

GAMIFICATION

Titre de l'activité	Littérature: étude du conte d'Alphonse Daudet - L'Arlésienne
Auteur	Maria Jacinto (développement du site et de la méthode et rédaction des critères d'évaluation)
Thème	La littérature dans la classe de FLE
Compétences	<ol style="list-style-type: none">1. Littéraires: lire et comprendre une œuvre littéraire (<i>L'Arlésienne</i>, d'Alphonse Daudet);2. Culturelles & artistiques: découvrir et comprendre la culture littéraire et développer chez les élèves l'interculturalité;3. Prise de conscience de diversité de pensées, de mœurs ou de situations reflétées par les auteurs dans leurs œuvres: permettra aux élèves de confronter leurs représentations vis-à-vis des différentes cultures apprises et de leur propre culture. À travers cette confrontation, les apprenants peuvent élargir leur horizon et trouver un équilibre entre ce qu'ils connaissent déjà et les nouvelles connaissances apportées par la littérature francophone;4. Linguistiques: recherche d'information, sélection d'information, utilisation d'information avec des buts spécifiques, résumé de texte, rédaction de textes;5. Numériques: chercher et assimiler l'information, utiliser des réseaux sociaux, utiliser des ordinateurs et des appareils mobiles.6. Sociales et civiques: travail en équipes, coopération et collaboration;7. Autoévaluation et évaluation par les pairs.
Niveau de difficulté	moyen -> difficile (gradation)
Âge	17 - 18 ans
Durée	~ 10 cours (chaque cours a la durée de 45 minutes)
Buts de cette séquence pédagogique	<p>Le but de cette méthode est d'améliorer les prestations linguistiques des élèves de FLE, de motiver les élèves à la littérature française, de stimuler l'implication des élèves dans leur apprentissage, de favoriser l'autonomie des élèves, de moderniser l'enseignement des langues étrangères en utilisant les TIC, d'innover dans l'enseignement et d'offrir des cours plus dynamiques, de stimuler la collaboration entre les élèves.</p> <p>Les objectifs de ces cours sont:</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Favoriser la motivation des élèves en utilisant la méthodologie de la gamification; 2. Introduire une méthode active pour la réalisation des objectifs du programme d'études: développer les compétences des élèves en FLE; 3. Intégrer des outils numériques et des appareils mobiles dans le processus d'apprentissage; 4. Développer les connaissances des élèves en ce qui concerne la littérature française; 5. Développer l'autonomie des élèves; 6. Apprendre à apprendre tout au long de la vie: donner aux élèves les outils et les méthodes pour construire leurs connaissances et compétences.
Introduction / explication	<p>Projet Erasmus+ 'La classe en action. Échange de bonnes pratiques innovantes dans l'enseignement des langues.' 2016-2018</p> <p>Dans le cadre du projet Erasmus+ mis en place par écoles européennes, <i>La classe en action. Échanges de bonnes pratiques innovantes dans l'enseignement des langues</i>, il y a eu une rencontre au Portugal avec comme pratique innovante «la gamification». L'école portugaise, Escola Secundária Miguel Torga, Monte Abraão a présenté son expérience à propos de cette pratique pédagogique et tous les participants ont suivi une formation donnée par Mme Adelina Moura. Cela nous a permis de mieux appréhender cette méthodologie de travail et de connaître des outils numériques qui permettent de mettre en place cette méthodologie.</p> <p>Ce parcours d'apprentissage a été construit après la formation, pour des élèves de FLE, et je me suis inspirée du travail de Mme Adelina Moura pour créer ce projet de littérature avec la méthodologie de la gamification :</p> <p>Les secrets du sud.</p>
Outils de travail	<p>APPLICATIONS POUR FAIRE CETTE PLATEFORME D'APPRENTISSAGE</p> <p>- utilisées par la professeure pour partager avec les élèves :</p>

Ces applications sont :

- simple à utiliser et à manipuler;
- le site peut être consulté sur Smartphone, sur tablette et sur ordinateur;
- simple à partager;
- simple à intégrer des documents, des présentations, des vidéos sur YouTube, des Google Sheets, des formulaires, ...
- les autres applications sont aussi simples à manipuler et gratuites.

