons la possibilité de choisir entre deux scènes : la vue sur l’ordinateur, ou la vue sur le bureau de Myriam dans lequel Charles travaille. Une icône se trouve sur la partie haute-droite pour pouvoir changer de scène.

Bureau de Myriam

Comme nous voyons le jeu à travers les yeux de Charles, des indices (éléments interactifs sont en surbrillance) sont éparpillés un peu

partout sur le bureau de Myriam. Le joueur peut cliquer dessus pour permettre l’affichage de l’indice. Cet indice peut être textuel ou vocal.

Ordinateur de Myriam

La deuxième scène est l’ordinateur de Myriam. Charles se rend sur l’ordinateur de Myriam et peut avoir accès à une base de données pour regarder divers clips vidéos. Il peut aussi avoir accès au emails et à une feuille de route. Les éléments sur l’écran sont cliquables comme sur un écran d’ordinateur classique.

Visionnage des vidéos

La mécanique de jeu repose principalement sur **la recherche de mots-clés** dans les transcriptions des vidéos. Le joueur peut saisir des mots-clés dans une barre de recherche pour débloquer de nouvelles vidéos. Les vidéos débloquées peuvent contenir des informations cruciales pour comprendre l’histoire, comme des détails sur les personnages, les lieux, les événements. Les vidéos sont jouées dans un ordre aléatoire, avec 3 propositions à chaque fois qui sont présentées par ordre de difficulté (sur la grammaire utilisée). Les clips de vidéo sortant aléatoirement visent à donner progressivement l'accès à des informations dans le désordre aux joueurs afin de créer du suspens, ce qui les motive à explorer et plonger dans l'histoire. Chaque mot-clé va en effet travailler un paramètre de grammaire, il est intéressant de donner accès libre à la base de données aux joueurs afin de leur permettre de travailler différents points de grammaire.

Complétion de textes à trou

A côté de la vidéo se trouve un texte à trou que les joueurs doivent compléter soit en drag and drop, soit en écrivant les mots entiers,

soit en complétant des bouts de mots. Ce texte est en lien avec le contenu présent dans la vidéo.

Mot-clés

Lorsque 3 vidéos sont visionnées et que les activités sont complétées, un nouveau mot-clé bonus est proposé à l'apprenant. Ce mot clé peut faire l'objet d'une petite question énigme à trouver. Par exemple, le mot-clé est “parc” et dont l'énigme pourrait être : “Il y en à souvent des les villes pour que les maîtres de chien les promène. Qui suis-je ?”. Les vidéos peuvent avoir différents sujets comme la vie professionnelle de Myriam (ses journées, ses interviews, les rapports qu’elle doit rendre à ses supérieurs, les échanges qu’elle a avec ses collègues), sa vie personnelle (détaillée lorsqu’elle répond aux questions faite par les 2 personnages du jeu lors des interviews).

C. MÉCANIQUES SECONDAIRES

Prises de notes sur la feuille de route

Le joueur sera amené également à prendre des notes des vidéos via des **drag and drop, point and click**, **réponse vocale, écriture de phrase**. Toutes les notes prises par les joueurs sont effectuées à travers des opérations variées (drag and drop, point and click...) qui sont regroupées et transmises dans une feuille de route., etc qui seront automatiquement transcrites dans une feuille de route. Cette prise de note permet de garder la règle de grammaire dans cette feuille de route et les vidéos portant sur ce point sont indiquées. Ainsi l'apprenant peut retravailler ultérieurement certains points. Certains joueurs vont essayer de découvrir l'énigme et une fois fini ne joueront plus alors que d’autres joueurs voudront faire des rappels de

grammaire et pourront donc se servir de la feuille de route pour retravailler certains points et refaire les exercices.

Email surprise

Après le visionnage des 3 clips de vidéo (facile, moyen, difficile) d'un même sujet, de temps en temps, les joueurs devront compléter des exercices concernant la compréhension du contenu des vidéos. Sans la validation des exercices, les joueurs auront seulement 1 (ou 2) clips de vidéo la prochaine fois.

D. STORYBOARD / EXEMPLES / MAQUETTES/ SIMULATIONS

Le storyboard de ce jeu serait le suivant :

1. **Introduction** :
    a. Étape 1 : Le joueur visionne une vidéo lui présentant le scénario global du jeu.
    b. Le joueur est présenté à un ordinateur et est invité à commencer une enquête sur l'erreur qu'à fait Myriam. Il est informé qu'il devra utiliser des transcriptions de vidéos pour résoudre l'énigme et qu'il devra utiliser ses compétences en grammaire anglaise pour débloquer des vidéos supplémentaires.
2. **Niveau 1** : Le joueur est invité à utiliser des mots-clés pour débloquer des vidéos. Il est invité à regarder une première vidéo
    a. Exercice 1 : le joueur est invité à compléter des phrases en utilisant les temps verbaux appropriés. Il reçoit des feedbacks immédiats sur les réponses qu'il donne pour l'aider à comprendre les erreurs commises et à corriger. La validation des exercices change la quantité des clips de vidéo auxquels les joueurs auront accès dans l'étape suivante. (parce que dans ce jeu, plus les joueurs

obtiennent d’informations, plus tôt ils découvriront la vérité, du coup on peut utiliser ce point à développer un système de récompense et sanction) Nous pouvons aussi imaginer l’intégration d'avoir des mots clé bonus si le joueur visionne les 3 vidéos (+exercice validé)

b. Noter les informations : en validant l’exercice, de nouvelles informations vont figurer sur la feuille de route, cela l’aidera à faire des liens entre les différentes parties de l’histoire.
c. Objectif de ce niveau : permet d'inviter le joueur à mettre en pratique les règles de grammaire qu’il a apprises dans des contextes fournis par l'histoire, c'est-à-dire lors de prochains visionnages de vidéos ayant un niveau supérieur, il sera plus à l’aise dans la compréhension.

