



**Game** n

# ***Apprendre la langue par les jeux pour les personnes migrantes et réfugiées***

***Résultats du projet numéro 1***

***Guide méthodologique à l'attention des professeurs et formateurs  
Inclure les jeux dans les méthodes d'apprentissage linguistiques***



**Cofinancé par  
l'Union européenne**



# ***Apprendre la langue par les jeux pour les personnes migrantes et réfugiées***

***Résultats du projet numéro 1:***

***Guide méthodologique à l'attention des professeurs et formateurs – Inclure les jeux dans les méthodes d'apprentissage linguistiques.***



Cofinancé par  
l'Union européenne



Game on © 2022 is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.  
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

# Table des matières

<b>Introduction</b> .....	<b>5</b>
<i>Informations générales</i> .....	5
<i>Le projet Game On</i> .....	6
<b>1. Introduction des jeux dans l'apprentissage des langues</b> .....	<b>9</b>
1.1 <i>Les jeux dans le processus éducatif d'apprentissage des langues</i> .....	9
1.2 <i>Comment intégrer et sélectionner des jeux au sein du processus d'apprentissage</i> .....	10
1.3 <i>L'efficacité des jeux dans l'apprentissage des langues</i> .....	12
1.4 <i>Astuces pour un entraînement réussi</i> .....	13
<b>2. Recherche sur l'utilisation des jeux dans l'apprentissage des langues</b> .....	<b>15</b>
2.1 <i>Résultats de la recherche documentaire dans tous les pays</i> .....	15
2.2 <i>Conclusions de la recherche documentaire par pays</i> .....	15
<b>2.3 Résultats des groupes de discussions</b> .....	<b>21</b>
2.3.1 <i>Résultats des groupes de discussion enseignants</i> .....	21
2.3.2 <i>Résultats des groupes de discussion migrants</i> .....	22
<b>3. Structurer son apprentissage</b> .....	<b>25</b>
3.1 <i>Pourquoi l'apprenant devrait-il être au centre d'un processus d'apprentissage ?</i> .....	27
3.2 <i>Quels sont les besoins réels des personnes migrantes et réfugiées en matière d'apprentissage des langues ?</i> .....	29
3.3 <i>Défis à relever dans le cadre du travail avec les groupes vulnérables</i> .....	32
<b>4. Comment et pourquoi introduire des jeux dans une formation linguistique destinée aux migrants et aux réfugiés ?</b> .....	<b>35</b>
<b>5. Compétences des formateurs</b> .....	<b>41</b>
5.1 <i>Compétences non techniques</i> .....	41
5.2 <i>Compétences numériques pour les formateurs</i> .....	44
<b>6. Les jeux GAME ON</b> .....	<b>49</b>
6.1 <i>Nos jeux et où les trouver</i> .....	49
6.2 <i>Méthodes et outils d'évaluation</i> .....	49
6.3 <i>Évaluer l'efficacité des jeux</i> .....	51
6.4 <i>Les avantages multidimensionnels des jeux</i> .....	53
<b>References</b> .....	<b>57</b>



# Introduction

## Informations générales

- Le projet GAME ON - Jeux d'apprentissage des langues pour les personnes migrantes et réfugiées est un projet Erasmus + cofinancé.
- Il propose une approche innovante, basée sur des jeux d'apprentissage non formels, favorisant l'inclusion sociale des personnes migrantes et réfugiées par l'apprentissage d'une langue étrangère, en se concentrant sur les dialogues quotidiens dont les personnes adultes ont besoin dans leurs interactions sociales habituelles.
- En outre, l'objectif spécifique de GAME ON est de développer des méthodologies d'apprentissage des langues par le jeu pour les personnes migrantes et réfugiées de niveau A1/A2, en utilisant des approches d'apprentissage non formelles et de renforcer la capacité des professeurs de langues à utiliser des jeux dans l'apprentissage des langues.

## Les partenaires du projet

- iberika education group gGmbH (Germany) – Coordinateur de projet
- Elan Interculturel (France)
- AINTEK SYMVOULOI EPICHEIRISEON EFARMOGES YPSILIS TECHNOLOGIAS EKPAIDEFISI ANONYMI ETAIREIA (Greece)
- CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO "DANILO DOLCI" (Italy)
- FAM Y LIAS. Recursos para la diversidad (Spain)

## Les groupes cibles

Le projet s'adresse à deux groupes cibles principaux :

- Groupe cible 1 : Les premiers groupes cibles sont les personnes migrantes et réfugiées qui apprennent une langue étrangère.
- Groupe cible 2 : Les seconds sont les éducateurs des personnes migrantes, les formateurs en langues et les prestataires d'éducation, les établissements d'enseignement et les apprenants.

## Les résultats du projet

- **GUIDE MÉTHODOLOGIQUE SUR L'APPRENTISSAGE DES LANGUES PAR LES JEUX** : Le guide méthodologique définit le cadre de l'introduction de l'apprentissage par les jeux dans les cours de langue. Il s'adresse aux enseignants et aux formateurs qui enseignent les langues aux personnes primo arrivantes . Le guide fournit un soutien théorique et pratique aux professeurs de langues, qui enseignent la langue locale i.
- **PROGRAMME DE FORMATION DES ENSEIGNANTS** : Un programme de formation visant à renforcer la capacité des professeurs de langues à intégrer des jeux dans leurs cours de langues étrangères, en répondant aux besoins d'apprentissage des personnes migrantes et réfugiées par le biais de méthodologies d'apprentissage informelles et basées sur le jeu.
- **DÉVELOPPEMENT DE JEUX D'APPRENTISSAGE DES LANGUES POUR LES NIVEAUX A1/A2** : Des jeux d'apprentissage linguistique qui seront utilisés et mis en œuvre pendant les cours de langue avec les personnes primo-arrivantes, développés autour des thèmes de la vie personnelle et quotidienne.

## Le projet Game On

Lorsqu'ils se retrouvent dans un nouveau pays, les personnes primo-arrivantes sont confrontées à une réalité bouleversante qui affecte à la fois leur bien-être mental et sentimental. Être un étranger dans un nouveau pays dont vous ne parlez ni ne comprenez la langue peut être terrifiant.

Les personnes primo-arrivantes sont confrontées aux difficultés de la vie quotidienne, à la discrimination et au chômage, du moins jusqu'à ce qu'ils restent dans le pays pendant un certain temps, qu'ils commencent à apprendre la langue et qu'ils aient le sentiment d'avoir un avenir plus prometteur.

L'apprentissage d'une nouvelle langue peut être assez difficile pour la plupart des gens dans des circonstances normales. Le fait d'être un réfugié ou un migrant complique encore les choses. Ces deux groupes de personnes ont absolument besoin d'apprendre la langue du pays dans lequel ils vivent afin de communiquer et de commencer à se construire une vie. L'introduction de la notion de jeu dans le processus d'apprentissage pourrait changer la donne pour de nombreux apprenants migrants et réfugiés, avec d'excellents résultats.

La mise en œuvre des caractéristiques et des pratiques des jeux dans le processus d'apprentissage des langues est une technique efficace, d'autant plus si les jeux sont spécifiquement créés pour aider les apprenants dans leur vie quotidienne, en construisant un vocabulaire utile pour faire face à des situations pratiques.

Les jeux ne sont pas seulement un outil d'apprentissage, ils suscitent également l'intérêt, l'enthousiasme et la volonté de développement personnel, tout en renforçant l'esprit d'équipe et le sentiment d'appartenance. Les jeux d'apprentissage des langues peuvent être à la fois un outil d'enseignement et un instrument de motivation, dont les adultes qui se sont retrouvés dans une situation vulnérable ont grandement besoin.

Les personnes primo-arrivantes ont besoin de se sentir partie intégrante du pays dans lequel ils vivent et de pouvoir communiquer afin de devenir des membres actifs de la société et de notre monde en constante évolution. Ils doivent absolument avoir la possibilité d'apprendre d'une manière intéressante, pratique et inspirante afin de progresser, de trouver des forces et de développer des compétences pratiques. Qu'il s'agisse de savoir comment prendre un rendez-vous chez le médecin, comment commander de la nourriture, comment exprimer ses sentiments et comment s'aider soi-même et sa famille, les jeux linguistiques peuvent devenir le moyen d'offrir ces connaissances.

La principale innovation du projet concerne le transfert de connaissances linguistiques non pas par les moyens traditionnels, mais par des méthodes qui ressemblent à des jeux. Par conséquent, l'innovation principale du projet GAME ON est l'avantage motivationnel. Nous pensons que la nouvelle méthode basée sur le jeu total présente des avantages différents des méthodes traditionnelles d'enseignement des langues au niveau de l'engagement, car le plaisir et la motivation ne sont pas présents dans les autres méthodologies. Étant donné que le principal problème du groupe cible de ce projet est le nombre élevé d'abandons, la création d'une motivation est un point fort et une innovation de notre projet.

L'apprentissage des langues par le jeu permet d'atteindre plusieurs objectifs en même temps. L'utilisation de jeux permet aux apprenants adultes de respirer et de se détendre, d'entrer en contact avec d'autres personnes, de socialiser et de se sentir bien. Grâce à l'utilisation de jeux d'apprentissage basés sur des situations, les apprenants obtiendront des résultats d'apprentissage sociaux et interculturels, ils se familiariseront avec la culture, l'éthique, les valeurs et le mode de vie locaux, des éléments importants pour briser les stéréotypes. Les jeux encourageront la créativité, favoriseront les compétences en communication, motiveront les apprenants, réviseront et développeront l'apprentissage.



# 1. Introduction des jeux dans l'apprentissage des langues

## 1.1 Les jeux dans le processus éducatif d'apprentissage des langues

L'intégration des jeux dans le domaine de l'éducation s'est étendue à l'apprentissage des langues, dépassant l'image traditionnelle des enfants qui s'amuse tout en apprenant. Cela nous incite à considérer leur applicabilité aux apprenants adultes, en particulier lorsqu'il s'agit de répondre aux besoins uniques des personnes migrantes et réfugiées dans un pays étranger. Ces personnes recherchent non seulement un sentiment de sécurité dans leur nouvel environnement, mais ont également besoin de maîtriser un vocabulaire essentiel pour faciliter leur vie quotidienne.

L'utilisation de jeux dans le processus éducatif est étayé par diverses théories et philosophies éducatives qui soutiennent son efficacité. Voici une analyse de quelques théories et philosophies clés qui s'alignent sur le concept de l'utilisation des jeux dans l'éducation :

### 1. Le constructivisme :

La théorie : Le constructivisme postule que les apprenants construisent activement leurs connaissances par le biais d'expériences, d'interactions et de réflexions. L'apprentissage est considéré comme un processus de construction de sens.

Application : Les jeux éducatifs s'alignent sur les principes constructivistes en permettant aux élèves d'explorer, d'expérimenter et de faire des choix dans un environnement de jeu. Les apprenants construisent leurs connaissances en résolvant des problèmes et en découvrant de nouvelles informations dans l'univers du jeu.

### 2. L'apprentissage basé sur l'expérience :

Théorie : La théorie de l'apprentissage par l'expérience, souvent associée à David Kolb, met l'accent sur l'apprentissage par des expériences concrètes, la réflexion et l'application des connaissances.

Application : Les jeux constituent un environnement riche pour l'apprentissage par l'expérience. Les élèves participent à des expériences pratiques dans le cadre

du jeu, réfléchissent à leurs actions et à leurs décisions, et appliquent ce qu'ils ont appris pour relever des défis.

### 3. L'apprentissage à travers le jeu :

Philosophie : L'apprentissage par le jeu, souvent associé à l'éducation de la petite enfance, met l'accent sur l'importance du jeu pour favoriser la créativité, la résolution de problèmes et les compétences sociales.

Application : Les jeux éducatifs intègrent des éléments ludiques qui encouragent l'exploration, la créativité et l'expérimentation, conformément à la philosophie selon laquelle l'apprentissage doit être agréable et ludique.

### 4. Les intelligences multiples :

Théorie : La théorie des intelligences multiples d'Howard Gardner suggère que les individus possèdent différents types d'intelligence, notamment linguistique, logico-mathématique, spatiale et interpersonnelle.

Application : Les jeux peuvent répondre aux diverses intelligences en proposant différents défis et en offrant aux élèves la possibilité d'exceller dans les domaines où ils sont naturellement enclins, ce qui favorise une expérience d'apprentissage plus personnalisée.

## 1.2 Comment intégrer et sélectionner des jeux au sein du processus d'apprentissage.

Tout d'abord, en tant qu'éducateur, il est essentiel de définir l'objectif de l'intégration des jeux dans votre programme d'apprentissage des langues. En clarifiant vos intentions, vous rationaliserez votre processus de sélection, en veillant à ce que le jeu choisi corresponde à la fois à votre style d'enseignement et aux besoins d'apprentissage de vos élèves.

