

1. Project Description:

Describe/show to what degree the project was carried out as planned. Include what went well and what proved to be a challenge. Include a synthesis of your journal entries.

Notre intention était de créer un répertoire de jeux éducatifs bilingues (français/espagnol) qui répondent au besoin d'apprentissage des élèves anglophones du Québec afin de favoriser leur engagement dans l'apprentissage de la langue et ce, à tous les niveaux de maîtrise de la langue étudiée.

Pour ce faire, nous nous sommes familiarisé avec différentes études traitant de l'apport de la ludopédagogie, notamment les travaux d'Haydée Silva de l'UNAM. Nous avons également étudié le cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL) et le portfolio scolaire des langues du Canada afin de nous donner des outils afin de classer les jeux par niveau de maîtrise de langue. Nous nous sommes enfin approprié la démarche de création (design process) pour nous donner des outils pour concevoir les jeux en nous appuyant sur le programme de formation de l'école québécoise.

La conception de jeu a demandé du travail, mais s'est déroulé plutôt facilement. Les défis que nous avons rencontré étaient de deux ordres: 1- S'assurer que l'apprentissage de la langue était explicite dans le cadre du jeu; 2-Lors des différentes itérations, prévoir différentes adaptations du jeu afin qu'il puisse être vécu dans différents contextes de classe.

2. Project Goals:

Describe/show to what degree the goals of the approved project were met. If the goals were only partially met or not met at all, describe the reasons for this.

Nous avons deux objectifs principaux:

Objectif 1: Créer un outil facilement utilisable pour que les enseignants puissent choisir des jeux en fonction de leur pertinence pédagogique à partir de critères appuyés par la recherche;

Nous avons atteint cet objectif en créant un gabarit qui a permis de classer les jeux en fonction du niveau de maîtrise de langue de l'apprenant et du contenu visé par chaque jeu.

Objectif 2: Créer une banque de jeux pédagogiques libres de droits et disponibles en français et en espagnol pour l'ensemble de la communauté anglophone.

Objectif partiellement atteint: Nous avons créé cinq jeux en version française et espagnole.

Nous aurions souhaité en créer davantage, mais l'expérimentation en salle de classe nous a démontré que nous devons clarifier et parfois simplifier les règles de jeux. Nous avons donc choisi d'améliorer les cinq prototypes que nous avons créés plutôt que de créer un plus grand nombre de jeux.

Les jeux en français seront hébergés sur la page <https://www.learnquebec.ca/ludopedagogie> et les jeux en espagnol sur la page <https://www.learnquebec.ca/espagnol>. En plus, un répertoire de ressources spécifiquement destiné à l'enseignement de l'espagnol sera ajoutée sur cette page.

3. Project Outcomes:

Describe/show the gains that the participating teachers achieved through this project.

Les enseignantes participantes ont non seulement développé leur expertise en ludopédagogie, mais elles ont également développé une communauté d'apprentissage professionnelle. C'était la première fois qu'elles avaient une occasion de développement professionnel lié à l'enseignement de l'espagnol.

Les différentes itérations des jeux qu'elles ont créés témoignent du développement de leur compétence en conception de jeux éducatifs.

4. Reinvestment:

Clearly describe how the resources created and/or the learning achieved by the participants can be of benefit to the educational community at large. If applicable, comment on whether or not this project should be carried out by other teams and if so, how it could be improved.

Les ressources créées seront disponibles pour l'ensemble de la communauté éducative en septembre 2019, dès que le travail d'édition sera terminé, sur les pages suivantes:

<https://www.learnquebec.ca/ludopedagogie> <https://www.learnquebec.ca/espagnol>

En plus des objectifs que nous nous étions initialement donné, nous avons créé un répertoire de ressources pédagogiques pour les enseignants d'espagnol qui les appuieront dans leur pratique au-delà de la ludopédagogie. Nous avons également créé une communauté de pratique qui pourrait être rejointe par d'autres enseignants d'espagnol de LBSPB et de l'ensemble des commissions scolaires anglophones de la province.

Le caractère concret de développement de matériel a beaucoup plus aux enseignantes participantes et pourrait servir de modèle pour d'autres projets de développement professionnel. Les enseignantes ont apprécié apprendre dans l'action et savoir que le produit qu'elles ont créé

serait utile pour l'ensemble des enseignants de français langue seconde et d'espagnol langue tierce de la province.

Un apprentissage qui pourrait être utile pour les prochain projet est qu'il vaut mieux créer un plus petit nombre de jeu et de prendre plus de temps pour les peaufiner plutôt que d'en créer plusieurs, mais qui ne pourront pas être utilisés dans la classe à la suite du projet.