



Guide d'implémentation



Cofinancé par
l'Union européenne

Contents

NOTES INTRODUCTIVES	3
LES RÉSULTATS DE NOTRE PROJET EN BREF	6
1.1. Découvrez l'équipe de notre projet !	8
LOGOPSYCOM	8
CTMB.....	9
SABA	11
SANSI LEONARDI VOLTA.....	13
YUZUPULSE.....	15
1.2. Découvrez les résultats de notre projet	17
R1: La brochure sur l'engagement	17
R2: Les fiches pratiques Dys-friendly.....	17
R3: Jeux et plans de leçon	18
R4: Les tutoriels de création	18
R5: Base de données de ressources	19
R6: Le guide d'implémentation.....	19
UN CADRE DE BONNES PRATIQUES, DE DÉFIS ET DE SOLUTIONS	20
2.1 Inspirer d'autres enseignants : expériences pratiques lors de l'utilisation des résultats du projet.....	20
2.1.1. Expériences pratiques par CTMB	22
2.1.2. Témoignages inspirants provenant de Logopsycom	27
2.1.3. Expériences pratiques de SABA	32
2.1.4. Témoignages inspirants de Yuzupulse	37

2.1.5. Expériences pratiques de SANSI LEONARDI	40
2.2. Quels ont été les défis rencontrés ? Quelles ont été les solutions apportées ?	46
2.2.1. Défis avant, pendant et après le projet.....	49
2.2.2. Proposer des solutions aux bénéficiaires de notre projet	52
2.2.3. Défis avant, pendant et après le projet.....	54
2.2.2 Apporter des solutions aux bénéficiaires de notre projet	57
2.2.5. Défis avant, pendant et après le projet.....	60
2.2.6. Proposer des solutions aux bénéficiaires de notre projet	64
N'AYEZ PAS PEUR DE LANCER LE JEU !.....	66
Conseils et encouragements de CTMB	66
Commentaires des étudiants, 1er lot	66
Commentaires des élèves, 2e lot	67
Commentaires d'enseignants	68
Conseils et encouragements de SABA	69
Introduction :.....	69
Points de vue d'experts :	69
Conclusion:	71
Conseils et encouragements SANSI LEONARDI	71
Conseils aux enseignants.....	71
Conseils aux étudiants	72
CONCLUSION	74

NOTES INTRODUCTIVES

Nous voici à la fin de notre long voyage dans le projet D-ESL. Le chemin vers l'accomplissement personnel a été semé d'embûches, mais la motivation et l'engagement à aller plus loin ont révélé un grand nombre d'artefacts - comprendre « connaissances » - que nous avons collectés afin d'améliorer nos compétences. La création de jeux vidéo à des fins éducatives a été un acte d'inspiration et de coopération, puisque cinq pays ont uni leur expertise au profit d'apprenants plus jeunes ou plus âgés.

En jetant un coup d'œil au **contenu**, vous vous ferez une première image complète de l'objectif du présent guide. En effet, en détaillant chacun des trois chapitres principaux, le lecteur sera informé dans le premier chapitre **Les résultats du projet en quelques mots** de l'équipe faite de chaque organisation partenaire qui a constitué une main-d'œuvre motivée et épanouie pour mener à bien toutes les missions du projet. En ce qui concerne les détails institutionnels, ils peuvent être obtenus à partir de la page web du D-ESL. L'autre moitié de ce chapitre est

consacrée aux résultats du projet, dont les enseignants et les apprenants peuvent tirer profit. D'une part, les enseignants amélioreront leurs compétences et leurs pratiques pédagogiques en ayant accès à des ressources numériques innovantes et à du matériel pédagogique adapté à leurs cours d'anglais. D'autre part, les étudiants seront plus motivés et plus engagés lorsqu'ils développeront leurs compétences linguistiques grâce à des jeux vidéo éducatifs.

Il est extrêmement important de partager des expériences pratiques, surtout lorsque les protagonistes sont les enseignants et leurs élèves. C'est ce que reflète le chapitre II **Un cadre de bonnes pratiques**, de défis et de solutions : une collection d'histoires inspirantes de nos partenaires - trois écoles et deux institutions basées sur la recherche éducative - ainsi que les hauts et les bas des phases d'essai. La phase de test a été une partie cruciale de notre projet, car elle a permis de prouver la qualité et la fonctionnalité des produits. En outre, nous avons également présenté les difficultés rencontrées lors des tests par chaque institution partenaire et fourni des conseils pour les surmonter. Cela a-t-il été difficile ? OUI, C'EST VRAI. Mais nous avons continué jusqu'à ce que tout soit validé et fonctionne correctement.

L'éducation est la clé de l'évolution : si les enseignants ne disposent pas du matériel adéquat pour appliquer efficacement le programme, tous les efforts sont vains. Il serait très intéressant de lire toutes les histoires présentées ici et les stratégies utilisées par les écoles italiennes, macédoniennes et roumaines pour atteindre leurs objectifs. Dans le même temps, vous serez peut-être désireux de découvrir le point de vue des centres d'innovation belges et français impliqués dans l'éducation non formelle. Croyez-moi, ils ont tous des expériences étonnantes à partager !

N'ayez pas peur de commencer le jeu ! Tel est le message de notre troisième et dernier chapitre. Les jeux vidéo éducatifs sont une ressource à multiples facettes, car ils ne reflètent pas seulement des compétences de jeu : ils peuvent être des passerelles vers l'acquisition des langues, les compétences numériques, l'histoire, l'enrichissement culturel, la littérature, la science, l'art, la créativité, pour n'en citer que quelques-uns. Avons-nous mentionné le divertissement ? Lisez les témoignages d'éducateurs, de formateurs et d'experts qui parlent des objectifs éducatifs de l'apprentissage par le jeu.

En bref, visitez notre guide complet pour trouver l'inspiration et des conseils pratiques pour vos cours de langues, qu'il s'agisse d'activités formelles ou non formelles. Testez vous-même nos outils de projet et **soyez le prochain à partager votre expérience avec nous !**

LES RÉSULTATS DE NOTRE PROJET EN BREF

Notre projet vise à aider les enseignants à adopter **des outils et des pratiques innovants pour créer et utiliser des jeux vidéo** dans leurs cours afin d'accroître la motivation, l'engagement et la participation de tous leurs étudiants, y compris les personnes souffrant de troubles spécifiques de l'apprentissage (troubles Dys). Le projet se concentre sur les jeux vidéo téléchargeables à l'aide de différents outils tels que Genial.ly, RPG Maker MV, Flowlab ou PowerPoint, afin d'accroître la motivation des apprenants par le biais d'un apprentissage non formel et expérimental autour d'objectifs spécifiques visant à les guider vers l'amélioration.

Comme les jeux d'apprentissage des langues existants ne sont souvent pas adaptés aux étudiants souffrant de troubles spécifiques du langage, l'inclusivité des jeux développés dans ce projet reflète l'innovation et favorise une plus grande participation et des taux de réussite plus élevés pour ces apprenants également.

En pratique, les partenaires experts LogoPsyCom et YuzuPulse ont créé un premier lot de six jeux vidéo pilotes destinés aux étudiants en anglais langue seconde et

adaptés aux besoins d'apprentissage particuliers, qui ont fait l'objet d'une phase de test et d'un retour d'information de la part des professeurs de langues. Un deuxième lot de trente jeux éducatifs a été créé par tous les partenaires du consortium et a également été soumis à une phase de test et de retour d'information. Bien entendu, les professeurs de langues avaient besoin de conseils et de formation pour acquérir des compétences en matière de jeux vidéo, c'est pourquoi un module d'apprentissage en ligne a été réalisé à leur intention.

Vous pouvez en apprendre plus sur les résultats de notre projet D-ESL dans les pages suivantes du présent chapitre, en espérant y trouver les informations nécessaires pour comprendre et utiliser notre travail au profit de vos propres élèves. Présentons d'abord les merveilleuses équipes qui ont rendu tout cela possible !



1.1. Découvrez l'équipe de notre projet !

LOGOPSYCOM

Logopsycom, basé en Belgique, est un centre d'innovation dans le domaine de l'éducation. Nous sommes passionnés par la création d'expériences d'apprentissage attrayantes et accessibles à tous, qu'elles soient numériques ou non.

Nos racines remontent à notre création initiale en tant qu'entreprise de soins, spécialisée dans les troubles spécifiques de l'apprentissage, également connus sous le nom de « Dys » (par exemple, dyspraxie, dysphasie, dyslexie, ...). Bien que nous ayons diversifié nos domaines d'expertise depuis lors, notre engagement constant en faveur de l'accessibilité et de l'inclusion reste au cœur de nos valeurs.

Nous sommes une équipe dévouée d'environ 15 personnes, apportant une gamme variée d'expertise et une passion commune pour l'éducation.

Les membres de l'équipe impliqués dans D-ESL sont :



Béranger, Directeur : Béranger est un chef de projet expérimenté qui se consacre à l'innovation dans le domaine de l'éducation. Il s'attache à rendre l'apprentissage plus inclusif et plus attrayant pour tous.



Dorian, Coordinateur de projets : Linguiste informatique de formation, il est passionné par les langues, la technologie et l'éducation, et par la manière de combiner ces trois concepts.

CTMB

"Mihai Băcescu" Technical College de Fălticeni, Roumanie, est un lycée représentatif du comté de Suceava. Pour notre vision européenne de l'éducation, nous avons reçu du ministère de l'éducation le titre de EUROPEAN SCHOOL pour la cinquième fois déjà (nous nous préparons actuellement à la sixième nomination), une récompense qui nous honore et nous motive tout autant. Notre mission : aider les étudiants à répondre aux exigences du marché du travail et à s'intégrer avec succès dans la société en tant que citoyens européens.

Notre équipe :



Radion Palaghia, Professeur d'histoire titulaire d'un doctorat dans ce domaine, formateur d'enseignants, directeur d'école

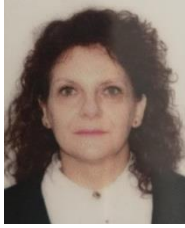


Tuca Mariana-Silvia, doctorat en génie industriel, formateur d'enseignants, directeur adjoint



Magdalena-Simona TRUȘCAN, coordinatrice du projet D-ESL, doctorant, formateur d'enseignants, enseignant d'anglais langue étrangère

Oprișanu Anca, coordinateur de projets scolaires et extrascolaires



Suseanu Claudia, coordinateur de projets européens au niveau de l'école, formateur d'enseignants



Mercore Roxana, Professeure d'anglais, chercheur projets, traductrice



Murărescu Simona, Enseignant en informatique et en TIC, formateur d'enseignants, spécialiste en informatique et en TIC



Chirilă Silvia, Professeur de physique, chercheur de projet

Strugaru Mihaela, cheffe comptable

SABA

La connaissance crée des possibilités, donne de la force et de la perspicacité, autant d'éléments cruciaux dans la vie. L'éducation va au-delà du programme scolaire, et **SABA** incarne ce principe depuis une dizaine d'années. SABA, qui symbolise la connaissance et la réalisation, a pour objectif d'aider les élèves à acquérir des compétences et une estime de soi. Notre mission est de favoriser les progrès des élèves, en proposant un enseignement en petits groupes afin de garantir une attention personnelle. Notre programme académique rigoureux prépare les étudiants à poursuivre leurs études et les expose au monde de l'entreprise par le biais d'options et d'opportunités de service. SABA, la première école secondaire professionnelle privée de Macédoine, a pour objectif de préparer les étudiants à la réussite professionnelle.

Notre équipe:



Angela Nenovska Krstevska, une éducatrice de premier plan à la SABA qui intègre des principes commerciaux et administratifs novateurs dans l'enseignement secondaire. Sa vaste expérience des médias et de la gestion de projets enrichit le programme d'études.



Elena Zarkovska, coordinatrice de projet à la SABA, elle excelle dans la planification d'événements, la recherche et la gestion de projets, assurant une exécution réussie des projets et promouvant les résultats éducatifs.

Les deux dirigeants s'engagent à améliorer l'éducation et à préparer les étudiants à un monde numérisé.



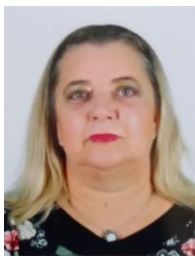
SANSI LEONARDI VOLTA

L'école « Sansi-Leonardi-Volta » de Spoleto, en Italie, a vu le jour le 1^{er} septembre 2013 et compte environ 1000 élèves. Elle est née de la fusion de plusieurs écoles historiques de notre ville, fondées en 1861. L'un des principaux objectifs promus par l'école est l'amélioration des compétences linguistiques, avec une référence particulière à l'italien et à l'anglais, ainsi qu'à d'autres langues de l'Union européenne. Le développement des compétences numériques des étudiants est également fondamental pour nous, ainsi que l'utilisation critique et consciente des réseaux sociaux et des médias et la création de liens avec le monde du travail.