Avant d'introduire un jeu dans votre classe, une préparation minutieuse est essentielle. Un manque de préparation peut facilement se traduire par une expérience chaotique en classe. Pour éviter cela, suivez les étapes suivantes :

**Présélection** : Avant le début de votre cours, choisissez soigneusement un jeu qui s'intègre parfaitement à vos objectifs d'apprentissage quotidiens.

**Familiarisation** : Il est conseillé de jouer vous-même au jeu choisi. Cette expérience directe vous permettra de vous assurer que vous comprenez parfaitement les

règles et que vous pouvez les expliquer clairement à vos élèves.

Lors de la sélection des jeux, gardez à l'esprit ces critères importants :

**Adaptez vos jeux à votre public** : Assurez-vous que les jeux que vous choisissez sont adaptés à l'âge et au niveau de vos élèves.

**Respectueux et inclusifs** : Sélectionnez des jeux sans contenu insultant ou sexiste, afin de promouvoir un environnement d'apprentissage respectueux et inclusif.

**Conception attrayante** : Optez pour des jeux au design captivant qui suscitent l'intérêt et la motivation de vos élèves.

**Esthétiquement agréable** : Choisissez des jeux visuellement attrayants, faciles à regarder, qui créent une atmosphère d'apprentissage agréable.

**Facteur d'intérêt** : Donnez la priorité aux jeux qui sont intrinsèquement intéressants et qui peuvent retenir l'attention de vos élèves.

**Facilitez la communication** : Choisissez des jeux qui encouragent la communication et l'échange d'idées, même s'ils ne sont pas parfaits sur le plan linguistique.

**Améliorer la grammaire et le vocabulaire** : Optez pour des jeux qui renforcent les capacités de vos élèves en termes de grammaire, de vocabulaire courant et de compétences numériques.

**Favoriser la cohésion** : Enfin, choisissez des jeux qui rassemblent votre classe et, surtout, qui aident vos apprenants à atteindre leurs objectifs d'apprentissage linguistique.

Outre l'avantage évident d'acquérir du vocabulaire, des phrases et des expressions nouveaux, la décision d'incorporer des jeux dans votre programme d'apprentissage des langues doit tenir compte de plusieurs considérations importantes :

- Cultiver l'empathie et la connexion avec les autres : Les jeux peuvent servir de passerelle pour entrer en contact avec vos apprenants, en particulier ceux qui sont confrontés à des circonstances difficiles. Si un élève a du mal à comprendre la langue ou à participer activement, le choix d'un jeu agréable et simple peut renforcer son engagement. Il est essentiel de comprendre les préférences et les besoins de chaque apprenant pour instaurer la confiance et créer un environnement accueillant.
- Améliorer la cohésion du groupe : Les jeux jouent un rôle essentiel dans la promotion d'une atmosphère sûre et cohésive au sein de la classe, réduisant ainsi le risque d'abandon.
- Résultats d'apprentissage ciblés : Évitez la tentation de surcharger un seul jeu avec de nombreux objectifs d'apprentissage. Cela pourrait submerger les

élèves et saper leur confiance. Concentrez-vous plutôt sur un ou quelques objectifs d'apprentissage spécifiques pour chaque jeu.

- Fixer des objectifs réalistes : Gardez à l'esprit que chaque pas en avant dans l'apprentissage d'une langue est une réussite importante pour vos élèves. Fixez des objectifs réalisables, commencez par des jeux simples et encouragez-les et soutenez-les en permanence.
- Pertinence pratique : Commencez par des jeux qui ont des applications pratiques dans la vie de tous les jours. Cette approche facilite non seulement l'acquisition de la langue, mais permet également aux étudiants de s'acquitter de tâches quotidiennes telles que faire des courses ou se sentir plus en sécurité dans leur nouveau pays.
- Complexité grammaticale progressive : Commencez par des jeux qui renforcent les structures grammaticales de base. Au fur et à mesure que les étudiants deviennent plus compétents, introduisez progressivement des concepts grammaticaux plus complexes.
- Comprendre vos apprenants : Prenez le temps de comprendre les caractéristiques et les préférences uniques de votre groupe d'apprenants. Adaptez vos choix de jeux pour créer un environnement d'apprentissage confortable et inclusif.
- Favoriser le confort et la confiance : Sélectionnez des jeux qui correspondent aux centres d'intérêt de vos élèves afin de les rendre plus à l'aise et plus confiants pendant les cours.

Avant tout, maintenez un plan clair, adaptez votre approche pédagogique aux besoins de vos étudiants migrants et construisez une base solide pour l'apprentissage de la langue. La cohérence, la préparation et l'alignement sur vos objectifs d'apprentissage sont les éléments clés d'une intégration réussie des jeux dans votre stratégie d'enseignement des langues.

### **1.3 L'efficacité des jeux dans l'apprentissage des langues.**

Les avantages de l'utilisation des jeux dans les environnements d'apprentissage ont été reconnus par de nombreux chercheurs. Grâce à la ludification, les apprenants apprécient le processus et se concentrent sur l'obtention de récompenses. Les apprenants sont soulagés du stress et apprécient le processus. Voici quelques avantages :

- Une augmentation de la satisfaction et de la performance des apprenants. Lorsque les apprenants reçoivent des récompenses ou des réalisations, ils augmentent leurs performances et leur envie d'apprendre davantage.
- Un renforcement du processus de communication. Grâce aux jeux, les

apprenants sont encouragés à interagir avec les autres, à accomplir des tâches qui font partie du processus, renforçant ainsi leurs compétences en matière de communication.

- Une augmentation de l'engagement et de l'implication. Les formateurs peuvent créer des expériences et utiliser des éléments de jeu qui engagent pleinement les apprenants. Lorsque les stagiaires ont le sentiment d'être impliqués de manière positive dans le processus, ils deviennent des participants actifs.
- Une amélioration de la rétention des connaissances, ce qui peut également contribuer au développement de compétences spécifiques. L'aspect ludique des techniques de jeu aide les apprenants à assimiler plus rapidement ce qu'ils ont appris.

L'intégration de jeux et de stratégies de ludification dans des contextes éducatifs a démontré qu'elle pouvait renforcer la motivation, la satisfaction, la communication, l'engagement et l'acquisition de connaissances, ce qui conduit en fin de compte à des expériences d'apprentissage plus efficaces et plus agréables.

## 1.4 Astuces pour un entraînement réussi

Pour que la formation des adultes soit couronnée de succès, il convient de prendre en considération plusieurs éléments clés, en tenant compte des caractéristiques et de la situation particulières des apprenants adultes. Analysons ces points :

- **Respect des expériences et des opinions individuelles** : Les apprenants adultes apportent au programme de formation une richesse d'expériences de vie et des perspectives diverses. Les éducateurs doivent reconnaître et respecter ces antécédents, même lorsqu'ils sont confrontés à des individus au caractère bien trempé. Ce respect jette les bases d'un environnement d'apprentissage positif où les apprenants se sentent valorisés.
- **Reconnaissance des responsabilités des adultes** : Les adultes jonglent souvent avec de multiples responsabilités, telles que le travail, la famille et les tâches quotidiennes. Ces responsabilités peuvent avoir un impact sur leur capacité à s'engager dans un programme de formation et sur leur état émotionnel pendant les sessions de formation. La création d'un environnement d'apprentissage amical, positif et engageant peut aider les apprenants à se concentrer sur la formation malgré les défis de la vie.
- **Clarté et simplicité de l'enseignement** : Les sujets et les compétences complexes peuvent être décourageants pour les apprenants adultes. Les formateurs doivent s'efforcer d'expliquer les concepts de la manière la plus simple et la plus claire possible. Cette approche favorise la compréhension

et la confiance des apprenants.

- **Enseignement inclusif** : l'inclusivité est cruciale dans l'éducation des adultes. Les éducateurs doivent veiller à ce que tous les participants, quel que soit leur âge ou leur origine, se sentent inclus et valorisés en tant que membres de la communauté d'apprentissage.
- **Évaluation des compétences de l'apprenant** : Il est essentiel de comprendre les différents niveaux de compétences au sein du groupe. L'identification des compétences des apprenants permet aux éducateurs d'adapter le rythme et la complexité de la formation pour répondre aux divers besoins des participants.
- **Mettre l'accent sur l'objectif final** : formuler clairement les objectifs de la formation et les avantages que les apprenants en retireront à la fin du cours est un puissant facteur de motivation. En renforçant régulièrement ces objectifs, les apprenants restent motivés et désireux de poursuivre leur parcours de formation.
- **Utilisation de l'humour** : l'humour est un outil précieux dans l'éducation des adultes. Il aide les éducateurs à établir un lien avec les apprenants, à maintenir leur attention et à créer une expérience d'apprentissage plus agréable. Une touche d'humour peut rendre le processus d'apprentissage plus engageant et plus mémorable.
- **Organisation et efficacité** : Il est essentiel d'être bien préparé et organisé pour enseigner efficacement. Les éducateurs doivent avoir une compréhension claire du sujet et une approche structurée pour l'enseigner. Cette organisation favorise un processus d'apprentissage plus fluide et minimise la confusion.
- **Établir des relations** : Il est essentiel d'établir un lien personnel avec les apprenants. Montrer un intérêt sincère pour leurs histoires, leur offrir un soutien et leur faire sentir qu'ils sont les bienvenus et valorisés peut améliorer l'expérience d'apprentissage dans son ensemble. Cette touche personnelle favorise un sentiment d'appartenance et de confiance au sein de la communauté d'apprentissage.

L'intégration de ces considérations dans la mise en œuvre des programmes d'éducation et de formation des adultes contribue à créer un environnement d'apprentissage propice et favorable.

En respectant les antécédents individuels, en tenant compte des responsabilités des adultes, en simplifiant l'enseignement, en favorisant l'inclusion et en maintenant l'engagement, les éducateurs peuvent faciliter des expériences d'apprentissage efficaces pour les apprenants adultes.

## **2. Recherche sur l'utilisation des jeux dans l'apprentissage des langues**

### **2.1 Résultats de la recherche documentaire dans tous les pays**

Pour obtenir des informations précieuses, les partenaires du projet ont mené des recherches documentaires approfondies, en s'appuyant sur l'état de l'art et les ressources existantes pour informer leurs efforts.

Les recherches documentaires menées par les partenaires du projet GAME ON ont mis en lumière le potentiel significatif des jeux dans le processus d'apprentissage des langues. Elle a révélé que les jeux peuvent stimuler l'engagement de l'apprenant, améliorer ses compétences linguistiques et lui offrir des expériences d'apprentissage personnalisées. Cependant, des défis et des considérations sont également apparus, soulignant la nécessité d'une planification et d'une intégration minutieuses dans les contextes éducatifs.

Les résultats de cette recherche servent de base aux phases suivantes du projet GAME ON, qui impliquent le développement de ressources d'apprentissage des langues basées sur le jeu et de lignes directrices pratiques pour les éducateurs. En s'appuyant sur les résultats de l'étude documentaire, le projet vise à créer des outils d'apprentissage des langues innovants et efficaces qui exploitent le pouvoir des jeux au profit d'apprenants de tous horizons et de tous niveaux de compétence.

### **2.2 Conclusions de la recherche documentaire par pays**

#### **En Allemagne**

En raison de l'approche communicative dans l'enseignement de l'allemand en tant que deuxième langue, les jeux d'apprentissage ont gagné beaucoup d'importance et sont devenus une partie intégrante des formations des enseignants. Cependant, dans les publications de l'Institut Goethe, qui constituent le cadre des cours d'intégration et des formations d'enseignants, il y a étonnamment peu de déclarations, et seulement très peu spécifiques, sur l'utilisation des jeux dans l'enseignement des langues.

Dans le programme-cadre des cours d'intégration, Kaufmann décrit les participants aux cours d'intégration comme des groupes très hétérogènes

en termes d'origine, de durée et d'intensité de la scolarité, ainsi qu'en termes d'expérience dans l'apprentissage des langues étrangères. En conséquence, les apprenants ont également des expériences et des attitudes différentes à l'égard des jeux d'apprentissage en classe. Il existe également de grandes différences et des variations individuelles dans la motivation personnelle à apprendre, d'où la nécessité de promouvoir la motivation, car sans expériences d'apprentissage positives, les participants ne feront pas les efforts nécessaires pour s'améliorer (Kaufmann, 2016).

