



ISSN 2107-6758

ISSN en ligne 2261-2777

La médiatisation des activités ludiques – un outil efficace et motivant pour un cours à distance

NGUYEN Thi Thanh Huong

Département des langues étrangères - Institut Polytechnique de Hanoï, Vietnam

huong.nguyenthithanh@hust.edu.vn

<https://orcid.org/0009-0009-2456-4410>

Reçu le 17 mars 2023 / Évalué le 25 mars 2023 / Accepté le 06 juin 2023

Résumé

Afin d'animer correctement une classe de français langue étrangère à distance, l'élaboration et la production des ressources numériques et médiatiques multimodales sont indispensables. La médiatisation des activités ludiques est l'une des approches réussies dans nos cours de français à l'Institut Polytechnique de Hanoï. Dans le cadre de cet article, nous aimerions aborder les notions de la médiatisation, des activités ludiques et proposer ensuite la combinaison de ces deux éléments pour développer les compétences des étudiants au cours d'apprentissage. Le questionnaire mené auprès des étudiants bénéficiaires confirmerait nos hypothèses sur son effet positif.

Mots-clés : médiatisation, ludification, compétence

The mediatization of ludic activities - an effective and motivating tool for a distance learning course

Abstract

To animate a distance FLE class effectively, the development and production of multimodal digital and media resources are essential. The mediatization of play activities is one of the successful approaches applied in French lessons at the Hanoi University of Science and Technology. In the context of this article, we would like to discuss the concepts of mediatization, ludic activities and then propose the combination of these two elements to develop the skills of students during learning. The questionnaire conducted with the beneficiary students would confirm our hypotheses on its positive effects.

Keywords : mediatization, gamification, skill

Introduction

La pandémie de Covid-19 a provoqué de nombreuses perturbations dans la vie sociale, économique et culturelle du monde entier. Ces changements communautaires

sont très évidents dans l'environnement éducatif, particulièrement dans les universités, où les apprenants viennent souvent de différentes régions du pays. De nombreuses mesures d'ajustement ont été largement et efficacement appliquées pour assurer l'assiduité des étudiants et maintenir la qualité de l'enseignement. À part l'application généralisée des méthodes d'enseignement à distance à travers différents logiciels d'enseignement tels que *Microsoft Teams*, *Zoom* ou *Google Meet*, certains enseignants ont recouru à des types d'activités ludiques afin de motiver le mieux possible les apprenants, en profitant des outils numériques disponibles.

Dans le cadre de cet article, nous souhaitons partager nos expériences dans l'enseignement totalement à distance du français à l'Institut Polytechnique de Hanoï pendant le 1^{er} semestre de l'année universitaire 2021-2022. Sur la base d'une étude de documents, des applications et d'un questionnaire auprès des classes participantes, composées des étudiants francophones aux niveaux A1 et A2, nous souhaitons mettre en évidence le rôle de l'élaboration et de la production de ressources numériques et médiatiques multimodales, grâce auxquelles les étudiants sont arrivés à acquérir des compétences requises sur le plan linguistique ainsi qu'informatique. Leurs participations actives ont démontré l'apport des activités ludiques proposées en classe de langue. Nous espérons que ces partages vont clarifier la simplicité de l'application et l'efficacité des activités pour que les enseignants soient fermes et prêts à appliquer dans leur enseignement quotidien, non seulement pendant la pandémie.

1. Cadre théorique

1.1. La médiatisation : mise en média et scénarisation

La formation à distance est une formule d'enseignement qui ne demande pas une interaction physique directe entre les enseignants et les apprenants. Elle implique donc un recours à des dispositifs médiatisés. Aujourd'hui, il s'agit principalement des technologies de la communication et de l'information. Charlier et ses collaborateurs (2006 : 475) ont cité plusieurs travaux pour faire remarquer que les auteurs s'accordent sur l'importance du rôle des technologies - au sens large - dans le développement de la formation à distance et nombreux sont ceux qui, au sein de son histoire, mettent en évidence une succession d'étapes dont chacune correspond à un stade de développement des médias et des technologies de l'information et de la communication.

