



**HAL**  
open science

Mise en oeuvre de jeux de rôle sur table dans  
l'enseignement de l'anglais en école universitaire de  
management : Synthèse préliminaire du projet  
EdUTeam JDR après trois années d'expérimentation

Patricia Fournier-Noel, Philippe Lépinard, Odile Solnik

► To cite this version:

Patricia Fournier-Noel, Philippe Lépinard, Odile Solnik. Mise en oeuvre de jeux de rôle sur table dans l'enseignement de l'anglais en école universitaire de management : Synthèse préliminaire du projet EdUTeam JDR après trois années d'expérimentation. Colloque International Game Evolution 2022, Institut de Recherche en Gestion (IRG); Montpellier Recherche en Management (MRM), May 2022, En ligne, France. hal-03668906

**HAL Id: hal-03668906**

**<https://hal.science/hal-03668906>**

Submitted on 16 May 2022

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



6<sup>ème</sup> Colloque International Game Evolution

Mise en œuvre de jeux de rôle sur table dans l'enseignement  
de l'anglais en école universitaire de management  
*Synthèse préliminaire du projet EdUTeam JDR après trois  
années d'expérimentation*

**Patricia Fournier-Noël**

Univ Paris Est Créteil, imageR,  
F-94010 Créteil, France  
[patricia.noel@u-pec.fr](mailto:patricia.noel@u-pec.fr)

**Philippe Lépinard**

Univ Paris Est Créteil, IRG,  
F-94010 Créteil, France  
[philippe.lepinard@u-pec.fr](mailto:philippe.lepinard@u-pec.fr)

**Odile Solnik**

Univ Paris Est Créteil, IRG,  
F-94010 Créteil, France  
[odile.solnik@u-pec.fr](mailto:odile.solnik@u-pec.fr)

**Résumé :**

---

La partie expérimentale d'implémentation de jeux de rôle (JDR) sur table dans l'enseignement de l'anglais au sein de l'IAE Gustave Eiffel touche à sa fin. Cette communication présente une rapide synthèse du projet et les résultats préliminaires des dernières expérimentations menées au début de l'année 2022 afin de mesurer le 2<sup>ème</sup> niveau du modèle d'évaluation des formations de Kirkpatrick (2016). Si les résultats sont toujours aussi positifs concernant le 1<sup>er</sup> niveau (réaction), nous constatons des ressentis de la part des 55 étudiants plutôt favorables vis-à-vis des critères du niveau 2 (apprentissage). Les enseignantes ont en parallèle pu observer une libération forte de la parole durant les séances de jeux. En revanche, il semblerait que l'impact sur les autres activités pédagogiques réalisées après la mise en œuvre de JDR soit plus mitigé avec la réapparition de difficultés préexistantes chez certains étudiants.

**Mots-clefs :**

---

Ludopédagogie, EdUTeam, apprentissage expérientiel, jeu de rôle sur table, pédagogie actionnelle

## 1 INTRODUCTION

Le projet présenté dans cette communication rentre dans le cadre du projet pédagogique et de recherche en ludopédagogie EdUTeam<sup>1</sup> mené à l'IAE Gustave Eiffel, l'école universitaire de management de l'Université Paris-Est Créteil (UPEC). L'objectif de nos travaux est de proposer un dispositif ludopédagogique s'appuyant sur le jeu de rôle The Strange<sup>2</sup> afin de mettre en pratique la pédagogie actionnelle (Conseil de l'Europe, 2001 p.15 ; Perrot & Julié, 2017, p.102) et ainsi désinhiber la prise de parole des apprenants dans les enseignements d'anglais. Ce projet, débuté formellement en 2018 (Lépinard & Vaquiéri, 2019), a consisté à réaliser quatre séances expérimentales avec deux classes de 3<sup>ème</sup> année de Licence (L3). Les expérimentations ont été reproduites durant trois années consécutives et ont impliqué au total 178 étudiants. Après un rappel des étapes clés et des principaux résultats des deux premières années, nous présentons les résultats préliminaires de la dernière série d'expérimentations conduites en janvier - février 2022.