### **En France**

La recherche documentaire menée par les partenaires du projet GAME ON a mis en lumière le potentiel important des jeux dans le processus d'apprentissage des langues. Elle a révélé que les jeux peuvent stimuler l'engagement des apprenants, améliorer les compétences linguistiques et fournir des expériences d'apprentissage personnalisées. Cependant, des défis et des considérations sont également apparus, soulignant la nécessité d'une planification et d'une intégration minutieuses dans les contextes éducatifs.

Les résultats de cette recherche serviront de base aux phases ultérieures du projet GAME ON, qui comprendront le développement de ressources d'apprentissage des langues basées sur des jeux et des lignes directrices pratiques pour les éducateurs. En tirant parti des connaissances acquises grâce à la recherche documentaire, le projet vise à créer des outils d'apprentissage des langues innovants et efficaces qui exploitent le pouvoir des jeux au profit d'apprenants de tous horizons et de tous niveaux de compétence.

### **En Italie**

En Italie, l'une des premières publications contenant cet outil a été *Didattica Dell'italiano a Stranieri* (Enseignement de l'italien aux étrangers) en 1994. Au cours des vingt dernières années, l'enseignement des langues en Italie a connu plusieurs changements, au même titre que ce qui s'est passé dans le monde entier : parmi les nouveautés les plus importantes, il y a l'introduction d'un cadre de référence tel que les niveaux de certification communs de l'UE, ainsi que les innovations apportées par Internet et les applications, qui permettent d'utiliser différents types de médias et de textes<sup>1</sup>. Lorsque la *Didattica Dell'italiano a Stranieri* (Enseignement de l'italien aux étrangers) est apparue en 1994, elle a totalement changé la perspective de l'apprentissage de la langue pour les migrants<sup>2</sup>. L'école italienne choisit la perspective interculturelle pour tous les élèves, à tous les niveaux : enseignement, disciplines, programmes, relations, vie de classe (et pas seulement les mesures compensatoires spéciales destinées aux élèves «étrangers»).

Non seulement la façon dont l'italien est enseigné a changé, mais les étudiants ont également changé : les personnes qui veulent apprendre l'italien sont de plus en plus nombreuses, non seulement en raison de l'arrivée de nouveaux migrants, mais aussi en raison du nombre croissant d'étudiants étrangers en Italie<sup>3</sup>. Ainsi, pour des millions de personnes, l'italien est devenu non seulement une langue utile, mais aussi une langue indispensable à apprendre<sup>4</sup>. Comme il a été dit précédemment, les changements dans la manière d'enseigner les langues ont permis d'inclure parmi toutes les méthodologies l'apprentissage par interaction, qui a un énorme potentiel dans le domaine du divertissement éducatif et de l'enseignement de l'art et de la culture<sup>5</sup>. En raison de la numérisation forcée et rapide de la société, les jeux numériques sont plus populaires que jamais parmi les jeunes adultes pour l'apprentissage des langues. Les migrants sont motivés pour apprendre de nouvelles langues lorsqu'ils arrivent dans un nouveau pays, et l'apprentissage des langues par le biais de jeux est l'approche pédagogique la plus efficace pour l'intégration des migrants dans un nouveau contexte socioculturel. Dans les contextes européens actuels, il est nécessaire de connaître plusieurs langues, quel que soit le degré de maîtrise, ce qui constitue une liberté supplémentaire dans un monde ouvert et une nécessité.

L'un des plus grands problèmes pour les étudiants qui apprennent l'italien est la structure de l'italien vers leur langue maternelle et le manque de rétroaction des mots, c'est-à-dire l'impossibilité d'obtenir une traduction immédiate pendant les cours, la plupart des migrants parlent des dialectes de leur pays qui ne sont pas disponibles dans les applications numériques<sup>11</sup>.

Les jeux sont organisés en fonction d'objectifs pédagogiques et sont principalement utilisés dans l'environnement scolaire. Cependant, les enseignants manquent de ressources pour utiliser les jeux dans l'apprentissage des langues, mais ils les ont eux-mêmes créés et adaptés en fonction de critères organisationnels et de critères de contenu qui coïncident avec les apprenants spécifiques.

### **En Grèce**

L'enseignement du grec comme langue étrangère est un domaine relativement récent pour la linguistique grecque. Ceci est principalement dû au fait que le grec moderne n'était pas enseigné comme deuxième langue/ langue étrangère à un large éventail d'étudiants jusqu'à récemment. Au cours des vingt dernières années, l'apprentissage du grec en tant que deuxième langue étrangère a suscité un intérêt considérable, principalement en raison de l'afflux croissant d'immigrés et de réfugiés en Grèce.

Par conséquent, en raison de l'intérêt relativement récent pour l'apprentissage du grec en tant que deuxième langue étrangère, les enseignants et les stagiaires sont confrontés à certaines difficultés. La principale difficulté réside dans le fait que le matériel pédagogique disponible pour l'enseignement du grec comme deuxième langue/ langue étrangère est limité, car une grande quantité de matériel pédagogique n'a pas été compilée et collectée dans le passé (Tsangadas, 2017 : 7). Par conséquent, le choix de matériel pédagogique est relativement limité.

### **En Espagne**

Au niveau national espagnol, une série de réunions nationales sur l'enseignement de l'espagnol en tant que deuxième langue a débuté en 2003, la plus importante étant «Enseigner l'espagnol aux immigrants», organisée par l'Institut Cervantes. Depuis cette rencontre, plusieurs autres réunions ont été organisées sur ce thème, dont le manifeste de Santander de 2004 et les propositions d'Alicante de 2006.

Le manifeste de Santander sur l'enseignement des secondes langues aux immigrants et aux réfugiés a été validé par différents acteurs du secteur, notamment des enseignants, des ONG, des syndicats, l'administration de l'éducation et des universités. L'objectif de ce document était de réfléchir et d'échanger des points de vue sur les lignes à suivre dans les processus d'enseignement et d'apprentissage de nouvelles langues aux immigrants et aux réfugiés.

Parmi les différents points soulevés, il est nécessaire de concevoir des cours spécifiques pour les adultes en fonction de leurs intérêts particuliers et en tenant compte de leurs différents niveaux de formation et de qualification professionnelle. À cette fin, il est nécessaire d'envisager l'enseignement des langues secondes à des fins générales et professionnelles.

### **Concernant les jeux utilisés pour l'apprentissage des langues dans la plupart des pays :**

En raison des nouvelles technologies et de l'accès à l'internet pour chaque individu, l'utilisation d'applications basées sur des jeux pour l'apprentissage des langues est devenue une tendance pertinente. De nos jours, outre les jeux plus traditionnels, il existe également de nombreux jeux vidéo, qui motivent non seulement pour le divertissement mais aussi pour l'apprentissage des langues, en particulier les jeunes migrants sur leur téléphone intelligent et d'autres appareils.

Ces dernières années, les jeux vidéo ont été reconnus comme un outil puissant pour l'apprentissage de nouvelles langues, suscitant l'intérêt des apprenants.

Voici quelques exemples de jeux utilisés pour l'apprentissage des langues dans la plupart des pays partenaires :

- Les jeux de rôle
- Les jeux de mots
- Les jeux pour améliorer la communication orale et écrite
- Les jeux avec des règles
- Les jeux de dés et de société
- Les chansons
- Les applications pour apprendre des langues



## **2.3 Résultats des groupes de discussions**

---

### **2.3.1 Résultats des groupes de discussion enseignants.**

En Grèce, les éducateurs pensent que des jeux bien ciblés peuvent être bénéfiques pour toutes les matières. Le choix des jeux dépend des caractéristiques du public, notamment de sa familiarité avec le sujet, de son niveau d'expérience et de son aisance avec les activités physiques. Les jeux sont considérés non seulement comme utiles, mais aussi comme essentiels dans la plupart des cours, et plus particulièrement dans les cours de langues. Lorsqu'ils sont utilisés efficacement, les jeux peuvent apporter un élément d'amusement, de plaisir et d'apprentissage constructif dans les cours. Ils constituent un outil puissant dans l'enseignement des langues, en favorisant une atmosphère détendue et en facilitant l'apprentissage par le biais d'activités agréables. Les jeux favorisent également la cohésion d'équipe et créent un environnement d'apprentissage accueillant qui incite les apprenants à revenir.

En France, il existe un consensus sur le fait que les jeux peuvent être intégrés dans différentes matières, qu'il s'agisse de grammaire, de culture ou d'autres sujets. Cependant, il y a un débat considérable sur le moment de la mise en œuvre du jeu dans le processus d'apprentissage, qui peut être aussi crucial que le choix de la matière. Certains éducateurs préfèrent utiliser les jeux avant les cours de grammaire pour introduire les concepts et lancer le processus d'apprentissage. D'autres optent pour des jeux au milieu d'une leçon pour changer le rythme de la classe, regagner l'attention des élèves ou maintenir l'intérêt. En outre, certains enseignants intègrent les jeux immédiatement après la leçon principale pour évaluer la rétention et la compréhension, tandis que d'autres les utilisent comme outil de récapitulation et d'évaluation après quelques semaines. Les inconvénients potentiels de l'utilisation des jeux sont la complexité des instructions, l'excitation excessive qui perturbe l'environnement d'apprentissage, la nécessité d'un matériel de jeu élaboré, l'hésitation des élèves à apprendre par le jeu et la possibilité que certains apprenants se sentent exposés dans certains jeux de rôle, ce qui nécessite un engagement en faveur de l'inclusivité.

En Allemagne, les enseignants soulignent l'efficacité des jeux dans l'enseignement de divers aspects d'une langue étrangère. Les jeux de société, en particulier, sont très efficaces pour les débutants dans l'enseignement de la grammaire et du vocabulaire, tandis que les exercices physiques facilitent l'apprentissage des parties du corps et que les récits améliorent les capacités d'expression orale à des niveaux plus avancés. Les jeux sont reconnus comme des outils précieux au cours du processus d'apprentissage, offrant des avantages pour la grammaire, le vocabulaire, la phonétique et l'expression orale.

## 2.3.2 Résultats des groupes de discussion migrants.

A travers les groupes de discussion organisés par les partenaires, un effort pour établir les besoins actuels de formation des migrants a été fait. Au cours des groupes de discussion organisés, une exploration des besoins actuels de formation des migrants a été entreprise. Les conclusions résumées de ces discussions sont les suivantes :

### *Aspects difficiles des langues :*

- Le groupe a identifié la grammaire française, la gestion des temps, la prononciation et la distinction des sons et des mots similaires comme des défis importants.
- La timidité et le manque de confiance en soi à l'oral ont été des obstacles pour certains participants.
- Les verbes, la distinction des voyelles (par exemple, e - i - o - u), l'écriture, les accents, le vocabulaire, les verbes réguliers et le présent ont été cités comme des domaines de difficulté.
- Certains participants ont trouvé la langue espagnole relativement facile, mais ont insisté sur l'importance de la pratique.
- Les mots se terminant par «-on» ont été considérés comme difficiles.
- L'écriture et la lecture ont posé des problèmes à certains, et les temps du passé et du futur ont été difficiles pour d'autres.
- Les différences entre la langue italienne et les langues maternelles des participants et sa complexité inhérente ont rendu l'apprentissage difficile.

### *Objectifs d'apprentissage les plus utiles :*

- Les participants ont souligné l'importance d'apprendre la langue du pays d'accueil pour trouver un emploi et interagir efficacement dans la vie quotidienne, notamment en faisant des achats ou en s'engageant dans la communauté locale.
- L'apprentissage de la langue est considéré comme un moyen de s'intégrer dans la société, de gagner en indépendance et de se sentir autonome.
- La communication avec les autres, la compréhension de la rationalité de la langue et la maîtrise de la langue sont considérées comme les aspects les plus utiles.
- Les participants ont souligné que la compréhension de la rationalité de la langue était cruciale mais difficile.

### **Méthodes d'apprentissage préférées :**

- La plupart des participants ont privilégié la conversation avec des locuteurs natifs comme meilleur moyen d'apprendre une nouvelle langue.
- Les interactions quotidiennes avec des amis de langue maternelle sont considérées comme très efficaces.
- Les autres méthodes comprenaient l'écriture, la lecture de livres ou de journaux, l'écoute de musique et l'utilisation d'internet ou d'applications d'apprentissage des langues.
- L'écriture est considérée comme une méthode particulièrement efficace pour l'apprentissage des verbes et des mots.
- Les expériences de la vie réelle, telles que le travail, la navigation dans les rues, la compréhension des panneaux de signalisation et les voyages, sont considérées comme précieuses pour l'acquisition des langues.
- L'utilisation d'Internet, d'applications et de jeux, ainsi que le visionnage de films sous-titrés dans la langue d'origine ont également été mentionnés.
- La constance et l'apprentissage intensif dans un environnement de groupe sûr ont été soulignés comme des approches utiles.

