**SAISON CROISEE FRANCE – ROUMANIE 2019**

**Appl#IC - un projet de sensibilisation à l’Intercompréhension à travers une application**

**pour téléphone et tablette numérique**

**Réunion de concertation des 11 et 12 décembre 2017**

**SYNTHESE DES DECISIONS**

**Public ciblé :**

* jeunes (élèves du secondaire, étudiants, jeunes adultes), non-initiés à l’IC
* institutions (chance accrue à la pérennisation par la voie institutionnelle - MAE, IF, ICR, etc.)

**Langues visées :**

* contenus ciblés sur le français et le roumain (surtout les contenus culturels), en y ajoutant constamment une/d’autres langues romanes
* interface en français et en roumain
* s’inspirer du Programme de la Saison France-Roumanie pour les contenus culturels
* avoir en vue la diversité du français, par rapport à la francophonie et au français régional

**Conception :**

* produit simple mais séduisant dès le début, de la catégorie « **jeu sérieux** »

"Un serious game (de l'anglais serious, "**sérieux**" et de game, "**jeu**") est une application informatique qui combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement avec des ressorts ludiques issus du **jeu** vidéo ou de la simulation informatique". C’est donc un outil utilisant les nouvelles technologies dans l'intention spécifique de faire passer un message de manière attractive. Ce message peut être d'ordre pédagogique, informatif, publicitaire, communicatif ou d'entraînement, tout en ayant l'aspect ludique.

* développer une démarche promotionnelle (« vendre » le produit / l’IC veut dire « flatter » l’utilisateur, répondre à ses besoins de s’amuser, déterminer son développement personnel à travers des activités ludiques) ; slogans possibles : « comprendre / découvrir plusieurs langues en même temps », « Soyons moins nuls en langues ! »… (à voir).
* développer la dimension linguistique mais aussi interculturelle, stimuler la curiosité, donner envie de bouger.
* 2 variantes de structuration : 5 thématiques au choix sur 10 niveaux ou 1 seul parcours à 50 niveaux.
* principes de fonctionnement des scénarios : *rapide, simple, répétitif !*
* prévoir un *Préambule explicatif* ou *Guide d’accompagnement*

**Préconisations plus poussées pour la conception du scénario de jeu**

* Au premier lancement de l’application est proposée une vidéo/animation d’une durée de 30 secondes à une minute permettant une première sensibilisation à l’univers de l’intercompréhension
* Il est recommandé de se limiter à une interface de jeu, éventuellement deux (maximum).
* S’agissant d’un jeu sérieux, les interfaces nécessitant une saisie de texte sont déconseillées car trop lentes et cassant la dynamique ludique. Ces interfaces sont davantage utilisées dans les applications d’apprentissage des langues.
* Une interface fonctionnant par glisser-déposer de termes dans des « boites » ou « paniers » est détaillée lors de l’atelier. Cette interface permettrait :
  + D’identifier la langue des termes affichés en les glissant dans le panier correspondant à cette langue
  + D’identifier le sens des mots proposés en les glissant dans le panier (éventuellement illustré du mot qu’il représente) correspondant à ce terme
* Une autre interface de jeu pourrait être imaginée fonctionnant sur des simples clics plutôt que des glisser déposer.
* Un personnage animé affiche sur le côté de l’écran des informations à connotation culturelle pour les différents termes classés correctement par le joueur. Ces informations peuvent être écrites ou illustrées (images automatiquement captées de Wikipédia par exemple).
* Le jeu propose une alternance de niveaux visant à reconnaitre des sens et de niveaux visant à reconnaitre des langues
  + Pour les niveaux visant à reconnaitre des sens, un nombre croissant de termes est proposé au joueur, commençant par deux sens différents. Des mots en roumain ou en français (en fonction de la langue choisie par le joueur)figurent impérativement dans chaque niveau.
  + Pour les niveaux visant à reconnaitre des langues, un nombre croissant de termes en différentes langues est proposé au joueur, commençant par deux langues différentes. Parmi ces langues figure impérativement le français ou le roumain (en fonction de la langue choisie par le joueur).
* Plus le joueur est rapide, plus il marque des points, selon un principe logarithmique : par exemple, 1s : 100 points, 2s : 30 points, 3s : 10 points, 4s : 3 points, 5s : 2 points, 10s : 1 point
* La difficulté du jeu augmente de manière régulière au fur et à mesure des niveaux, selon plusieurs paramètres à définir : nombre de sens/langues, complexité des mots, proximité des mots entre les langues proposées, temps imparti pour finir le niveau.
* Le nombre de niveaux est en soit illimité puisque chaque paramètre peut évoluer de manière prévue à l’avance, mais un travail de scénarisation (choix des mots, des langues etc..) est nécessaire sur une série de base de niveaux (par exemple 50 niveaux) déclinable ensuite à l’infini.
* Compléter un niveau de devrait pas durer plus de 30 secondes à une minute pour conserver un bon rythme de jeu.
* Entre chaque niveau, il est possible d’afficher des médias à connotation culturelle (courte vidéo (5 à 10 secondes, illustrations, textes) ou à vocation de sensibilisation à l’intercompréhension.
* Les scores des joueurs sont partagés sur internet et stockés dans une base de données ad hoc.
* Le joueur peut obtenir et collectionner des badges lorsqu’il reconnait par exemple avec succès tous les termes d’une même thématique (tourisme, à table, sur la route…) ou d’une langue donnée (Roumain niveau bronze, argent et or…)