3. **Niveau 2** : Le joueur débloque de nouvelles vidéos d’interrogatoires et continue à rassembler des informations pour résoudre l’énigme. Il est invité à finir de regarder les 3 vidéos accessibles via un seul mot-clé.
   a. Exercice 1 : le joueur est invité à utiliser des mots de vocabulaire plus avancés et à construire des phrases plus complexes.
   b. Note d’informations : en validant l’exercice, de nouvelles informations vont figurer sur la feuille de route, cela l’aidera à faire des liens entre les différentes parties de l’histoire.
   c. Objectif de ce niveau : permet d’inviter le joueur à identifier les erreurs courantes de grammaire dans des phrases données.
4. **Conclusion** : le joueur résout l’énigme et est informé de la vérité concernant l’erreur qu’à fait Myriam. Il devra décider s’il souhaite informer les trois femmes qu'elles sont sœurs afin qu’elles puissent se sentir enfin épanouies. De plus, il devra décider du futur de Myriam avec ces filles : doit-elle avouer

qu'elle est leur mère biologique ou non ? Le joueur sera aussi invité à réfléchir sur les compétences en grammaire qu'il a acquises et à les mettre en pratique en écrivant un texte final pour justifier son choix.

E. DOSSIER TECHNIQUE

L'une des options que nous avons choisie est d'utiliser un logiciel de conception graphique pour créer des images de l'écran d'ordinateur et de la base de données, puis les intégrer dans le jeu en utilisant un outil de développement de jeu tel que Unity.

Il faudrait faire des recherches approfondies pour savoir exactement les modalités pour intégrer ce jeu sur téléphone portable et d'en faire une application mobile.

De plus, il y a une solution plus simple pour nous qui serait de développer le jeu via JavaScript.

PERTINENCE DE LA SOLUTION

A. OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

L'objectif pédagogique de ce jeu est de renforcer les compétences en grammaire anglaise chez les joueurs. Cela inclut :

- **Améliorer** la compréhension des règles de base de la grammaire anglaise, comme les temps verbaux et les structures de phrases. **Permettre** aux joueurs de pratiquer la formation de phrases correctes en utilisant des mots et des structures de phrases appropriés ;

- **Encourager** les joueurs à utiliser des mots de vocabulaire plus avancés et à construire des phrases plus complexes ;
- **Aider** les joueurs à identifier et à corriger les erreurs courantes de grammaire en anglais ;
- **Fournir** des situations de communication réelles où les joueurs peuvent mettre en pratique les règles de grammaire qu'ils ont apprises.

Pour cela le jeu sera composé d'activités interactives pour la pratique de la grammaire (drag and drop, point and click), des feedbacks immédiats (visualisation de la progression, remplissage de la feuille de route) pour les réponses données, des exercices de grammaires ciblés pour les besoins individuels (selon les mots-clés sélectionné, les exercices après avoir visualisé les trois vidéos seront différents), des scénarios de communication pour mettre en pratique les compétences acquises (de nouvelles vidéos débloquées grâce à l'utilisation de nouveaux mots-clés).

B. APPROCHE PÉDAGOGIQUE

L'approche pédagogique sera multiple, et permettrait d'offrir aux joueurs une expérience d'apprentissage interactive et engageante qui les aide à renforcer leurs compétences en grammaire anglaise. L' approche pédagogique pourrait être basée sur :

- **L'apprentissage actif** : cela implique que les joueurs sont actifs dans leur propre processus d'apprentissage en prenant des décisions, en résolvant des problèmes et en mettant en pratique les compétences qu'ils ont apprises.
- **L'apprentissage par résolution de problèmes** : les joueurs doivent utiliser leurs compétences en grammaire pour résoudre des énigmes et avancer dans l'histoire. Cela permet aux joueurs de mettre en

pratique les compétences qu'ils ont apprises dans les situations de communication réelles.

- **L'apprentissage adaptatif** : le jeu s'adapte aux besoins individuels des joueurs et leur fournit des exercices de grammaire ciblés en fonction de leur niveau de compétence. Cela permet aux joueurs de progresser à leur propre rythme et de se concentrer sur les domaines dans lesquels ils ont le plus besoin de pratique.

C. EN QUOI LE CONTENU D'APPRENTISSAGE EST INTÉGRÉ AU JEU.

Ce jeu est adapté pour devenir un jeu pour travailler la grammaire anglaise, le contenu d'apprentissage est intégré de plusieurs façons :

1. **Les règles de grammaire** : les règles de grammaire anglaise sont enseignées de manière interactive à travers les exercices proposés à la fin de chaque vidéo ou bien après avoir visionner les 3 vidéos d'un même mots-clé. A travers ces exercices les joueurs doivent utiliser les règles qu'ils ont apprises pour résoudre des énigmes et compléter la feuille de route.
2. **Vocabulaire** : le jeu inclut quelques défis de vocabulaire pour aider les joueurs à découvrir de nouveaux mots et à les utiliser dans des phrases appropriées. Il est bon de rappeler que les mots seront fournis dans un fichier afin de prioriser l'utilisation de ces mots dans des phrases (privilégier la grammaire tout en introduisant du vocabulaire).
3. **Pratique de la grammaire** : les joueurs seront invités à mettre en pratique les règles de grammaire qu'ils ont apprises en formant des phrases correctes dans des situations de communication (compréhension des vidéos visionnées).
4. **Correction des erreurs** : le jeu aura des exercices pour aider les joueurs à identifier et à corriger les erreurs courantes de grammaire en anglais.

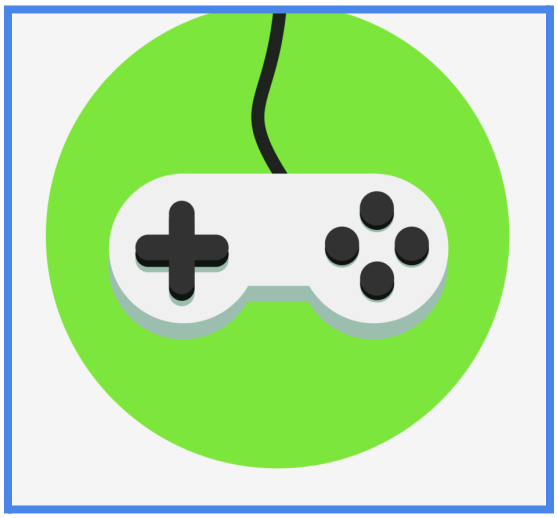
5. **Feedbacks immédiats** : les joueurs recevront des feedbacks immédiats sur les réponses qu'ils donnent pour les aider à comprendre les erreurs commises et les corriger.

Pour conclure, le contenu d'apprentissage serait intégré de manière interactive et ludique, en utilisant des exercices, des défis de vocabulaires, des situations de communication (avec la vidéo), des feedbacks immédiats pour renforcer les compétences en grammaire anglaise des joueurs.

