

**RAPPORT évaluation faite par les professeurs:**

**la pratique innovante : la gamification**



Ce rapport est fait à partir des réponses des professeurs qui ont participé à la formation qui a eu lieu à l'école Secondaire Miguel Torga, à Monte Abraão au Portugal et dont la pratique innovante était la gamification. Au total, 10 professeurs ont participé: 2 de chaque pays partenaire: l'Allemagne, la Belgique, la Finlande, l'Italie et le Portugal. Toutes les coordinatrices étaient accompagnées par un ou une collègue. Tous les participants ont répondu au questionnaire et à l'entretien qui a eu lieu entre toutes les coordinatrices et leur collègue.

***Questionnaire***

Tous les professeurs reconnaissent qu'ils connaissaient déjà l'expertise avant la rencontre. Huit professeurs avaient déjà utilisé la gamification dans leurs cours, deux professeurs ne l'avaient jamais utilisée. L'expertise semblait très intéressante à 5, intéressante à des 4 professeurs et l'un des professeurs n'avait aucune idée.

En ce qui concerne la durée de l'évènement, celle-ci a semblé totalement adéquate à 7 professeurs, adéquate à 2 autres professeurs et un professeur était légèrement en désaccord.

Lors de la formation, 7 professeurs se sont senties parfaitement à l'aise avec cette méthodologie et 2 autres se sont senties à l'aise et un professeur allemand était légèrement en désaccord.

Six professeurs sont totalement d'accord et 2 d'accord pour dire que les documents présentés ont été pertinents, un est totalement en désaccord et un professeur a répondu « ne s'applique pas ».

Sept professeurs sont totalement d'accord, 2 sont d'accord que la formation a été motivante et efficace et 1 est totalement en désaccord.

Tous les professeurs ont observé la mise en place des activités avec un groupe d'élèves et ils l'ont évaluée. Ainsi, ils reconnaissent que les activités de l'échange entre groupes d'élèves étaient en accord avec les événements de formation (6 totalement d'accord / 4 d'accord). Tous les professeurs sauf un reconnaissent que les élèves partenaires avaient bien préparé les activités pour la rencontre (8 totalement d'accord / 1 d'accord).

Le matériel pédagogique utilisé a favorisé les apprentissages linguistiques des élèves (5 professeurs sont totalement d'accord, 3 sont d'accord et 2 légèrement en désaccord) et il a favorisé les apprentissages numériques des élèves (7 professeurs sont totalement d'accord, 1 est d'accord et 2 est légèrement en désaccord).

Six des dix professeurs sont totalement d'accord que les élèves ont participé activement aux activités pendant l'échange, trois sont d'accord et un légèrement en désaccord.

Six professeures sont totalement d'accord et 1 d'accord pour dire que, pendant la rencontre, ils ont constaté une motivation accrue pour apprendre une langue étrangère chez les élèves participant à l'échange et bénéficiant de la nouvelle pratique innovante et un professeur a répondu « ne s'applique pas ».

Tous les professeurs reconnaissent qu'ils ont acquis des connaissances avec cette formation. Tous les professeures sauf un professeur allemand se sentent plus motivées à intégrer la nouvelle pratique innovante dans leur vie professionnelle quotidienne parce qu'ils croient qu'elle apporte une plus-value à l'enseignement des langues étrangères. Quatre sont d'accord, cinq sont totalement d'accord avec cela.

Après leur retour, les professeurs ne voient pas de grands obstacles en ce qui concerne l'explication aux collègues et l'application dans leur école, même si la coordinatrice allemande avoue qu'il y a des aspects dont il faut parler avant de l'intégrer systématiquement : tout d'abord, il faut mentionner qu'il est interdit d'utiliser des portables à l'école allemande, c'est-à-dire il faut trouver une explication pour les élèves qui ne contredit pas les règles de l'établissement. En outre, il faut réfléchir sur les classes avec lesquelles on va commencer à travailler de cette façon parce qu'il y a des classes où la durée et le manque de complexité ne permettraient pas l'application de la gamification, par exemple les classes en première ou en terminale. Cependant, on pourrait l'essayer dans les classes en seconde ou même avant, en troisième. Les deux professeurs allemands sont encore un peu sceptiques par rapport au niveau d'analyse auquel on peut arriver en travaillant d'une telle manière car quelques tâches semblent trop superficielles pour les appliquer aux résultats qu'on demande au niveau du lycée pour la préparation du baccalauréat, par exemple.

A leur retour dans leur établissement, les professeures partenaires n'auront pas de difficultés à expliquer aux professeurs qui n'ont pas voyagé l'objectif de cette méthode pédagogique sauf un qui affirme avoir quelques difficultés. L'application de cette méthode dans leur école d'origine ne se révélera pas sauf pour un et deux professeurs affirment rencontrer quelques difficultés. Une professeure commente que dans son établissement, il y a des professeurs « qui n'aiment pas les pratiques innovantes », une autre professeure réfère que dans son établissement il est interdit d'utiliser les portables à l'école et que cela complique la mise en place de la méthode. Il faut reconnaître que ce n'est pas toujours facile de motiver les profs qui travaillent toujours de la même façon et qui refusent de suivre des formations et que c'est très difficile de changer des pratiques pédagogiques de certains collègues.