Pour développer toutes les compétences linguistiques dans un cours de langue, l'enseignement à distance est confronté à des multiples difficultés comme le manque de matériel chez les étudiants, la connexion instable et l'interaction

collective irrégulière. Face à ces obstacles, pour assurer le bon déroulement de l'apprentissage, les enseignants cherchent toujours des moyens pour rendre leurs cours (via les plateformes) attrayants et motivants le mieux possible. Ils pensent à faire travailler plus en autonomie les étudiants pour combler les interactions directes en classe. En général, l'approche la plus choisie chez les enseignants est de médiatiser leurs matériels pédagogiques, qui deviendraient alors pratiques, réutilisables et téléchargeables pour faciliter le suivi et l'apprentissage des étudiants. Selon Peraya (2010 : 38) :

La médiatisation désigne le processus de conception, de production et de mise en œuvre de dispositifs de communication médiatisée, processus dans lequel le choix des médias les plus adaptés ainsi que la scénarisation occupent une place importante. Plus précisément, la médiatisation désigne les opérations conceptuelles ainsi que les processus créatifs et techniques qui aboutissent à une « mise en média » des contenus, des connaissances, des informations qui font l'objet de la communication.

Alors, la médiatisation paraît utile dans plusieurs domaines de la vie humaine, surtout dans le champ de la culture. L'éducation y occupe également une place, car la communication est une chaîne de relation bien étroite entre les enseignants et les étudiants. Si la communication passe bien, les savoirs seront bien transmis et les compétences seront bien acquises.

D'un point de vue pédagogique, la médiatisation des contenus pour maintenir correctement la communication, en général, et celle dans un cours à distance, en particulier, exige un travail bien responsabilisé des acteurs. Afin de concevoir ces contenus, il faudrait bien que l'enseignant réfléchisse à la « scénarisation » et aux « processus créatifs et techniques ». Nous allons concrétiser ces notions appliquées dans un cours de langue.

Tout d'abord, on peut trouver l'origine de la scénarisation dans le domaine de l'audiovisuel et de la mise en scène d'un texte écrit théâtral, littéraire ou cinématographique (Henri et al., 2007 : 15). Avec le temps, l'audiovisuel a été introduit dans l'enseignement et il est devenu un moyen pédagogique en classe, servant à présenter les savoirs à l'aide des images et du son pour en faciliter la compréhension. Dans ce contexte, l'enseignant joue « le rôle de « chef d'orchestre » coordonnant en amont la production du message audiovisuel et, dans la classe, animant le va-et-vient entre apprenants, média et savoirs » (2007 : 17). Le « va-et-vient » doit constituer un *processus créatif*, dans le meilleur cas, pour diversifier la production du message audiovisuel. C'est là que les *techniques* interviennent. Nous pouvons constater que plus nous maîtrisons bien les techniques et les outils numériques, plus nous pouvons présenter des productions variées et riches en genre.

L'enseignement à distance nous a obligés à nous familiariser avec des outils numériques, dont les services les plus utilisés étaient la visioconférence, le partage des lectures sous forme des diaporamas et les tests en ligne. Pourtant, plusieurs enseignants cherchent encore d'autres solutions pour créer de multiples activités ludiques et variées en faveur de leurs publics. Cette réalité est fréquente dans le milieu éducatif, où l'on peut témoigner de la créativité et la passion pour le métier des enseignants. Ces derniers s'intéressent à ce que leurs étudiants, sans rester passifs, participent également à la production des ressources numériques. Ainsi, la création des matériels pédagogiques est devenue plus intéressante, car les jeunes d'aujourd'hui sont souvent rapides dans la manipulation des outils numériques. Ils sont très doués pour assimiler de nouvelles technologies et en sont passionnés, pour la majorité. Si les enseignants les encouragent, en leur donnant les possibilités de montrer leurs compétences technologiques, les résultats paraissent parfois très enrichissants.