D. EN QUOI NOTRE SOLUTION RÉPOND AU BESOIN.

Notre solution répond au besoin car la méthodologie employée est adaptée pour évaluer les résultats obtenus et assure que le jeu est efficace pour renforcer les compétences en grammaire anglaise.

DT souhaite un jeu permettant le partage de l'expérience de jouer : on peut imaginer un petit feedback renvoyant à la performance de l'apprenant·e par rapport à ses collègues. Par exemple, avoir une page qui permet de voir l'évolution des joueurs dans le jeu et également ceux qui on trouver l'énigme du jeu.



SOLUTION 2

- Jewel Graham

Jewel Town est frappée d'un mystérieux maléfice qui enferme ses victimes dans des cauchemars. Vous incarnez Graham, joaillère de renom et vous seule êtes détentrice des ancestrales incantations. Créez les bijoux magiques nécessaires pour combattre ce mal étrange !

PRINCIPE GÉNÉRAL DU JEU

En tant que joaillère magique, vous devez choisir les joyaux (mots ou groupes de mots) permettant de soigner la victime de son cauchemar (problème énoncé). Vous devez ordonner les joyaux pour qu'ils forment une réponse adéquate et grammaticalement correcte au problème énoncé. Les joyaux ont des formes et des couleurs différentes qui vous permettent de reconnaître leur 'type' (sujet, verbe, préposition, etc.). Attention, certains joyaux sont de même forme/couleur mais ne veulent pas dire la même chose ! De l'aide est disponible tout au long de votre préparation : les joyaux semblent parler et ils peuvent même être traduits dans la langue parlée par Graham, un ancien grimoire aussi peut être sollicité pour vous aider. Une fois les joyaux disposés de manière ordonnée, Graham a besoin de votre voix pour incanter ces joyaux ! Osez parler afin de libérer les victimes de Jewel Town !

DESCRIPTION DÉTAILLÉE

A. HISTOIRE / UNIVERS

Dans ce jeu, nous incarnons Graham qui doit fabriquer des bijoux et les orner d'une magie bienfaitrice afin de guérir les victimes d'un étonnant maléfice qui s'abat sur Jewel Town. Ce maléfice, dit-on venu d'une civilisation perdue, cause des cauchemars à ses victimes qui se trouvent coincées dans les mauvais rêves d'ancien·ne·s habitant·e·s jadis présent·e·s dans cette civilisation. Les victimes de Jewel Town, incapables de se réveiller, parlent dans leur rêve et semblent vivre le mal-être de la civilisation déchue. Un ancien grimoire, transmis de génération en génération dans la famille de Graham, semble faire allusion à cette malédiction. Pour les soigner, il est écrit : "Seule une disposition spécifique des joyaux runaires et l'incantation magique dédiée peut délivrer les *Whimpers* de leurs cauchemars". Malgré le fait que vous ne savez pas ce que *Whimpers* veut dire, vous, Graham, vous attelez à ce que vous faîtes le mieux et ce dont vous avez été entraînée pour : créer des bijoux magiques ! Graham accueille chaque jour une victime atteinte de la *Whimperie* (nom du mal-être, donné suite à la lecture du grimoire). Vous organisez les joyaux contenant les mots magiques et incantez la formule magique dans le souhait de sortir chaque personne de son cauchemar.

B. MÉCANIQUES PRINCIPALES

La formulation du problème (*Whimpers*, gémissement / se plaindre en anglais)

Dans la partie haute de l'écran se trouve une grande bulle avec le problème de la victime écrit en anglais. Un exemple serait : "I am in the bakery, how do I ask for something ?". Dès que la partie se lance, nous entendons la phrase en anglais. Un toucher sur la bulle permet de répéter la phrase en anglais, un double toucher sur la bulle permet de traduire oralement la phrase en français tout en ayant le texte écrit en anglais. Certains mots sont affichés en surbrillance ce qui indique aux joueur·euse·s que ce mot peut être touché par les joueur·euse·s. Un premier toucher sur le mot et le mot se change en un synonyme en anglais pendant 2 secondes avant de revenir au mot initial. Un double toucher et le mot est traduit en français *contre une étoile* (voir étoiles plus bas) avant de revenir au mot initial. Le nombre de mots en surbrillance dépend du niveau des joueur·euse·s. Cette bulle est le problème ou la question à résoudre/répondre grâce au déplacement des joyaux (voir ci-dessous). En fonction du niveau du/de la joueur·euse, cette formulation du problème se complique et demande une réponse plus approfondie.

Les joyaux

La partie du milieu de l'écran montre la table de travail. Sur la partie haute de la table de travail se trouvent des joyaux répartis dans une disposition spatiale aléatoire. Les joyaux sont de différentes formes et couleurs[1] et ne peuvent désigner qu'un type de mot / groupement de mot : carré vert = sujet, triangle rouge = verbe, hexagone jaune = complément. Sur la table se trouvent obligatoirement 3 joyaux de chaque type. Un mot/groupe de mots est écrit en petit

[1] La forme et la couleur des joyaux sera modifiée après la confirmation des formes/couleurs utilisées par DT.

flotte à côté du joyaux (afin de pouvoir voir tous les mots/groupe de mots sur un écran de téléphone). Si les joueur·euse·s gardent leur doigt appuyé sur le joyau, le mot s'agrandit. Un premier toucher sur le mot permet à Graham de prononcer le nom en anglais. Un deuxième toucher sur le mot avant que Graham ne finisse et elle le traduit en français *contre une étoile* (voir étoiles plus bas). Les joyaux peuvent être glissés-déposés sur toute la table et ne sont jamais fixés à un endroit.

Si les incantations sont réussies (voir incantation plus bas), on peut avoir accès à d'autres formes de joyaux ce qui va permettre d'augmenter la complexité des phrases produites et ainsi la difficulté.

Le tapis d'incantation

Le tapis d'incantation est présent sur la partie basse de la table de travail. Ce tapis d'incantation est le lieu central du jeu. Le but du jeu est donc de glisser-déposer les joyaux sur le tapis d'incantation dans un ordre précis (sujet-verbe-complément) correspondant à la réponse formulée de manière grammaticalement correcte au problème/question de la victime (*Whimper*).