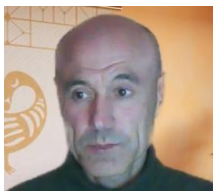
Notre équipe:



Michela Befani, Professeur d'anglais, coordinatrice du programme d'accréditation des écoles Erasmus+ financé par l'UE



Stefania Aramini enseigne les mathématiques et la physique, est un expert en théâtre et en musique



Fabio Paoletti, Professeur de mathématiques et de physique, animateur informatique



Serena Ruggeri est professeur d'anglais, professeur adjoint de linguistique anglaise et de traduction à l'université de Pérouse.



YUZUPULSE

La mission de **YuzuPulse** est de réunir la technologie, les jeux, l'économie sociale et solidaire en Europe. Nous croyons au pouvoir des jeux et de la technologie pour engager activement toute personne dans le processus d'apprentissage, et encourager la collaboration entre les apprenants. Depuis notre création en mars 2018, nous avons participé en tant que partenaire ou coordinateur à 15 projets européens Erasmus+, pour développer des outils numériques et ludiques pour l'enseignement scolaire et la formation professionnelle. Nous vous accompagnons dans la création de ressources pédagogiques, de formation et de gestion de projets européens.

Notre équipe:



Alice Godayol, PDG et chef de projet, cofondateur de YuzuPulse pour intégrer les jeux dans des projets internationaux



Pierre Ortalo, programmeur et coordinateur de projet, avec un double diplôme en conception de jeux et en programmation



Florian Carnini, chef de projet, gestion de projets informatiques dans des groupes internationaux, créateur et goût pour l'animation de jeux



Louise Casas, coordinatrice de projet, master en études européennes, premiers stages dans des projets européens



Quentin Séné, coordinateur du projet et expert en pédagogie, titulaire d'un Master MEEF et d'un Master IRFA



1.2. Découvrez les résultats de notre projet

Le développement du projet a été marqué par des résultats progressifs et conséquents

R1: La brochure sur l'engagement

Conçu comme un **guide pour les enseignants**, il traite des différentes situations de besoins en inclusion et de leurs caractéristiques, et fournit des stratégies efficaces pour renforcer l'implication de l'apprenant. Les enseignants peuvent utiliser ce livret pour accéder à diverses **approches pédagogiques** et adapter efficacement leurs méthodes d'enseignement. Le livret est destiné à servir de base à toutes les autres activités proposées tout au long du projet, car il fournit les connaissances théoriques de l'approche.

R2: Les fiches pratiques Dys-friendly

Le deuxième résultat du projet est la création de 30 fiches pratiques adaptées aux DYS afin d'apporter **un soutien ciblé aux étudiants souffrant de troubles spécifiques de l'apprentissage** dans les environnements d'apprentissage des langues. Ces fiches proposent des stratégies pratiques et des adaptations du contenu éducatif, rendant l'apprentissage plus accessible et plus efficace pour ces élèves, et pas seulement. Elles pourraient également contribuer à doter les enseignants d'outils facilitant l'éducation inclusive, améliorant ainsi l'expérience d'apprentissage de tous les élèves.

R3: Jeux et plans de leçon

Il s'agit sans aucun doute du résultat le plus important de l'ensemble du projet, mais aussi du plus long. Il a été développé en deux phases :

- Tout d'abord, les deux experts partenaires ont créé chacun trois jeux afin que les trois écoles concernées puissent expérimenter directement la manière dont un jeu éducatif doit être planifié et créé. À ce niveau, les écoles partenaires ont été impliquées dans la phase de test, tant avec les enseignants qu'avec les élèves.
- La deuxième phase a été celle de la création des jeux, au cours de laquelle 30 jeux supplémentaires ont été créés avec leurs séquences pédagogiques respectives et leurs guides du joueur par tous les partenaires. Quoi qu'il en soit, cette partie de la création des résultats n'a été possible qu'après l'achèvement de la quatrième phase, comme suit.

R4: Les tutoriels de création

Le module R4 **propose aux enseignants un cours complet** sur la création de leurs propres jeux éducatifs, couvrant tous les aspects, des idées initiales à la création finale du jeu, en passant par l'écriture de scénarios de jeu. Ce MOOC vise à améliorer la capacité des enseignants à fournir une expérience d'apprentissage dynamique et à leur permettre d'innover dans leurs méthodes d'enseignement. Le cours a été testé positivement par de nombreux enseignants.

R5: Base de données de ressources

Les fiches de ressources servent de **complément pratique** à nos autres ressources, en particulier à notre MOOC. Ces fiches sont idéales pour les enseignants qui souhaitent explorer l'approche du projet sans s'engager dans un cours complet. Elles offrent un parcours plus autonome à ceux qui souhaitent tester et mettre en œuvre de nouvelles stratégies. Elles comprennent des **recommandations de logiciels et de plateformes utiles** pour aider les éducateurs à créer des expériences d'apprentissage attrayantes.

R6: Le guide d'implémentation

Le guide de mise en œuvre se veut un **outil** qui consolide les idées de notre équipe de projet ainsi que les commentaires de première main des éducateurs et des étudiants. Nous espérons qu'il fournira aux enseignants des **stratégies réalisables et des exemples concrets**, afin d'améliorer leur capacité à intégrer efficacement ces nouvelles méthodologies dans leurs classes.

UN CADRE DE BONNES PRATIQUES, DE DÉFIS ET DE SOLUTIONS

2.1 Inspirer d'autres enseignants : expériences pratiques lors de l'utilisation des résultats du projet

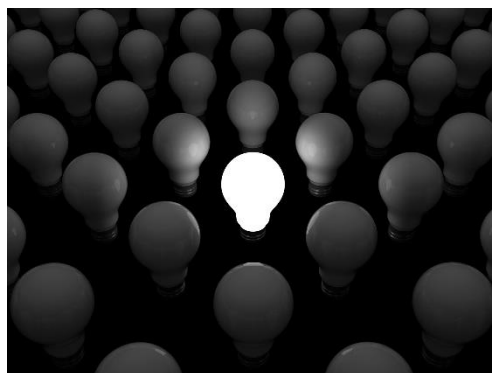
C'est l'art suprême de l'enseignant que d'éveiller la joie dans l'expression créative et la connaissance.. - Albert Einstein¹

Que signifie être un enseignant inspirant ? Cette question peut être comprise de manière bivalente, sachant que le travail d'un enseignant a un impact considérable non seulement sur les élèves, mais aussi sur les autres éducateurs.

¹ Quoted in Alice Calaprice, *The Ultimate Quotable Einstein*, p. 100.

D'une part, **les enseignants inspirant** apportent de la magie dans la salle de classe sans avoir de baguette magique. Leur gadget puissant est l'éducation, et ils l'utilisent pour aider les jeunes esprits et les caractères à se développer en citoyens socialement et professionnellement fiables. Cependant, quels que soient leurs efforts, ils ont besoin d'outils supplémentaires pour soutenir et assister leur activité didactique afin de motiver et d'aider les jeunes à devenir des citoyens socialement et professionnellement fiables.

D'autre part, certains enseignants ont la chance d'être impliqués dans la conception et la production **d'outils pédagogiques innovants** afin d'inspirer leurs pairs à utiliser des stratégies pédagogiques modernes plutôt que des stratégies dépassées et peu efficaces. Bien que chaque pratique d'enseignement soit unique, les recommandations fournies dans les pages suivantes ont pour but d'inspirer et de stimuler la créativité, en encourageant votre inventivité. Nous encourageons les lecteurs à adopter et à adapter nos approches aux spécificités de leurs propres pratiques d'enseignement.



2.1.1. Expériences pratiques par CTMB

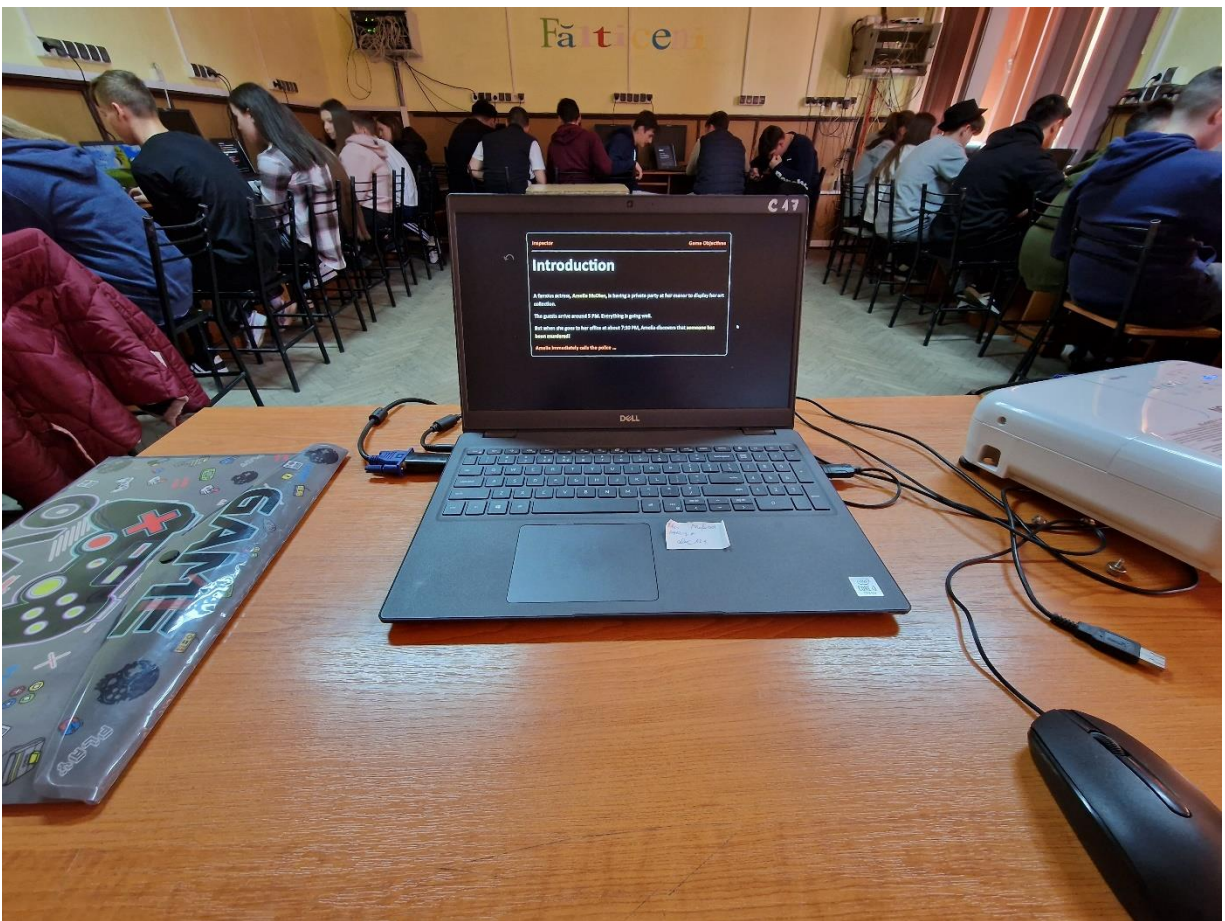
Le collège technique « Mihai Bacescu » de Falticeni, en Roumanie, a organisé trois phases de test des résultats du projet D-ESL, basées sur des jeux vidéo et des cours numériques, comme cela avait été prévu dans chaque institution partenaire.

Test des jeux vidéo du 1er lot

À ce stade, les six jeux vidéo pilotes créés par les experts partenaires ont été testés par **67 étudiants** du collège technique « Mihai Bacescu » afin de pouvoir apporter les adaptations et les modifications nécessaires à la suite du retour d'information. Les élèves, âgés de 14 à 17 ans, venaient de classes du secondaire inférieur (par exemple, des élèves de 8e année) ou supérieur (par exemple, des élèves de 9e, 10e et 11e année) avec différentes spécialisations théoriques et techniques, ce qui a permis aux analystes du projet de comparer un large éventail de réponses. Ces réponses ont été collectées au moyen de questionnaires de retour d'information auprès des enseignants et des élèves afin de déterminer quantitativement et qualitativement l'accomplissement de cette étape.