En résumé, les résultats des groupes de discussion mettent en lumière les défis linguistiques auxquels sont confrontés les migrants, leurs motivations pour l'apprentissage et leurs méthodes préférées d'acquisition de la langue. Les résultats soulignent l'importance de la communication pratique, des expériences de la vie réelle et de l'apprentissage cohérent pour faciliter l'acquisition de la langue chez les migrants.



### 3. Structurer son apprentissage

---

La conception des programmes est un terme utilisé pour décrire l'organisation intentionnelle, délibérée et systématique des programmes (blocs d'enseignement) au sein d'une classe ou d'un cours (Schweitzer Karen, 2019).

L'objectif de la conception du programme est de garantir que les résultats de l'apprentissage sont en totale adéquation avec les résultats de l'analyse des besoins de formation et couvrent, de la manière la plus structurée et la plus efficace possible, l'ensemble du processus éducatif.

Les contenus doivent présenter une progression graduelle et harmonieuse de l'un à l'autre, afin d'atteindre la fonctionnalité de la formation. La conception du programme de formation est d'une importance vitale, car elle est la clé de la mise en œuvre réussie de la formation elle-même. La conception d'un programme de formation doit comprendre.

L'objectif de la formation :

- Donner un contenu du programme d'apprentissage.
- Une structure efficace et attrayante.
- Des méthodes et des techniques d'animation de la formation.
- Des outils d'apprentissage innovants et créatifs.
- Des contenus en adéquation avec les besoins d'apprentissage.
- Des activités d'apprentissage et des exercices adaptés à des groupes cibles spécifiques.
- Des informations actualisées.
- Une méthodologie spécifique et détaillée.
- Des ressources, installations ou équipements et outils nécessaires.
- Une forme adaptable, convenant aux ajouts et aux ajustements futurs.
- Des méthodes efficaces de transfert des connaissances et des compétences.
- Une évaluation.

Le principe fondamental de la conception d'un programme d'apprentissage consiste à répondre efficacement aux besoins établis et actuels. L'analyse des besoins en formation est la pierre angulaire sur laquelle tout programme éducatif est construit et développé. Cela est particulièrement important dans le domaine de la formation des adultes, où l'évaluation des besoins de formation joue un rôle essentiel dans la conception de programmes d'apprentissage qui sont à la fois utiles et rentables.

Il est clair que l'analyse des besoins en formation est un outil méthodologique aux applications polyvalentes, adaptable à divers sujets et domaines d'expertise. Si les spécificités des besoins et des résultats de la formation peuvent varier, le processus et la méthodologie sous-jacents restent cohérents et adaptés, si nécessaire, aux besoins individuels.

En résumé, l'analyse des besoins en formation permet d'atteindre les objectifs suivants :

- Identifier les lacunes existantes en matière de connaissances et envisager le futur niveau de compétence souhaité en termes d'aptitudes, de compétences, de ressources et de capacités.
- Assurer une transition transparente entre les lacunes en matière de connaissances et les programmes de formation complets.
- Constituer la base sur laquelle les initiatives de formation sont construites.
- Évaluer les ressources disponibles, les compétences et les aptitudes actuelles afin de concevoir des programmes d'apprentissage personnalisés adaptés aux besoins individuels.
- Prévoir les défis futurs potentiels et les exigences inattendues.
- Favoriser la créativité et encourager la pensée innovante.
- Cultiver les capacités de réflexion critique et offrir des possibilités de gestion personnelle des problèmes potentiels.
- Favoriser l'innovation et le développement de l'expertise.
- Apporter des solutions aux problèmes existants et garantir l'amélioration des performances futures.
- Souligner l'engagement en faveur de l'amélioration générale et personnelle.
- Démontrer aux parties prenantes l'importance de l'adaptabilité et de l'ajustement à l'évolution des conditions.
- Assurer la pertinence et l'adéquation des programmes de formation.
- Adapter la formation à des besoins spécifiques et individualisés.
- Réduire la probabilité d'échec du programme.
- Renforcer la cohésion de l'équipe car les individus collaborent à la réalisation d'un objectif commun et mutuellement bénéfique.
- Jeter les bases d'une évaluation et d'un perfectionnement futurs des programmes.

### 3.1 Pourquoi l'apprenant devrait-il être au centre d'un processus d'apprentissage ?

Le mot pédagogie vient du grec ancien et signifie littéralement «conduire un enfant vers la connaissance et un comportement éthique» (Cambridge Dictionary Online). Il s'agit de l'étude des méthodes et des activités d'enseignement, qui se réfère principalement à l'éducation des enfants.

Le mot andragogie fait référence aux méthodes éducatives utilisées pour les adultes, mais il n'est pas aussi couramment utilisé lorsqu'il s'agit de définir les principes du processus éducatif. La question principale de la pédagogie a toujours été les relations entre l'enseignant et les étudiants, et les méthodes utilisées pour réaliser le transfert de connaissances et atteindre le résultat souhaité.

Tout au long de l'histoire, des études, des méthodes et des moyens pédagogiques ont été créés, formés, réévalués et modifiés, laissant la place à de nouvelles approches modernes du processus éducatif et pédagogique.

La manière dont les enseignants interagissent avec les étudiants, les méthodes qu'ils utilisent, l'environnement qu'ils créent et les types de liens qu'ils tissent, ainsi que l'éthique générale de chaque époque, ont subi de nombreuses modifications pour arriver jusqu'à aujourd'hui.

L'apprentissage basé sur les compétences est la méthode pédagogique la plus efficace, car elle se concentre sur les compétences existantes des apprenants et vise leurs résultats d'apprentissage personnalisés. Il se concentre sur des compétences spécifiques et vise à les développer progressivement, en fonction du rythme de progression de l'apprenant.

Le processus d'apprentissage suit les besoins des apprenants et non l'inverse. Au lieu de fournir des informations générales et des connaissances abstraites, l'apprentissage basé sur les compétences est à la fois extrêmement cohérent et spécifique, mais aussi flexible, car il s'adapte au niveau de compétences des étudiants et aux résultats d'apprentissage personnalisés.

## ***Il est essentiel, pour plusieurs raisons, de maintenir les personnes migrantes et réfugiées en tant qu'apprenants au centre du processus éducatif pendant la formation linguistique :***

- **Autonomisation :** Le fait de placer les apprenants au centre de leur éducation leur permet de prendre le contrôle de leur parcours d'apprentissage. Cela peut renforcer leur confiance et leur motivation à acquérir de nouvelles compétences linguistiques, qui sont essentielles à l'intégration et à la participation dans leur nouvelle communauté.
- **Apprentissage sur mesure :** Les personnes primo-arrivantes ont des origines linguistiques, des niveaux d'éducation et des expériences de vie différents. En se concentrant sur les apprenants, les éducateurs peuvent adapter le programme et les méthodes d'enseignement aux besoins spécifiques et aux préférences de chacun, en veillant à ce qu'ils progressent à leur propre rythme.
- **Sensibilité culturelle :** L'apprentissage des langues est étroitement lié à la culture. En donnant la priorité aux apprenants, les éducateurs peuvent intégrer la sensibilité et la prise de conscience culturelles dans le programme d'études. Cela aide les apprenants non seulement à acquérir la langue, mais aussi à comprendre et à s'adapter aux normes et aux attentes culturelles de leur pays d'accueil.
- **Pertinence :** Les approches centrées sur l'apprenant permettent aux éducateurs de rendre le contenu plus pertinent par rapport à la vie quotidienne et aux besoins des personnes migrantes et réfugiées. Cela rend l'expérience d'apprentissage plus attrayante et plus pratique, car les apprenants peuvent immédiatement appliquer leurs compétences linguistiques à des situations de la vie réelle, telles que la recherche d'un emploi ou l'accès aux services de santé.
- **Inclusion :** De nombreux migrants et réfugiés peuvent avoir subi des traumatismes, avoir été déplacés ou avoir été confrontés à d'autres difficultés susceptibles d'affecter leur capacité d'apprentissage. Une approche centrée sur l'apprenant prend en compte ces facteurs, en promouvant un environnement d'apprentissage sûr et inclusif où les besoins émotionnels et psychologiques des apprenants sont pris en compte.
- **Renforcer l'auto-efficacité :** Lorsque les apprenants sont activement engagés dans leur éducation, ils développent un sentiment d'appropriation et de responsabilité de leurs progrès. Cela peut conduire à une augmentation de l'efficacité personnelle, qui est la croyance en la capacité d'une personne à atteindre ses objectifs. Une plus grande efficacité personnelle peut conduire

à une meilleure maîtrise de la langue et à une réussite globale dans le pays d'accueil.

- Réussite à long terme : Le fait de placer les apprenants au centre du processus éducatif les aide à devenir des apprenants de langue indépendants. Cela est essentiel pour leur réussite à long terme, car ils peuvent continuer à améliorer leurs compétences linguistiques même après la fin des cours de langue formels.
- Retour d'information et amélioration continue : Une approche centrée sur l'apprenant encourage un retour d'information régulier de la part des apprenants sur leurs expériences éducatives. Ce retour d'information peut être utilisé pour adapter et améliorer le programme, les méthodes d'enseignement et les services de soutien, afin que le programme de formation linguistique reste efficace et réponde à l'évolution des besoins des apprenants.

### **3.2 Quels sont les besoins réels des personnes migrantes et réfugiées en matière d'apprentissage des langues ?**

Après avoir mené les groupes de discussion avec les personnes migrantes et réfugiées, il est devenu évident qu'il existe des domaines spécifiques d'acquisition de la langue qui sont de la plus haute importance pour une intégration et une adaptation réussies.

L'analyse suivante identifie les domaines linguistiques clés qui devraient être couverts pour faciliter l'apprentissage de la langue dans ces domaines cruciaux. Sur la base de ces résultats, nous avons donc créé nos jeux : Santé, Education, Informations pratiques, Loisirs et activités, Aller au marché/dans un magasin, Objets quotidiens, Relations sociales et Logement.

#### **1. La santé :**

La santé est un aspect fondamental de la vie de chaque individu, et une communication claire dans le cadre des soins de santé est vitale. Les jeux linguistiques dans ce domaine se concentrent sur :

- Le vocabulaire et les phrases médicales.
- La description des symptômes.
- La communication avec les professionnels de la santé.
- Le mode de vie sain
- Les situations d'urgence.

## **2. L'éducation :**

L'accès à l'éducation est crucial pour le développement personnel et professionnel. Dans ce contexte, les jeux linguistiques devraient couvrir les points suivants :

- Le vocabulaire lié à l'école.
- La communication avec les enseignants et les camarades de classe.
- Comprendre les instructions données en classe.

## **3. Informations pratiques :**

Pour s'orienter dans un nouvel environnement, il faut comprendre les informations pratiques. Les jeux linguistiques doivent porter sur :

- Les transports et les directions.
- L'accès aux services sociaux.
- Les normes culturelles et l'étiquette.

## **4. Loisirs et activités :**

La pratique de loisirs et d'activités est essentielle à la création de liens sociaux et au bien-être. Les jeux linguistiques devraient couvrir :

- Le vocabulaire lié aux activités ludiques et aux loisirs.
- La planification et la coordination d'événements sociaux.
- La description des intérêts et des préférences.
- La participation à des événements sportifs et culturels.

## **5. Aller au marché/dans un magasin :**

Une communication efficace dans la vie quotidienne inclut les interactions avec les magasins et les marchés. Les jeux linguistiques devraient inclure :

- Le vocabulaire des achats.
- Le marchandage et la négociation des prix.
- Comprendre les étiquettes et les emballages des produits.
- Demander de l'aide dans les magasins.

## **6. Les objets de la vie quotidienne :**

Apprendre à identifier et à nommer des objets courants est une compétence linguistique fondamentale. Les jeux linguistiques devraient consister à :

- Nommer des objets de la vie quotidienne à la maison et dans la vie en communauté.
- Décrire la fonction et l'utilisation des objets.
- Formuler des phrases à l'aide d'objets quotidiens.

## **7. Les relations sociales :**

L'établissement de relations et la socialisation sont des éléments clés de l'intégration. Les jeux linguistiques doivent porter sur :

- Les compétences en matière de conversation.
- Se faire des amis et créer des réseaux.
- Comprendre les normes culturelles dans les interactions sociales.
- Résoudre les conflits et les malentendus.

## **8. Le logement :**

La compréhension du langage lié au logement est essentielle pour obtenir un logement et maintenir une situation de vie stable. Les jeux linguistiques devraient se concentrer sur :

- Le vocabulaire lié au logement.
- La communication avec les propriétaires ou les colocataires.