Graham / L'incantation

Graham est présente sur la partie basse de l'écran, dos tourné à nous et mains tournées vers la table. Dès qu'au moins un sujet et un verbe sont présents dans cet ordre sur la table d'incantation, Graham se met à surbriller, annonçant que l'incantation est prête à être exécutée. Une fois en surbrillance, si les joueur·euse·s pensent avoir positionné les bons joyaux dans le bon ordre, alors ils/elles peuvent taper sur Graham pour lancer l'incantation.

L’incantation

Une fois l’incantation lancée, la pièce devient sombre, Graham se lève en même temps que les joyaux, et nous entendons la victime lire son problème à voix haute dans son entièreté, en reprenant l’exemple plus haut, les joueur·euse·s entendront “I don’t know how to ask my friend where she went this summer, please help me…”. Dans le mode vocal activé[2], les joueur·euse·s répondent au problème à voix haute (= lisent les joyaux présents sur le tapis d’incantation à l’écran) ce qui allumerait les joyaux correspondants. Un bonus d’étoiles est attribué si la reconnaissance vocale trouve une bonne intonation ou un accent. Dans le mode vocal désactivé, seul Graham énonce l’incantation.Les joueur·euse·s peuvent annuler l’incantation en tapant une fois sur Graham. Ce qui les fait revenir dans la situation d’avant l’incantation.

Les étoiles

Le début de la partie commence avec 3 étoiles. Chaque traduction du problème en français et coûte une étoile. A partir de la deuxième traduction d’un joyau, la traduction en français coûte une étoile. Pour rappel, une traduction en français s’initialise en double tapant sur problème ou en double tapant sur un joyau. Ceci évite de rendre la traduction accessible de manière illimitée – le but étant la compréhension de l’anglais.Si l’incantation est fausse, la victime se lève quand même mais ne va pas se sentir guérie pour autant, elle dira qu’elle se sent encore malade. Cette même victime reviendra dans 2 tours et on ne gagne pas d’étoiles.

Si l’incantation est juste, la victime se lève et remercie Graham de l’avoir guérie en lui donnant 3 étoiles. Graham en profitera pour

[2] Dépendant de la capacité d’implémenter cette fonctionnalité lors de la conception du jeu vidéo

donner aux joueur·euse·s un feedback supplémentaire positif en approfondissant le point de grammaire utilisé ou un conseil. Une option à considérer est un système de récompense si réponse juste/fausse en fonction du style de jeu des apprenant·e·s (https://www.gamified.uk/user-types/).

Poussières d'étoiles

Une partie entière dure 5 minutes. A la fin de la partie, le nombre de patient·e·s soignées à 100% ou à 50% est compté et est un facteur multiplicateur correspondant au nombre d'étoiles est ajouté au score final (ex. 3 patient·e·s à 100% + 1 à 50% + 3 étoiles = 3*100 + 1*50 + 3*25 = 425 poussières d'étoiles). Le nombre de poussières d'étoiles permettra de customiser Graham, ou d'acheter une nouvelle table ou un nouveau tapis d'incantation, voire une nouvelle maison.

MÉCANIQUES ANNEXES

Options

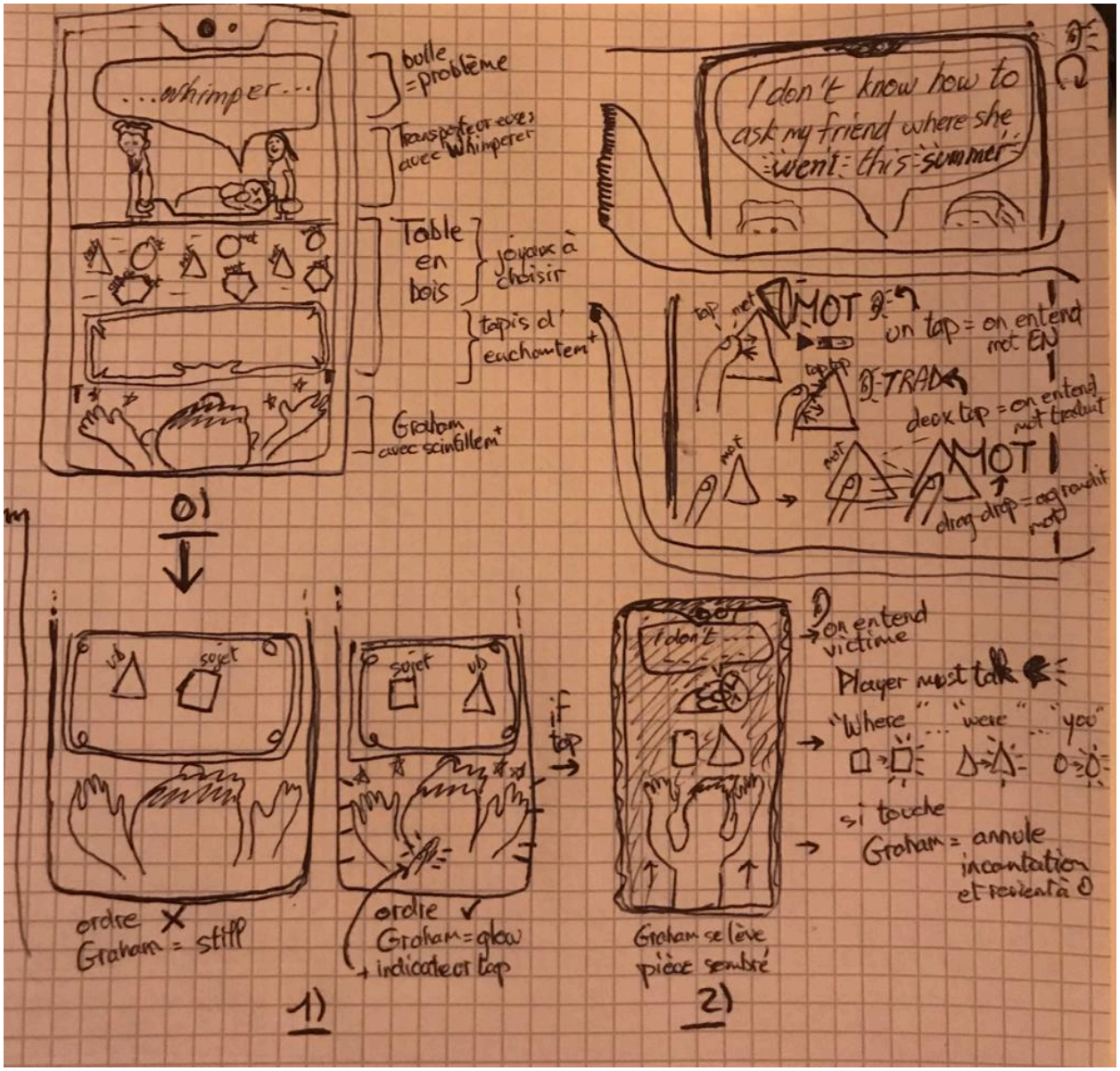
Sur la partie en haut à droite de l'écran, une icône en forme de rouage permet d'accéder aux options. Une des options serait de décider de choisir l'accent anglais de Graham, p.ex. britannique, américain, écossais, australien. De plus, le mode vocal peut y être activé et désactivé.