Ces étudiants n'avaient jamais été impliqués dans un projet européen d'une telle envergure ; ils étaient donc impatients de participer à cette activité qu'ils considéraient comme très importante pour l'acquisition de l'anglais et divertissante. Enfin, ils ont été autorisés à jouer à des jeux vidéo pendant les cours ! Le dernier chapitre de ce guide, où un recueil de témoignages et d'opinions attend le lecteur, en dira plus. Par ailleurs, **six élèves souffrant de troubles spécifiques de l'apprentissage**, principalement de **dyslexie et de dysgraphie**, ont participé à cette phase de test. Comme les jeux créés sont adaptés à ces apprenants, ils n'ont eu aucun problème à cocher les tâches de la classe pendant qu'ils jouaient. Le texte

des jeux est conforme aux directives d'inclusion (police sans-serif, alignement à gauche, espacement de 1,5 ligne). Bien que la nature textuelle du jeu le rende plus difficile pour les apprenants ayant des difficultés de lecture et/ou des déficiences visuelles, les étudiants peuvent zoomer sur l'ensemble de la page pour mieux la voir. Ils ont assimilé les éléments lexicaux avant de commencer le cours de jeu et ont effectué les tâches soit individuellement, soit en groupes de quatre personnes. Par exemple, comme « Murder in the manor » est un jeu narratif, le nombre maximum de joueurs était de deux, afin de mieux collaborer. En même temps, les joueurs multiples avaient des niveaux linguistiques similaires afin d'éliminer la frustration et la pression liées à l'apprentissage.



Les jeux testés étaient « Literator » et « Murder in the Manor » : « Literator » parce que la plupart des manuels d'anglais s'appuient davantage sur des textes fonctionnels que sur des textes littéraires, et « Murder in the Manor » en raison de l'intérêt des élèves d'aujourd'hui pour les histoires policières, qui favorisent la pensée critique, la déduction et de solides compétences analytiques. Les adolescents adoraient jouer à des jeux où ils pouvaient incarner différents personnages et explorer différentes identités, comme s'ils se préparaient au monde réel. L'activité de test a offert une nouvelle perspective d'enseignement et de nombreuses appréciations de la part des élèves, qui ont déclaré qu'ils voudraient certainement essayer d'autres jeux. Ils n'ont pas hésité non plus à rédiger un devoir basé sur les jeux vidéo testés.

Test des jeux vidéo du 2^e lot

Pour cette phase, le collège technique « Mihai Bacescu » a impliqué **cinq écoles différentes**, une de la zone rurale, les quatre autres de Falticeni et Suceava. D'après les informations reçues, **9 enseignants et 225 étudiants** ont participé à cette deuxième activité de test. Bien entendu, certains apprenants de l'école partenaire roumaine souhaitent également participer au test du jeu vidéo pilote. Ainsi, **86 apprenants de CTMB** ont testé deux jeux créés par cette institution pour le projet et un jeu créé par une institution partenaire. Les jeux vidéo éducatifs produits par l'école roumaine sont les suivants : Les jeux vidéo éducatifs produits par l'école roumaine sont : 'The Absent Minded', 'The Curse of the Sceptum', 'Particle', 'A Tense Situation', 'Perseverance' et 'Liberation'.



En jouant à ces jeux, les apprenants seront exposés à de nombreuses expressions idiomatiques, au langage informel et au langage familier. En pratique, les étudiants sortiront de la salle de classe et essaieront un anglais non standard en explorant la langue dans sa diversité quotidienne. Cela est rarement possible dans les classes traditionnelles, car le programme d'études privilégie l'anglais standard et les élèves ne rencontrent souvent pas de langage vernaculaire à l'école. En d'autres termes, l'activité basée sur de tels jeux sera efficace et réussie.

Dans l'ensemble, les deux phases de test des jeux vidéo se sont déroulées dans une atmosphère détendue dans toutes les écoles participantes, car les enseignants qui ont mené les tests pilotes se sont montrés très engagés et responsables. Ces types d'activités impliquent plusieurs étapes clés, à savoir l'organisation de la

classe, le déploiement des tests, la collecte et la remise des questionnaires en temps voulu pour l'interprétation. Les jeunes artistes qui ont testé les jeux et leurs enseignants qui ont utilisé les séquences pédagogiques comme matériel d'orientation ont fourni des commentaires et des avis très encourageants.

Test du module d'apprentissage en ligne pour les enseignants

La troisième phase de test a été organisée pour évaluer le matériel de formation présenté dans le quatrième résultat du projet : le module d'apprentissage en ligne basé sur du matériel audio, visuel et écrit, conçu pour permettre aux professeurs de langues d'acquérir des compétences en matière de création de jeux vidéo. Ce résultat a été testé et évalué dans tous les pays partenaires et les commentaires reçus ont permis d'améliorer la qualité et la cohérence du cours en ligne avec les compétences et les besoins de formation des enseignants.

En effet, le collège technique « Mihai Bacescu » a diffusé cet outil sous différentes formes et dans différents lieux, à savoir des réunions d'enseignants au niveau local, régional et national, sur place et en ligne, des conférences d'enseignants, des tables rondes, des réunions informelles, etc. Il est intéressant de noter que ce ne sont pas seulement les professeurs d'anglais ou de langues qui ont souhaité s'inscrire et suivre le cours de création de didacticiels, mais également des enseignants de différents domaines.

Les éducateurs en général peuvent suivre les traces des partenaires D-ESL et réaliser leurs propres jeux qui peuvent être adaptés aux caractéristiques de leur classe.

2.1.2. Témoignages inspirants provenant de Logopsycom

Notre participation au projet a principalement porté sur la **coordination du projet et la création de contenu**. Nous avons été co-rédacteurs du livret sur l'engagement, coordinateurs et co-rédacteurs des fiches pratiques Dys-Friendly. Nous avons créé 10 jeux pour le projet (avec leurs guides du joueur et leurs séquences pédagogiques). Nous avons également animé et co-rédigé les tutoriels de création. Enfin, nous avons co-rédigé les fiches de la base de données de ressources.

En tant que partenaire non scolaire, notre témoignage sera plus axé sur la création et sur la manière d'utiliser au mieux les ressources du projet, à notre avis.

R1 : La brochure sur l'engagement :

Le projet D-ESL vise à stimuler l'engagement des élèves d'anglais, y compris ceux souffrant de troubles spécifiques de l'apprentissage, en utilisant des techniques de ludification telles que les jeux vidéo. Le livret sur l'engagement sert de **guide aux enseignants**, en décrivant des stratégies efficaces pour renforcer l'implication de l'apprenant, cruciale pour la réussite de l'apprentissage des langues. Les enseignants peuvent utiliser ce livret pour accéder à diverses **approches pédagogiques** et adapter efficacement leurs méthodes d'enseignement. Le livret complète les autres résultats D-ESL, car il fournit les connaissances théoriques de l'approche.

« La création de ce guide a été très stimulante et j'espère qu'il incitera les éducateurs à adopter et à innover avec des stratégies de gamification dans leurs classes, ce qui conduira à des expériences d'apprentissage des langues plus

engageantes et plus efficaces pour tous les étudiants. » Dorian, coordinateur de projet chez Logopsycom.

R2 : les fiches pratiques Dys-friendly

La création de 30 fiches pratiques adaptées aux DYS était essentielle pour apporter **un soutien ciblé aux élèves présentant des troubles spécifiques de l'apprentissage (Dys)** dans les environnements d'apprentissage des langues. Ces fiches proposent des stratégies pratiques et des adaptations du contenu éducatif, rendant l'apprentissage plus accessible et plus efficace pour ces élèves. Nous espérons donner aux enseignants des outils qui facilitent l'éducation inclusive, améliorant ainsi l'expérience d'apprentissage de tous les élèves. Ces fiches pratiques constituent une ressource importante, qui complète les objectifs plus larges du projet D-ESL en promouvant l'inclusion et des approches éducatives adaptées.

« Je recommande aux éducateurs d'utiliser de manière sélective les fiches pratiques adaptées aux Dys qui répondent à leurs problèmes spécifiques. En se concentrant d'abord sur les fiches pertinentes, les enseignants peuvent appliquer efficacement les stratégies ciblées dans leurs classes. Cette utilisation personnalisée permet de s'assurer que les ressources sont le plus bénéfiques possible, améliorant ainsi les résultats scolaires des élèves souffrant de troubles de l'apprentissage. » Dorian, coordinateur de projet chez Logopsycom.

R3 : Jeux et plan de leçon

La création de 10 jeux avec l'approche D-ESL a été **une expérience enrichissante** pour nous. Nous avons cherché à reproduire le point de vue des enseignants qui créent leurs propres jeux, en insistant sur le fait que ce projet devrait leur donner

les moyens de le faire. Nous avons choisi **un logiciel de création de jeux convivial et sans code** pour démontrer les possibilités offertes aux éducateurs. Cette approche fournit non seulement des jeux prêts à l'emploi avec des guides et des séquences pédagogiques, mais encourage également les enseignants à expérimenter et à créer leurs propres versions.

« Mon conseil aux enseignants : utilisez ces jeux comme des outils d'autonomisation et saisissez l'occasion d'expérimenter l'approche vous-même. Laissez ces exemples inspirer vos propres voyages éducatifs créatifs. D'après mon expérience, les élèves aiment s'amuser en jouant pour apprendre, faites en sorte que ce soit le cas pour vous ! Dorian, coordinateur de projet chez Logopsycom.

"My advice to teachers: use these games as empowering tools and embrace the opportunity to experiment with the approach yourself. Let these examples inspire your own creative educational journeys. From my experience, students love

Quelques commentaires d'élèves sur certains jeux :

« Très intéressant, ça me rappelle les anciens jeux Pokemon ».

« C'est cool d'avoir des couleurs pour aider les joueurs.

« Je trouve cela très intéressant parce que cela nous permet d'apprendre tout en jouant. C'est ce que je fais avec tous mes jeux en anglais et c'est ainsi que j'apprends le plus ».

« C'est super de proposer des activités comme ça.

R4 : Les tutoriels de création

Le module R4, notre MOOC, a été un ajout très intéressant à nos ressources. Il propose aux enseignants **un cours complet sur la création de leurs propres jeux éducatifs**, couvrant tous les aspects, des idées initiales à la création finale du jeu, en passant par l'écriture de scénarios de jeu. Nous sommes ravis de **la richesse du contenu, composé de textes, d'images et de vidéos**, qui enseigne la création de jeux sans code pour l'apprentissage de l'anglais. Ce MOOC vise à améliorer la capacité des enseignants à fournir une expérience d'apprentissage dynamique et à leur permettre d'innover dans leurs méthodes d'enseignement. Les tests du cours ont été extrêmement positifs, ce qui a encouragé et **confirmé l'utilité de cette ressource**.

« Explorez le contenu du MOOC à votre rythme, en vous concentrant sur les sections qui vous intéressent le plus. Vous ne savez pas quel moteur de jeu sans code utiliser ? Suivez notre suggestion et commencez par Genially ou RPG Maker pour voir ce qui correspond le mieux à vos objectifs pédagogiques. » Dorian, coordinateur de projet chez Logopsycom.

Ce que certains enseignants ont dit à propos du MOOC :

« À mon avis, la meilleure partie du cours a été le module sur les stratégies de ludification, qui offrait des moyens novateurs d'impliquer les apprenants d'anglais langue seconde. »

« Il démystifie la difficulté de créer un jeu. »

« Selon moi, la meilleure partie du cours a été le point sur la gamification et le module 4 [Créer le jeu avec le moteur de jeu approprié], qui me semble très clair même si je n'y connais rien. »

R5: Base de données de ressources

Les fiches de ressources de la base de données constituent **un complément pratique** à nos autres ressources, en particulier à notre MOOC. Ces fiches sont idéales pour les enseignants qui souhaitent explorer l'approche du projet sans s'engager dans un cours complet. Elles offrent un parcours plus autonome à ceux qui souhaitent tester et mettre en œuvre de nouvelles stratégies. Elles comprennent **des recommandations de logiciels et de plateformes** utiles pour aider les éducateurs à créer des expériences d'apprentissage attrayantes.

« Explorez les fiches de ressources de notre base de données pour trouver les outils et l'inspiration dont vous avez besoin. Exploitez ces ressources pour créer vos propres jeux éducatifs et donnez de l'autonomie et de la créativité à votre enseignement. » Dorian, coordinateur de projet chez Logopsycom.