Les jeux linguistiques adaptés à ces domaines spécifiques, tels qu'ils ont été identifiés par les groupes de discussion avec les personnes migrantes et réfugiées, joueront un rôle essentiel pour aider les nouveaux arrivants à s'intégrer avec succès dans leur pays d'accueil. Ces jeux ne facilitent pas seulement l'acquisition de la langue, ils permettent également aux individus de s'orienter dans les aspects critiques de la vie quotidienne, favorisant ainsi l'autonomie et le sentiment d'appartenance à leur nouvelle communauté. En abordant ces domaines clés, les programmes d'apprentissage des langues peuvent avoir un impact significatif et positif sur la vie des personnes migrantes et réfugiées.

### 3.3 Défis à relever dans le cadre du travail avec les groupes vulnérables

Travailler avec des groupes vulnérables est un défi. Certains apprenants rencontrent de grandes difficultés en raison de leurs origines, de leur histoire, de leur statut dans notre société. Ces difficultés peuvent être liées à l'accès au logement, aux démarches administratives, aux problèmes de santé, au deuil, à la culpabilité, au stress de l'acculturation et à tous les nouveaux aspects de leur nouvel environnement qu'ils doivent appréhender. Malgré le potentiel de réussite de leur parcours, les apprenants peuvent rapidement souffrir de stress chronique avec des niveaux élevés de cortisol produits par le cerveau : à long terme, cette hormone peut provoquer une fermeture cognitive. La capacité d'attention, la concentration, la motivation et l'utilisation de la mémoire à long terme diminuent.

Comment les défis auxquels sont confrontés les nouveaux arrivants affectent-ils leurs capacités d'apprentissage ?

Après leur arrivée dans un pays d'accueil, les nouveaux arrivants sont confrontés à différentes périodes d'espoir et de désespoir. Après le choc de la perte d'un logement, de divers biens et d'une vie sociale dans leur pays d'origine, ils peuvent se retrouver dans un état d'incertitude et d'inquiétude quant à leur avenir. Ils peuvent montrer des signes d'épuisement et des formes d'absence.

Après une période variable, les nouveaux arrivants peuvent entrer dans une période «d'acceptation et de réaction». Ils réorganisent leurs priorités et l'intégration, la santé et l'autonomie deviennent leurs principales préoccupations. À ce stade, l'accompagnement doit les aider à comprendre leur nouvel environnement et à identifier les ressources internes pour faire face au processus d'intégration, d'où l'importance de travailler simultanément sur l'estime de soi et l'autonomisation afin d'obtenir de meilleurs résultats dans tous les domaines. En outre, toute leur attention et toute leur énergie sont consacrées à ces tâches, ce qui laisse peu de temps pour un défi supplémentaire tel que l'apprentissage de la langue, qui est très exigeant sur le plan cognitif. Les nouveaux arrivants peuvent également entrer dans une période où ils recherchent la stabilité financière par le biais de l'emploi. Souvent, les opportunités de travail ne correspondent pas à leur expérience professionnelle passée et la difficulté de trouver un emploi dans des conditions légales devient une nouvelle source d'insécurité et d'inquiétude.

Ils peuvent se trouver dans l'impossibilité de satisfaire certains besoins identitaires (par exemple, le besoin de compétence, d'autonomie ou d'appartenance), ce qui les conduit à un état d'alerte constant qui envoie des signaux de danger au cerveau. Cela peut conduire à l'épuisement professionnel et rendre difficile l'épanouissement.

Outre ces différentes sources de stress, les problèmes administratifs et ceux liés à la demande d'asile ou à la régularisation exigent beaucoup de temps : se rendre à des rendez-vous dans différentes institutions, rassembler des documents, rechercher des services de traduction.

Les nouveaux arrivants passent également leur temps à chercher un logement et à essayer d'obtenir des droits sociaux de base. Les rendez-vous leur sont attribués de manière aléatoire et ils ne peuvent en aucun cas les manquer s'ils veulent poursuivre le processus.

Il existe plusieurs obstacles à la participation aux cours de langue, tels que le manque de services de garde d'enfants, les obstacles financiers, la nécessité de travailler à des heures variables, l'accès aux transports publics, les obstacles liés au genre, etc.

Les défis auxquels sont confrontés les nouveaux arrivants impliquent également un nombre important de choses à apprendre et à comprendre en même temps (la langue, mais aussi des éléments liés aux normes et codes culturels, aux entités et procédures administratives, au système de soins de santé, etc.). Le stress d'acculturation est un concept qui décrit la nécessité d'apprendre à fonctionner et à agir dans un contexte culturel différent : la manière dont les gens se comportent les uns envers les autres, des tâches simples comme faire des achats ou demander des informations deviennent des défis qui peuvent conduire à des malentendus culturels. Cela peut entraîner une menace pour l'identité de l'individu.

Les idées préconçues et les préjugés sont d'autres aspects qui influencent l'apprentissage des nouveaux arrivants. Les idées préconçues que les apprenants et les formateurs ont les uns sur les autres conditionnent considérablement la qualité et les conséquences de leurs interactions. Les préjugés influencent également la façon dont les nouveaux arrivants se perçoivent tant qu'apprenants et peuvent entraîner une baisse de motivation, un manque de confiance et même une impuissance acquise (généralisation d'une situation d'échec à tous les autres aspects de la vie, ce qui a un impact sur les performances de la personne et confirme ainsi ses croyances en matière d'estime de soi).

Parfois, certains nouveaux arrivants doivent faire face à des problèmes de santé mentale et à des traumatismes. Les circonstances de la migration forcée ont des effets profonds sur la santé des personnes et sur leur processus d'intégration dans la société d'accueil. Par exemple, les personnes qui ont fui un conflit armé ou des persécutions présentent des taux plus élevés de stress post-traumatique.

En outre, une corrélation a été démontrée entre les difficultés d'acculturation, un phénomène inévitable dans l'apprentissage, et la détresse mentale.

Ces difficultés, toutes liées à l'incertitude, sont des facteurs de stress très puissants qui peuvent amener le cerveau à produire des niveaux élevés de cortisol sur une longue période. Cette hormone affecte, à long terme, la mémoire, la capacité de concentration, la motivation, etc. Comment apprendre dans ces conditions ?

Comment utiliser les capacités du cerveau de manière optimale, en tenant compte de ces limites dues aux réalités du terrain ?

Chaque formation d'adultes est un défi, comme toutes les formations pourraient l'être. Mais dans le cas de l'enseignement, il faut tenir compte non seulement des adultes, mais aussi de ce groupe cible spécifique de personnes issues d'un milieu totalement différent, qui peuvent avoir des religions et des éléments culturels différents. Par-dessus tout, leur état émotionnel doit être compris et les formateurs doivent au moins essayer de l'améliorer. Le phénomène d'abandon des cours pourrait être l'un des plus grands défis auxquels vous serez confrontés. Par exemple, les femmes qui s'inscrivent à un cours et qui ne sont pas autorisées à le poursuivre.

Certaines religions et cultures peuvent parfois paraître contradictoires, et sont autant de défis auxquels la plupart des éducateurs et des formateurs seront confrontés. C'est pourquoi il est essentiel de créer et de promouvoir des formations linguistiques attrayantes. Les jeux peuvent constituer une étape vers un environnement de classe inclusif qui maintiendra l'intérêt et l'engagement des étudiants. Bien sûr, les jeux ne feront pas de miracles, mais ils constituent un outil d'apprentissage qui favorise la joie et l'inclusion.

## **4. Comment et pourquoi introduire des jeux dans une formation linguistique destinée aux migrants et aux réfugiés ?**

---

Les jeux suscitent l'engagement parce qu'ils sont intrinsèquement agréables. Toutefois, ce plaisir ne se limite pas aux loisirs et aux divertissements ; il peut s'étendre à divers autres contextes, y compris la salle de classe. Lorsque nous proposons des jeux, notre objectif est de rendre l'expérience d'apprentissage aussi attrayante et agréable que le jeu lui-même. Pour y parvenir, nous devons nous pencher sur le concept de «plaisir» et explorer les catégories émotionnelles et expérientielles qui y sont associées.

Les jeux ont une influence notable sur nous, bien qu'ils soient perçus comme de simples sources de divertissement. Qui n'a jamais éprouvé le besoin impérieux de continuer à jouer à un jeu ou la sensation de perdre la notion du temps lorsqu'il est absorbé dans un jeu, qu'il s'agisse de jeux vidéo, de jeux de cartes ou de sports ? En comprenant l'impact profond des jeux, il est facile d'élucider les raisons de leur intégration dans le processus d'apprentissage des langues.

Tout d'abord, parlons de la motivation. Les jeux ont la capacité d'engager les individus dans des tâches qu'ils veulent faire ou qu'ils ne sont pas sûrs de faire, mais dont ils reconnaissent les avantages potentiels. Le plaisir est un élément essentiel de cette motivation. La nature structurée des jeux imprègne le processus d'apprentissage de plaisir, incitant les gens à participer activement et à rester pleinement engagés.

La deuxième raison impérieuse d'utiliser les jeux dans l'éducation est leur polyvalence. Il existe un large éventail de jeux et de techniques de gamification, chacun ayant ses propres éléments et principes de conception. Les jeux sont élaborés de manière complexe et offrent des perspectives inestimables. L'objectif est de décortiquer le fonctionnement de ces mécanismes de jeu et de les adapter pour améliorer le processus d'apprentissage des langues, afin d'obtenir de puissants résultats d'apprentissage.

L'utilisation des jeux dans l'éducation implique non seulement d'apprendre la conception des jeux, mais aussi de s'inspirer de disciplines telles que la psychologie, les techniques d'apprentissage et la motivation. La mise en œuvre de jeux exige une compréhension approfondie des facteurs qui déterminent le comportement humain, que ce soit dans un contexte éducatif, professionnel ou de changement de comportement. Grâce aux jeux, nous pouvons concevoir des modèles qui activent ces aspects du comportement humain, ce qui conduit à des expériences d'apprentissage plus efficaces et plus engageantes.

La mise en œuvre de jeux dans la formation linguistique des personnes migrantes et réfugiées nécessite une méthodologie bien structurée pour garantir l'efficacité, l'engagement et l'acquisition significative de la langue.

Voici une analyse des principales étapes et considérations de cette méthodologie :

### ***Évaluation des besoins de l'apprenant :***

- Diversité des antécédents : Les personnes primo-arrivantes viennent d'horizons linguistiques divers et ont des niveaux de compétence linguistique différents. Évaluez leurs compétences linguistiques existantes et leurs besoins spécifiques afin d'adapter la formation en conséquence.
- Buts et objectifs : Identifier des objectifs clairs d'apprentissage de la langue pour chaque apprenant, en tenant compte de leurs buts, tels que l'emploi, l'intégration ou l'éducation.

### ***Sélection et conception du jeu :***

- Pertinence : Choisissez des jeux qui correspondent aux objectifs d'apprentissage identifiés et qui sont pertinents par rapport aux situations de la vie réelle que les personnes migrantes et réfugiées peuvent rencontrer.
- Sensibilité culturelle : Veiller à ce que les jeux sélectionnés tiennent compte des spécificités culturelles et ne comportent pas de contenu susceptible d'offenser ou d'aliéner les apprenants d'origines diverses.
- Accessibilité : Sélectionner des jeux accessibles aux apprenants ayant différents niveaux de culture numérique et d'accès à la technologie.

### ***Intégration dans le programme d'études :***

- Alignement sur le programme d'études : Incorporer les jeux en tant que composante supplémentaire du programme d'enseignement des langues, en veillant à ce qu'ils soutiennent et améliorent le processus d'apprentissage global.
- Complexité progressive : Introduire les jeux progressivement, en commençant par les plus simples et en incorporant progressivement des jeux plus difficiles au fur et à mesure que les compétences linguistiques des apprenants s'améliorent.

### ***Instruction et conseils :***

- Instructions claires : Fournir des instructions claires et concises pour chaque jeu, en veillant à ce que les apprenants comprennent les règles et les objectifs.
- Rôle de l'instructeur : Former les formateurs sur la manière d'utiliser et d'animer efficacement les jeux dans le cadre du programme d'études, en offrant des conseils et un soutien si nécessaire.

### ***Environnement d'apprentissage basé sur le jeu :***

- Engagement : Favoriser un environnement d'apprentissage engageant et motivant en utilisant les jeux comme moyen de capter l'intérêt des apprenants et d'encourager une participation active.
- Compétition et collaboration : Incorporer des éléments de compétition amicale et de collaboration dans les jeux afin de promouvoir l'interaction entre les apprenants.