**Ressources  et exemples d’existants:**

* Euronews (gratuité), Wikipedia (accès automatisé via dbpedia.org ou wikidata), « Corpus de la parole » (en licence libre, textes + transcription phonétique)
* Galanet (récupérer les ressources)
* V. Annexe (synthèse à partir des contributions des membres de l’équipe pédagogique)

**Communication :**

* Constitution d’un GT sur miriadi.net
* Envoi d’un mode d’emploi (Jean-Pierre Chavagne)

**Calendrier prévisionnel de mise en œuvre :**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | août 2017 | **Lancement de la proposition de projet** en intercompréhension dans le cadre de la Saison culturelle France-Roumanie 2019 |
| 2. | 28 septembre 2017 | **Réunion de concertation** entre les partenaires pressentis pour participer au projet |
| 3. | Fin octobre 2017 | **Constitution de l’équipe pédagogique** |
| 4. | Novembre 2017 | Echanges préliminaires d’harmonisation à distance entre les membres de l’équipe pédagogique |
| 5. | 11 et 12 décembre 2017 | **Réunion de travail** de l’équipe pédagogique et des responsables du développement technique, en présentiel, au siège de l’OIF |
| 6. | Janvier– avril 2018 | **Conception de scénarios de jeu**, par l’équipe pédagogique, ayant comme cible prioritaire le français et le roumain, avec des extensions vers les autres langues romanes |
| 7. | Février – septembre 2018 | **Développement technique** : lancement du marché public (février 2018); évaluation des dossiers et choix du prestataire (mai 2018) ; contractualisation (juin 2018) ; ateliers de conception avec le prestataire (juillet 2018) ; développement par le prestataire (août – septembre 2018) ; livraison complète septembre 2018. |
| 8. | Octobre-novembre 2018 | **Recette (tests exhaustifs) de l’application**, avec la contribution de l’évaluateur externe et à travers un test confidentiel sur un échantillon restreint d’utilisateurs potentiels ; amélioration du produit selon le résultat du test |
| 9. | Le 1er décembre 2018 | **Lancement officiel de l’application** : évènement organisé à l’occasion de l’inauguration de la Saison culturelle France-Roumanie |
| 10. | Janvier-février 2019 | Diffusion de l’information portant sur l’application à travers les partenaires habituels (universités, équipes internationales de chercheurs, associations, autres) et lesmedias |
| 11. | Mars-juillet 2019 | **Suivi et développement** |
| 12. | Le 14 juillet 2019 | **Présentation finale** du produit évolutif créé et du panel de ses utilisateurs |

**Tâches à accomplir par l’équipe pédagogique (délai le 15 janvier) :**

* Encarni : typologie des activités ; critères de réussite.
* Sandra : contenus thématiques.
* Jean-Pierre : suggestions de storyboard (qui peuvent s’enrichir à l’infini) ; mode d’emploi de Miriadi.
* Doina : suggestions d’intégration des éléments culturels.