R6: Guide d'implémentation

Notre objectif avec le Guide de mise en œuvre était de créer **un outil précieux** qui consolide les idées de notre équipe de projet ainsi que les commentaires de première main des éducateurs et des étudiants. Nous avons conçu ce guide pour fournir aux enseignants des **stratégies concrètes et des exemples concrets**, dans le but d'améliorer leur capacité à intégrer efficacement nos méthodologies dans leurs classes. Nous encourageons les enseignants à utiliser ce guide comme **une feuille de route**, en adaptant les idées et les exemples fournis à leur environnement d'enseignement et aux défis qui leur sont propres.

2.1.3. Expériences pratiques de SABA

À la SABA High School Academy for Business and Administration, l'intégration d'outils d'apprentissage interactifs tels que les jeux vidéo éducatifs a été étudiée pour améliorer l'apprentissage de l'anglais par les élèves, en particulier ceux qui ont des difficultés d'apprentissage telles que la dyslexie. Ce rapport détaille les aspects pratiques des phases de test des jeux vidéo, en se concentrant sur l'engagement des élèves, le contenu éducatif et l'atmosphère générale des sessions.

Jeux testés

Première phase : 'The Little Alchemist' avec 3 students, 'Murder in the Manor' avec 12 élèves, 'Voc's Journey-The Mission' avec 1 élèves, 'Erasmus Integration' avec 10 élèves, 'Fake News' avec 2 élèves, 'Literator' avec 12 élèves and 1 teacher.

Deuxième phase : 'The Cooking Adventure' avec 48 students, 'The Engineering Adventure' avec 48 students et 9 enseignants.



L'ambiance : L'environnement de test était **animé et interactif**. Les étudiants étaient regroupés en petites équipes pour favoriser la collaboration et la communication. Les enseignants ont animé les sessions, en guidant les étudiants lors de la configuration initiale et en les aidant à résoudre les problèmes techniques. Le processus était caractérisé **par l'excitation et la curiosité** des élèves. Les salles de classe ont été aménagées de manière à faciliter la circulation et l'interaction entre les élèves, les **enseignants supervisant les activités**. L'installation a encouragé une atmosphère de collaboration où les élèves pouvaient discuter et résoudre ensemble des tâches liées au jeu. S'appuyant sur l'accueil positif de la première phase, la deuxième phase d'essai a maintenu un niveau élevé d'engagement. **Les nouveaux jeux introduisaient des scénarios plus complexes** qui exigeaient une réflexion critique plus approfondie et l'application des compétences linguistiques en anglais dans des contextes spécialisés.

Interaction des élèves : Les étudiants ont utilisé les guides du joueur fournis pour **naviguer à travers les mécanismes et les objectifs du jeu**. Les guides ont été particulièrement utiles pour aligner le gameplay sur les objectifs d'apprentissage, en veillant à ce que les étudiants ne se contentent pas de jouer mais réfléchissent également à l'utilisation de la langue dans les jeux.

Retour d'information : Avant le test, les étudiants affichaient généralement une attitude passive à l'égard des méthodes d'apprentissage conventionnelles. Après avoir participé aux jeux, ils étaient nettement **plus animés**, discutant de ce qu'ils avaient appris et de la manière dont les jeux rendaient la compréhension **de la grammaire et du vocabulaire plus accessible**.

En outre, des discussions post-jeu ont été organisées pour recueillir les commentaires des élèves sur l'appréciation du jeu et les résultats de

l'apprentissage. Ces discussions ont également aidé les enseignants à évaluer l'efficacité des jeux en temps réel. Fort du succès de la première phase de test, le deuxième lot de jeux a fait l'objet de séances de retour d'information plus structurées. Les élèves se sont montrés plus ouverts et ont fait part de leurs observations, qui ont été documentées par les enseignants afin d'affiner les stratégies d'enseignement. Les sessions de retour d'information ont révélé des **améliorations significatives** de la confiance des étudiants dans l'utilisation de la langue. La nature pratique des jeux leur a permis de se sentir plus capables d'utiliser l'anglais dans des situations de la vie réelle. Les élèves ont été particulièrement satisfaits de la manière dont les jeux intégraient l'apprentissage dans des activités agréables.

Utilisation du guide du joueur : Le guide du joueur est resté un outil essentiel, en particulier lorsque les nouveaux jeux comportaient des défis plus sophistiqués en matière de vocabulaire et de grammaire. Ces guides ont permis de faire le lien entre le jeu et l'apprentissage en fournissant **des explications spécifiques au contexte et des exemples d'utilisation.**

Impact sur l'apprentissage

Avant le test : Au départ, les étudiants présentaient des niveaux variables de maîtrise de l'anglais et étaient généralement moins intéressés par les méthodes d'enseignement traditionnelles.

Après le test : Après le test, l'enthousiasme et la confiance des étudiants ont sensiblement augmenté. Ils étaient plus enclins à utiliser le nouveau vocabulaire et la nouvelle grammaire appris pendant le jeu dans les activités régulières de la classe.

Conclusion

Le test des jeux vidéo éducatifs à la SABA High School Academy for Business and Administration, visant à améliorer l'apprentissage de l'anglais, s'est déroulé en deux phases distinctes. Chaque phase a fourni des informations uniques sur la manière dont ces outils peuvent faciliter l'apprentissage d'une manière dynamique et attrayante, en particulier pour les étudiants ayant des **difficultés d'apprentissage telles que la dyslexie**.

Les phases de test pratique de ces jeux vidéo éducatifs au SABA ont démontré un potentiel significatif dans l'amélioration de l'apprentissage des langues par le biais de méthodes interactives et engageantes. Les jeux ont non seulement soutenu les objectifs traditionnels d'apprentissage de l'anglais, mais ont également introduit une **approche innovante** particulièrement accessible aux étudiants ayant des difficultés d'apprentissage. L'amélioration continue de ces jeux, basée sur un retour d'information et des observations approfondies, renforcera encore leur place en tant qu'outils éducatifs précieux dans les environnements d'enseignement modernes.

Impact global

Le passage de l'apprentissage traditionnel à l'apprentissage par le jeu a créé un changement palpable dans l'atmosphère éducative à SABA. Au départ, les étudiants étaient déconcertés, mais après les tests, ils se sont montrés **plus motivés** et plus enclins à **participer activement aux discussions en classe**. Les jeux ont non seulement amélioré les connaissances grammaticales et le vocabulaire, mais aussi la maîtrise générale de la langue et la confiance des élèves dans l'utilisation de l'anglais.

2.1.4. Témoignages inspirants de Yuzupulse

La création de jeux vidéo est d'abord intimidante car il faut apprendre à utiliser un moteur de jeu. Mais lorsque vous commencez à créer vos premières scènes grâce à un tutoriel et que vous devenez de plus en plus à l'aise avec le logiciel, cela devient **un moyen d'expression très gratifiant**.

Le défi qui revenait à chaque fois était de définir la portée de notre jeu : déterminer le nombre d'actions, de dialogues, de scènes, en bref : la durée du jeu. Parfois, vous voulez raconter une histoire mais il est difficile d'estimer combien de temps cela prendra. Et vous finissez par dépasser le temps estimé, à la fois pour le jeu et pour la création. Cela peut nécessiter de faire des coupes dans votre histoire, ce qui est frustrant, mais il vaut mieux ne pas avoir un jeu trop long. À la fois pour les étudiants, mais aussi pour vous, car **une tâche trop longue peut être décourageante**.

Pour les non-enseignants, il est également difficile de garder à l'esprit le niveau des joueurs lors de la conception et de l'écriture du jeu. Une règle générale est de concevoir un jeu adapté à votre public, en tant qu'enseignant, vous êtes le mieux placé pour cette tâche !

Un autre conseil que nous pouvons donner est de se concentrer sur un seul moteur de jeu, car il est chronophage de réapprendre un nouveau moteur à chaque fois que vous créez un jeu. Alors, assurez-vous de ce que vous voulez créer et tenez-vous-y. Après chaque jeu réalisé, vous **gagnerez en expérience** et serez capable de vous concentrer davantage sur les aspects pédagogiques/narratifs, car vous maîtriserez mieux les aspects techniques.

Il est très important de **faire tester votre jeu par quelqu'un d'autre**. En tant que créateur du jeu, vous saurez comment y jouer et ne verrez pas les bugs ou les chemins trompeurs que les joueurs peuvent emprunter. Vous avez besoin de **nouveaux yeux pour voir les problèmes**.

Il est normal de sentir de l'appréhension lorsque vous voyez le jeu que vous avez créé être testé, car vous avez peur qu'il puisse encore avoir des bugs ou ne pas plaire aux joueurs. C'est une partie de nous, une œuvre d'art que nous livrons, et il est difficile d'écouter les critiques.

Il est préférable que quelqu'un qui n'a pas créé le jeu le teste : c'est plus objectif, il y a moins d'affect et il est moins susceptible de vouloir influencer les joueurs. En revanche, il sera moins capable d'aider les joueurs car il n'a pas écrit le scénario. Idéalement, il devrait avoir joué au jeu ou au moins lu la séquence pédagogique.

La personne qui fait les tests doit être prête à **prendre des notes sur les bugs** qui peuvent apparaître. Il est difficile de retracer les problèmes en se basant uniquement sur les retours des étudiants. Venez préparé ! Les joueurs qui identifient un problème doivent être interrogés sur le chemin et les actions qui les ont conduits au bug, surtout si le testeur n'est pas le développeur et doit l'expliquer ensuite.

Il est utile de préparer plusieurs jeux pour les tests en raison des différences de niveau entre les étudiants. Certains avaient terminé bien avant les autres et nous avons dû improviser : leur trouver un autre jeu à tester.

N'hésitez pas à demander aux étudiants qui sont en avance d'aider ceux qui sont en retard. Gérer les différents niveaux vous-même peut être difficile.

C'est particulièrement difficile sur un jeu qui offre un peu d'ouverture à l'exploration car vous ne savez pas vraiment en regardant l'écran d'un étudiant s'il est loin dans le scénario ou non, contrairement à un jeu linéaire.

Les guides des joueurs peuvent être difficiles à utiliser lors d'une courte session, mais d'un autre côté, ils peuvent être utiles pour vous remettre dans le flux du jeu.

Les guides sont plus utiles dans un contexte où l'étudiant est seul.

En ce qui concerne l'appréciation des jeux par les étudiants, ce qui ressort de nos tests, c'est que **les jeux RPG Maker et ceux qui permettent une interaction "continue"** (contrôler un personnage) et non juste déplacer la souris et cliquer sur l'écran sont ceux qui **fonctionnent le mieux.**

Les jeux Twine ou les romans visuels trop compliqués peuvent rebuter. Nos jeux de la deuxième génération, mieux illustrés grâce à l'IA, étaient plus attrayants.

Une petite anecdote : un étudiant a joué à notre jeu de roman visuel en installant un auto-clickeur! Heureusement, cela l'a toujours conduit au game over, et paf !

L'un des moments forts des tests a été de voir un groupe **d'étudiants réagir avec enthousiasme** à une ligne de dialogue résonnant avec leur culture.

Les enseignants avec lesquels nous avons testé étaient **très enthousiastes** et c'était génial de voir leur intérêt. Ils nous ont donné leurs coordonnées pour faire plus de tests ou pour suivre nos projets.

L'un de nos tests a eu lieu lors d'une journée des industries créatives et après avoir testé les jeux, nous avons montré aux étudiants les coulisses de la création de fiction interactive sur Twine. Bien qu'ils n'aient pas vraiment apprécié les jeux Twine, ils ont adoré l'introduction à la création de fiction interactive.

2.1.5. Expériences pratiques de SANSI LEONARDI

Sansi Leonardi Volta » a essayé de combiner l'enseignement de la culture traditionnelle et du contenu dérivant de notre passé éducatif classique en tant que "Liceo" avec les nouvelles compétences requises par notre monde en constante évolution. Si la plupart de nos enseignants sont profondément convaincus de la valeur indiscutable de notre apprentissage dérivé des classiques, nous sommes également très conscients que nous ne pouvons pas éviter d'affronter la question de l'innovation dans l'éducation, c'est-à-dire la promotion de l'anglais en tant que langue étrangère ainsi que l'utilisation généralisée et consciente des technologies de l'information. Il est indéniable que la jeune génération numérique subit des changements extrêmement rapides, ce qui nous oblige à suivre le rythme du développement numérique. Ceci dit, ce n'est pas sans inquiétude mais aussi avec beaucoup d'enthousiasme et la ferme volonté d'accompagner nos élèves vers un avenir brillant et international que nous avons accepté de participer à ce projet engageant et assurément innovant qui nous offre la possibilité de nous mettre au diapason de notre époque. Et ça n'a pas raté !