### ***Mécanisme de retour d'information :***

- Feedback immédiat : Les jeux doivent offrir aux apprenants un retour d'information immédiat sur leurs performances, ce qui leur permet d'apprendre de leurs erreurs et de s'améliorer.
- Retour d'information de l'instructeur : Les formateurs doivent également fournir un retour d'information constructif et des conseils pour aider les apprenants à progresser.

### ***Variété des types de jeux :***

- Diverses approches : Utiliser une variété de types de jeux, y compris des jeux de vocabulaire, des exercices de jeux de rôle, des histoires interactives et des défis de prononciation, afin d'aborder différentes compétences linguistiques.
- Scénarios de la vie réelle : Concevoir des jeux qui simulent des scénarios de la vie réelle, tels que les courses, les entretiens d'embauche ou les interactions au sein de la communauté, afin d'améliorer les compétences linguistiques pratiques.

### **Évaluation et suivi des progrès :**

- Évaluation : Incorporez des évaluations basées sur le jeu pour mesurer les progrès et les compétences linguistiques des apprenants.
- Plans d'apprentissage individualisés : Utiliser les données d'évaluation pour développer des plans d'apprentissage individualisés, en adaptant la formation aux besoins spécifiques de chaque apprenant.

### **Accessibilité et inclusivité :**

- Options numériques et non numériques : Proposer des jeux numériques et non numériques pour répondre aux besoins des apprenants ayant un accès variable à la technologie.
- Conception inclusive : Veiller à ce que les jeux soient conçus pour être inclusifs et accessibles aux apprenants handicapés ou ayant des besoins particuliers.

### **Communauté et soutien :**

- Interaction entre pairs : Encourager les apprenants à interagir les uns avec les autres, en promouvant un sens de la communauté et du soutien par les pairs.
- Soutien de l'instructeur : Permettre aux apprenants d'avoir accès à des formateurs ou à des mentors qui peuvent les guider et les soutenir tout au long de leur parcours d'apprentissage linguistique.

### **Amélioration continue :**

- Boucle de retour d'information : Recueillir les commentaires des formateurs et des apprenants afin d'améliorer en permanence la sélection et la conception des jeux.
- Évaluation régulière : Évaluer l'impact des jeux sur les résultats de l'apprentissage des langues et procéder aux ajustements nécessaires.

### **Sensibilité culturelle et inclusivité :**

- Sensibilité du contenu : Veiller à ce que le contenu des jeux soit sensible à la culture et respectueux des différents milieux.
- Conception inclusive : Prendre en compte les besoins de tous les apprenants, y compris ceux des populations marginalisées ou vulnérables.

### **Suivi et évaluation :**

- Suivi des progrès : Suivre en permanence les progrès des apprenants et adapter la formation si nécessaire pour résoudre les problèmes ou combler les lacunes.
- Évaluation de l'efficacité des jeux : Évaluer l'efficacité des jeux pour atteindre les objectifs d'apprentissage de la langue par le biais d'évaluations et de retours d'information continus.

En résumé, la méthodologie de mise en œuvre des jeux dans la formation linguistique pour les personnes migrantes et réfugiées implique un examen minutieux des besoins des apprenants, la sélection et la conception des jeux, l'intégration dans le programme, l'orientation et le soutien, l'évaluation, l'inclusion et l'amélioration continue. En suivant cette méthodologie, les programmes de formation linguistique peuvent utiliser efficacement les jeux comme un outil puissant pour faciliter l'acquisition de la langue et l'intégration des personnes migrantes et réfugiées.



## 5. Compétences des formateurs

### 5.1 Compétences non techniques

Les compétences non techniques sont devenues un outil précieux non seulement pour les éducateurs d'adultes ou les employés du monde entier, mais aussi pour la société dans son ensemble, qui a compris l'importance de l'empathie, de la valeur de la communication et de la contribution à la communauté.

Les formateurs d'adultes constituent un groupe cible spécifique qui devrait utiliser les compétences non techniques au cours de leurs formations. Surtout si les stagiaires sont déjà confrontés à des défis sentimentaux et pratiques dans un nouveau pays.

#### *Compétences en matière de communication*

Une communication efficace est un outil global qui relie les personnes à travers les cultures, les milieux et les expériences. Dans le contexte de la formation linguistique des personnes migrantes et réfugiées, la communication n'est pas seulement une compétence fondamentale, mais aussi une passerelle vers l'intégration et la réussite.

Dans un environnement d'apprentissage, la communication est la pierre angulaire des tâches, des plus simples aux plus complexes. La précision de l'utilisation de la langue joue un rôle crucial pour transmettre clairement les idées et éviter les malentendus. La politesse et le respect dans la communication sont tout aussi essentiels, car ils favorisent une atmosphère positive et de collaboration, ce qui est essentiel pour une acquisition réussie de la langue. Même en période de stress ou de désaccord, le maintien de la politesse et du respect est essentiel pour résoudre les problèmes au sein d'une équipe.

La communication écrite est également un outil puissant, en particulier à l'ère numérique. Un langage clair et précis, une orthographe et une grammaire correctes, ainsi que le respect des règles d'éthique professionnelle sont impératifs dans les formes de communication écrite. La manière dont les éducateurs se présentent est tout aussi importante. Leur attitude, leur positivité et leur professionnalisme contribuent à une communication efficace, en particulier lors des entretiens ou de l'entrée sur un nouveau lieu de travail.

## **Gestion du temps**

Le temps est une ressource précieuse qui, une fois dépensée, ne peut être récupérée. Dans les formations linguistiques destinées aux migrants et aux réfugiés, une gestion efficace du temps est essentielle pour optimiser l'expérience d'apprentissage et atteindre les objectifs d'intégration.

L'organisation est le fondement de la gestion du temps. Une définition claire des tâches quotidiennes et des priorités, associée à la discipline et à l'absence de procrastination, garantit une utilisation efficace du temps. La rapidité d'esprit et la capacité d'adaptation sont des compétences précieuses en cas de revers inattendus, comme c'est souvent le cas dans la vie.

Il est essentiel de faire preuve de réalisme dans la définition des objectifs et des calendriers. La prise en compte des expériences passées, des capacités personnelles et des obstacles potentiels permet de créer des calendriers réalisables. Garder son sang-froid, faire preuve de résilience face aux défis et s'adapter sont autant de composantes essentielles d'une gestion efficace du temps.

## **Résolution de problèmes**

Les compétences en matière de résolution de problèmes sont essentielles dans la formation linguistique des personnes migrantes et réfugiées, car les apprenants sont confrontés à des défis quotidiens et à des complexités dans leur parcours d'intégration.

Dans les environnements de travail, les individus doivent faire face à des malentendus, des erreurs et des obstacles inattendus. Les compétences en matière de résolution de problèmes permettent aux éducateurs de trouver des solutions efficaces et créatives à ces problèmes, aidant ainsi les apprenants à atteindre leurs objectifs. Devenir un expert en résolution de problèmes au sein d'une équipe est inestimable, car cela favorise la confiance et la reconnaissance entre collègues.

## **Créativité**

La créativité est la capacité à générer des idées et des solutions innovantes et non conventionnelles. Dans les formations linguistiques destinées aux migrants et aux réfugiés, cultiver la créativité peut conduire à des méthodes d'enseignement plus efficaces et à un plus grand engagement de la part des apprenants.

La créativité implique une pensée divergente et une rupture avec les normes établies. Elle consiste à trouver plusieurs réponses valables à une question, à

découvrir de nouvelles techniques et à explorer des approches non traditionnelles. Dans notre société technologiquement avancée, la créativité a permis des avancées révolutionnaires dans divers domaines, transformant les rêves en réalité.

La patience et la résilience sont essentielles pour nourrir la créativité. Les personnes créatives voient souvent le monde différemment, recherchant des opportunités là où d'autres voient des défis. Ils remettent en question les stéréotypes, proposent de nouvelles idées et explorent des territoires inexplorés. Transformer ces idées en résultats tangibles est l'essence même de l'innovation.

### ***Intelligence émotionnelle et empathie***

Ces compétences non techniques et leur mise en pratique devraient permettre aux éducateurs d'adultes d'offrir une formation plus efficace et plus inclusive, et s'accordent parfaitement avec l'utilisation des jeux. Lorsqu'ils enseignent à des migrants ou à des réfugiés, les éducateurs d'adultes ne sont pas seulement des enseignants, mais aussi des modèles, des personnes de confiance, et ils sont l'un des premiers liens des stagiaires avec la nouvelle société dont ils sont appelés à faire partie. On ne soulignera jamais assez l'importance du rôle et de la personnalité des éducateurs d'adultes, et les compétences non techniques nous rappelleront d'être gentils les uns envers les autres, d'aiguiser encore plus notre créativité, d'être capables de trouver des solutions aux problèmes et d'être flexibles lorsque les choses ne se déroulent pas comme prévu. La formation aura également un impact considérable sur l'intelligence émotionnelle et l'empathie des formateurs.

Les formateurs qui travaillent en étroite collaboration avec des réfugiés et des migrants acquièrent souvent une meilleure compréhension des origines, des expériences et des défis divers auxquels sont confrontés leurs apprenants. Cette exposition favorise l'empathie, car les formateurs deviennent plus attentifs aux besoins émotionnels et aux sensibilités culturelles de leurs étudiants.

Les formateurs développent une plus grande intelligence émotionnelle en reconnaissant les états émotionnels de leurs apprenants et en y répondant efficacement. Ils deviennent plus habiles à percevoir et à gérer leurs propres émotions tout en comprenant et en ressentant les émotions de leurs étudiants, ce qui est crucial dans un environnement d'apprentissage multiculturel et émotionnellement diversifié. Les sessions de formation avec des réfugiés et des migrants exigent souvent des formateurs qu'ils fassent face à diverses émotions, telles que la frustration, la peur ou le mal du pays. L'intelligence émotionnelle permet aux formateurs d'aborder ces émotions avec sensibilité et d'aider les apprenants à relever les défis de l'acquisition d'une langue.

L'intelligence émotionnelle donne aux formateurs la capacité de gérer leurs émotions dans des situations tendues, ce qui leur permet de désamorcer les conflits et de guider les apprenants vers des solutions constructives.

Les formateurs qui font preuve d'empathie gagnent la confiance et le respect de leurs apprenants. Cette confiance est vitale pour un apprentissage efficace, car les apprenants sont plus enclins à s'ouvrir, à prendre des risques dans la pratique de la langue et à demander conseil lorsqu'ils se sentent compris et soutenus.

Travailler avec des réfugiés et des migrants oblige les formateurs à élargir leurs horizons et à sortir de leur zone de confort. Cela peut conduire à un développement personnel, car les formateurs apprennent des diverses expériences et perspectives de leurs apprenants. Le développement de l'intelligence émotionnelle par le biais des interactions avec les personnes primo-arrivantes peut être bénéfique pour les formateurs, non seulement dans leur vie professionnelle, mais aussi dans leurs relations personnelles, car ils deviennent plus aptes à comprendre et à gérer les émotions dans différents contextes.