Le grimoire (Aide)

Sur la partie en haut à gauche de l'écran, une icône en forme de livre superposé d'un point d'interrogation apparaît après 10 secondes de non-interaction. Ce grimoire pourra rappeler les points de grammaire

ancestraux à aborder dans cette situation pour vous aider à vaincre le cauchemar.

C. STORYBOARD / EXEMPLES / MAQUETTES/ SIMULATIONS



L'image ci-dessus montre un exemple du jeu. La position 0 (haut gauche de l'image) montre la position spatiale de la bulle énonçant le

problème, de la table avec les joyaux en haut et le tapis d'incantation en bas et Graham vu de dos en bas de l'écran. Les dessins à droite illustrent : la bulle avec les mots en surbrillance et la mécanique des joyaux avec un toucher, double toucher et le glisser-déposer. En bas, nous pouvons voir la mécanique du tapis d'incantation et de Graham.

D. DOSSIER TECHNIQUE

Les outils connus de notre équipe permettant une conception de jeu sur téléphone sont : Unity, Godot, Construct3, Clickteam Fusion et Javascript.

Plusieurs tailles d'écran sont à prendre en compte dans le côté technique de la conception de ce jeu vidéo.

Si l'accès du jeu se fait sur le site web, ce dernier devra être privé et seulement disponible dans une partie "Profil" suite à une authentification personnelle sur le site web de DT.

Les joyaux doivent correspondre aux formes utilisées par DT. Le design pourrait être fourni par une designer à disposition pour DT.

Le son est primordial pour la compréhension orale, des voix-off doivent être enregistrées. Un son d'ambiance du style pittoresque/"village hobbit" pourrait être ajouté, il devra cependant être très faible pour ne pas interférer avec les voix-off.

La reconnaissance vocale est un cran au-dessus de nos compétences techniques. Une version sans voix serait à proposer et à concevoir comme "prototype utilisable" pour DT.

PERTINENCE DE LA SOLUTION

A. OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

L'objectif pédagogique du jeu est principalement le renforcement des connaissances en grammaire anglaise. A l'issue de ce jeu, les apprenant·e·s auront :

- **Formé une phrase grammaticalement correcte en anglais**. La mécanique principale est de positionner les joyaux dans l'ordre – car sans un bon ordre, Graham ne peut permettre l'incantation.
- **Entraîné leur compréhension orale en anglais**. Un toucher sur les mots en surbrillance dans les *whimpers*, un toucher sur les joyaux ainsi que la partie d'incantation permet d'entendre de l'anglais.
- **Entraîné leur compréhension écrite en anglais**. Les *whimpers* et les joyaux sont présentés textuellement en anglais.
- **Appris du vocabulaire en anglais**. Les mots en surbrillance présents dans le *whimper* et les différents joyaux supplémentaires sont des synonymes des mots 'corrects'. De plus, une possibilité de traduction en français est présente à chaque mot / phrase.

B. APPROCHE PÉDAGOGIQUE

Apprentissage actif : les joueur·euse·s doivent interagir avec les joyaux pour les entendre, les voir, les comprendre en français. Ils doivent déplacer les mots/groupes de mots dans un bon ordre pour créer des phrases grammaticalement valides.

Apprentissage behavioriste (développement d'une habitude / routine) : Une partie entière (de l'énonciation du problème à la fin de l'incantation) dure entre 5 à 10 minutes si tous les mots interactifs ont été écoutés et traduits. Ce format court permet de faire une partie par jour et permet ainsi un renforcement des objectifs mentionnés plus haut.

Apprentissage sollicitant plusieurs canaux sensoriels : visuel = les mots et phrases sont écrits de manière textuelle en anglais ou traduits en français si besoin ; auditif = les mots et phrases sont et peuvent être entendus en anglais ; kinesthésique = les mots / groupes de mots sont à déplacer dans le bon ordre.

C. EN QUOI LE CONTENU D'APPRENTISSAGE EST INTÉGRÉ AU JEU.

Le contenu d'apprentissage est présent dans chaque joyau et dans la formulation du problème pour la compréhension écrite de l'anglais. Un toucher permet de faire parler le/la patient·e ou de lire dans un joyau ce qui permet la compréhension orale de l'anglais. La mécanique principale du déplacement des joyaux et le feedback reçu après la formulation de la phrase permet la compréhension orale de l'anglais (savoir si la phrase qu'on a créé est juste ou fausse). Le but est la compréhension orale et écrite de l'anglais qui se retrouve sur chaque élément interactif du jeu.
De même, le contenu d'apprentissage est réutilisable et modifiable à l'infini. Le jeu n'ayant pas pour but d'avoir une trame linéaire, au contraire, nous nous occupons de cas individuels (telle un·e docteur·e recevant ses patient·e·s pour d'autant de raisons qu'il y a de patient·e·s). Le texte des problèmes (*whimpers*) et des joyaux peuvent ainsi être modifiés par la personne gérant la maintenance selon n'importe quelle situation.

D. EN QUOI NOTRE SOLUTION RÉPOND AU BESOIN.

✅ Le jeu doit faire apprendre la grammaire anglaise : c'est le but du jeu – créer des phrases grammaticalement correctes.

✅ Le jeu doit se focaliser sur les faux·sses débutant·e·s et notamment pour la compréhension orale : malgré les textes écrits en

anglais, une traduction en français à l'écrit est toujours possible; l'aide est disponible en haut à gauche de l'écran; une réponse non optimale ne pénalise pas les joueur·euse·s mais leur propose de réessayer une prochaine fois et s'accompagne d'un conseil; tout texte à la possibilité d'être écouté en anglais.

