



**Idées de conception de jeux vidéo inclusifs pour un cours  
de langue**

**Concevoir un jeu pour l'ALE**

## **Créer des quiz interactifs**

### **Introduction**

La sensation du jeu, également appelée *jus*, est une chose invisible dans un jeu. C'est ce que l'on ressent en jouant.

Le plaisir est lié au fait que notre cerveau se sent bien et que des endorphines sont libérées dans notre système. Le plaisir du jeu découle de la maîtrise du jeu. Il naît de la compréhension. C'est le fait de résoudre des énigmes qui rend les jeux amusants.

Vous l'avez deviné, il faut chercher à rendre les quiz plus amusants pour faire participer les élèves. Nous allons voir les composantes de l'amusement pour explorer des pistes à cet effet.

# Comment dynamiser vos quiz

## La recette pour s'amuser

### Impact/récompense

En tant qu'êtres humains, nous aimons avoir un impact sur notre environnement. Cela nous donne un sentiment de contrôle.

Plus l'impact est important, mieux c'est. Plus les conséquences sont durables, mieux c'est. On a l'impression d'avoir plus d'impact en écrivant sur une étagère avec un marqueur permanent qu'avec un crayon sur une feuille de papier.

Les gens aiment avoir un impact sur d'autres personnes. Lorsque vous déplacez une pièce aux échecs, vous ne modifiez pas seulement la position de l'échiquier, mais vous créez une situation pour votre adversaire. Il s'agit également d'un excellent levier d'engagement pour se sentir en relation et travailler pour quelque chose de plus grand que soi.

Un autre impact important est la récompense. Offrez des récompenses acoustiques et esthétiques aux joueurs/apprenants.

Les meilleures récompenses ont un impact en soi, par exemple, les points d'expérience dans les jeux donnent au joueur plus de pouvoir lorsqu'il en accumule suffisamment. Il les dépense pour débloquer de nouvelles capacités et de nouvelles façons d'influencer l'environnement !

Retarder artificiellement les récompenses crée des attentes et peut augmenter leur efficacité.

Une autre chose qui renforce l'impact des récompenses est le caractère aléatoire : les valeurs de récompense aléatoires créent une attente et un plaisir pour les gains élevés. C'est comme un casino.

### Défi

Le défi est au cœur de l'amusement. Il est dû au plaisir de la sensation de maîtrise. Surmonter un obstacle est gratifiant.

Mais si le défi est trop grand, il devient frustrant, et s'il est insuffisant, le joueur s'ennuie.