## 2 EDUTEAM JDR

EdUTeam JDR est un sous-projet du projet EdUTeam. À l'origine destiné à l'intégration de JDR dans des enseignements de prospective, de management et de langues de l'IAE Gustave Eiffel (Lépinard & Vaquiéri, 2019), il s'est orienté exclusivement vers des enseignements d'anglais. Deux premières séries d'expérimentations ont été menées en 2020 (présentiel) et 2021 (distanciel) afin de mesurer le niveau 1 du modèle d'évaluation des formations (réaction, Tableau 1) de Kirkpatrick (2016), d'identifier les deux compétences communicatives langagières les plus mobilisées (compétences pragmatiques et linguistiques) et d'étudier les liens particulièrement naturels entre la pratique du JDR et la mise en œuvre de la pédagogie actionnelle (Fournier-Noël et *al.*, 2020 ; 2021). Au-delà de ces aspects pédagogiques, ces expérimentations nous ont permis de mettre en avant les contraintes logistiques devant être levées afin d'implémenter correctement un JDR dans des cours (Figures 1 et 2). Elles ont également démontré l'intérêt de la décontextualisation des environnements (univers fantastiques) pour faciliter l'engagement des étudiants. L'ensemble des expérimentations a été réalisé de manière strictement identique sur les trois années que ce soit concernant les niveaux des classes, les quatre scénarios joués ou encore le temps consacré au dispositif (entre 2h et 3h par séance, briefing et débriefing compris)<sup>3</sup>. Au total 178 étudiants de deux L3 de l'IAE Gustave

---

<sup>1</sup> Site du projet EdUTeam : <https://eduteam.fr/>.

<sup>2</sup> Présentation du JDR The Strange sur le site Le Grog : <http://www.legrog.org/jeux/strange/strange-en>.

<sup>3</sup> Un scénario est joué par semaine. Les quatre scénarios sont donc réalisés sur une durée d'un mois.

Eiffel ont participé aux expérimentations : L3 Informatique & Management (I&M) et L3 Gestion d'entreprise (GE).

	L3 I&M 2020 N = 17 14 questionnaires valides	L3 GE 2020 N = 30 30 questionnaires valides	L3 I&M 2021 N = 29 26 questionnaires valides	L3 GE 2021 N = 41 40 questionnaires valides
Implication	3,5	3,7	3,3	3,5
Pertinence	3,6	3,5	3,5	3,5
Satisfaction	3,9	3,7	3,6	3,6

*Tableau 1. Résultats des questionnaires anonymes des expérimentations 2020 et 2021 (valeurs possibles allant de 1 à 4) concernant le 1<sup>er</sup> niveau du modèle d'évaluation des formations de Kirkpatrick (réaction).*



*Figure 1. Les étudiants de la 3<sup>ème</sup> année de la Licence Informatique & Management et leur enseignante lors du dernier scénario dans la salle d'innovation pédagogique FabUVal de l'UPEC.*



*Figure 2. Exemple d'organisation d'une salle permettant d'accueillir trois tables de jeu (L3 Gestion des entreprises).*