❗Le jeu doit entraîner la production orale spontanée, penser au "lâcher-prise" : sous réserve d'implémenter la reconnaissance vocale. Sans cette fonctionalité, l'apprenant·e répond en même temps que l'incantation se créée.

✅ Le jeu doit permettre un apprentissage "flexible" : le jeu offre de multiples façon de comprendre le problème énoncé, il est énoncé oralement, des synonymes sont possible pour certains mots, la traduction est possible partout

❗Le jeu doit être jouable rapidement (fluide sur téléphone) : ceci dépendra de l'outil de conception utilisé et du code derrière la conception.

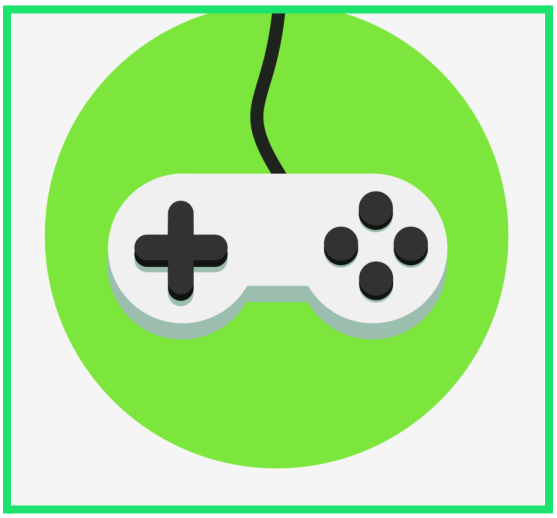
✅ Le jeu doit être joué dans un court laps de temps (5-10min) : une partie dure moins de 10 minutes si toutes les actions se font (synonymes, écoute, réécoute, traduction français, sur les joyaux et le problème)

✅ Le jeu doit être "visuel, interactif, ludique" : on voit des joyaux de formes et de couleurs différentes et la scène est assez dynamique (= on ne voit pas que du texte); pour avancer dans le jeu il faut taper, double taper, glisser-déposer; un jeu est ludique par définition ! Sans blaguer, l'histoire amène quelque chose à mon sens.

✅ DT souhaitait un jeu utilisant ses formes visuelles : ces dernières sont traduites sous différentes formes de joyaux.

❗ DT souhaite un jeu permettant le partage de l'expérience de jouer : on peut imaginer un petit feedback renvoyant à la performance de

l’apprenant·e par rapport à ses collègues, ex. “Vous faîtes partie des 58% de vos collègues ont réussi ce challenge !”.



SOLUTION 3

Game of words

Le monde vif et imagé qu'on tient pour acquis a été frappé par une réduction de dimensionnalité et une transformation en mots. Dans ce monde bidimensionnel où tout existe sous forme de mots, vous n'avez plus un corps, vous êtes seulement « I » … et vous êtes pris dans un Game of Words!

PRINCIPE GÉNÉRAL DU JEU

« Game of Words » est un jeu vidéo de type puzzle game qui souhaite mobiliser vos connaissances linguistiques pour résoudre différents problèmes. Dans chaque scénario, vous vous trouvez dans une scène bidimensionnelle où tous les objets et êtres vivants sont représentés par les mots, pas les images. Les instructions décrivent le problème à résoudre, elles sont premièrement lues à voix haute et puis s'affichent sur l'écran. En les écoutant et en les lisant, vous comprenez le problème et savez aussi comment réagir. Vous devez faire attention à toutes les informations textuelles affichées, y compris les mots qui construisent la scène, les instructions et des autres mots ou phrases qui sortent de temps en temps suite à vos interactions avec la scène. Vous avez un contrôle complet de la plupart des mots et des phrases. C'est-à- dire que vous pouvez les décomposer, déplacer et recomposer avec le but de changer leurs sens. Vous devez avoir beaucoup d'imagination visuelle et auditive afin de "*think out of the*

box”. La clé pour trouver les solutions des problèmes résidant dans le changement des sens des informations.

DESCRIPTION DÉTAILLÉE

E. HISTOIRE / UNIVERS

Après une attaque catastrophique, le monde entier a été réduit en 2D et transformé en mots. C’est un monde purement formé de mots anglais, ce qui ne signifie pas seulement que la langue de communication est en anglais (ça c’est évident) mais signifie aussi que tout est construit par des mots anglais. C’est-à-dire que dans ce monde, tous les objets et les êtres vivants du monde réel se sont transformés en mots anglais ayant leur sens correspondant. Par exemple, une grande quantité de mots « water » en couleur bleu coulent pour former une rivière. Une pelouse n’a plus d’herbe mais elle est formée par beaucoup de mots « grass » en couleur vert. Même le personnage principal n’a plus un corps concret, il est représenté par le pronom « I ». (voir image dans les maquettes)

Heureusement, ce n’est pas un monde silencieux et sans couleurs. Comme vous l’avez lu avant, les mots “grass” qui forment la pelouse seront en vert et les mots “water” qui coulent sont en bleu. Aussi les sons du monde réel tels que le chant des oiseaux, le klaxon des voitures, les bruits du vent sont présentés. De plus, avant que les instructions s’affichent sur l’écran, elles seront lues à voix haute. Ce que les autres personnages dans le jeu disent sera aussi lu avant que les phrases qu’ils disent s’affichent.

C’est un monde plein de dangers et défis. Le personnage principal « I » est pris sans cesse dans les difficultés. Pour s’en sortir, la seule arme qu’il possède est sa connaissance d’anglais. Il est capable de manipuler toutes les informations textuelles affichées sur l’écran afin de se débrouiller et avancer dans son aventure. La mission finale de « I » est de trouver la clé pour retourner au monde normal.

F. MÉCANIQUES PRINCIPALES

La présentation des problèmes à résoudre

Dès l’entrée dans chaque scène, des instructions sont lues automatiquement à voix haute et puis s’affichent sur l’écran pour guider les joueurs en les aidant à comprendre le design de l’environnement. La description des problèmes à résoudre est aussi contenue dans les instructions. Par exemple, « There is too much traffic but you have to arrive at the house in 3 minutes» ; «There is a bomb in the room, but there is no exit » (Voir image dans les maquettes) .