En effet, la médiatisation permet de donner suite à beaucoup d'« activités sérieuses », qui demandent une préparation soigneuse de l'enseignant et des étudiants. C'est dans ce contexte que l'ingénierie et la professionnalisation de l'apprentissage sont devenues plus actualisées. Les deux côtés (enseignant et étudiant) apprennent à acquérir de nouveaux savoir-faire. Pourtant, comment et avec quelle fréquence les enseignants pourraient-ils demander aux étudiants de participer à la médiatisation des contenus d'apprentissage ? Ces activités doivent-elles être obligatoires ou facultatives, individuelles ou collaboratives ? Ce sont les questions auxquelles nous nous imposons de trouver une réponse dans le cadre du présent travail.

De toute façon, les contenus médiatisés se munissent des points positifs (pratiques, réutilisables, téléchargeables) pour la production et sont indispensables pour les cours à distance. La question suivante porte sur ce qu'on pourrait choisir pour médiatiser : quelles activités seraient intéressantes, efficaces et motivantes pour faire travailler les étudiants ?

1.2. Activités ludiques

Ces derniers temps, la ludification (ou gamification en anglais) des apprentissages connaît un réel essor dans l'enseignement avec l'apparition de diverses pratiques (jeux sérieux, escape game, utilisation de badges...). « La gamification consiste à transposer les mécaniques du jeu dans un domaine non-ludique, pour résoudre des problèmes de la vie réelle ou améliorer une offre. (..) Elle vise alors à rendre plus ludique des activités qui ne sont pas considérées comme des

jeux » (Peraya, 2017). Toujours selon Peraya, ludifier les cours contiennent en eux plusieurs avantages : motiver, développer l'engagement et l'intérêt des étudiants, lutter contre le mauvais stress, favoriser l'entraide, rendre plus agréable, attractif, moins formel ou didactique l'enseignement et personnaliser l'apprentissage grâce à des feedbacks réguliers. Toutes ces caractéristiques sont vraiment captivantes pour les pédagogues praticiens, car la motivation et l'engagement sont deux attitudes qui ont un impact évident sur la réussite des étudiants. Cependant, dans le cadre d'un établissement supérieur, nous savons bien que la programmation est restrictivement définie en raison du temps fixé. Les enseignants se soucient forcément du respect de découpage jusqu'à ce que les jeux n'aient pas ou presque pas de place. Il serait donc important de considérer que les activités ludiques devraient contenir la perspective d'un enjeu, où les apprenants peuvent s'y engager librement et en retirer des impressions agréables pour acquérir des compétences. À cette fin, pour proposer ces activités dans un cours de langue, le scénario de l'activité au service de la programmation serait impérativement à tenir compte.

1.2.2. Comment créer des activités ludiques ?

Comme c'est une activité, où l'on découvre et se découvre, où l'on partage ses pensées, la création demande certainement des critères. Plusieurs pédagogues mentionnent les « ingrédients » suivants¹ :

- appel à l'imaginaire et à l'imagination (évocation, expérience à vivre ou créativité) ;
- manipulations, constructions concrètes ;
- énigmes, surprises, rebondissements, défis, recherches, devinettes, intrigues, ...
- classements, ...

L'une des caractéristiques intéressantes de ces activités est qu'elles favorisent un esprit de coopération et de plaisir partagé plutôt que la compétition. Les participants se complètent mutuellement pour accomplir les missions.

1.2.3. Comment exploiter les activités ludiques ?

En effet, le sens profond d'une activité ludique peut être différent pour chaque participant : les enjeux peuvent être multiples puisque la personne est souvent impliquée à différents niveaux. C'est un point fondamental à reconnaître dès le début du lancement.

Nous constatons que, bien que les activités soient intégrées dans la programmation, la motivation et l'intérêt des étudiants ne sont pas les mêmes. Ces éléments dépendent de la disposition intérieure de la personne, de sa disponibilité et certainement de sa personnalité. Il est alors indispensable de mettre en place un remue-méninges pour clarifier le scénario d'apprentissage et celui d'encadrement. Il y a encore une chose à prévoir également : que les jeux ne doivent pas être obligatoires, si nous souhaitons que l'effet ludique de l'activité ne soit pas modifié. Un autre facteur intéressant est de choisir les activités adaptées à un public, son niveau de langue, ses points forts et ses intérêts. Il est aussi souhaitable que celles-ci soient diversifiées pour développer plusieurs compétences langagières chez les apprenants. Parfois, lors d'un remue-méninges, les enseignants découvrent de nouvelles idées proposées par les étudiants et seraient prêts à modifier les règles de jeux. Ces jeux sont applicables dans différentes classes sans rester toujours les mêmes.