Nos élèves ont été directement impliqués dans la phase de test comme suit :

Test des jeux vidéo du 1er lot

La 1ère phase de test s'est concentrée sur les jeux créés par les partenaires experts LogoPsyCom et YuzuPulse. Afin d'obtenir une idée globale correspondant à la variété de nos élèves, nous avons décidé de tester 3 jeux vidéo auprès de 2 groupes d'élèves distincts.

Le 1er groupe était composé de **16 élèves** âgés de 14 à 15 ans, encadrés par **1 enseignant** ; il comprenait 1 élève en situation de handicap, 6 élèves Dys, 3 élèves

ayant des difficultés économiques et 2 élèves issus de l'immigration ; nous l'avons choisi car, étant très varié, nous pensions qu'il pouvait offrir une vision complète de l'impact des jeux. Ils ont testé « Le petit alchimiste » et « Le voyage du COV : La Mission ».

Le deuxième groupe était une classe de **15 élèves** âgés de 15 ans, c'est-à-dire de 10e année, dont 1 élève handicapé et 1 élève Dys avec un autre enseignant. Ils se sont intéressés aux « Fake News ».

Dans les deux cas, **les résultats des tests** ont été recueillis à l'aide des questionnaires convenus, tant pour les étudiants que pour les enseignants, afin que chacun puisse donner son avis sur chaque aspect important.

Avant la phase de test, tous les participants ont été informés du sérieux de leur rôle ; comme l'équipe en avait discuté au cours du projet, nous ne voulions pas qu'ils pensent que ce n'était pas assez sérieux simplement parce que cela allait être amusant. Nous avons donc profité de l'occasion pour leur expliquer ce qu'est un partenariat Erasmus+, afin qu'ils puissent se rendre compte de la valeur de leur rôle en tant que participants à cette phase. En outre, tous avaient déjà une idée de ce que sont les troubles spécifiques du langage et de l'apprentissage, car des étudiants souffrant de ces troubles étaient présents dans les deux groupes ; néanmoins, ils ont été informés de manière plus précise sur le sujet, afin de leur faire prendre conscience de la pertinence de la tâche qui leur était confiée.

Les résultats obtenus avec les deux groupes ont été très différents et ont pleinement satisfait à l'objectif du projet d'innover et de rendre l'enseignement plus inclusif. Dans l'ensemble, l'activité a été très appréciée, mais avec quelques différences.

Le premier groupe étant moins enclin à étudier, il a apprécié cette nouvelle façon d'apprendre l'anglais et a pris plaisir à compléter les jeux, mais seulement s'ils étaient très conviviaux : ils ne voulaient pas s'engager dans des jeux avec beaucoup de lecture ou avec une prédominance du texte ; ils étaient surtout intéressés par l'histoire, encore plus lorsqu'elle était présentée avec des images colorées et des personnages attrayants. En outre, nous avons remarqué qu'il était important de développer des jeux d'une longueur adaptée au groupe cible : ils n'aimaient pas particulièrement les jeux trop courts, ils préféraient les scénarios bien structurés.

Le second groupe était composé d'apprenants ayant un parcours totalement différent : le fait qu'aucun d'entre eux n'ait rencontré d'obstacles économiques ou liés à l'immigration impliquait qu'ils étaient plus habitués à des jeux vidéo articulés, avec de bons graphismes et une interactivité de haut niveau. Par conséquent, la majorité d'entre eux ont aimé l'idée de l'apprentissage par le jeu, mais ont trouvé les jeux proposés trop élémentaires et peu amusants. De même, l'étudiante avec Dys n'était pas totalement satisfaite des jeux, même si elle a apprécié le fait de pouvoir terminer le jeu toute seule, ce qui prouve la valeur éducative de l'expérience.

Dans les deux cas, il s'est avéré essentiel d'expliquer le thème du jeu avant d'y jouer.

Test des jeux vidéo du 2ème lot



Cette deuxième phase a impliqué deux classes différentes dirigées par le même enseignant, de manière à avoir un groupe plus grand et plus homogène que dans la première phase, ainsi qu'un très petit groupe avec un autre enseignant.

Le 1er groupe, **36 élèves de 14 ans** au total (dont 3 élèves Dys), a testé **4 jeux** : « The art planet », « The cooking planet », « The detective » et « Vocab is You ». Le deuxième groupe, dirigé par un autre enseignant, était composé de **29 élèves** qui ont testé « Wanderer's Memories ». Ils ont tous apprécié d'interagir avec les personnages et de faire des choix plutôt que de bouger sur l'écran ; leur préférence allait surtout à des situations vivantes et changeantes auxquelles ils pouvaient plus facilement s'identifier. En général, les élèves les plus en difficulté, même s'ils ne sont pas atteints de troubles spécifiques du langage, ont eu quelques problèmes à gérer les mécanismes du jeu, mais ils ont tous reconnu que l'activité était très utile pour apprendre, réviser ou assimiler les structures et le vocabulaire présentés, en fonction de la situation. Dans certains cas, ils étaient absolument enthousiastes à l'idée de pouvoir bénéficier de cette activité tout en améliorant leur connaissance

de l'anglais. La présence d'images de toutes sortes - personnages, photos, objets - était pour tous un élément fondamental pour éviter que le jeu ne devienne trop ennuyeux. Dans certains cas, ils ont également commenté positivement la musique contenue dans le jeu.



De plus, cette deuxième phase de test a impliqué 6 enseignants qui ont joué aux jeux sans les élèves, afin de donner **le point de vue de l'éducateur**. Ils ont essayé 5 jeux différents et ont tous convenu que l'activité était intéressante, même s'ils l'ont trouvée engageante à différents niveaux. Ils ont généralement pensé que l'apprentissage par le jeu peut être utile de différentes manières en fonction des connaissances, des besoins et du contexte scolaire des élèves, et qu'il est donc absolument nécessaire de créer le bon jeu pour chaque situation. Cette nouvelle approche est sans aucun doute considérée comme très inclusive, de sorte que l'objectif du projet a été pleinement atteint, selon eux ! Le seul problème est la création des jeux : même si, après s'être inscrits et avoir suivi la formation en ligne, ils se sentent capables de créer des jeux très simples, ils ne se sentent pas encore très sûrs d'eux. Mais c'est facilement compréhensible, un bon niveau d'expertise vient toujours avec le temps !

Test du module d'apprentissage en ligne pour les enseignants

Enfin, **sept enseignants différents** ont été impliqués dans la phase de test du module d'apprentissage en ligne, ce qui a été très apprécié. Cependant, comme il s'agissait pour eux d'une première approche de ce type de contenu d'apprentissage, il est évident qu'ils ne se sentent pas encore assez confiants et ont donc exprimé le souhait d'approfondir le sujet et d'expérimenter davantage la création de jeux.



2.2. Quels ont été les défis rencontrés ?

Quelles ont été les solutions apportées ?

Lorsque l'on parle de défis, il faut tenir compte du fait qu'il s'agit de la meilleure façon de démarrer un projet : identifier les besoins et les problèmes et la manière de les surmonter. Par conséquent, le premier résultat créé pour le projet D-ESL a été une brochure intitulée « **Engagement as a key to success for ESL learning** » (L'engagement comme clé de la réussite de l'apprentissage de l'anglais), qui s'appuyait en partie sur les réponses au questionnaire des professeurs de langues afin d'analyser les besoins de leur classe avant **le travail sur le projet**. Ensuite, les partenaires ont analysé le retour d'information et les données sur les défis existants et les meilleures solutions pour les apprenants de langues.

Comme vous pouvez le voir dans les figures 1 et 2 ci-dessous, nous avons concentré tous les besoins et problèmes que les enseignants peuvent rencontrer dans leur activité dans deux directions principales : **les défis intrinsèques (internes) et les défis extrinsèques (externes)**. Des réponses telles que « manque de motivation », « manque d'engagement », « difficultés d'apprentissage » pour les défis internes, et « emploi du temps scolaire surchargé », « absence de système de récompense » et « matériel d'apprentissage moins attrayant » ont reçu les scores les plus élevés de la part des vingt-cinq répondants qui ont accepté de s'engager dans ce processus de quantification.

Q. Quels sont vos défis en matière d'enseignement ? Sont-ils similaires ?

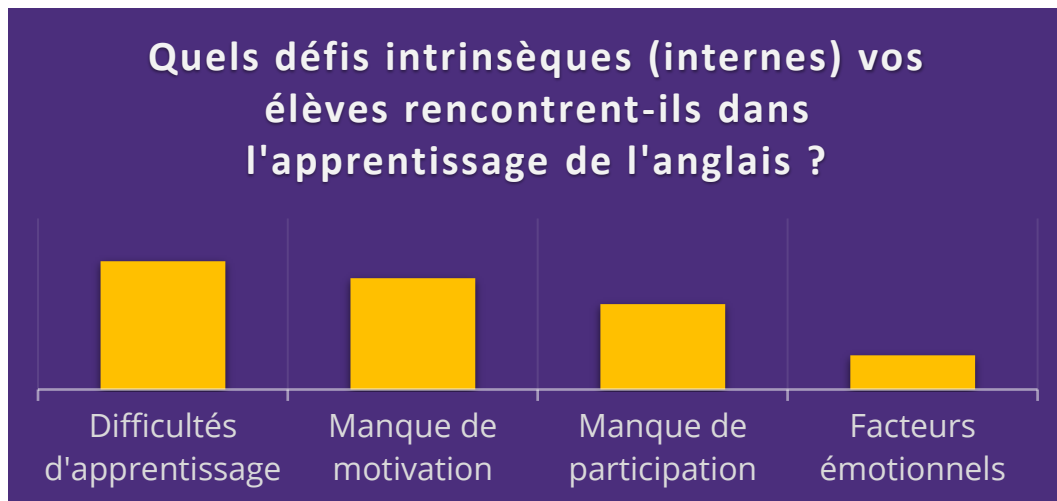


Figure 1. Proportion de défis **intrinsèques identifiés** rencontrés par les élèves apprenant l'anglais, selon 25 professeurs d'anglais en Europe

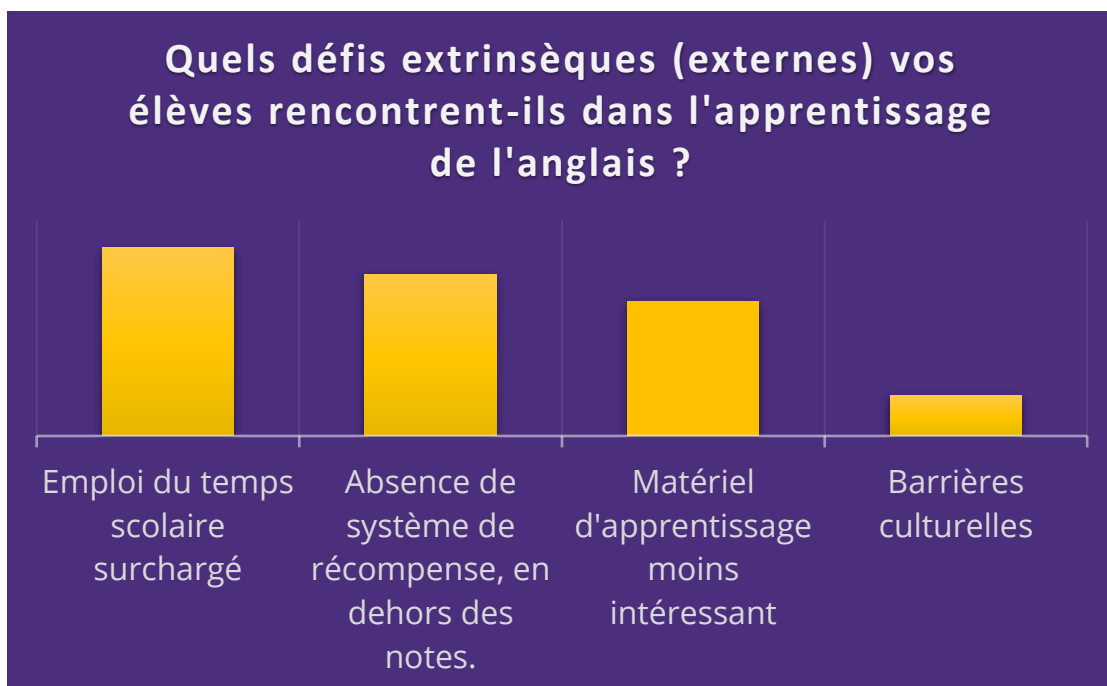


Figure 2. Proportion de **défis extrinsèques** identifiés rencontrés par les élèves apprenant l'anglais, selon 25 professeurs d'anglais à travers l'Europe.