La manipulation des mots et les effets produits

Les joueurs contrôlent « I » avec les flèches directionnelles. Ils peuvent déplacer les lettres ou les mots en les poussant dans la direction où se dirige « I ». En les déplaçant, les joueurs peuvent décomposer et recomposer les mots ou les phrases pour changer leur sens. Chaque fois que le sens a été changé correctement, un effet se produit sur la scène. Par exemple, dans le niveau initial, le joueur se trouve dans une chambre sans sortie avec la phrase originale « There is no exit » et des mots tels que « a », « an » cachés dans les autres informations affichées sur l’écran. Si le joueur réussit à choisir le mot « an » et remplacer « no » avec « an », la phrase devient « There is an exit ». Ce changement du sens fait apparaître

une sortie dans la scène et le joueur complète le niveau. Si le joueur se trompe en choisissant « a », rien ne se passe à ce moment-là.

G. MÉCANIQUES SECONDAIRES

Les indications

De temps en temps, les joueurs ont des indications à leur disposition afin de ne pas être coincés trop longtemps dans une scène. Dans les indications, les formes visuelles qu’utilise DT seront impliquées.

Les points

Chaque solution trouvée fait gagner des points que les joueurs peuvent utiliser pour avoir plus d'indications en cas de blocage dans les scènes suivantes.

Temps limité

Il y a un temps limité pour trouver des solutions. Si le temps arrive à zéro et la solution n’a pas été trouvée, les joueurs échouent et perdent des points.

Les niveaux

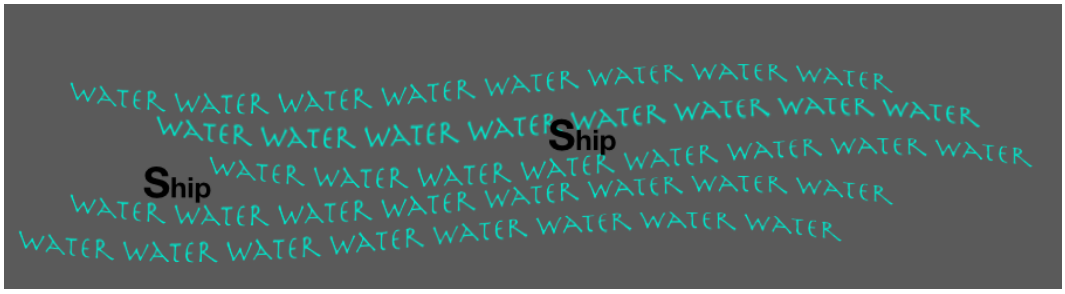
Il y a plusieurs niveaux qui font progresser la difficulté des informations et de la recherche des solutions.

H. STORYBOARD / EXEMPLES / MAQUETTES/ SIMULATIONS

Objets

(une maison)

(une pelouse)

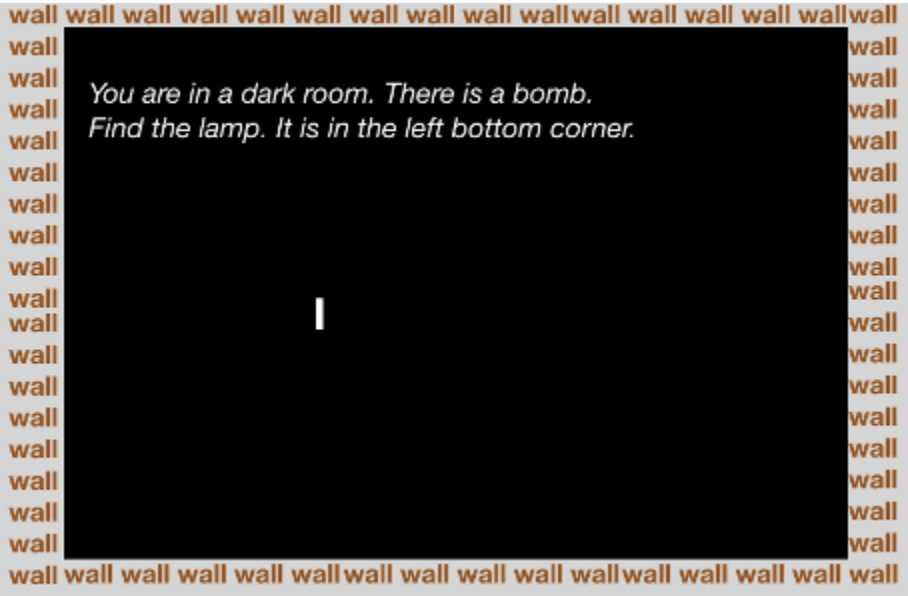


(une rivière)

Les trois images ci-dessus sont des exemples d'objets dans ce monde. Vous pouvez voir que les sens des mots correspondent aux objets représentés. Aussi les mots construisent plus ou moins les formes des objets.

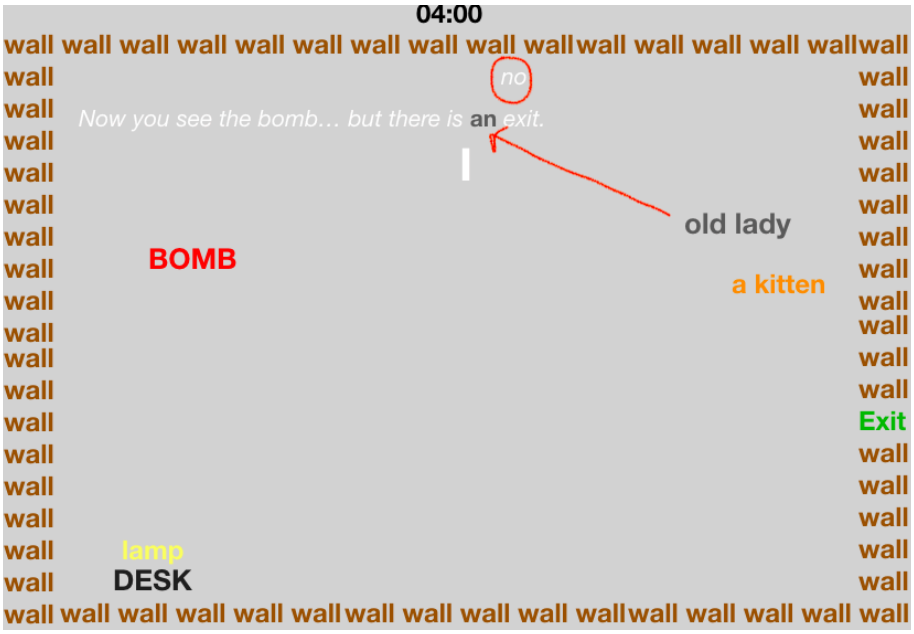
Scènes

1.Niveau initial



Le mot « wall » représente le mur de la chambre. Le joueur « I » se trouve dans cette chambre qui pour l'instant est dans le noir et n'a pas de sortie. Les instructions ***"You are in a dark room. There is a bomb. Find the lamp. It is in the left bottom corner"*** servent à guider le joueur à se déplacer en bas à gauche. La lumière s'allume une fois que le joueur arrive à cette zone-là de la chambre (voir l'effet de l'image suivante).