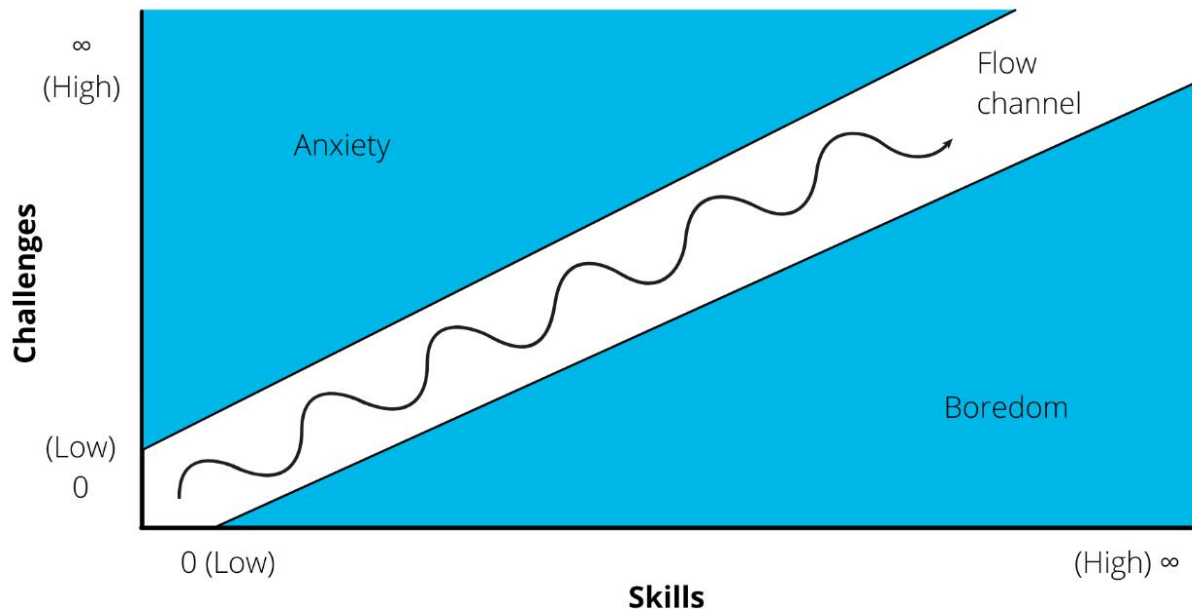


Image 1. La théorie du flux

Associer des récompenses à un défi accompli est une excellente chose.

Un défi doit être équitable et fournir un feedback sur les performances du joueur.

## Fantasy

C'est le cadre, le monde qui entoure votre jeu et c'est très puissant. Nous aimons nous échapper de la réalité et éprouver de l'empathie pour les personnages. Les mêmes mécanismes de jeu avec un monde et une narration agréables peuvent être beaucoup plus agréables.

## Idées pour un quiz gamifié

En suivant les théories de l'amusement et de l'engagement dans la conception de jeux, nous proposons quelques réflexions sur la façon de gamifier un quiz.

## Utilisation d'un jeu de soutien

Le quiz fait partie d'un jeu avec 2 modes de jeu. Par exemple, les bonnes réponses génèrent des munitions pour un jeu de tir ou des ballons pour un jeu de basket.

## Exemple Impact/récompenses

Chaque bonne réponse rapporte des points d'expérience à la classe. Lorsqu'ils atteignent un niveau, ils peuvent se concentrer sur une question de leur prochain examen ou obtenir des points bonus pour le prochain examen.

## Exemple de fantasy

Un espion perdu dans un pays étranger pose des questions linguistiques à son équipe d'assistance à distance pour infiltrer une fête.

## Défi

Il s'agit des questions du quiz, et de la deuxième partie du jeu si vous en utilisez une.

## Exemple de signification (quelque chose de plus grand qu'eux)

Vous pouvez installer une tour de Jenga dans la classe pendant que vous faites le quiz. Si la tour de Jenga tombe, ils auront tous un examen surprise. Chaque mauvaise réponse signifie le retrait d'un bloc de la tour.

Les points de récompense et leurs effets (pic de l'examen...) sont collectifs.

Si vous utilisez un jeu secondaire, vous pouvez également demander aux élèves de choisir quel élève jouera dans le jeu secondaire.

# Outils de quiz

## Prêt à l'emploi

Certains outils de quiz vous permettent de créer facilement des quiz visuellement attrayants.

Plateformes en ligne

[Kahoot](#) ! et [Quizziz](#) sont des plateformes en ligne sur lesquelles vous pouvez créer des quiz. Les élèves peuvent se connecter pour répondre aux questions en utilisant simplement un code généré par l'application, et vous pouvez vérifier les résultats. Il est possible d'intégrer des images et des vidéos dans les quiz.

Vous pouvez également utiliser [Genially](#), qui est plus général et destiné à créer du contenu interactif, comme des présentations, mais qui fonctionne très bien pour créer des quiz. Vous avez davantage de contrôle sur l'affichage, mais vous devrez fournir un peu plus d'efforts

## Des idées pour fabriquer vos propres outils

Vous pouvez gamifier les quiz en créant un jeu narratif avec des choix.

[Twine](#) et [Ink](#) sont de bons moteurs de jeu pour cela.

Avec les bons tutoriels, ils sont assez faciles à utiliser et peuvent vous permettre de créer une fiction interactive. Pensez à un contexte qui nécessite un langage (espion infiltré, xéno-archéologue...) et faites-en une histoire jouable.

## Conclusion

La ludification est plus complexe que la mise en place de badges sur des quiz. Cependant, les quiz peuvent être un excellent outil. De temps en temps, essayez de les pimenter avec les 3 composantes du plaisir : impact/récompense, défi et fantasy.

## Ressources et références

- [Joseph Tyroller]. (2020, April 14). 'Can We Make This Button Fun To Press?' [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=7L1B5YaxxoA>



### Cofinancé par l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

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

Ce travail est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

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