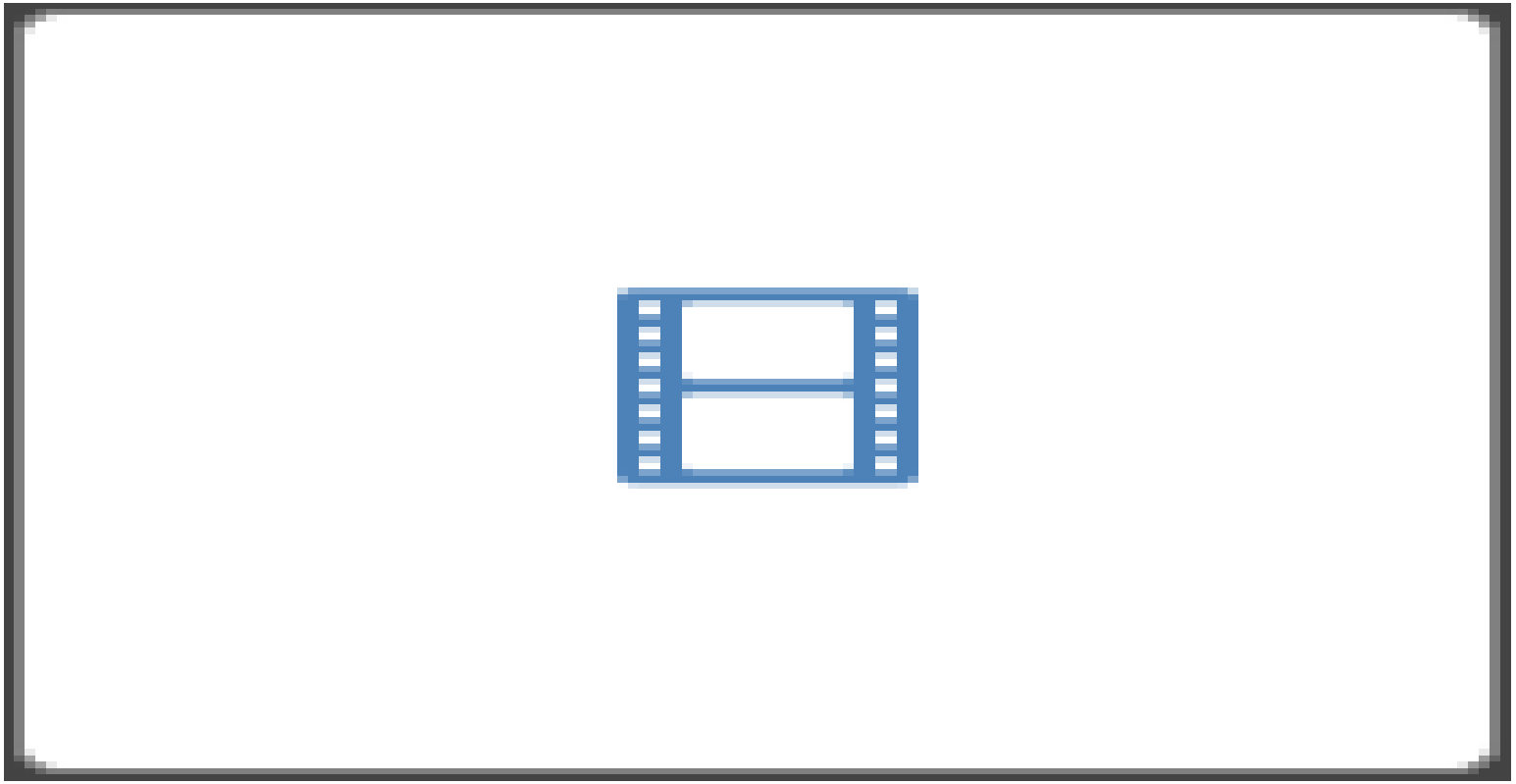
Direction « Langue française, culture et diversités », OIF

Romanica, un jeu sérieux de sensibilisation à l'intercompréhension en langues romanes

***Assises européennes du plurilinguisme*, Bucarest (Roumanie), mai 2019**
Claudia PIETRI, Organisation internationale de la Francophonie et
Doina SPIȚĂ, Université A. I Cuza, Iași – Roumanie et APICAD



La Francophonie, creuset des diversités

Sur le plan géopolitique et économique, la Francophonie représente le Nord et le Sud, l'Orient et l'Occident.