1. site web créé avec [Google Sites](#) : [Les secrets du sud](#).
2. mur virtuel : [padlet](#)
3. [Mabinogi Duel](#), site utilisé pour créer des emblèmes et badges
4. YouTube : enregistrement du conte et bande annonce
5. Outils pour créer des questionnaires / quiz (mots croisés, exercices d'association, recherche de mots) :
 - a. [classtools](#)
 - b. [Testmoz](#)
 - c. [Kahoot](#)
 - d. [Quizlet](#)
 - e. [Plickers](#)
 - f. [LearningApps](#)
 - g. [Quizizz](#)

APPLICATIONS - UTILISÉES PAR L'ÉLÈVE

1. créer des sites web avec [Google Sites](#);
2. Twitter
3. créer son propre logo : [Logo maker tool](#) ou [Logo Maker](#)
4. Google Maps : visualiser où se passe l'action

	<p>5. Formulaire Google Docs : pour répondre à une question et pour l'autoévaluation</p> <p>6. Padlet : mur virtuel où les élèves ont partagé un texte</p> <p>7. Superstickies : a servi pour partager un texte</p>
Déroulement	
<u>Introduction</u> (45 minutes)	<p><u>Explication par le professeur</u> du principe de la gamification et du déroulement du projet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - explication de la situation de départ (le contexte dans lequel le jeu va se passer) - explication des principes de la gamification: les récompenses à gagner à chaque mission (points / emblèmes / cartes) - explication de l'évaluation et Les critères d'évaluation. - présentation et partage du site créé par la professeure pour mettre en place ce parcours d'apprentissage: Les secrets du sud. <p>Ce parcours se compose de six missions :</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mission 0 - L'aventure va commencer ❖ Mission 1 - Qui est Alphonse Daudet? ❖ Mission 2 - Un peu de vocabulaire et de grammaire pour commencer ❖ Mission 3 - Passons au texte ❖ Mission 4 - Pour aller plus loin ❖ Mission 5 - Présentation orale des e-Portfolios
<u>Mission 0</u> (45 minutes)	<p>Les secrets du sud : <u>étude du conte d'Alphonse Daudet - L'Arlésienne</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves s'organisent en groupes ; - Chaque groupe crée son e-portfolio avec Google Sites; - Ils publient le lien de leur site sur Padlet ; - Ils créent un nom pour leur équipe (en relation avec le projet) et un logo (Logo maker tool ou Logo Maker) ; <p>Dans cette mission, il y a aussi la présentation du texte de l'Arlésienne que l'élève doit lire à la maison, comme devoir.</p>

<p>Mission 1 (45 minutes)</p>	<p>Contextualisation historico-littéraire: qui est l'auteur de ce conte ? C'est pour cette raison que la mission s'intitule: «Qui est ALPHONSE DAUDET?»</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves doivent faire des recherches sur Internet à propos d'Alphonse Daudet et partager leurs recherches sur Twitter ; - Ils doivent lire la biographie d'Alphonse Daudet sur ce site et faire l'exercice Learning Apps sur sa vie. Ils mettent les informations les plus importantes sur une ligne de temps créé avec cet outil ; - Pour démontrer qu'ils ont fait l'exercice, ils doivent mettre une copie d'écran sur leur site. <p>ÉVALUATION :</p> <p>Les groupes peuvent gagner avec ce 1er défi jusqu'à 200 points + la Carte de « L'apprenti ».</p>
<p>Mission 2 (45 minutes)</p>	<p>La mission s'intitule: <u>Un peu de vocabulaire et de grammaire pour commencer</u>. Elle est composée de trois défis.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Défi 1: Les élèves doivent situer sur Google maps les lieux auxquels on fait référence dans le conte (Arles et Fontvieille) et voir la distance qu'il y a entre ces deux villes. A gagner: 100 points - Défi 2: Deux jeux d'association sur le vocabulaire de l'Arlésienne et rappel du passé simple (temps utilisé dans le conte) : Quizlet et Quizlet A gagner: 100 points - Défi 3 : Exercices de soupe de lettres sur le vocabulaire du conte avec Learningapps.org