Leur conclusion: La formation a été très intéressante pour les professeurs et très motivante pour les élèves, ceux-ci ont montré beaucoup d'enthousiasme lors des activités mais un professeur commente qu'elle peut être utilisée surtout pour vérifier les connaissances des élèves et un autre préfère utiliser cette méthode pour des niveaux simples, par exemple pour travailler le vocabulaire. Les professeurs reconnaissent l'importance de la formation et de la discussion des bénéfices de cette méthode pour bien l'introduire en classe.

Tous ont acquis de nouvelles connaissances sur l'emploi de cette méthode et tandis que le collègue accompagnateur allemand ne sait pas encore s'il va vraiment l'intégrer dans ces classes de langue (à cause

de ses doutes par rapport à la plus-value qu'elle apporte à une acquise profonde de la langue), les autres professeurs sont curieux de l'essayer pour voir si la gamification peut augmenter la motivation de leurs élèves, surtout dans les classes où les élèves commencent à se distancier du français parce qu'il leur semble trop dur.

Tous pensent que les activités mises en place et la formation organisée ont été bien choisies pour offrir un aperçu des possibilités dont on peut profiter en intégrant les éléments de la gamification dans les cours de langues. Par rapport à la divulgation de cette méthode dans l'établissement scolaire allemand, les deux collègues sont d'accord sur le fait qu'ils rencontreront probablement une sceptique générale à l'égard de la technique. Cependant, si l'on garde en mémoire que cette sceptique est souvent seulement causée par le fait que beaucoup de collègues n'ont jamais travaillé avec des outils présentés pendant la rencontre, tous sont optimistes concernant une intégration de cette méthode dans des cours. En outre, l'application de la technologie est si intéressante et motivante pour les élèves qu'on ne peut pas l'ignorer.

### *Entretiens*

En organisant et en suivant la formation sur le tableau numérique, la coordinatrice portugaise a réfléchi à son application et lui a permis de mieux cerner son intégration dans ses cours de français.

Lors de l'entretien, la professeure accompagnante de la coordinatrice finlandaise a affirmé avoir découvert quelques nouvelles applications utiles pour enseigner et apprendre le vocabulaire. Elle a même trouvé surprenantes quelques applications. L'application de cette pratique dans leur établissement scolaire ne produira pas de problèmes car beaucoup de professeurs s'en servent déjà ou bien ils ont une impression positive de la gamification.

#### *Les aspects les plus intéressants de la gamification:*

- La gamification dans l'éducation a toujours été présente dans le but de stimuler la motivation et de faire de l'apprentissage un processus amusant et efficace; Les professeurs reconnaissent que cette méthodologie contribue à motiver les élèves et rend les classes plus intéressantes;
- Quelques outils, comme par exemple Quizlet, sont très utiles par exemple pour réviser le vocabulaire ou commencer un nouveau thème;
- La gamification peut favoriser l'esprit d'équipe, amenant les apprenants à être simultanément dans une posture de collaboration et de compétition;
- La gamification s'appuie sur des concepts que les élèves maîtrisent déjà, dans les jeux vidéo par exemple;
- La gamification part de l'observation des mécaniques de jeu, du pourquoi un jeu est amusant. On cherche ensuite à mettre en œuvre ces mécaniques dans des domaines non-ludiques, pour réaliser divers objectifs. Les mécaniques du jeu amènent le joueur à s'engager dans une activité comme il

s'engage dans peu d'autres tâches. Un joueur peut passer des heures sur un même jeu, y revenir très régulièrement et y prêter plus d'attention qu'à toute autre activité.

- Le jeu est un grand atout pour ce qui est de fournir de multiples façons d'apprendre aux élèves. Selon quelques études, le jeu peut devenir un outil d'enseignement puissant :
  - ✓ **Il captive** : il augmente la rétention d'apprentissage grâce à la partie aventure qui transforme l'apprentissage en quelque chose de divertissant et d'attractif pour les apprenants.
  - ✓ **Il favorise la confiance** : avec un jeu, l'utilisateur se détend et augmente sa confiance en lui par rapport à d'autres modes d'apprentissage.
  - ✓ **Il améliore les performances** : les dynamiques de jeu motivent l'apprenant, en augmentant ses efforts et en parvenant à améliorer le développement des compétences.
  - ✓ **Il est basé sur la pratique** : l'apprenant assimile grâce à l'apprentissage expérientiel.
- Le jeu renvoie à la notion de plaisir et donc de motivation. Il fait aussi appel à la collaboration, à la coopération et à la créativité. Il contribue donc à préparer l'apprenant à faire face à des situations imprévisibles en mobilisant des compétences et des stratégies.

#### *Quelques aspects négatifs de la gamification:*

- La gamification d'une séquence pédagogique demande une préparation minutieuse sur le plan du vocabulaire utilisé, du graphisme sélectionné, mais aussi des concepts de jeu sollicités. Ce qui signifie beaucoup de travail pour le professeur; La coordinatrice allemande mentionne le travail que la mise en place des activités exige.
- La gamification peut être utilisée par les élèves comme un jeu, sans qu'ils réfléchissent à l'objectif pédagogique du jeu en question ;
- Parfois professeurs et élèves ont encore du mal à intégrer l'idée que l'on puisse apprendre en s'amusant ;
- Pour pouvoir utiliser ces applications efficacement, il faudrait absolument avoir accès à wifi qui fonctionne et évite la perte de temps ;
- Comme dans d'autres aspects, tout dépend comment la gamification est utilisée en classe et surtout pourquoi elle est utilisée car l'utiliser n'est pas synonyme de succès ;
- Il faut pour bien l'utiliser que les professeurs investissent beaucoup dans la formation professionnelle.

Maria Jacinto

La coordinatrice portugaise