Sur le plan culturel, elle est la créolité, la latinité, l'arabité, la négritude…

La diversité constitue son ADN.

La Traduction





L’intercompréhension en langues romanes

Conscience d’une appartenance à une communauté, à un espace :

la latinité

- près d’un milliard de personnes dans le monde ont une langue romane en partage et près de 70 États ou gouvernements ont le catalan, l’espagnol, le français, l’italien, le portugais ou le roumain comme langue officielle ou co-officielle.

Cours en Ligne Ouvert et Massif (CLOM)

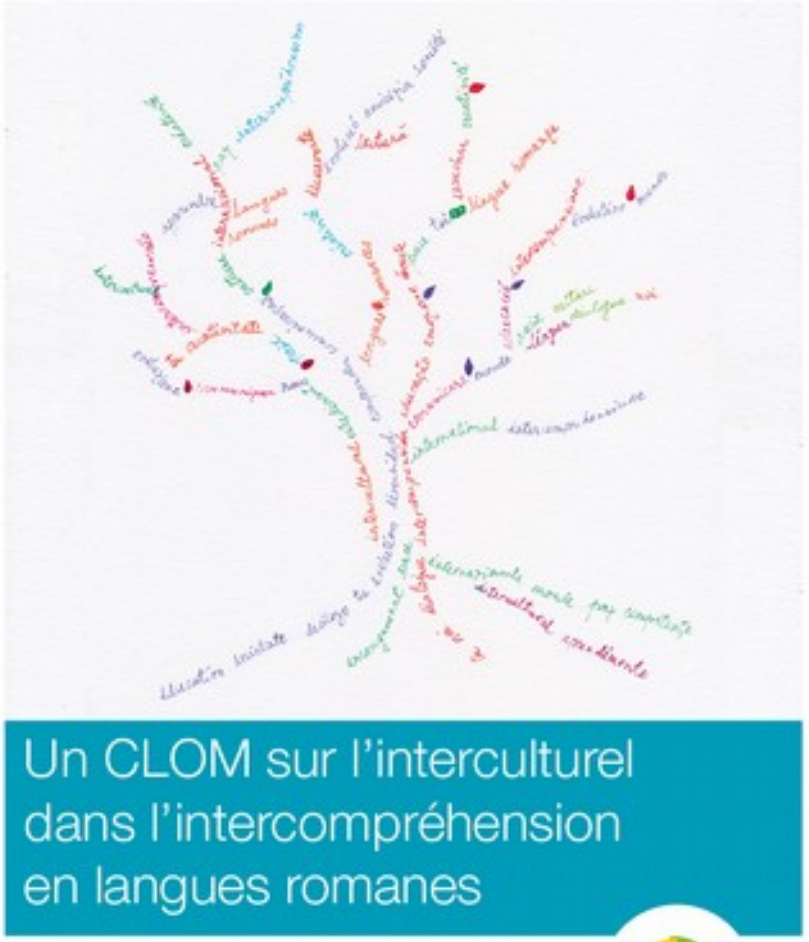
Enseigner l'intercompréhension en langues romanes à un jeune public

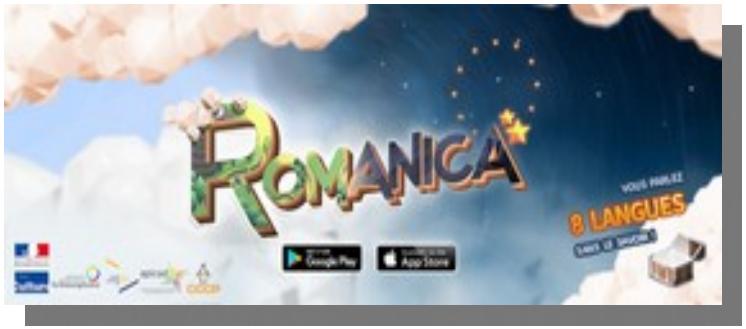


L'interculturel dans

l

langues romanes





Conçu dans le cadre de la Saison France-Roumanie 2019,

du 1er décembre 2018 au 14 juillet 2019,

initié par la

Délégation générale à la langue française et aux langues de France

(DGLFLF), en partenariat avec l'Association pour la promotion de l'intercompréhension à distance (Apicad) et

l'Organisation internationale de la Francophonie

- **Endiguer la baisse d'intérêt des jeunes générations roumaines pour la langue et la culture française et/ou francophone**