Les trois phases de test - pour les jeux vidéo et le cours d'apprentissage en ligne - qui ont eu lieu **au cours du projet** ont révélé des défis communs ou spécifiques qui vont être partagés dans les pages suivantes par chaque partenaire scolaire, ainsi que les solutions trouvées. Les défis peuvent survenir à tout moment de notre activité d'enseignement, mais nous pouvons contribuer à résoudre bon nombre d'entre eux si nous disposons d'un **outil d'enseignement efficace**. Bien entendu, les éducateurs ne sont pas les seuls à être sujets à de telles situations difficiles à l'école, les élèves le sont également. Certains de leurs problèmes d'apprentissage sont présentés dans ce chapitre, accompagnés de quelques conseils pour les surmonter en jouant.

Q. Quels sont les problèmes les plus courants de vos élèves ? Sont-ils similaires ?

Finalement, les défis rencontrés **après le travail de projet** n'étaient pas très complexes et pouvaient être facilement gérés grâce à deux supports : **les plans de leçon** et les **guides du joueur**. Lorsque l'on utilise des jeux vidéo en classe de langue, ces outils deviennent les « livres d'oreiller » de tout enseignant. Où les trouver ? Rendez-vous dans notre section Ressources à l'adresse www.d-esl.eu, puis dans Jeux; cliquez sur le jeu que vous souhaitez ouvrir et... voilà !

2.2.1. Défis avant, pendant et après le projet

Les faits concernant le **collège technique « Mihai Bacescu » de Falticeni - Roumanie** sont les suivants. Notre équipe se compose de plus de 90 enseignants et nous enseignons à plus de 1300 étudiants afin qu'ils acquièrent des connaissances théoriques et pratiques, des valeurs et des attitudes qui les aident à s'adapter à une société en développement. En effet, de tels chiffres posent des problèmes aux enseignants et aux élèves et, s'ils ne sont pas résolus immédiatement, ils peuvent affecter le statut académique, social ou émotionnel de l'ensemble de la population de l'école.

Nous dispensons une formation théorique aux élèves de l'enseignement secondaire inférieur (11-14 ans) et de l'enseignement secondaire supérieur pour les profils théoriques (15-18 ans). Parallèlement, nous sommes responsables de la formation des profils technologiques (15-18 ans) dans plusieurs qualifications professionnelles. En outre, l'école offre un large éventail de programmes de formation professionnelle et d'apprentissage (15-17 ans).

Néanmoins, tous les élèves n'ont pas le même accès à l'éducation. Nous partagerons **les principaux défis rencontrés par nos élèves et nos enseignants**, et la manière dont nous avons utilisé les outils créés par le projet D-ESL pour aider nos élèves à surmonter ces défis. Deux catégories importantes d'apprenants ayant des besoins éducatifs particuliers (SEN) ont été identifiées :

Défis externes

- Plus de 70% de nos étudiants viennent de zones rurales

La plupart des étudiants qui suivent les programmes d'études dans notre école ne résident pas dans la même ville, mais vivent dans des zones rurales, ce qui les

oblige à faire la navette. En plus de la distance, ils viennent à l'école en deux équipes d'apprentissage, composées de cours du matin et de l'après-midi, qui durent de 8 heures à 20 heures. C'est un programme quotidien fatigant, car ceux de l'équipe du matin doivent se réveiller très tôt, tandis que ceux de l'équipe de l'après-midi arrivent à la maison tard dans la soirée. Certains de ces élèves ont participé à des phases de test de projets de jeux vidéo, premier et deuxième lots.

- Absence d'un ou des deux parents dans les familles des étudiants

Le chômage et les faibles revenus dans les zones rurales obligent les gens à chercher du travail à l'étranger, ce qui a des conséquences importantes pour de nombreux élèves issus de familles dont l'un des parents ou les deux travaillent dans un autre pays et dont les tuteurs sont des membres de la famille (généralement les grands-parents). La vie socio-éducative de ces élèves est très fragile ; par conséquent, leurs activités formelles et non formelles doivent être choisies avec soin.

- Utiliser l'éducation traditionnelle au lieu des approches modernes

Croyez-le ou non, l'enseignement traditionnel est encore très répandu dans les écoles roumaines et les causes en sont diverses. Certains disent qu'il est plus pratique et plus maniable, comparé à la charge de travail que représente la préparation de la salle de classe pour des leçons centrées sur l'élève et le soutien technologique. Cependant, cette approche ne bénéficie pas de la variété des ressources disponibles en ligne ; dans notre cas, les outils basés sur les jeux et le module numérique de création de jeux créé pour les étudiants et les enseignants dans le cadre du D-ESL.

Défis internes

- Élèves présentant des difficultés d'apprentissage spécifiques

En fonction de la gravité de leurs besoins, les élèves ont la possibilité de s'inscrire dans l'enseignement ordinaire et de suivre le même programme que les autres enfants, ou bien ils ont besoin d'une assistance individuelle et d'une intervention spécifique. Les enseignants peuvent reconnaître la présence du deuxième résultat du projet « **Fiches pratiques Dys friendly** » qui a été conçu pour former les enseignants à la création de jeux vidéo inclusifs pour la salle de classe d'une manière claire et conviviale.

En **conclusion**, six élèves atteints de troubles spécifiques du langage, plus de 50 élèves issus de zones rurales qui doivent se rendre à l'école, plus de 20 élèves confrontés à des difficultés économiques dans leur famille, 4 élèves migrants - tels sont les défis auxquels sont confrontés les élèves de l'école qui ont participé à l'expérimentation du projet. Les enseignants ont dû lutter contre la mentalité traditionnelle et la résistance au changement, tout en s'adaptant aux nouvelles technologies.

2.2.2. Proposer des solutions aux bénéficiaires de notre projet

L'évolution de la société et de la technologie se répercute inévitablement sur l'éducation. Les résultats de notre projet D-ESL aident les éducateurs à réinventer leurs stratégies d'enseignement et, par conséquent, à résoudre de nombreux problèmes d'apprentissage.

En ce qui concerne les **défis externes**, ils peuvent être résolus ou atténués par la participation au projet. D'autres enseignants peuvent trouver des solutions inspirantes qui s'appliquent à leurs propres contextes éducatifs.

Par exemple, les élèves issus de familles à hauts revenus peuvent s'offrir les meilleurs appareils, y compris l'Internet mobile. En revanche, les étudiants **à faibles revenus** ou **issus de milieux défavorisés** n'ont généralement pas les moyens de s'offrir des ressources d'apprentissage numériques. Notre école offre une aide financière par le biais de programmes nationaux et un environnement commun à tous les élèves. Bien que nous ne disposions pas d'un laboratoire de langues entièrement équipé à l'école, les élèves ont pu s'exercer aux jeux vidéo individuellement ou collaborer par deux dans les laboratoires de TIC et d'informatique. L'enseignant a utilisé le vidéoprojecteur pour afficher les éléments lexicaux pour tous les apprenants en même temps et au même endroit.

Les effets de l'absence des parents ont un impact significatif sur les enfants de diverses manières, c'est pourquoi il convient d'être extrêmement prudent lorsque l'on aborde des sujets sensibles liés aux jeux avec vos élèves. Grâce à nos spécialistes de projet, de tels thèmes ont été soigneusement planifiés avant d'être lancés dans le jeu. Nos **plans de leçon** offrent aux enseignants les conseils

nécessaires dans les domaines personnel, social et culturel. Par exemple, « Le voyage de V0c » a été un jeu apprécié par les élèves les plus jeunes et les plus âgés. Il aborde le problème de l'identité sexuelle et de la différence, puisque le personnage principal est un extraterrestre qui a accidentellement atterri sur Terre. De nombreux autres jeux attendent d'être découverts et appréciés pour leur contenu et leurs informations socioculturelles.

L'utilisation **de méthodes d'enseignement dépassées** entraîne **un manque de motivation et d'engagement**. La peur naturelle et la résistance au changement sont très répandues chez les enseignants. **Le cours numérique pour les enseignants** est une ressource prête à l'emploi créée pour doter les éducateurs des aptitudes et des compétences nécessaires pour produire des jeux vidéo en fonction des besoins et des intérêts de la classe.

En ce qui concerne **les défis internes**, six apprenants souffrant de troubles de la lecture (dyslexie) et de l'écriture (dysgraphie) ont pu participer activement aux champs d'expérimentation du projet D-ESL au cours de la première phase. Comme mentionné dans le sous-chapitre ci-dessus, les **fiches pratiques conviviales pour les dys** présentent des conseils précieux pour l'organisation des cours, y compris pour les étudiants ayant des besoins d'apprentissage. Les séquences pédagogiques sont des supports très utiles conçus également à des fins d'inclusion.

En résumé, de nombreuses solutions aux problèmes éducatifs sont plus proches que nous ne le pensons. Un outil adapté à votre classe et un peu de créativité peuvent faire des miracles, malgré tous les défis. Nous espérons que les exemples et les expériences que nous avons rencontrés au niveau de l'école et que nous avons partagés ci-dessus **motiveront les professeurs de langues**, et pas seulement, à **prendre de bonnes décisions** pour leurs élèves.

2.2.3. Défis avant, pendant et après le projet

La SABA High School Academy for Business and Administration est un établissement d'enseignement remarquable qui s'est engagé à intégrer des principes commerciaux et administratifs novateurs dans l'enseignement secondaire. Malgré ses objectifs éducatifs ambitieux et son programme d'études avancé, l'équipe de la SABA a été confrontée à plusieurs difficultés persistantes concernant l'efficacité des phases de test des jeux vidéo.

Défis avant le test des jeux vidéo

Difficultés d'apprentissage : Les élèves ayant de légers problèmes d'apprentissage ont besoin d'un soutien et d'une attention supplémentaires, qui ne sont souvent pas disponibles en temps réel pendant les sessions de test, ce qui entraîne des progrès et des résultats inégaux au sein de l'équipe.

Responsabilités familiales : Plusieurs de nos étudiants sont chargés de s'occuper de leurs jeunes frères et sœurs ou de contribuer au revenu du ménage par des emplois à temps partiel. Concilier ces responsabilités familiales avec leurs obligations académiques peut s'avérer difficile et entraîner une augmentation du stress et de la fatigue.

Défis après les tests de jeux vidéo

Divergences d'évaluation : Les évaluations post-projet ne tiennent souvent pas compte des différents niveaux de contribution des étudiants, ce qui risque de démotiver ceux qui auraient pu apporter une contribution plus substantielle ou plus créative.

Feedback insuffisant : L'absence de commentaires détaillés et constructifs sur les projets achevés ne permet pas de renforcer l'apprentissage et l'amélioration, ce qui est particulièrement important pour les étudiants qui ont des difficultés d'apprentissage ou qui sont moins exposés à des exercices de pensée critique.

Intégration de la technologie : L'analyse post-projet et les activités de suivi souffrent souvent d'un manque d'intégration de la technologie qui peut fournir des mesures de réussite et des domaines d'amélioration, ce qui est crucial pour les améliorations futures du projet.

Implications et recommandations

Pour atténuer ces défis, voici les suggestions du SABA :

Allocation des ressources : Investir dans des outils pédagogiques innovants et former les enseignants pour qu'ils adoptent des méthodes d'enseignement plus interactives et attrayantes profiterait à tous les élèves, en particulier à ceux qui ont des difficultés d'apprentissage.

Accès à la technologie : Le renforcement de l'infrastructure technologique et la mise à disposition de ressources pour les élèves permettraient de combler le fossé en matière d'accès et de participation au numérique.

Mécanismes de retour d'information : La mise en place de canaux de retour d'information solides qui fournissent des commentaires détaillés et personnalisés sur les projets peut aider à guider les processus d'apprentissage des étudiants et à favoriser un environnement d'amélioration continue.

Recommandations politiques et pratiques

Pratiques d'éducation inclusive : Élaborer un programme d'enseignement inclusif qui réponde aux besoins de tous les élèves, y compris ceux qui ont des difficultés d'apprentissage, des barrières linguistiques et des différences culturelles. Il est essentiel de former les enseignants aux techniques d'éducation inclusive.

Développement professionnel des enseignants : Des ateliers réguliers de développement professionnel peuvent aider les enseignants à se tenir au courant des dernières technologies éducatives et méthodologies d'enseignement. Cet investissement dans le développement du corps enseignant profitera directement aux élèves en améliorant l'offre éducative.

Amélioration de l'infrastructure informatique : Investir dans la mise à niveau de l'infrastructure informatique de l'école pour répondre à la demande croissante d'outils et de ressources numériques, essentiels pour moderniser les méthodes d'enseignement et le travail sur les projets.

