



**Choisir format de communication A, B ou C :**

A	<input type="checkbox"/> Communication orale simple	
	<input type="radio"/> Scientifique	<input checked="" type="radio"/> <b><u>Partage d'expérience ou d'innovation</u></b>
	Si votre communication fait partie d'un symposium, veuillez en indiquer le titre :	
B	<input type="checkbox"/> Symposium	
	<input type="radio"/> Court (1h30)	<input type="radio"/> Long (3h00)
C	<input type="checkbox"/> Atelier pratique (main sur les touches)	
	Indiquez le nombre maximum de participants si nécessaire : Indiquez vos besoins technologiques spécifiques si nécessaire :	

**Thématique :**

- |   |  |
|---|--|
| <input type="radio"/> Intelligence artificielle                             | <input type="radio"/> Formation à distance                   |
| <input type="radio"/> Réalité virtuelle ou augmentée                        | <input type="radio"/> Apprentissage et numérique             |
| <input type="radio"/> Programmation informatique                            | <input type="radio"/> Formation hybride ou classe inversée   |
| <input checked="" type="radio"/> <b><u>Jeux sérieux et ludification</u></b> | <input type="radio"/> <i>Thématique spéciale</i> : Robotique |

Voir page 2 pour texte de résumé



## Des activités techno-ludiques pour soutenir l'apprentissage de l'espagnol langue étrangère comme activité parascolaire au primaire

Azeneth Patino, Université Laval, [irma-azeneth.patino-zuniga.1@ulaval.ca](mailto:irma-azeneth.patino-zuniga.1@ulaval.ca)

### Résumé (obligatoire) :

Les activités parascolaires (AP) sont des activités structurées et généralement volontaires qui misent sur le développement des compétences physiques, cognitives et sociales (Mahoney, Larson, et Eccles, 2005; Poulin, 2011). Les AP impliquent plusieurs participants et sont offertes à l'école ou dans la communauté en dehors du programme scolaire (Denault et Déry, 2015; Mahoney et al., 2005). L'École des Ursulines de Québec offre aux élèves du primaire un programme d'espagnol comme AP qui vise le développement des compétences linguistiques avec une approche ludique. Étant un cours facultatif qui se déroule à la fin de la journée scolaire dans le cadre des AP, l'accent est mis sur le plaisir d'apprendre l'espagnol et une priorité est accordée au jeu ainsi qu'à une variété d'activités animées. Pour soutenir l'apprentissage de l'espagnol par le jeu (Brogère, 2017; Romero, 2016; Schmoll, 2016), des activités techno-ludiques telles que des jeux d'évasion ou *escape games* pédagogiques (Clarke et al., 2016; Nicholson, 2005), des activités de programmation et d'électronique créative avec *Makey Makey* (Romero, Lille, et Patiño, 2017; Romero et Vallerand, 2016) ont été menées dans le cadre du cours pendant l'année scolaire 2018-2019. Les activités techno-ludiques conçues pour l'apprentissage de l'espagnol ont permis aux élèves de se centrer sur la prononciation, de prioriser la communication et de mobiliser leurs connaissances en espagnol, notamment la compréhension orale et la compréhension écrite. Dans cette communication, nous aborderons la conception et la mise en œuvre des activités techno-ludiques qui visent l'apprentissage de l'espagnol langue étrangère.

### Références

- Brogère, G. (2017). Qu'entendre par jeu dans l'enseignement et l'apprentissage des langues : diversité des situations et des modalités d'apprentissage. *Recherche et pratiques pédagogiques en langues de spécialité - Cahiers de l'APLIUT*, (Vol.36 N°2). <https://doi.org/10.4000/apliut.5652>
- Clarke, S., Arnab, S., Morini, L., Wood, O., Green, K., Masters, A., & Bourazeri, A. (2016). EscapED: A Framework for Creating Live-Action, Interactive Games for Higher/Further Education Learning and Soft Skills Development. *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning*, 1, 968–972.
- Denault, A.-S., & Déry, M. (2015). Participation in Organized Activities and Conduct Problems in Elementary School: The Mediating Effect of Social Skills. *Journal of Emotional and Behavioral Disorders*, 23(3), 167–179. <https://doi.org/10.1177/1063426614543950>
- Mahoney, J. L., Larson, R., & Eccles, J. S. (Eds.). (2005). *Organized activities as contexts of development: extracurricular activities, after-school, and community programs*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.



Nicholson, S. (2005). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities.

Poulin, F. (2011). Activités parascolaires et réussite scolaire. Université du Québec à Montréal.

Romero, M. (2016). Jeux numériques et apprentissages. Québec, Canada: JFD Éditions.

Romero, M., Lille, B., & Patiño, A. (2017). Usages Créatifs du numérique: pour l'apprentissage au XXIe siècle. Québec: Presses de l'Université du Québec.

Romero, M., & Vallerand, V. (2016). Guide d'activités technocréatives pour les enfants du 21e siècle (Vol. 1). Québec, QC: Createspace.

Schmoll, L. (2016). L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique. Sciences du jeu, (5). <https://doi.org/10.4000/sdj.628>