- **Pour ce faire, valoriser l’intercompréhension, devenue une piste intéressante à explorer.**

Intercompréhension:

« ***la capacité de comprendre***

une langue étrangère sans l'avoir apprise,

***sur la base d'une autre langue*. »**

F.J.Meissner

Objectifs de *Romanica*:

- **sensibiliser à la langue française comme vecteur d'ouverture à d'autres langues, avant tout les langues romanes ;**
- **le faire en valorisant l'appétit du public jeune pour les nouvelles technologies, en créant un outil numérique ;**
- **assurer une continuité, dans l'espace numérique, aux projets sur l'IC tels: le CLOM, Galanet, Galapro, Formica, Cinco, Miriadi, etc.**
- **sortir d'une vision cloisonnée de l'apprentissage des langues, faire découvrir que l'apprentissage approfondi d'une langue, permet d'aborder des langues qui lui sont apparentées ;**
- **aider le public à prendre conscience, à travers un produit ludique et évolutif, de son propre potentiel plurilingue.**

Public cible

- **jeunes (élèves du secondaire, étudiants, jeunes adultes), non-initiés à l'IC**

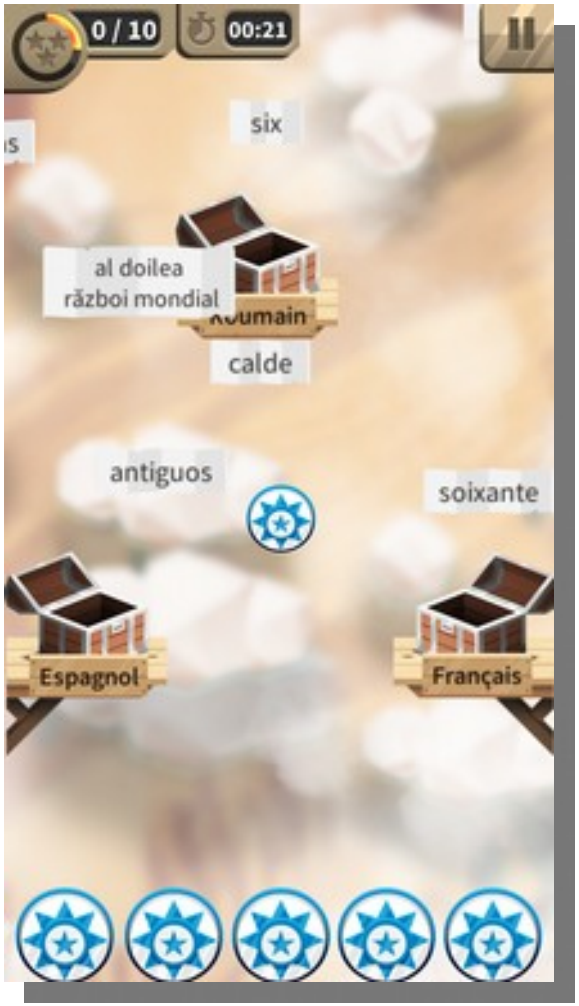
Langues visées

- **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**
- **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 »**
- **développer une démarche promotionnelle (« vendre » le produit, « flatter » l'utilisateur, répondre à ses besoins de s'amuser, déterminer son développement personnel à travers des activités ludiques)**
- **stimuler la curiosité, donner envie de bouger (dimension interculturelle)**
- **principe de fonctionnement des scénarios : *rapide, simple, répétitif !***



Fonctionnement

L’écran:

Les mots apparaissent par le haut de l‘écran et ils coulent (+ ça va vite = c'est difficile).