### 3 RESULTATS PRELIMINAIRES

Même si les résultats des questionnaires (administrés après le dernier scénario, le jour même) et des observations vont nécessiter un travail approfondi afin d'en tirer tous les enseignements, quelques éléments sont d'ores et déjà intéressants à mettre en avant. Tout d'abord, les moyennes des scores du niveau 1 du modèle de Kirkpatrick (réaction) sont une nouvelle fois conformes aux résultats des années précédentes. Nous pouvons donc dorénavant statuer que les étudiants apprécient cette modalité pédagogique. Ils s'engagent également aisément dans les aventures et trouvent le dispositif ludopédagogique pertinent pour l'apprentissage de l'anglais (trois premières lignes du tableau 2 et le tableau 3 pour la synthèse des trois années). Concernant le 2<sup>ème</sup> niveau (apprentissage), les résultats sont globalement de même nature avec toutes les valeurs supérieures à 3 sur 4 hormis un critère pour une classe « *[Connaissances] Je sais dorénavant mieux parler anglais* » qui est légèrement plus faible avec 2,72/4 (cinq dernières lignes du tableau 2). L'étude complète des réponses, ouvertes notamment, nous permettra peut-être d'en identifier les raisons mais, en première lecture, cela paraît normal puisqu'il n'y a pas d'intervention (régulation directe) de la part des enseignantes durant le jeu. Des activités complémentaires devraient pouvoir améliorer cet aspect.

Caractéristique	Moyenne des réponses des étudiants de Licence 3 I&M N = 26, 100% de répondants 1 questionnaire non valide 25 questionnaires valides	Moyenne des réponses des étudiants de Licence 3 GE N = 35, 88,6% de répondants 1 questionnaire non valide 30 questionnaires valides
[Satisfaction] Je suis satisfait du cours (plaisir, ressources suffisantes, environnement, etc.).	3,40	3,67
[Implication] Ce cours m'a permis de m'impliquer et de m'engager dans l'apprentissage de l'anglais.	3,40	3,67
[Pertinence] Je trouve le cours pertinent pour apprendre l'anglais.	3,64	3,77
[Connaissances] Je sais dorénavant mieux parler anglais.	<b>2,72</b>	3,10
[Compétences] Je suis capable de mettre en œuvre mes compétences linguistiques dans d'autres contextes.	3,20	3,33
[Valeur / Utilité] Je pense que les séances de JDR en cours vont me permettre de mieux parler anglais lorsque j'en aurai besoin.	3,04	3,37
[Confiance] Je suis convaincu que je serai en mesure de mieux parler anglais lors de futures situations.	3,00	3,20
[Motivation] Je m'engage à essayer d'appliquer ce que j'ai appris dans mes futures activités linguistiques.	3,04	3,40

*Tableau 2. Résultats des questionnaires anonymes des expérimentations 2022 (caractéristiques des deux premiers niveaux du modèle d'évaluation des formations de Kirkpatrick : réaction et apprentissage).*

	L3 I&M 2020 N = 17 14 questionnaires valides	L3 GE 2020 N = 30 30 questionnaires valides	L3 I&M 2021 N = 29 26 questionnaires valides	L3 GE 2021 N = 41 40 questionnaires valides	L3 I&M 2022 N = 26 25 questionnaires valides	L3 GE 2022 N = 35 30 questionnaires valides
Implication	3,5	3,7	3,3	3,5	3,40	3,67
Pertinence	3,6	3,5	3,5	3,5	3,64	3,77
Satisfaction	3,9	3,7	3,6	3,6	3,40	3,67

*Tableau 3. Synthèse des scores du niveau 1 du modèle de Kirkpatrick couvrant les 3 années d'expérimentations. 165 questionnaires sont valides (soit 92,7% des participants).*