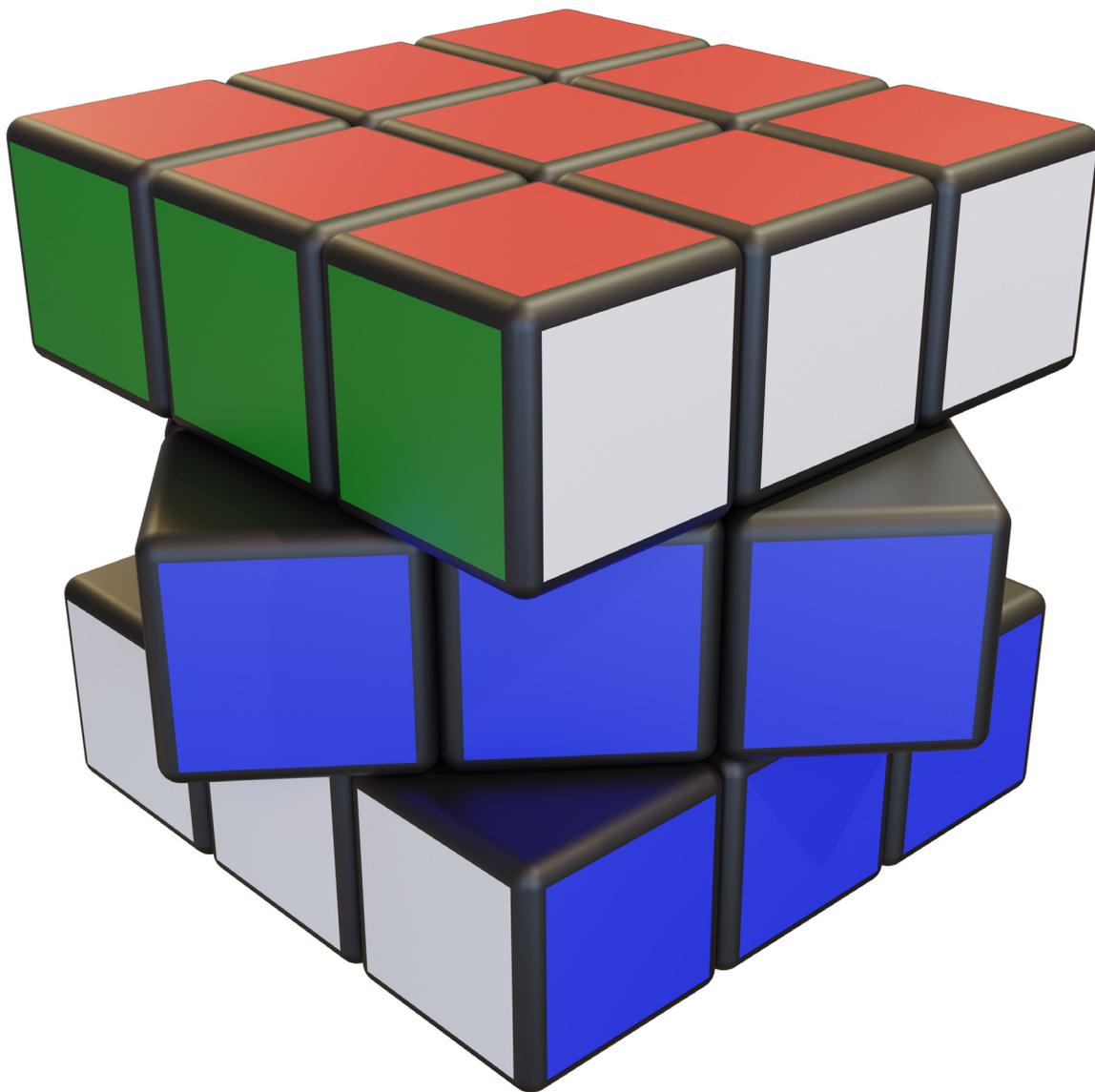
## 5.2 Compétences numériques pour les formateurs

L'acquisition de compétences numériques par les formateurs de programmes de formation linguistique pour les personnes migrantes et réfugiées grâce à l'incorporation de quiz linguistiques en ligne et de jeux de quiz peut présenter plusieurs avantages significatifs :

- L'amélioration des techniques d'enseignement : Les formateurs sont exposés à des méthodes d'enseignement innovantes grâce à l'utilisation d'outils numériques. Ils peuvent explorer des moyens créatifs d'impliquer les apprenants et d'améliorer leurs techniques d'enseignement, ce qui rend le processus d'apprentissage plus efficace et plus agréable.
- La culture numérique : Les formateurs développent leur propre culture numérique et leurs compétences en utilisant des quiz linguistiques en ligne et des jeux de quiz comme supports d'enseignement. Ils deviennent plus habiles à naviguer dans la technologie, ce qui est une compétence précieuse dans l'ère numérique d'aujourd'hui.
- L'extension des ressources : L'accès aux ressources numériques permet aux formateurs d'élargir leur matériel pédagogique au-delà des manuels traditionnels. Cette diversification peut rendre la formation plus attrayante et pertinente, en répondant aux différents styles et préférences d'apprentissage.
- L'adaptation aux apprenants : Les formateurs peuvent suivre les progrès de chaque apprenant grâce à des plateformes numériques. Ils acquièrent des connaissances sur les forces et les faiblesses des apprenants, ce qui

leur permet d'adapter leurs méthodes d'enseignement pour répondre efficacement à des besoins spécifiques.

- Le retour d'information immédiat : Les outils numériques fournissent aux formateurs un retour d'information instantané sur les performances des apprenants dans les quiz et les jeux. Ce retour d'information en temps réel permet aux formateurs d'identifier les domaines dans lesquels les apprenants ont des difficultés et d'y remédier rapidement.
- La flexibilité : L'intégration de jeux et de quiz en ligne offre aux formateurs une plus grande flexibilité dans la planification des cours. Ils peuvent utiliser les ressources numériques pour s'adapter à l'évolution des besoins des apprenants et ajuster le programme en conséquence.



- Une motivation accrue : Les aspects ludiques des quiz et des jeux en ligne peuvent renforcer la motivation des apprenants. Les formateurs peuvent exploiter ces éléments pour créer un environnement d'apprentissage plus engageant et interactif, encourageant la participation active.
- Le développement professionnel : En intégrant des outils numériques dans leurs programmes de formation, les formateurs sont susceptibles de rechercher des opportunités de développement professionnel pour améliorer leurs compétences numériques. Ce développement continu profite à la fois aux formateurs et aux apprenants.
- L'efficacité : L'utilisation de quiz et de jeux numériques peut rationaliser le processus de formation. Les formateurs peuvent automatiser certains aspects de l'évaluation et suivre les progrès plus efficacement, ce qui leur permet de se concentrer davantage sur l'enseignement.
- La collaboration globale : Les formateurs peuvent entrer en contact avec d'autres éducateurs du monde entier par le biais de plateformes en ligne afin de partager les meilleures pratiques et de collaborer à l'amélioration des techniques d'enseignement. Cette perspective globale peut enrichir leurs propres méthodes d'enseignement.
- L'adaptation à l'évolution des besoins : Les formateurs sont mieux équipés pour s'adapter à l'évolution des technologies et des tendances éducatives. Les outils numériques continuant à progresser, les formateurs peuvent rester à la pointe de l'innovation pédagogique.
- La pertinence dans le monde réel : Les formateurs qui intègrent les outils numériques dans leur enseignement peuvent mettre l'accent sur la pertinence des compétences numériques dans le monde réel pour les personnes migrantes et réfugiées. Cette démonstration pratique encourage les apprenants à adopter l'alphabétisation numérique pour la vie quotidienne et les opportunités futures.
- L'amélioration de l'évaluation des programmes : Les plateformes numériques fournissent souvent des données sur les performances et l'engagement des apprenants. Les formateurs peuvent utiliser ces données pour l'évaluation du programme, ce qui les aide à identifier les domaines à améliorer et à affiner leurs stratégies d'enseignement.

En résumé, l'intégration de quiz linguistiques en ligne et de jeux de quiz dans les programmes de formation linguistique pour les personnes migrantes et réfugiées profite non seulement aux apprenants, mais permet également aux formateurs d'acquérir de précieuses compétences numériques. Cette transformation peut conduire à des programmes de formation plus efficaces, plus engageants et plus adaptables qui préparent mieux les formateurs et les apprenants à réussir dans un monde de plus en plus numérique.



# Email

All ▾

More ▾

COMPOSE

- Inbox (169)
- Starred ▾
- Sent Mail
- Drafts (10)
- Notes
- More ▾

- ★ me.customer (2) Re : company info ...
- ☆ email (no subject) ...
- ☆ me.friends (6) Re : 2 new notifica ...
- ☆ customer no.249 Re : company info ...
- ☆ me.customer (2) Re : company info ...
- ☆ me,customer Meeting today ...
- ☆ Join us New Sign-in on Computer ...
- ☆ me.customer (1) Re : On 23 October at 09:00, ...
- ☆ email What do you think so far? ...
- ☆ customer no.001 company info ...
- ☆ customer (no subject) ...
- ☆ me,customer we want some ...
- ★ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ email (no subject) ...
- ☆ me.friends (6) Re : 2 new notifica ...
- ☆ customer no.249 Re : company info ...
- ☆ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ me,customer Meeting today ...
- ☆ Join us New Sign-in on Computer ...
- ☆ me,customer (1) Re : On 11 Sep at 11:00, ...
- ☆ email What do you think so far? ...
- ☆ customer no.001 company info ...



1-100 of 346 < > 🔍



## 6. Les jeux **GAME ON**

### 6.1 Nos jeux et où les trouver

Nous sommes ravis d'annoncer que tous les jeux passionnants et le matériel d'accompagnement développés dans le cadre du projet GAME ON sont désormais téléchargeables sur le site web de notre projet. Que vous soyez un éducateur, un apprenant en langues ou simplement une personne intéressée par l'intersection entre le jeu et l'acquisition des langues, notre plateforme en ligne est votre porte d'entrée vers un monde de ressources innovantes et attrayantes.

<https://gameonproject.eu>

<https://gameonproject.eu/results>

### 6.2 Méthodes et outils d'évaluation

L'évaluation de l'impact des jeux dans la formation linguistique des personnes migrantes et réfugiées est cruciale pour plusieurs raisons, notamment l'évaluation de l'efficacité de la formation, l'amélioration de l'expérience d'apprentissage et la garantie que les ressources sont utilisées de manière efficace. Voici une analyse des raisons pour lesquelles l'évaluation est importante et quelques outils et méthodes pour évaluer l'impact de ces jeux :

#### **Importance de l'évaluation :**

- Évaluation des résultats de l'apprentissage : L'évaluation permet aux formateurs de déterminer si les apprenants en langues ont atteint les résultats d'apprentissage escomptés. Elle permet de déterminer si les jeux ont contribué à la maîtrise de la langue et au développement des compétences.
- Efficacité des méthodes de formation : L'évaluation aide les formateurs à identifier les jeux et les méthodes d'enseignement les plus efficaces pour faciliter l'apprentissage des langues. Ces informations peuvent guider la conception des cours et les stratégies d'enseignement à l'avenir.
- Adaptation et amélioration : En évaluant l'impact des jeux, les formateurs peuvent identifier les domaines dans lesquels les apprenants ont des difficultés ou excellent. Ce retour d'information leur permet d'adapter le

matériel et les méthodes de formation afin de mieux répondre aux besoins des apprenants.

- Gestion des ressources : L'évaluation aide les formateurs à répartir judicieusement les ressources. Elle garantit que le temps et les ressources sont investis dans les jeux et les activités qui donnent les meilleurs résultats, optimisant ainsi l'efficacité du programme de formation.
- Motivation et engagement : Le contrôle de l'impact des jeux peut révéler le degré d'engagement et de motivation des apprenants pendant la formation. Des résultats positifs indiquent que la formation est agréable et engageante, ce qui est essentiel pour les apprenants adultes.
- Responsabilité : L'évaluation fournit des preuves de l'efficacité du programme de formation, ce qui est utile pour rendre compte aux parties prenantes, aux bailleurs de fonds et aux organisations qui soutiennent les efforts d'intégration des personnes migrantes et réfugiées.

Lors de l'évaluation d'un cours de formation linguistique destiné aux migrants et aux réfugiés qui sont des débutants et qui apprendront la langue par le biais de jeux, les méthodes d'évaluation doivent être adaptées à leurs besoins spécifiques et à leur point de départ. Voici des méthodes d'évaluation modifiées qui conviennent mieux à ce contexte :

- Tests préalables et postérieurs portant sur le vocabulaire et les expressions de base : Proposez des tests de compétence linguistique axés sur le vocabulaire de base et les expressions courantes avant et après la formation. Cela vous permet d'évaluer les améliorations des compétences linguistiques essentielles qui sont particulièrement importantes pour les nouveaux arrivants.
- Évaluations spécifiques aux jeux : Concevez des évaluations adaptées aux jeux utilisés dans la formation, mais veillez à ce qu'elles ciblent les éléments linguistiques fondamentaux. Par exemple, évaluez la capacité des apprenants à reconnaître et à utiliser les mots de vocabulaire de base appris dans les jeux.
- Évaluations basées sur des images : Étant donné que les débutants peuvent avoir des compétences limitées en lecture dans la langue cible, utilisez des évaluations basées sur des images. Montrez des images liées à des situations de la vie quotidienne et demandez aux apprenants de les identifier ou de les décrire dans la nouvelle langue.
- Simulations interactives : Créez des simulations interactives dans les jeux où les apprenants doivent participer à des conversations ou des scénarios

simples en utilisant la langue qu'ils ont apprise. Évaluez leur capacité à appliquer les compétences linguistiques dans des situations pratiques.

