



## CLasse Inversée : le Congrès

1er Congrès Francophone sur la Classe Inversée

1-2-3 Juillet 2016 - Université Paris Diderot

*i*nvertissons  
la classe!

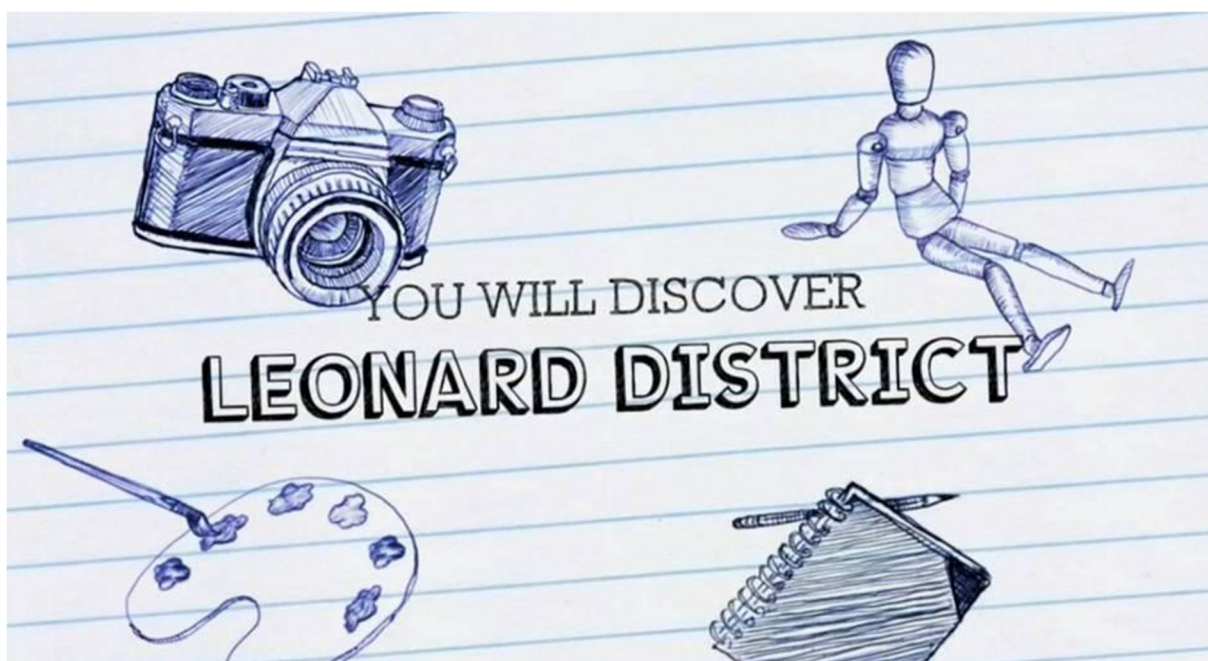
### Article n°18 : Classe inversée et gamification – Nouer des liens par le jeu

RETOUR D'EXPERIENCE

**Régine BALLONAD, Sébastien FRANC, Caroline TAMBAREAU, Sarah TOUPIN**

**Leonard District, une communauté virtuelle pour donner le goût d'apprendre**

*Régine Ballonad*



L'apprentissage d'une langue étrangère se prête bien au jeu, car les élèves jouent à être un autre. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle certains collègues donnent un autre prénom à leurs élèves. Le petit Maxime deviendra Brandon, et la petite Léa se fera appeler Jennifer, par exemple. Au moment de l'adolescence, période difficile, certains élèves n'aiment pas parler d'eux. En revanche, ils apprécient de se mettre dans des situations où ils deviennent un autre. J'ai donc essayé de créer une situation d'apprentissage où chacun endosserait le rôle de son choix dans une communauté virtuelle, Leonard District, <http://www.leonarddistrict.net>. Leonard District est un quartier du monde virtuel Flanders Lane.

Dès le début de l'année, j'ai expliqué à mes élèves que nous travaillerions en collaboration avec d'autres jeunes en France et à l'étranger. Notre objectif commun serait de vivre ensemble dans ce nouveau monde, après avoir démontré que nous étions de bons citoyens.

J'ai proposé trois rôles différents à mes élèves : habitant, touriste et journaliste. En fonction du rôle choisi, les élèves devaient suivre un parcours spécifique comportant des objectifs lexicaux et grammaticaux communs. Ainsi les candidats à la citoyenneté ont envoyé leur candidature sous forme de vidéo à Mayor Jake Olson, Sébastien Franc. Les touristes devaient préparer des interactions entre l'agent de voyage et le touriste à Flanders Lane. Les journalistes, quant à eux, devaient couvrir les événements en rédigeant des articles sur les touristes et les aspirants à la citoyenneté "Flandrerie". Ce dernier rôle n'a finalement pas été choisi, les élèves préférant devenir habitant ou touriste. Tous les élèves avaient pour objectif de faire vivre une communauté virtuelle idéale, via un groupe fermé sur Facebook.

En tant que secrétaire du maire de Flanders Lane, je devais faciliter l'intégration des nouveaux venus dans la communauté et veiller à ce que les différents protagonistes entretiennent des rapports cordiaux et respectueux.

Le jeu a pris toute sa place dans les divers projets menés cette année. Mes élèves ont dû relever des défis pour avancer dans "l'aventure" et comprendre en quoi consistait l'immigration. Certains se sont glissés dans la peau d'un immigrant du 19ème siècle qui s'installait aux États-Unis. A cet effet, ils ont joué à un jeu sérieux en classe et à la maison : <http://www.mission-us.org/pages/landing-mission-4>

D'autres ont passé un test de citoyenneté créé par nos partenaires américains et nous avons à notre tour conçu un test de citoyenneté française que nous avons soumis à nos partenaires. Le cours d'anglais s'est transformé en terrain de jeu dans lequel les élèves sont à la fois joueurs et créateurs de jeux. A travers la création de jeux, ils prouvent qu'ils ont pris de la distance par rapport au contenu du cours. Ils sont alors en mesure de créer pour montrer ce qu'ils ont compris et de défier les autres. Des outils tels que <http://learningapps.org/> et <http://quizizz.com/admin> ont facilité la création des jeux, qui étaient ensuite partagés dans le groupe Facebook.

La collaboration, l'interaction, la co-création et le partage ont été les maîtres-mots de cette année. Le jeu a véritablement permis d'engager les élèves dans les activités et j'ai vu apparaître dans mes cours ce que j'appellerai de la "collapétition", c'est-à-dire de la collaboration associée à de la compétition. Une émulation se produit au sein des différentes équipes qui voient les progrès accomplis vidéoprojetés au tableau. A titre d'exemple, pour des exercices de fixation grammaticale, j'ai vu des élèves redemander des exercices grammaticaux afin d'améliorer leur performance et donc leur classement au podium.

Grâce au jeu, mes élèves ont développé des compétences sociales telles que la communication, l'écoute et l'autonomie dans le travail. Ils ont également acquis davantage de persévérance. Parce que c'est un jeu, on peut se tromper et recommencer pour mieux faire. Ainsi, le jeu contribue à donner le goût d'apprendre.

### *Biographie*

Régine BALLONAD : professeure d'anglais dans l'Académie de Rennes  
@regitice35