Quand le mot disparait car on n'a pas pu le saisir ou on l'a mis dans le mauvais panier, il remonte et recoule jusqu'à la fin du délai.

Paramètres d'avancement

- **Nombre de mots : on démarre à 10-15 mots et dans les niveaux difficiles on en met plus... On teste pour 50 max.**
- **Vitesse: de 1 à 5.**
- **Paniers : on rajoute un panier tous les 4 niveaux (début: 2 paniers ; niveau 5 : 3 paniers; niveau 10 : 4 paniers ; niveau 15 : 5 paniers).**
- **Complexité des mots : chiffre à attribuer dans le tableau sur la base de la transparence.**
- ***Les mondes se débloquent après un certain nombre d'étoiles à déterminer.***

Les mondes


Bientôt
0/45
1. Simple comme bonjour !
0/45


Bientôt
0/45
2. Pas de temps à perdre !
0/45
3. L'appétit vient en mangeant
0/45
4. « Voyage Voyage »
0/45
5. Terminer en beauté
0/45

Sous-thèmes

Ex.: M1 « Simple comme bonjour » :

- **Les mots d'arrivée (ex. *Bonjour, Bienvenu* ou *Soyez les bienvenus !, Enchanté,e (de votre connaissance), etc* …**
- **Les mots de départ (style soutenu / familier ; expressions. Ex: *Portez-vous bien ! = Fiți sănătoși !)***
- **Les mots de demande (d'excuse) : ex. *S'il vous plait !***
- **Les mots de réponse : ex. *Ce n'est pas grave !***
- **Les descriptifs de politesse positifs : ex. *aimable, gentil,-le***
- **Les descriptifs de politesse négatifs : ex. *mal élevé*, etc**
- **Les marques de sympathie : *Croisons les doigts ! Merde !***
- **Les mots de la nouvelles année**
- **Les mots d'anniversaire**
- **Les mots de l'identité (ex Nom, Prénom, Nationalité, etc.)**

Mots et expressions

M1 « Simple comme bonjour ! »

- 310 unités lexicales
- langues : Fr, Ro, It, Esp, Pt, Ca, Occ, Co
- degré de difficulté

M3 Nourriture. Boissons

- 699 unités lexicales
- langues: Fr, Ro, It, Esp, Pt, Ca, ~~Occ~~, Co
- degré de difficulté

Pastilles

Créer 60 pastilles:

- **30 de culture francophone et 30 de culture roumaine et toutes bilingues.**

Chaque pastille est accompagnée d'une image.