2. Médiatisation des activités ludiques

2.1. En quoi la médiatisation des activités ludiques permet-elle de développer les compétences des étudiants ?

Pour un semestre d'enseignement totalement à distance, le fait de combiner la médiatisation des matériels pédagogiques et la ludification des apprentissages nous paraît une bonne solution pour motiver et faire travailler les étudiants² (Voir note 2, figure 1).

Selon Decamps (2014 : 67), *le scénario pédagogique est un ensemble structuré et cohérent constitué de deux parties : le scénario d'apprentissage et le scénario d'encadrement. Les fonctions du scénario d'apprentissage sont de décrire les activités d'apprentissage, leur articulation dans la séquence de formation, les ressources mises à disposition et les productions qui sont attendues. Le scénario d'encadrement quant à lui, précise les modalités d'intervention, des acteurs de la formation, tuteurs et étudiants, dans le processus de soutien à l'apprentissage.*

Ainsi, nous pensons que les composants de la combinaison des deux éléments de notre enseignement peuvent être illustrés par la figure 1, dont les participants sont les étudiants, travaillant seul ou en équipe, et le tuteur est l'enseignant. Pour aboutir à un produit médiatisé, il faut préparer deux scénarios, selon lesquels l'enseignant dispose des outils pour accompagner les étudiants via le tutorat avec différentes modalités d'intervention, tandis que les étudiants ont une série d'étapes à passer d'après le scénario d'apprentissage. Dans ce scénario, l'enseignant précise le moment à introduire, des objectifs pédagogiques à atteindre, des outils

linguistiques à mobiliser et des compétences requises. Une fois que le scénario est défini, l'enseignant présente aux étudiants des outils numériques/logiciels comme moyen de médiatisation. Enfin, lors de la réunion-bilan (du « debriefing »), tous les étudiants peuvent présenter leurs produits et font des échanges et commentaires.

Pendant le semestre écoulé, nous trouvons que la combinaison de ces deux moyens a apporté des résultats surprenants, permettant de créer une ambiance d'apprentissage dynamique et riche en matériels numériques. Nous aimerions citer et souligner ici quelques avantages pour l'enseignement/apprentissage des langues étrangères.

2.1.1. Les activités ludiques médiatisées attirent l'attention des apprenants et les aident à aimer ce qu'ils sont en train d'apprendre.

Concernant l'acquisition du lexique, pour tout niveau, au lieu de donner une liste de mots nouveaux pour la lecture d'un texte ou la préparation d'une production écrite, nous demandons aux étudiants d'élaborer un vocabulaire, classé en catégories thématiques. Par exemple, pour les sujets « voyage », « tourisme durable », les groupes sont invités à préparer une carte mentale (à l'aide de la fonctionnalité *Smart Art* de *Microsoft Word* ou d'un logiciel spécialisé) pour présenter toutes les idées liées au sujet. La conception de ces produits montre la compétence de recherche d'informations et de sélection d'idées des étudiants. Par ailleurs, ce type d'activité est très bien mené en groupe, il représente une formidable source de motivation et permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives.

2.1.2. Le ludique suscite l'imagination et la créativité des apprenants.

Les caractéristiques comme la fiction, la narration et le récit sont des éléments précieux pour ludifier une activité d'apprentissage. L'enseignant pourrait en profiter pour encourager les apprenants à faire semblant, à simuler, à prétendre ou à imaginer qu'ils sont ailleurs ou qu'ils sont quelqu'un d'autre. Par exemple, pour le niveau A1, nous avons demandé aux étudiants de créer individuellement des cartes postales virtuelles pour raconter un voyage dans une ville française. Pour réaliser cette activité, les étudiants ont eu à imaginer un voyage dans un lieu jamais visité ; ils devaient chercher des informations sur les monuments, le temps, la cuisine et les rencontres avec des habitants. Avec les outils comme *PowerPoint*, *Canva*³ ou *Popcarte*⁴, les cartes sont créées plus facilement, elles sont très informatives et originales. Plusieurs étudiants ont dit que ce type d'activité

leur avait permis de travailler non seulement la langue, mais aussi de développer la créativité et les compétences informatiques. De plus, via ce type de devoir, l'aspect culturel dans l'apprentissage d'une langue étrangère a été introduit doucement et harmonieusement.