	A gagner: un emblème (la carte d'Explorateur) + 200 points
<u>Mission 3</u> (45 minutes)	<p><u>Passons au texte!</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Défi 1: Quiz (exercices d'association) pour voir si les élèves connaissent les personnages de ce conte avec Learningapps.org et un Quiz (exercices d'association) sur les personnages du conte avec Quizlet. <p>A gagner: 200 points</p> <ul style="list-style-type: none"> - Défi 2 : Lecture d'un résumé du conte qui contient une erreur. Les groupes doivent identifier cette erreur et remplir un formulaire de Google doc avec celle-ci ; <p>A gagner: 100 points</p> <ul style="list-style-type: none"> - Défi 3 : Les élèves doivent répondre individuellement à un quiz avec Testmoz. <p>A gagner: 100 points</p> <ul style="list-style-type: none"> - Défi 4 : Jeu avec classtools <p>A gagner: 100 points</p> <p>A gagner avec la mission 3: jusqu'à 500 points + la carte «Expert Mission 3»</p>
<u>Mission 4</u> (90 minutes)	<p><u>Pour aller plus loin:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Défi 1: Les élèves doivent imaginer la lettre que Jan (qui s'est suicidé) a laissée

	<p>à sa mère. Ils doivent poster la lettre sur un padlet.</p> <p>A gagner: 200 points</p> <p>- Défi 2 :</p> <p>Ils regardent la bande annonce d'un film fait à partir de l'œuvre d'Alphonse Daudet et doivent indiquer sur un post it comment on caractérise l'œuvre dans cette bande annonce.</p> <p>A gagner: 50 points</p> <p>- Défi 3 :</p> <p>Le mythe de l'Arlésienne est aussi présent dans les arts visuels avec, en peinture, Vincent Van Gogh L'Arlésienne, 1888, musée d'Orsay ou Pablo Picasso, L'Arlésienne (1937). Les élèves doivent faire des recherches sur le Web et identifier ces deux peintures.</p> <p>A gagner: 50 points</p> <p>- Défi 4 :</p> <p>Quiz d'évaluation sur l'œuvre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Quiz de préparation avec Quizizz <input type="radio"/> Quiz avec Kahoot <input type="radio"/> Quiz avec Plickers <p>A gagner: 400 points</p> <p>A gagner avec la mission 4: 700 points + la carte «Expert Mission 4»</p>
<p>Mission 5 (90 minutes)</p>	<p>Présentation orale des e-Portfolios</p> <p>Présentation orale des e-Portfolios : 800 points (200 points pour le e-Portfolio</p>

	<p>et 600 pour la présentation). Les critères d'évaluation pour la présentation orale sont présentés dans le document : <u>Grille d'évaluation de la présentation des e-Portfolios</u> ;</p> <p>Le e-Portfolio n'a que 200 points car il a été évalué tout au long de l'unité didactique car l'élève ne recevait les cartes (avec les points respectifs que si le e-Portfolio était complet).</p> <p>A gagner: jusqu'à 800 points + deux cartes «Expert en e-Portfolios» et « Expert en communication »</p>
<p><u>Fin du projet</u> (45 minutes)</p>	<p><u>Evaluations</u></p> <p>Les élèves vont individuellement faire <u>l'autoévaluation</u></p> <p>Si les groupes ont fait toutes les activités demandées, ils vont recevoir la carte « L'expert en Arlésienne » (100 points) ;</p> <p>Si les groupes ont bien travaillé en groupe, ils recevront la carte «Collaboration » (150 points) ;</p> <p>Le groupe qui a obtenu le meilleur score dans les missions 1, 2, 3, et 4 reçoit la carte : « Champion » (200points).</p> <p>Le groupe qui a obtenu le meilleur score dans la mission 5 reçoit aussi la carte « Champion » (200points).</p>
<p><u>Liens</u></p>	<p>Le site du projet:</p> <p>https://sites.google.com/view/arlesienne/page-initiale</p> <p>Les critères d'évaluation:</p> <p>https://drive.google.com/file/d/1OmCf6W6RI2f95SI4Nm0xrZLqBAUVBU-B/view?usp=sharing</p>