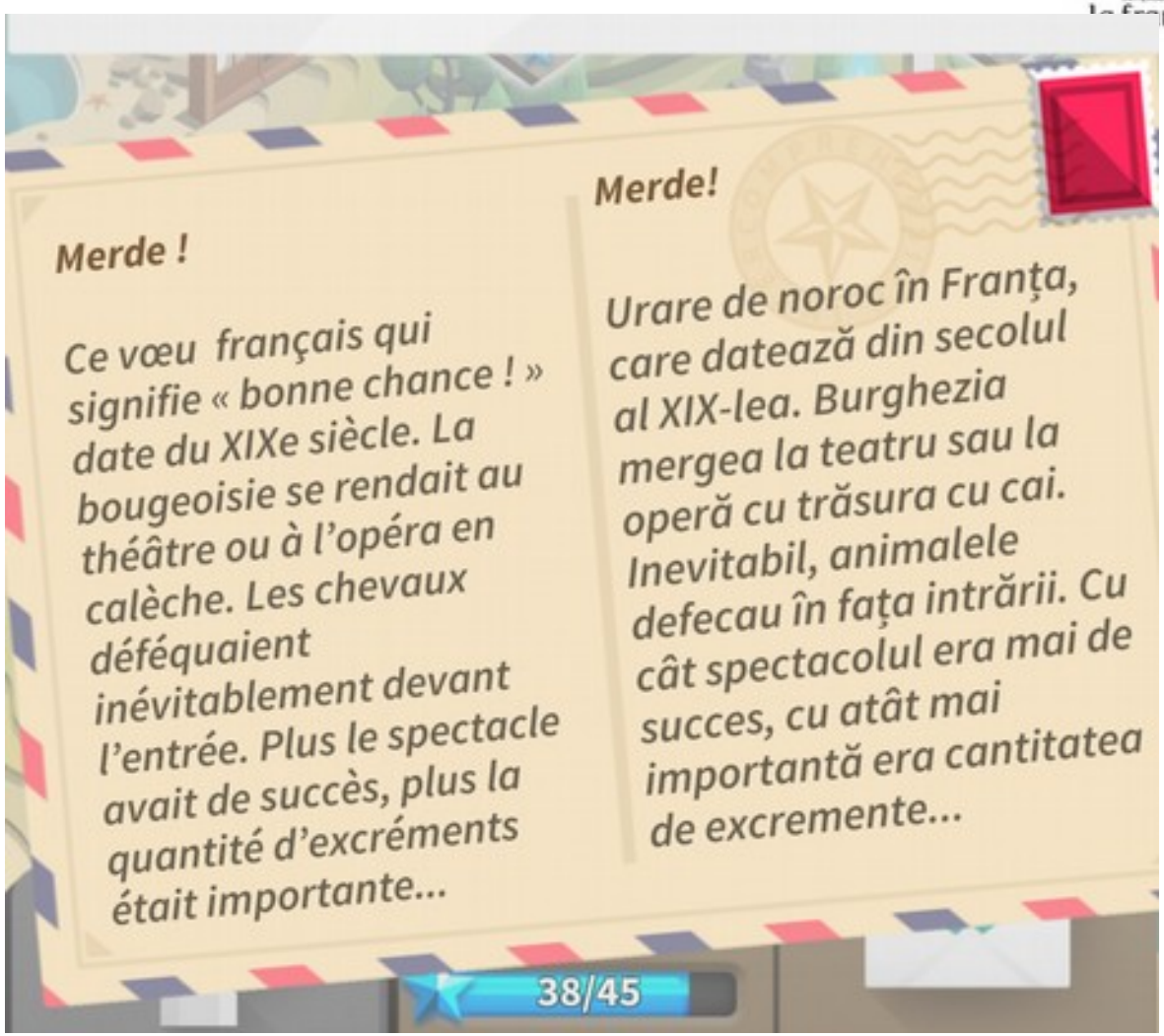
Les pastilles FR ne sont pas limitées à la France.

Exemples de pastilles

M1 « Simple comme bonjour »






Merde !
Ce vœu français qui signifie « bonne chance ! » date du XIXe siècle. La bougeoisie se rendait au théâtre ou à l'opéra en calèche. Les chevaux déféquaient inévitablement devant l'entrée. Plus le spectacle avait de succès, plus la quantité d'excréments était importante...
Merde!
Urare de noroc în Franța, care datează din secolul al XIX-lea. Burghezia mergea la teatru sau la operă cu trăsura cu cai. Inevitabil, animalele defecau în fața intrării. Cu cât spectacolul era mai de succes, cu atât mai importantă era cantitatea de excremente...
38/45

Ne jamais ignorer les risques

- **Se méfier de trop faire appel aux connaissances "encyclopédiques" préalables des joueurs !**

- **Les éléments culturels sont plus un "bonus" et ne doivent pas handicaper les joueurs dans leur progression.**

« Sans que l'apprentissage représente l'objectif principal
de l'utilisateur, il lui est certainement utile de bénéficier
de quelques informations qui peuvent l'aider à se développer.
Au-delà de l'amusement,
c'est aussi ce genre de satisfaction qui peut plaire »

Quelques chiffres :

- ✓ **Environ 13 000 joueurs différents à Romanica**
- ✓ **5827 unités actives sur Android et 2971 sur iOS**
- ✓ **Sur Android France 92% Roumanie 4% (campagne de pub uniquement en France)**
- ✓ **146 parties jouées sur le monde 5 (il vient juste de sortir)**

Quelques chiffres :

- ✓ **Sur iOS, France 72% Roumanie 16% (campagne de pub en France et en Roumanie)**
- ✓ **77570 parties jouées sur le monde 1**
- ✓ **8220 parties jouées sur le monde 2**
- ✓ **1395 parties jouées sur le monde 3**
- ✓ **544 parties jouées sur le monde 4**

Gràcies!