2.1.3. Les activités ludiques facilitent l'apprentissage de la langue.

Elles font partie des moyens pédagogiques qui servent à faciliter l'apprentissage du français langue étrangère (FLE) et à motiver les apprenants. Nous savons que faire travailler l'oral à distance est toujours une mission difficile pour les enseignants, à cause des conditions précédemment mentionnées. Alors, nous avons demandé aux étudiants de créer eux-mêmes des podcasts. Pour mener à bien cette activité, la préparation était très importante. Nous avons fait discuter sur le plan, les outils linguistiques et l'évaluation finale⁵ (voir note 5, figure 2, un exemple de plan).

Les étudiants ont été invités à enregistrer un podcast et à le partager dans un dossier commun. De cette façon, les étudiants ont pu développer non seulement la prononciation, mais aussi la capacité de raconter des faits, d'exprimer les émotions et le devoir est devenu moins stressant, plus agréable, car les étudiants avaient la liberté de préparer et de s'exprimer sans craindre de parler en public, s'ils sont encore aux petits niveaux.

2.1.4. L'emploi de ces activités contribue à apporter la vie quotidienne en classe de FLE et fait sortir les apprenants du cadre habituel de cours qui engendre, quelquefois, la monotonie chez eux.

Normalement, pour une activité de l'expression orale (proposer une sortie), l'enseignant répartit ses étudiants en salles de sous-commission (*breakout rooms*). Au lieu de faire préparer un jeu de rôle comme d'habitude, nous avons demandé aux étudiants tout d'abord d'utiliser l'interface de leur smartphone pour élaborer des échanges puis partager ces écrans comme support de jeu et enfin jouer en groupe dans chaque salle. Les étudiants ont accepté volontiers de le préparer, car cette façon a permis de modifier la modalité, le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt des apprenants. Ils ont eu la possibilité de travailler la production orale (PO) et la production écrite (PE) en même temps.

2.1.5. Ces activités favorisent également la communication et donnent la possibilité aux apprenants de faire des échanges.

Pour le niveau plus élevé - A2, nous avons proposé la création des affiches, abordant des sujets polémiques comme « Comment faire pour se sentir bien en classe? », ou « Cinq ingrédients du bonheur ». Les produits étaient impressionnants. Les étudiants ont réussi à partager leur raisonnement et illustrer les idées avec des textes, des images soigneusement sélectionnées. De plus, la présentation de ces affiches a constitué une occasion de faire un exposé et d'organiser un débat sur toutes les propositions. On voit ainsi que l'entraînement du discours argumentatif a un support plus attrayant, beaucoup mieux à suivre que les textes argumentatifs linéaires. De plus, ces affiches servent encore à illustrer d'autres leçons et encouragent à la fois l'imagination et la créativité des jeunes.

2.2. L'animation et l'évaluation dans la mise en place d'activités ludiques médiatisées

Comme animation, dans une classe de FLE, afin de mettre en place une activité ludique médiatisée, tout d'abord, il est important que l'enseignant maîtrise bien des outils numériques. Comme c'est lui qui prend toujours l'initiative de proposer des activités, il devrait préparer le scénario, déterminer les règles de jeu. Normalement, l'enseignant peut créer des activités qui ne se trouvent pas dans le programme d'études pré-établi, mais selon nous, il vaut mieux adapter les activités en respectant le programme fixé, car cela préserve une harmonie de l'ensemble et aide les étudiants à progresser selon les objectifs du *Cadre européen commun de référence* (CECR) définis. La consigne doit se composer des objectifs à atteindre et des outils numériques disponibles. Pour les petits niveaux, parfois les exemples sont envisageables pour que les étudiants assimilent plus rapidement les techniques.