- Tests de compétence orale : Effectuez des évaluations orales axées sur la prononciation, la conversation de base et la compréhension. Encouragez les apprenants à communiquer oralement, même à un niveau élémentaire, afin d'évaluer leurs compétences en matière d'expression orale et d'écoute.
- Jeux de rôle et dialogues : Incluez des jeux de rôle dans les jeux où les apprenants doivent s'engager dans des dialogues de base. Évaluez leur capacité à participer à ces dialogues, même avec des connaissances linguistiques limitées.
- Évaluation par les pairs et auto-évaluation à l'aide d'invites visuelles : Encouragez les apprenants à évaluer leurs propres progrès et ceux de leurs pairs à l'aide d'invites ou d'indices visuels. Par exemple, demandez-leur d'indiquer s'ils sont capables de reconnaître et d'utiliser des mots ou des phrases spécifiques visualisés dans les jeux.
- Niveaux de compétence progressifs : Développez des évaluations qui s'alignent sur des niveaux de compétence linguistique progressifs. Commencez par des évaluations adaptées aux débutants absolus et introduisez progressivement des évaluations plus complexes au fur et à mesure que les apprenants progressent.
- Retour d'information et communication : Encouragez les apprenants à donner leur avis sur leurs expériences avec les jeux. Cela peut aider à identifier les domaines dans lesquels ils pensent que les jeux sont les plus bénéfiques et où des améliorations sont nécessaires.
- Suivi visuel des progrès : Utilisez des outils de suivi visuel des progrès ou des tableaux qui permettent aux apprenants de voir leur développement linguistique au fil du temps. Cela peut les motiver et leur donner un sentiment tangible de progrès.

## 6.3 Évaluer l'efficacité des jeux.

### **Applicabilité :**

- Analyse : L'applicabilité permet d'évaluer si les jeux choisis sont adaptés au contexte spécifique de la formation linguistique des personnes migrantes et réfugiées. Elle prend en compte des facteurs tels que les niveaux de compétence linguistique des apprenants, leurs antécédents culturels et leurs besoins individuels.
- Importance : Elle est cruciale car les jeux doivent correspondre aux niveaux de compétences actuels des apprenants et aux objectifs du programme de

formation. Des jeux inappropriés peuvent entraver les progrès ou démotiver les participants.

### **Clarté des instructions :**

**Analyse :** Des instructions claires sont essentielles pour s'assurer que les apprenants comprennent comment jouer aux jeux. Ce paramètre évalue la qualité de la communication des instructions et si elles sont facilement compréhensibles, en particulier pour les personnes ayant des compétences linguistiques limitées.

**Importance :** Des instructions claires sont essentielles pour éviter toute confusion, frustration ou mauvaise interprétation des règles du jeu. Pour les personnes migrantes et réfugiées dont les compétences linguistiques sont limitées, des instructions claires sont encore plus cruciales.

### **Efficacité :**

**Analyse :** L'efficacité mesure la mesure dans laquelle les jeux contribuent à atteindre les résultats d'apprentissage souhaités. Il s'agit d'évaluer si les jeux améliorent les compétences linguistiques, telles que le vocabulaire, la grammaire et la communication.

**Importance :** L'objectif principal de l'utilisation des jeux dans la formation linguistique est de faciliter l'apprentissage. Par conséquent, l'efficacité des jeux pour atteindre cet objectif est de la plus haute importance.

### **Créativité :**

**Analyse :** La créativité évalue la nouveauté et l'innovation des jeux. Elle évalue si les jeux sont attrayants, agréables et s'ils offrent des expériences d'apprentissage uniques.

**Importance :** Les jeux créatifs peuvent renforcer la motivation et la participation. Ils rendent le processus d'apprentissage plus agréable, ce qui est particulièrement important pour maintenir l'intérêt au fil du temps.

**Temps nécessaire pour atteindre les objectifs et les résultats de l'apprentissage :**

**Analyse :** Ce paramètre évalue si les jeux contribuent à un rythme raisonnable de progression vers les objectifs d'apprentissage de la langue. Il évalue si les jeux utilisent efficacement le temps des apprenants.

**Importance :** Le temps est souvent limité dans les programmes de formation linguistique, en particulier pour les personnes migrantes et réfugiées qui peuvent avoir d'autres responsabilités. Les jeux qui accélèrent l'apprentissage sans sacrifier la qualité sont très utiles.

Engagement des facilitateurs :

Analyse : L'engagement mesure la capacité des jeux à capter l'attention des apprenants et à maintenir leur intérêt tout au long de la session de formation. Cette session permet d'évaluer si les jeux favorisent une participation active.

Importance : Des jeux attrayants peuvent avoir un impact significatif sur l'expérience d'apprentissage. Ils maintiennent la motivation des apprenants, ce qui les rend plus enclins à investir du temps et des efforts dans l'acquisition d'une langue.

## 6.4 Les avantages multidimensionnels des jeux

L'utilisation de jeux dans l'apprentissage des langues est une approche populaire et efficace qui offre plusieurs avantages au-delà de la simple acquisition de la langue. Analysons l'utilisation des jeux dans l'apprentissage des langues, en considérant des paramètres clés au-delà du processus d'apprentissage proprement dit :

### **Motivation et engagement :**

Motivation positive : Les jeux apportent une motivation intrinsèque car ils sont agréables et stimulants. Les apprenants sont plus susceptibles d'être engagés et désireux de participer, ce qui peut conduire à une meilleure rétention des compétences linguistiques.

### **Interactions sociales :**

Compétences de communication : De nombreux jeux linguistiques impliquent une interaction avec les autres, ce qui favorise le développement des compétences d'expression orale et d'écoute. Cet aspect social peut prendre exemple sur l'utilisation de la langue dans la vie réelle et améliorer la fluidité.

### **Compréhension culturelle :**

Apprentissage contextuel : Les jeux linguistiques peuvent être conçus de manière à intégrer des aspects culturels, des expressions idiomatiques et des coutumes, ce qui permet aux apprenants de mieux comprendre la culture associée à la langue qu'ils apprennent.

### ***Créativité et esprit critique :***

Résolution de problèmes : Certains jeux linguistiques requièrent une réflexion critique et la résolution de problèmes, ce qui peut améliorer la capacité des apprenants à penser dans la langue cible et à s'adapter à diverses situations linguistiques.

### ***Expansion du vocabulaire :***

Apprentissage contextuel : Les jeux introduisent souvent un nouveau vocabulaire dans son contexte, ce qui permet aux apprenants de saisir plus facilement le sens et l'usage des mots.

### ***Rétention et rappel :***

Répétition et renforcement : Les jeux peuvent permettre une exposition répétée à des concepts linguistiques d'une manière amusante et non répétitive, ce qui favorise la rétention et le rappel des informations.

### ***Retour d'information et évaluation :***

Retour d'information immédiat : De nombreux jeux d'apprentissage des langues offrent un retour d'information instantané, permettant aux apprenants de corriger leurs erreurs et de renforcer les bonnes réponses en temps réel.

### ***Réduction du stress :***

Réduction de l'anxiété : Les jeux peuvent créer un environnement d'apprentissage peu stressant, réduisant ainsi l'anxiété liée à l'apprentissage d'une langue et favorisant de meilleures performances.

### ***Gestion du temps :***

Apprentissage efficace : Les jeux linguistiques peuvent être facilement intégrés dans l'emploi du temps de l'apprenant, ce qui lui permet de consacrer plus facilement du temps à une pratique régulière.

### ***Intégration de la technologie :***

Apprentissage numérique : Avec l'avènement de la technologie, les jeux et applications numériques d'apprentissage des langues sont devenus largement disponibles, permettant aux apprenants de s'entraîner sur leurs appareils de manière pratique.

### ***Compétition et collaboration :***

Compétition saine : Les jeux compétitifs peuvent inciter les apprenants à améliorer leurs compétences, tandis que les jeux collaboratifs favorisent le travail d'équipe et la communication dans la langue cible.

### ***Compétences cognitives :***

Mémoire et attention : Certains jeux linguistiques peuvent améliorer la mémoire, l'attention et la flexibilité cognitive, ce qui profite indirectement à l'ensemble des capacités d'apprentissage.

### ***Aptitudes à la vie quotidienne :***

Prise de décision : Certains jeux peuvent simuler des situations réelles dans lesquelles les apprenants doivent prendre des décisions ou négocier, ce qui les aide à développer des compétences linguistiques pratiques.

### ***Sensibilité culturelle :***

Respect et sensibilisation : Les jeux linguistiques peuvent être conçus pour promouvoir la sensibilité culturelle, en encourageant les apprenants à être attentifs aux nuances culturelles et à éviter les malentendus.

### ***Engagement à long terme :***

Durabilité : Les jeux peuvent maintenir l'intérêt pour l'apprentissage des langues sur une période prolongée, réduisant ainsi les risques de désintérêt ou de démotivation des apprenants.



## References

---

Bellotti, F., Kapralos, B., Lee, K., Moreno-Ger, P., & Berta, R. (2013). Assessment in and of serious games: an overview. *Advances in human-computer interaction*, 2013, 1-1. Available at: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1155/2013/136864>

Castillo-Cuesta, L. (2020). Using digital games for enhancing EFL grammar and vocabulary in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(20), 116-129. Available at: <https://www.learntechlib.org/p/218312/?nl=1>

Center of Advanced Research of Language Acquisition:

[https://carla.umn.edu/assessment/vac/WhyAssess/p\\_2.html](https://carla.umn.edu/assessment/vac/WhyAssess/p_2.html)

Council of Europe:

<https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/level-descriptions>

Uberman, A. (1998, January). The use of games for vocabulary presentation and revision. In *English teaching forum* (Vol. 36, No. 1, pp. 20-27). Available at:

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55088893/The\\_use\\_of\\_games\\_for\\_vocabulary\\_presenta-libre.pdf?1511427137=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DThe\\_Use\\_of\\_Games\\_For\\_Vocabulary\\_Presenta.pdf&Expires=1683731339&Signature=CvDVpfWKckqQT4sFC0PXw0KkTojxJ5UW7~tyC CImUlevpNe2SpgggyxHBhYU0V-0~GDvSjpmUyJVD1DIHw830iqv1nowB~FRID0 Px55Vbt7YkA7ggCh28Pfr7cIZFOqgFYv5CVyrTmTBRY4I4UK1QU6Im1ywuDyOt0 8q-cov104GvKpJ2QwT2ZErPayPbnBX21KXPaltTn3z-td6--7wZdUDg1jGXStKraG QuVSw04e42WvlbkzQjeie~nXNPE1k7cjt79InWr-xmLYqjMjHCcE~DCdAMqpU6rKb G0WG29oYGv3nHYK4rq5tKy~~NYlcpRHcW-8bc1s11HozYq-vfBmg\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55088893/The_use_of_games_for_vocabulary_presenta-libre.pdf?1511427137=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DThe_Use_of_Games_For_Vocabulary_Presenta.pdf&Expires=1683731339&Signature=CvDVpfWKckqQT4sFC0PXw0KkTojxJ5UW7~tyC CImUlevpNe2SpgggyxHBhYU0V-0~GDvSjpmUyJVD1DIHw830iqv1nowB~FRID0 Px55Vbt7YkA7ggCh28Pfr7cIZFOqgFYv5CVyrTmTBRY4I4UK1QU6Im1ywuDyOt0 8q-cov104GvKpJ2QwT2ZErPayPbnBX21KXPaltTn3z-td6--7wZdUDg1jGXStKraG QuVSw04e42WvlbkzQjeie~nXNPE1k7cjt79InWr-xmLYqjMjHCcE~DCdAMqpU6rKb G0WG29oYGv3nHYK4rq5tKy~~NYlcpRHcW-8bc1s11HozYq-vfBmg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

International Review of Research in Open and Distributed Learning Free Digital Learning for Inclusion of Migrants and Refugees in Europe: A Qualitative Analysis of Three Types of Learning Purposes Jonatan Castaño-Muñoz, Elizabeth Colucci and Hanne Smidt International Review of Research in Open and Distributed Learning Free Digital Learning for Inclusion of Migrants and Refugees in Europe

A Qualitative Analysis of Three Types of Learning Purposes Jonatan Castaño-Muñoz, Elizabeth Colucci and Hanne Smidt. Available at: <https://www.erudit.org/en/journals/irrodl/1900-v1-n1-irrodl03962/1051238ar.pdf>.

University of Thessalia : Galinos Dimitrios «Serious Games for language learning»

<https://core.ac.uk/download/pdf/132822396.pdf>

Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563221002867#aep-article-footnote-id3>





**Cofinancé par  
l'Union européenne**

**Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

Project Number: KA220-ADU-000033529

# Consortium



COORDINATOR

**IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH**  
GERMANY

[www.iberika.de](http://www.iberika.de)



**IDEC (TRAINING CONSULTING  
COMPANY)**

GREECE

[www.idec.gr](http://www.idec.gr)



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO  
"DANILO DOLCI"**

ITALY

[www.danilodolci.org](http://www.danilodolci.org)



**FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA  
DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA**  
SPAIN

[www.famylias.org](http://www.famylias.org)



**élan interculturel**

**ÉLAN INTERCULTUREL**  
FRANCE

[www.elaninterculturel.com](http://www.elaninterculturel.com)

Project Number: KA220ADU000033529

**Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education**



Game on © 2023 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.  
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>



**Co-funded by  
the European Union**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.