Les séances ont également permis aux étudiants de pratiquer les deux compétences que nous avons identifiées pour l'expérimentation de cette année : souplesse et précision dans la communication en anglais. Dans le Cadre européen commun de référence pour les langues (Conseil de l'Europe, 2001), la souplesse fait référence à la capacité à adapter son langage à des situations nouvelles alors que la précision consiste à être capable d'expliquer quelque chose en détail plutôt que de ne présenter que les points principaux. Nous avons demandé aux étudiants de remplir un questionnaire d'auto-évaluation diagnostique et un second en fin d'expérimentation (non anonyme). Il ressort de ces questionnaires que les étudiants estiment dans l'ensemble avoir progressé dans ces compétences grâce au jeu, particulièrement en matière de précision. Parmi les étudiants les plus faibles, certains ont eu des difficultés à rentrer dans le jeu, alors que d'autres ont pris le risque de participer pleinement et ont gagné en confiance dans leur capacité à communiquer à l'oral. L'expérience a donc plutôt permis aux étudiants d'être plus à l'aise à l'oral même si une minorité a moins adhéré au jeu, soit du fait de lacunes trop importantes en anglais (niveau B1-) soit, au contraire, du fait d'un niveau d'autonomie déjà très développé à l'oral (niveau C1). Par ailleurs, l'objectif de ces séances étant de laisser les étudiants communiquer librement à partir de scénarios prédéfinis, il est difficile d'y intégrer un travail linguistique de réutilisation des points syntaxiques traités en cours. Les séances de JDR de cette année ont donc principalement confirmé les conclusions des années précédentes, à savoir que c'est une modalité pédagogique qui motive la grande majorité des participants, qui leur permet de gagner en confiance en communication orale et finalement de progresser sur des compétences telles que la précision et la souplesse. Pour autant, lors d'une activité postérieure aux séances de JDR (réalisation d'exposés) nous avons constaté la présence de difficultés préexistantes chez certains étudiants. En l'état, notre dispositif ludopédagogique ne semble donc pas permettre de combler certaines lacunes fortement ancrées chez des apprenants malgré de réels changements de comportement durant les phases de jeu de la part de ces mêmes

étudiants. Nous allons donc étudier la faisabilité de mettre en œuvre d'autres types de jeux coopératifs à asymétrie informationnelle afin de multiplier les modalités de communication.

## Conclusion

Nos expérimentations d'implémentation d'un jeu de rôle sur table fantastique dans l'enseignement de l'anglais démontrent clairement l'intérêt d'une telle pratique ludopédagogique. Les étudiants gagnent visiblement en confiance et n'hésitent plus à prendre la parole. Si la mobilisation de compétences langagières est également perceptible, l'agencement d'activités pédagogiques multiples autour du JDR et de son univers devrait pouvoir améliorer l'acquisition de connaissances. D'ailleurs, lors des dernières expérimentations, nous avons posé la question suivante aux étudiants : « *Auriez-vous aimé avoir d'autres sessions de JdR dans le cadre de ce cours d'anglais ?* ». Près de la moitié souhaiterait que l'ensemble du cours soit agencé autour de la pratique du JDR et seulement cinq ont jugé que les quatre séances étaient suffisantes. Peut-être qu'il serait alors possible d'imaginer la conception d'un cours intégralement roliste ? Plus largement, et dans un contexte de formation au management, il nous semblerait également intéressant de mettre en œuvre notre dispositif dans le cadre de séances de management interculturel.

## Références

- Conseil de l'Europe (2001), *Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer*, Les Éditions Didier.
- Fournier-Noël, P., Lépinard, P., Solnik, O. (2021), « De la table physique à la table virtuelle : mise en œuvre du jeu de rôle à distance dans l'enseignement de l'anglais », *3<sup>ème</sup> Colloque International Game Evolution*, en ligne.
- Fournier-Noël, P., Lépinard, P., Solnik, O. (2020), « Enseigner l'anglais grâce aux jeux de rôle sur table : le cas de la mise en œuvre de la pédagogie actionnelle en école universitaire de management », *4<sup>ème</sup> Colloque International Game Evolution*, en ligne.
- Kirkpatrick, D., Kirkpatrick, W. (2016), *Kirkpatrick's Four Levels of Training Evaluation*, ATD Press.
- Lépinard, P., Vaquiéri, J. (2019), « Le jeu de rôle sur table dans l'enseignement supérieur », *3<sup>ème</sup> Colloque International Game Evolution*, Créteil.
- Perrot, L., Julié, K. (2017), *Enseigner l'anglais*, Hachette Éducation.

## **Remerciements**

Nous remercions les 55 étudiants ayant participé aux expérimentations de notre dispositif ludopédagogique durant l'année universitaire 2021-2022.