Les activités peuvent être réalisées individuellement ou en groupe. Quand il s'agit des activités collaboratives, il faudrait désigner les chefs de groupe, car ceux-ci vont gérer la réalisation de l'activité au sein des groupes et le respect du délai. Nous donnions souvent la liberté de choisir le chef de groupe aux participants, et c'était une bonne idée. En réalité, pour chaque activité en groupe, les jeunes ont choisi différents chefs en tenant compte des compétences linguistiques ou techniques du chef.

Pour l'évaluation finale, il est nécessaire d'informer une grille d'évaluation dès le lancement. Au cours de la réalisation, les interventions de l'enseignant doivent être assez régulières. Les étudiants ont souvent besoin de les consulter pour

finaliser le devoir. Ce sont des remarques pour chaque production et des pistes de correction. Pourtant, ce n'est pas lui qui est le seul évaluateur. Nous organisons fréquemment des présentations, à la suite desquelles les camarades de classe peuvent donner leurs avis, participer à un vote pour classer les productions en ordre de préférence. Ainsi toute la classe est impliquée, les échanges sont enrichissants et encourageants pour ce nouveau format d'activité. Certains participants trouvent ces séances très productives, parce qu'ils ont la chance d'apprendre des nouvelles choses chez leurs amis.

2.3. Analyse du questionnaire

Pour cette recherche, les activités ludiques médiatisées ont été mises en place pendant tout le 1^{er} semestre. Selon nos observations, les activités individuelles ont été les plus réalisées, tandis que les devoirs demandant une préparation un peu compliquée comme la création des affiches étaient bien appropriés juste vers la fin du semestre. Un questionnaire a été envoyé pour mieux connaître les avis et les propositions des étudiants⁶.

Nous avons reçu 40 réponses, dont 25 du niveau A1 et 15 du niveau A2. Nous avons découvert que ceux du niveau A2 étaient les plus motivés pour participer à ces activités.

En effet, 100 % des répondants trouvent que les activités ludiques via le numérique sont indispensables pour l'apprentissage à distance, parce qu'elles mobilisent plusieurs compétences, favorisent plus l'apprentissage et stimulent la créativité. Ces avis partagés ont confirmé totalement les objectifs que nous nous sommes définis. La majorité des enquêtés (90 %) croient que ces activités les ont aidés à améliorer l'acquisition des mots nouveaux, des connaissances grammaticales, la prononciation et les compétences de travailler en groupe. L'effet positif majeur de ces activités dans une classe de langue française est qu'elles suscitent la recherche d'informations chez les étudiants, en les poussant à enrichir des connaissances non seulement linguistiques, mais aussi informatiques et particulièrement culturelles. Certains étaient bien contents d'avoir l'occasion de découvrir des nouveautés dans un cours de français sans être obligés de suivre des cours avec des approches déjà habituelles. Pour eux, les deux compétences clés PO et PE sont les meilleures pour appliquer ce type d'activité. Pourtant, tout en confirmant les points forts des activités ludiques via le numérique, près de la moitié des répondants (48,5 %) ont déclaré que ces activités ne doivent pas être menées de façon obligatoire. Selon eux, si toutes les activités sont obligatoires, ils ont l'impression de travailler à contrecœur, voire sous pression. C'était aussi une affirmation de nos hypothèses.

Nous avons encouragé les étudiants à y participer sans les imposer. Comme récompense, les participants sont badgés pour l'assiduité.

En tant qu'enseignants, nous aimerions bien savoir si nos accompagnements étaient suffisants et efficaces. Grâce à ce questionnaire, nous découvrons que les jeunes, apparemment très forts en outils numériques, attendent toujours nos soutiens tant sur le plan linguistique que sur le plan technique. En effet, deux tiers souhaitent recevoir les deux types de soutiens tandis qu'un tiers manifeste seulement de l'intérêt pour des aides d'ordre linguistique. Cela montre une exigence évidente pour les enseignants : eux aussi, devraient développer leurs compétences informatiques pour mieux accompagner les étudiants de cette génération.