Conclusion

Pour relever ces défis, il est nécessaire d'adopter une approche à multiples facettes combinant soutien administratif, amélioration technologique et méthodes d'enseignement adaptées. En s'attaquant de front à ces questions, le SABA peut améliorer l'efficacité de son travail de projet et garantir que tous les élèves ont la possibilité de réussir et de bénéficier de son approche éducative innovante.

2.2.2 Apporter des solutions aux bénéficiaires de notre projet

Les élèves ayant des difficultés d'apprentissage se caractérisent par des problèmes de lecture, d'écriture et d'orthographe qui ne sont pas liés à l'intelligence générale. Les méthodes d'apprentissage traditionnelles basées sur le texte peuvent représenter un défi pour les étudiants dyslexiques. Les jeux vidéo, grâce à leur capacité à combiner des éléments visuels, auditifs et kinesthésiques, constituent un moyen innovant de répondre aux besoins d'apprentissage spécifiques de ces enfants.

En exploitant la nature interactive et attrayante des jeux vidéo, ces outils peuvent offrir des expériences d'apprentissage personnalisées et multisensorielles adaptées aux besoins des élèves dyslexiques. Les recommandations comprennent des lignes directrices sur la conception, le contenu, l'accessibilité et les stratégies d'évaluation afin de garantir des résultats d'apprentissage efficaces.

Solutions de conception :

Intégration multisensorielle : concevoir des jeux qui intègrent des informations visuelles, auditives et tactiles pour améliorer la conscience phonémique et les compétences en lecture. Par exemple, l'intégration de la parole au texte et vice versa peut contribuer à renforcer l'apprentissage par le biais d'impressions sensorielles multiples.

Interfaces utilisateur personnalisables : Développez des interfaces utilisateur personnalisables, telles que des tailles de texte réglables, des polices de caractères préférées des lecteurs dyslexiques (par exemple OpenDyslexic), des jeux de couleurs très contrastées pour les lecteurs dyslexiques, etc.

Niveaux de difficulté progressifs : Mettez en place des paramètres de difficulté adaptatifs qui s'ajustent en fonction des performances de l'apprenant, en veillant à ce que le jeu reste stimulant sans être écrasant.

Solutions de contenu

Apprentissage basé sur la phonétique : Se concentrer sur la phonétique pour améliorer ses compétences, en intégrant des activités qui décomposent les mots en éléments phonétiques plus petits et en les associant aux sons correspondants.

Apprentissage contextuel : Utilisez des jeux basés sur des histoires pour créer un contexte autour des mots et des phrases, afin d'améliorer la compréhension et la mémorisation.

Retour d'information immédiat et récompenses : Fournissez un retour d'information immédiat pour les réponses correctes et des messages d'encouragement pour les réponses incorrectes afin de renforcer l'apprentissage sans découragement. Des récompenses telles que des badges ou des points peuvent motiver les apprenants à progresser.

Solutions d'accessibilité

Navigation vocale : Incorporez des commandes vocales et des options de navigation audio pour aider les enfants qui ont du mal à lire les instructions à l'écran.

Tolérance d'erreur : Concevoir des mécanismes de jeu qui tolèrent les petites erreurs, en mettant l'accent sur la progression globale de l'apprentissage plutôt que sur la pénalisation des erreurs.

Accessibilité multiplateforme : Veiller à ce que les jeux soient accessibles sur différents appareils, notamment les smartphones, les tablettes et les ordinateurs, afin de permettre l'apprentissage à la maison, à l'école ou en déplacement.

Solutions d'évaluation et de suivi

Outils d'évaluation dans le jeu : Intégrez des modules d'évaluation qui suivent les progrès en temps réel, fournissant aux éducateurs et aux parents des informations sur la courbe d'apprentissage de l'enfant et sur les domaines nécessitant une attention particulière.

Boucles de rétroaction : Mettre en place des mécanismes permettant aux parents et aux éducateurs de fournir un retour d'information sur l'efficacité et la convivialité du jeu, ce qui peut guider le développement et l'amélioration itératifs.

Conformité aux normes éducatives : Aligner le contenu du jeu sur les normes éducatives communes pour l'apprentissage de l'anglais afin de s'assurer qu'il répond aux objectifs du programme scolaire et complète les méthodes d'apprentissage traditionnelles.

Stratégie de mise en œuvre

Essais pilotes : Effectuer des essais pilotes dans divers contextes éducatifs afin de recueillir des données sur la facilité d'utilisation et l'efficacité. Ajuster la conception du jeu en fonction des réactions des enfants, des éducateurs et des spécialistes de la dyslexie.

Partenariats : Collaborer avec des établissements d'enseignement et des organisations de lutte contre la dyslexie afin de mieux comprendre et valider la conception du jeu et les résultats de l'apprentissage.

Amélioration continue : Utiliser une approche de développement agile pour améliorer le jeu de manière itérative en fonction des commentaires des utilisateurs et des progrès de la recherche sur la dyslexie et de la technologie éducative.

Conclusion

Les jeux vidéo constituent un moyen convaincant de transformer l'expérience d'apprentissage des enfants dyslexiques en leur offrant un soutien pédagogique attrayant, interactif et personnalisé. En concevant soigneusement des jeux qui tiennent compte des besoins spécifiques des apprenants dyslexiques, nous pouvons améliorer considérablement leur motivation et leur capacité à apprendre l'anglais en tant que langue étrangère. La mise en œuvre réussie de ces jeux nécessite une collaboration permanente entre les développeurs, les éducateurs, les parents et les apprenants eux-mêmes afin de s'assurer qu'ils sont à la fois efficaces et agréables.

2.2.5. Défis avant, pendant et après le projet

L'essence même de « Sansi Leonardi Volta » a posé ses propres défis. Comme nous avons traditionnellement essayé de combiner l'enseignement de la culture et du contenu traditionnels avec les nouvelles compétences du 21ème siècle, nous avons réalisé la nécessité de changements profonds dans nos pratiques d'enseignement. Si, d'une part, cela est valable pour les enseignants, les élèves aussi, qui sont des natifs du numérique, accèdent principalement à la technologie à des fins de divertissement et peuvent avoir du mal à l'utiliser à des fins éducatives.

Défis avant le projet

Défis pour les enseignants

L'approche du projet a révélé de multiples défis à relever de différents points de vue.

Tout d'abord, la plupart des enseignants italiens ont de faibles compétences technologiques pour différentes raisons. Tout d'abord, leur âge moyen est supérieur à 50 ans (<https://www.orizzontescuola.it/i-dati-ocse-dicono-che-leta-media-dei-docenti-italiana-e-sempre-piu-alta-anief-serve-quota-96/>) ce qui signifie que la formation qu'ils ont reçue pour leur travail a été dispensée sans aucun dispositif technologique ou, dans de rares cas, avec des pratiques d'innovation qui sont aujourd'hui incontestablement obsolètes. Par conséquent, même si nous sommes tous parfaitement conscients des nombreux avantages de l'apprentissage tout au long de la vie, il peut s'avérer très difficile de le combiner avec les tâches quotidiennes de l'enseignement et la contribution des quelques milléniaux n'est guère suffisante.

De plus, nos écoles publiques sont tenues de se conformer à un programme d'études continuellement alourdi par l'innovation en matière de contenu, sans aucun changement en termes de temps scolaire ou de résultats escomptés. Cela signifie que nous avons moins de temps pour enseigner plus de contenu et aider nos élèves à acquérir des compétences plus larges et plus variées. Ainsi, même si certains enseignants seraient intéressés par l'innovation de leurs techniques d'enseignement grâce à l'utilisation des nouvelles technologies, ils n'ont souvent pas le temps d'apprendre de manière adéquate ce dont ils ont besoin pour le réaliser.

Défis pour les élèves

En outre, ils souffrent beaucoup du manque d'outils pédagogiques innovants, car nous disposons aujourd'hui d'appareils modernes, mais les connexions Internet, en particulier dans les bâtiments anciens, sont souvent faibles ; cet aspect entre en conflit avec leur tendance naturelle à aimer les appareils technologiques et à être spontanément attirés par eux.

Quoi qu'il en soit, même s'ils sont des « digital natives » et qu'ils manipulent les appareils numériques avec un naturel inconnu de la plupart des adultes, leur compréhension des différentes possibilités offertes par les smartphones et/ou les ordinateurs semble floue. Ils ont l'habitude de jouer, mais principalement sur des plateformes de jeux telles que Playstation ou Xbox, ce qui est positif, mais ils utilisent rarement des ordinateurs, préférant normalement les tablettes ou les smartphones, donc pas de souris, pas de besoin de contrôle extérieur, mais principalement la technologie tactile.

Il est surprenant de constater que certains élèves atteints de troubles spécifiques du langage ne peuvent pas utiliser correctement un ordinateur : en fait, ils n'apprennent à le faire que s'ils peuvent suivre une formation spécifique avec des éducateurs et des techniciens spécialisés, qui leur permettent d'utiliser des logiciels spécifiques et d'exploiter les nombreuses fonctions disponibles. Comme l'utilisation d'appareils technologiques dans les activités scolaires quotidiennes n'est absolument pas courante, elle peut parfois entraîner une stigmatisation sociale ; mais heureusement, cette tendance est en train d'être lentement surmontée.

Défis pendant le projet

Le fait d'être conscients des nombreuses difficultés auxquelles nous allions être confrontés avant le projet nous a aidés à répondre aux différents défis que nous devions relever. En tant qu'enseignants, nous avons dû apprendre des choses inédites, qui n'avaient jamais été nécessaires à notre travail. Bien sûr, nous avons utilisé certaines technologies, mais exclusivement en tant qu'utilisateurs, alors passer de l'autre côté, devenir créateurs d'un contenu à proposer dans une activité éducative, était totalement différent et inattendu.

Un autre aspect difficile a été de convaincre les collègues qui n'étaient pas directement impliqués dans le projet que les résultats finaux valaient la peine d'être obtenus. Cette attitude a rendu notre action de diffusion plus difficile que prévu, car la plupart des collègues ne sont même pas prêts à considérer le jeu comme une technique d'enseignement sérieuse susceptible de se révéler une expérience enrichissante et efficace. Bien sûr, les collègues qui ont plus d'étudiants SDL sont plus motivés pour trouver de nouvelles solutions et de nouveaux outils.

Défis après le travail de projet

Après avoir accompli nos tâches, nous nous sentons vraiment satisfaits d'avoir travaillé au mieux de nos possibilités, car nous avons réalisé que, même lorsque vous pensez qu'une chose est impossible, elle peut devenir réalisable.

Bien sûr, nous ne pouvons pas nier que le travail a été très difficile, mais on n'obtient jamais de bons résultats à partir de rien ! Par conséquent, ce que nous souhaitons vivement pour l'avenir, c'est réussir à impliquer de plus en plus d'enseignants afin de démontrer que tous les efforts déployés n'ont pas été inutiles.

De plus, ayant constaté que de nombreux enseignants luttent encore pour identifier la véritable nature du problème des Dys et pour adapter leur action pédagogique afin de répondre au besoin d'apprentissage spécifique de chaque élève, nous espérons que cette étroitesse d'esprit sera finalement vaincue.

2.2.6. Proposer des solutions aux bénéficiaires de notre projet

En cohérence avec la situation décrite et le travail effectué par tous les partenaires du projet, nous sommes très heureux de pouvoir offrir à tous les enseignants la possibilité de tester quelque chose de totalement nouveau qui peut apporter un succès pédagogique efficace même dans des cas très difficiles. Nous ne devons jamais oublier que la motivation est à la base de toute action éducative et que la création d'un environnement d'apprentissage plus inclusif aide grandement à atteindre des objectifs importants. Les enseignants sont souvent seuls sur le chemin de l'innovation technologique, c'est pourquoi il est extrêmement bénéfique de leur offrir un cours de jeu abordable qui, entre-temps, approfondit les troubles spécifiques de l'apprentissage et offre des solutions pratiques à leurs difficultés quotidiennes.

En ce qui concerne les étudiants, une plus grande flexibilité dans leur attitude d'apprentissage peut les amener à explorer les outils numériques non seulement en tant qu'utilisateurs passifs, mais plus important encore, en tant qu'apprenants numériques nouvellement conscients qui peuvent faire leur propre différence.

En outre, une approche différente des problèmes Dys, une connaissance plus large des nombreuses situations, souvent méconnues, peut certainement conduire à une

normalisation du problème, un peu comme porter des lunettes quand on ne voit pas bien. En fin de compte, cela permettra d'améliorer les mécanismes d'adaptation, ce qui est sans aucun doute l'objectif ultime des éducateurs et des étudiants.