La chambre est allumée. Une nouvelle instruction ***“Now you see the bomb…but there is no exit”*** est lue à voix haute et puis s’affiche. Le joueur doit remplacer “no” dans l’instruction avec “an” qui vient de ***“an old lady”*** . Ainsi la phrase devient ***“there is an exit”*** (voir l’image suivante). S’il choisit “a” provenant de “a kitten”, rien se passe si le temps n’est pas épuisé.


04:00
wall wall wall wall wall wall wall wall wall wall wall wall wall wall wall wall wall wall
wall
wall

Cette scène du niveau plus avancée montre des éléments typiques que vous voyez tout au long du jeu. En haut, il y a le timer. En haut à gauche se trouvent les instructions qui contiennent aussi le problème à résoudre (***“You have to arrive at the house but there is too much traffic… You have short time.”***) Dans la boîte en pointillés, ***“That jeep cut in front of me”*** est ce que dit le propriétaire de “Nice Jeep”. Vous êtes ***“I”*** dans “MyCar” (en ce cas “I” et “MyCar” se déplacent ensemble). Le bouton au-dessous du timer offre des indications si le joueur est bloqué.

I. DOSSIER TECHNIQUE

Techniquement ce jeu n’est pas difficile à réaliser. Plusieurs outils auteur permettent de le faire tels que Construct 3, Clickteam Fusion.

Pour les sons/voix-off, il faut faire des enregistrements

PERTINENCE DE LA SOLUTION

E. OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

L’objectif pédagogique du jeu est de faire pratiquer aux joueurs la compréhension et la grammaire d’anglais. La pratique se trouve premièrement dans la compréhension des instructions, des autres mots ou phrases qui sortent de temps en temps. Puis le changement du sens des phrases requiert la mobilisation des règles grammaticales et du vocabulaire.

A l’issue de ce jeu, les joueurs:

Améliorer la compréhension écrite et orale : comprendre les instructions et les autres informations présentées soit sous format d'audio soit sous format de texte est la base pour jouer ce jeu.

Renforcer les points grammaticaux abordés dans le jeu: c'est principalement à travers la mobilisation des règles grammaticales que les joueurs restructurent les phrases afin de trouver les solutions. En plus, il y a aussi des points grammaticaux cachés dans les autres mots qui construisent l'environnement du scénario (Voir l'exemple du niveau avancé dans les maquettes). En observant l'environnement, les joueurs renforcent aussi leur mémorisation.

Étendre leur vocabulaire et expression: les informations deviennent plus compliquées dans les niveaux plus avancés. Donc elles seront une bonne source pour apprendre le vocabulaire et les expressions nouvelles.

F. APPROCHE PÉDAGOGIQUE

L'approche pédagogique est principalement cognitivisme pour les raisons suivantes:

- Il faut comprendre les sens des mots qui construisent le scénario pour avoir une vision plus concrète de l'environnement.
- La compréhension des instructions et des autres informations présentées sous la forme des textes sur l'écran et la recherche des solutions nécessite la compétence cognitive. Enfin c'est du style puzzle game.

G. EN QUOI LE CONTENU D'APPRENTISSAGE EST INTÉGRÉ AU JEU.

Le contenu d'apprentissage visé est la compréhension écrite/orale et la grammaire. Vu que toutes les scènes ne sont construites que par les mots, on peut dire que la compréhension est intégrée dans toutes les informations présentées dans le jeu. La grammaire est intégrée principalement dans la mécanique principale.

H. EN QUOI NOTRE SOLUTION RÉPOND AU BESOIN.

✅ Le jeu doit faire apprendre la grammaire anglaise : c'est la mécanique principale du jeu - restructurer les phrases en mobilisant implicitement la grammaire.

✅ Le jeu doit se focaliser sur les faux·sses débutant·e·s et notamment pour la compréhension orale : les instructions sont écrites dans les phrases simples qui respectent strictement le niveau d'anglais du public cible. Le fait d'écouter les instructions et des autres informations avant que ces informations s'affichent sur l'écran favorise en quelque sorte la compréhension orale.

❗Le jeu doit entraîner la production orale spontanée, penser au "lâcher-prise" : le jeu n'implique pas du tout la production orale spontanée.

❗Le jeu doit être jouable rapidement (fluide sur téléphone) : ceci dépendra de l'outil de conception utilisé et du code derrière la conception.

✅ Le jeu doit être joué dans un court laps de temps (5-10min) : chaque scénario a un temps limité (3-10 minutes).

❓ Le jeu doit être "visuel, interactif, ludique" : Il n'y a pas une visualité conventionnelle (On ne voit que les mots). L'interactivité principale dans le jeu est de faire des déplacements, ce qui est assez monotone. Par rapport au côté ludique, cela dépendra du goût personnel des joueurs.

✅ DT souhaitait un jeu utilisant ses formes visuelles : dans les indications, ses formes visuelles seront impliquées quand il est nécessaire mais c'est une intégration un peu forcée.

❗ DT souhaite un jeu permettant le partage de l’expérience de jouer: le jeu ne supporte pas le partage entre différents joueurs.

En conclusion, même si le joueur ne s’exprime pas directement en jouant, le jeu offre un contexte assez particulier qui permet au joueur de mettre en pratique les points grammaticaux pour reproduire des phrases. Cette reconstruction des phrases est une pratique qui sort des exercices conventionnels et mécaniques parce qu’il ne suffit pas que le joueur mémorise les règles de la grammaire. Il joue aussi avec le sens des phrases.