Comme suggestion, la plupart de nos étudiants voudraient avoir plus de jeux en ligne, et les autres, plus d'activités de création de vidéo et de bandes dessinées. Ces suggestions nous étonnent assez fort, car nous trouvons ainsi que plusieurs étudiants sont prêts à s'investir dans des activités beaucoup plus difficiles et demandant plus de temps, malgré leur emploi du temps très chargé. Nous allons réfléchir à une meilleure animation prochaine.

Conclusion

Un semestre d'enseignement/apprentissage totalement à distance nous a amenée à (re)confirmer l'importance de plus en plus forte de la médiatisation des matériels pédagogiques. Ces matériels constituent un support inévitable pour la mise en place des cours, qui peut être renforcé et amélioré par la scénarisation des activités ludiques. Pour le public d'étudiants, les activités ludiques ne restent plus que des jeux, mais deviennent des activités vraiment sérieuses, traitant toutes les compétences langagières. Dans cette optique, les enseignants améliorent également leurs compétences numériques afin d'accompagner les étudiants, développer leur créativité et faire aimer plus la langue et la culture enseignée. Ce sont des objectifs d'une classe de langue que tout enseignant souhaite atteindre. Via les activités ludiques médiatisées, les étudiants bénéficient des opportunités à développer des compétences transversales en travaillant en équipe et des compétences informatiques, qui leur sont nécessaires et utiles dans leurs études ainsi que dans leur vie professionnelle future. Leurs produits finaux contribuent à l'enrichissement des ressources pédagogiques, qui seront toujours réutilisables et consultables pour les sessions suivantes. Il est, enfin, important de préciser que les approches appliquées seraient réajustées pour être mieux appropriés à différents publics et les sujets seraient de plus diversifiés pour répondre davantage aux besoins des apprenants. Vu les expériences vécues, nous croyons que ce type d'activité est également

applicable et efficace pour les cours en présentiel ou en format hybride, car la numérisation éducative est devenue incontournable de nos jours et l'autonomie d'apprentissage est l'une des compétences requises chez les jeunes. C'est dans ce contexte que nous continuons à effectuer des expérimentations et recherches pour proposer un cadre de formation plus professionnalisant dans l'avenir.

Bibliographie

- Charlier, B., Deschryver, N., Peraya, D. 2006. Apprendre en présence et à distance. Une définition des dispositifs hybrides. *Lavoisier*, 4(4), p. 469-496.
- Decamps, S. 2014. *La scénarisation pédagogique d'activités collaboratives en ligne* [Université de Mons Faculté de Psychologie et des Sciences de l'Éducation].
- Henri, F., Compte, C., Charlier, B. 2007. La scénarisation pédagogique dans tous ses débats... *Internationale des Technologies en Pédagogie Universitaire*, p. 14-24.
- Peraya, D. 2010. Des médias éducatifs aux environnements numériques de travail : Médiatisation et médiation. *Médiations (Chapitre 1)*, p. 35-48.
- Peraya, D. 2017. *De l'école parallèle... À l'edutainment*. [En ligne] : <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:99278> [consulté le 15 novembre 2022].
- Silva, H., Brougère, G. 2017. « Jouer pour apprendre une langue étrangère : concert à 16 voix ». *Synergies Mexique*, n° 7, p. 51-62. [En ligne] : https://gerflint.fr/Base/Mexique7/silva_brougere.pdf [consulté le 15 novembre 2022].

Notes

1. Les activités ludiques (ulg.ac.be).
2. Figure 1: Médiatisation des activités (figure créée par NTT Huong) : <https://drive.google.com/file/d/1wkcm3-HaYhdQnoAXht5f2DtaluwRlfQt/view?usp=sharing>
3. Collaborate & Create Amazing Graphic Design for Free (canva.com)
4. Faire-part et Cartes Photos personnalisés - Popcarte
5. Figure 2 : Un exemple de préparation d'une production orale - Raconter un parcours (figure créée par NTT Huong) : https://drive.google.com/file/d/1SKfG-Xmh-rBzRiHy-DfnEDdny2MlNUb/view?usp=drive_link
6. Nous les remercions de leur collaboration.