**N'AYEZ PAS PEUR DE
LANCER LE JEU !**

Conseils et encouragements de CTMB

Commentaires des étudiants, 1er lot

« C'est un jeu très agréable avec beaucoup de potentiel. » - Claudiu Știrbu, 8e année du CTMB, « Literator ».

« Je veux être détective. S'il vous plaît, continuez à mettre ce jeu à jour. C'est un jeu très intéressant et j'ai envie d'en jouer d'autres. » - Luca Rusea, 8e année CTMB, « Murder in the manor ».

« C'était une excellente activité et je l'ai vraiment appréciée. Cela m'a permis de me détacher de tous mes travaux scolaires. » - Daria Pricop, 9e année CTMB, « Literator ».

« Je pense que le jeu a été très utile ! J'ai appris un peu plus de choses en anglais et j'ai aussi amélioré mes compétences en lecture. » - Roxana Badalache, 11e année CTMB, « Murder in the Manor »

Commentaires des élèves, 2e lot

« J'aimerais jouer à ce jeu sur mon téléphone, car tout le monde n'a pas d'ordinateur. » - Élève de 12e année, Collège 'Vasile Lovinescu', Fălticeni, 'Evolution of humanity'.

« Le jeu est difficile à comprendre, mais c'est facile une fois qu'on y arrive. » - élève du collège technique 'Samuil Isopescu', Suceava, 'Vocab is You'

« C'était très amusant ! Bon travail, tout le monde ! » - élève de 8e année, école secondaire "Nicolae Soleru", Baia, "A tense situation".

« J'ai adoré les jeux et l'humour qu'ils contenaient ». - un élève de l'école nationale d'informatique « Dimitrie Cantemir », Suceava, « The world of Grammaria », « The little alchemist », « Fake News ».

« En créant ce jeu [The Curse of the Sceptum], j'ai réalisé à quel point il était difficile d'en créer un. Au début, je pensais qu'il suffisait de faire glisser des images sur l'écran, mais peu après, j'ai découvert que les jeux vidéo nécessitaient une logique complexe pour être à la fois intéressants et éducatifs pour les joueurs. » - Denis Dorneanu, 9e année, CTMB, créateur d'un jeu dans le cadre du projet D-ESL

Commentaires d'enseignants

« Récemment, j'ai eu l'occasion de créer un type d'activité différent dans le cadre duquel les élèves devaient s'affronter dans deux jeux vidéo différents pour accomplir une quête. Les jeux que nous avons utilisés dans notre activité s'appellent « A tense situation » et « V0c's journey 2 ». Dans l'ensemble, cette activité m'a permis de tester leurs connaissances en matière de temps (grammaire), mais j'ai également pu voir comment ils parvenaient à trouver les indices ou certaines zones. En conclusion, les élèves et moi-même avons appris quelque chose de cette activité. Pour eux, c'était une façon amusante et intéressante de réviser leur anglais. Et pour moi, c'était une façon nouvelle et innovante de présenter la beauté de la langue anglaise. » - Flavia-Mihaela Hrubariu, Nicolae Stoleru Gymnazial School, Baia, professeur d'anglais

« Je me suis toujours demandé à quel point l'industrie de la création de jeux était difficile et combien de temps il fallait investir dans cette activité à la fois ardue et satisfaisante. Très vite, j'ai eu l'occasion de le prouver par moi-même en réalisant les ressources vidéo éducatives [5 jeux] pour le projet D-ESL. C'était un mélange d'imagination, de compétences numériques, de pédagogie, d'outils RPG Maker et de nos tutoriels d'apprentissage en ligne que j'ai dû regarder encore et encore. Le plus drôle, c'est que toute ma famille a été attirée par cette activité et que nous avons tous contribué à la création des jeux. Je considère que le résultat final est un excellent travail. Aidez les élèves à acquérir des connaissances à l'aide d'outils innovants ! **N'ayez pas peur d'appuyer sur la touche « start » !** » - Magdalena-Simona Truşcan, coordinatrice D-ESL

Conseils et encouragements de SABA

Introduction :

Dans notre quête pour exploiter le potentiel des jeux éducatifs, nous avons recueilli les points de vue et la sagesse d'un large éventail d'experts. Qu'il s'agisse de professionnels chevronnés du jeu vidéo, de spécialistes de l'intégration ou d'éducateurs, leur sagesse collective nous encourage dans nos efforts.

Points de vue d'experts :

Experts en jeux vidéo :

- Dans le domaine du jeu, l'éducation ne consiste pas seulement à transmettre des connaissances ; il s'agit de créer des expériences immersives qui engagent les apprenants à un niveau profond. - Aneta Gacevska, experte en jeux vidéo
- L'interactivité des jeux fournit une plateforme dynamique pour encourager la pensée critique, la résolution de problèmes et les compétences de collaboration essentielles dans le monde moderne. » - Zoran Krstevski, expert en jeux vidéo

Spécialistes de l'inclusion :

- Les jeux éducatifs offrent un immense potentiel pour favoriser l'inclusion en fournissant des représentations diverses et des environnements d'apprentissage adaptables. » - Silvana Jovanceva, spécialiste de l'inclusion
- En concevant les jeux en tenant compte de l'accessibilité, nous pouvons nous assurer que tous les apprenants, quelles que soient leurs capacités, peuvent participer et s'épanouir. » - Aneta Popova, spécialiste de l'inclusion

Enseignants :

- L'adoption des jeux éducatifs permet aux éducateurs de devenir des facilitateurs d'expériences d'apprentissage immersives, suscitant la curiosité et la passion de leurs élèves. » - Zatica Dervendji Angelovska, formatrice d'enseignants
- Grâce à l'apprentissage par le jeu, les enseignants peuvent transcender les frontières traditionnelles, en adaptant l'enseignement aux besoins et aux intérêts uniques de chaque apprenant. » - Nena Nenovska Gjorgjievska, formatrice d'enseignants

Coordinateurs du projet D-ESL :

- Notre projet incarne la fusion de l'innovation numérique et de l'enseignement des langues, en tirant parti de la nature captivante des jeux pour améliorer les résultats de l'apprentissage de l'anglais langue seconde. » - Angela Nenovska Krstevska, coordinatrice du projet D-ESL
- En intégrant des jeux éducatifs dans les programmes d'enseignement de l'anglais langue seconde, nous donnons aux apprenants les moyens de

s'engager de manière authentique dans la langue dans des contextes réels. »

- Elena Zarkovska, coordinatrice du projet D-ESL

Messages écrits des partenaires :

- L'impact des jeux éducatifs sur l'éducation est indéniable. Grâce à nos efforts de collaboration, nous remodelons le paysage de l'apprentissage, un jeu à la fois. » - Jordanka Galeva, message des partenaires

Conclusion:

Alors que nous nous lançons dans ce voyage transformateur, inspirons-nous des paroles de ces experts et partenaires. Ensemble, nous avons le pouvoir de développer des compétences éducatives grâce à l'univers immersif des jeux. Continuons à innover, à collaborer et à inspirer la prochaine génération d'apprenants.

Conseils et encouragements SANSE LEONARDI

Conseils aux enseignants

Lorsque nous avons commencé à travailler sur le projet, nous n'étions pas pleinement conscients de ce qui nous attendait : si nous l'avions été, je ne pense pas que nous aurions accepté de jouer un rôle dans un tel partenariat ! Bien sûr, on nous l'avait expliqué, mais le type de travail est tellement différent du travail habituel d'un enseignant, qu'il était impossible de s'y retrouver. Nous avons donc

commencé notre difficile aventure, dont nous sommes aujourd'hui extrêmement fiers : malgré l'énorme effort et tout le temps passé, cela en valait sans aucun doute la peine !

C'est un monde entièrement nouveau, qui découvre des possibilités jamais envisagées dans l'enseignement traditionnel ainsi que dans l'expérience personnelle des enseignants.

L'apprentissage par le jeu peut être étonnamment utile et inclusif, c'est pourquoi nous voulons fortement recommander à ceux qui abordent cette expérience pour la première fois de ne pas abandonner à la première difficulté. Même si, après s'être inscrits et avoir suivi la formation en ligne, ils se sentent capables de créer des jeux très simples, mais qu'ils ne sont pas encore très sûrs d'eux, ce n'est pas grave : l'amélioration vient toujours avec le temps.

Si nous l'avons fait, tout le monde peut le faire !

Conseils aux étudiants

Nous recommandons aux étudiants d'utiliser la technologie pour apprendre et de s'y habituer : l'enthousiasme et le fort sentiment de victoire que nous avons vus chez nos étudiants lorsqu'ils ont terminé les jeux n'ont pas d'égal. Une expérience d'apprentissage différente vous laissera des sentiments inconnus et ouvrira la voie à un apprentissage réussi tout au long de la vie.

Voici quelques commentaires formulés par nos étudiants lorsqu'ils jouaient aux jeux vidéo D-ESL pendant les cours d'anglais :

« Très amusant, mais il peut être difficile de passer certains niveaux, comme le niveau 5 qui ne semble pas fonctionner pour moi. A mon avis, c'est vraiment utile pour apprendre, mais il faut avoir un anglais vraiment basique. La principale difficulté est d'essayer de comprendre ce que l'on doit faire. »

« Le meilleur jeu vidéo de tous les temps ! ».

« Le jeu est très amusant, même si certains niveaux sont presque impossibles à atteindre ! ».

« Ce jeu est très amusant, mais les niveaux peuvent être très difficiles !

« Ce jeu est amusant, mais aussi difficile à comprendre ; quoi qu'il en soit, il peut être utile pour apprendre l'anglais et s'amuser, une fois que l'on a compris ce qu'il faut faire ! »

CONCLUSION

Chers lecteurs, nous pensons avoir atteint notre objectif de rassembler les meilleures pratiques et les témoignages de l'expérience pratique des enseignants utilisant les supports réalisés dans le cadre du projet. Comme vous vous en souvenez dans l'introduction, l'objectif de ce **guide de mise en œuvre** était de présenter les résultats du projet, avec un retour d'information, des exemples de réussite et des défis, afin d'encourager les professeurs de langues à utiliser des solutions d'enseignement innovantes.

En conclusion, que propose ce guide ?

L'innovation

Les guides de mise en œuvre sont souvent élaborés par les créateurs de matériel pédagogique, alors que dans le cas présent, ils ne se limitaient pas à une approche théorique de la mise en œuvre. Nous avons réussi à faire entendre la voix des éducateurs et des étudiants qui ont utilisé les résultats de notre projet. Les bonnes

pratiques et les conseils spécifiques tirés de leur expérience seront très utiles aux futurs enseignants pour découvrir le contenu avec leurs élèves d'une manière innovante, en s'appuyant sur l'expérience de leurs pairs.

L'impact

Le recueil des résultats de recherche, des expériences et des témoignages permet aux enseignants de partager et d'apprendre les uns des autres afin d'assurer une mise en œuvre qualitative de tous les résultats du projet et de l'approche innovante. Ce guide est en fait une station de lancement pour tous les autres résultats créés dans le cadre du projet D-ESL.

Transférabilité

En fournissant un contenu écrit par des enseignants pour des enseignants, ce guide permet une meilleure compréhension et une meilleure mise en œuvre des valeurs, des objectifs et des résultats du projet. Il favorise les bonnes pratiques d'intégration, les échanges d'expériences, ainsi qu'un accompagnement gratuit dans la création et l'utilisation de jeux vidéo pour l'apprentissage des langues.

Coopération et synergies

Comme les partenaires ont travaillé activement pour cette mission afin de renforcer la coopération et de créer des synergies entre les activités, ces efforts sont transférés à tous les résultats du projet, qui sont le témoignage d'un partenariat et d'un travail d'équipe. Le guide de mise en œuvre présente à la fois les défis rencontrés aux différents niveaux du projet et les solutions proposées aux éducateurs afin de les aider à tirer des leçons d'autres situations et expériences.

Les points ci-dessus illustrent la fonctionnalité et l'efficacité du présent **guide de mise en œuvre** pour la compréhension globale de notre travail et la manière dont tous les enseignants, formateurs et éducateurs peuvent en bénéficier. En effet, les ressources créées par les cinq institutions partenaires de Belgique, de France, d'Italie, de Macédoine du Nord et de Roumanie sont gratuites et accessibles à tous sur le site www.d-esl.eu.



Cofinancé par l'Union européenne

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Pour en savoir plus sur D-ESL, consultez le site : <https://www.d-esl.eu>