Gracias!

Merci!

Grazie!

Obrigada!

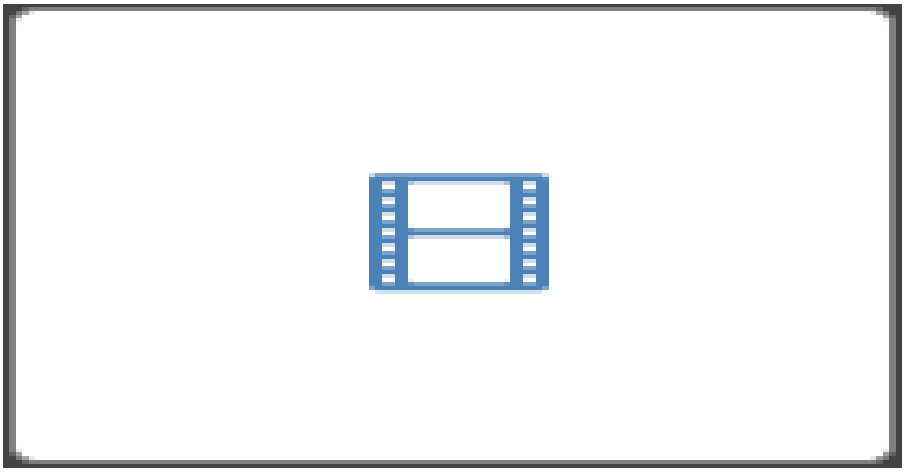
Mulţumesc!

Direction « Langue française, culture et diversités », OIF

Romanica, un jeu sérieux de sensibilisation à l'intercompréhension en langues romanes

***Assises européennes du plurilinguisme*, Bucarest (Roumanie), mai 2019**
Claudia PIETRI, Organisation internationale de la Francophonie et
Doina SPIȚĂ, Université A. I Cuza, Iași – Roumanie et APICAD

Direction « Langue française, culture et diversités »



La Francophonie, creuset des diversités

Sur le plan géopolitique et économique, la Francophonie représente le Nord et le Sud, l'Orient et l'Occident.

Sur le plan culturel, elle est la créolité, la latinité, l'arabité, la négritude…

La diversité constitue son ADN.

Direction « Langue française, culture et diversités »

La Traduction





L'intercompréhension en langues romanes

Conscience d'une appartenance à une communauté, à un espace :
la latinité

- près d'un milliard de personnes dans le monde ont une langue romane en partage et près de 70 États ou gouvernements ont le catalan, l'espagnol, le français, l'italien, le portugais ou le roumain comme langue officielle ou co-officielle.

Direction « Langue française, culture et diversités »

Cours en Ligne Ouvert et Massif (CLOM)

Enseigner l'intercompréhension en langues romanes à un jeune public



Direction « Langue française, culture et diversités »

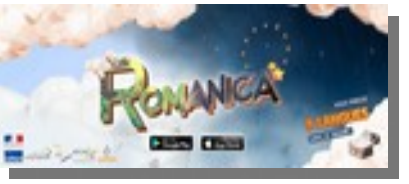
L'interculturel dans

ıension en

langues romanes



Direction « Langue française, culture et diversités »



Conçu dans le cadre de la Saison France-Roumanie 2019,

du 1er décembre 2018 au 14 juillet 2019,

initié par la

Délégation générale à la langue française et aux langues de France

(DGLFLF), en partenariat avec l'Association pour la promotion de l'intercompréhension à distance (Apicad) et

l'Organisation internationale de la Francophonie

- **Endiguer la baisse d'intérêt des jeunes générations roumaines pour la langue et la culture française et/ou francophone**

- **Pour ce faire, valoriser l’intercompréhension, devenue une piste intéressante à explorer.**

Intercompréhension:

« ***la capacité de comprendre***

une langue étrangère sans l'avoir apprise,

***sur la base d'une autre langue*. »**

F.J.Meissner

Objectifs de *Romanica*:

- **sensibiliser à la langue française comme vecteur d'ouverture à d'autres langues, avant tout les langues romanes ;**
- **le faire en valorisant l'appétit du public jeune pour les nouvelles technologies, en créant un outil numérique ;**
- **assurer une continuité, dans l'espace numérique, aux projets sur l'IC tels: le CLOM, Galanet, Galapro, Formica, Cinco, Miriadi, etc.**
- **sortir d'une vision cloisonnée de l'apprentissage des langues, faire découvrir que l'apprentissage approfondi d'une langue, permet d'aborder des langues qui lui sont apparentées ;**
- **aider le public à prendre conscience, à travers un produit ludique et évolutif, de son propre potentiel plurilingue.**

Public cible

- **jeunes (élèves du secondaire, étudiants, jeunes adultes), non-initiés à l'IC**

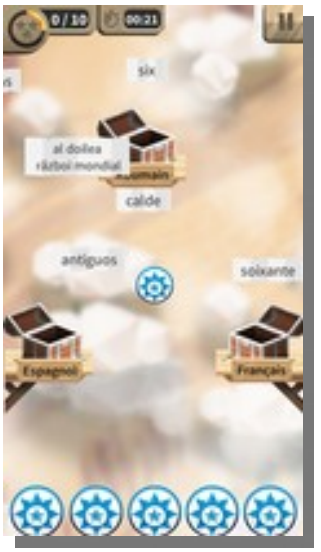
Langues visées

- **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**
- **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 »**
- **développer une démarche promotionnelle (« vendre » le produit, « flatter » l'utilisateur, répondre à ses besoins de s'amuser, déterminer son développement personnel à travers des activités ludiques)**
- **stimuler la curiosité, donner envie de bouger (dimension interculturelle)**
- **principe de fonctionnement des scénarios : *rapide, simple, répétitif !***



Fonctionnement

L’écran:

Les mots apparaissent par le haut de l‘écran et ils coulent (+ ça va vite = c'est difficile).

Quand le mot disparait car on n'a pas pu le saisir ou on l'a mis dans le mauvais panier, il remonte et recoule jusqu'à la fin du délai.

Paramètres d'avancement

- **Nombre de mots : on démarre à 10-15 mots et dans les niveaux difficiles on en met plus... On teste pour 50 max.**
- **Vitesse: de 1 à 5.**
- **Paniers : on rajoute un panier tous les 4 niveaux (début: 2 paniers ; niveau 5 : 3 paniers; niveau 10 : 4 paniers ; niveau 15 : 5 paniers).**
- **Complexité des mots : chiffre à attribuer dans le tableau sur la base de la transparence.**
- ***Les mondes se débloquent après un certain nombre d'étoiles à déterminer.***

Les mondes





Sous-thèmes

Ex.: M1 « Simple comme bonjour » :

- **Les mots d'arrivée (ex. *Bonjour, Bienvenu* ou *Soyez les bienvenus !, Enchanté,e (de votre connaissance), etc* …**
- **Les mots de départ (style soutenu / familier ; expressions. Ex: *Portez-vous bien ! = Fiți sănătoși !)***
- **Les mots de demande (d'excuse) : ex. *S'il vous plait !***
- **Les mots de réponse : ex. *Ce n'est pas grave !***
- **Les descriptifs de politesse positifs : ex. *aimable, gentil,-le***
- **Les descriptifs de politesse négatifs : ex. *mal élevé*, etc**
- **Les marques de sympathie : *Croisons les doigts ! Merde !***
- **Les mots de la nouvelles année**
- **Les mots d'anniversaire**
- **Les mots de l'identité (ex Nom, Prénom, Nationalité, etc.)**

Mots et expressions

M1 « Simple comme bonjour ! »

- 310 unités lexicales
- langues : Fr, Ro, It, Esp, Pt, Ca, Occ, Co
- degré de difficulté

M3 Nourriture. Boissons

- 699 unités lexicales
- langues: Fr, Ro, It, Esp, Pt, Ca, ~~Oee~~, Co
- degré de difficulté

Pastilles

Créer 60 pastilles:

- **30 de culture francophone et 30 de culture roumaine et toutes bilingues.**

Chaque pastille est accompagnée d'une image.

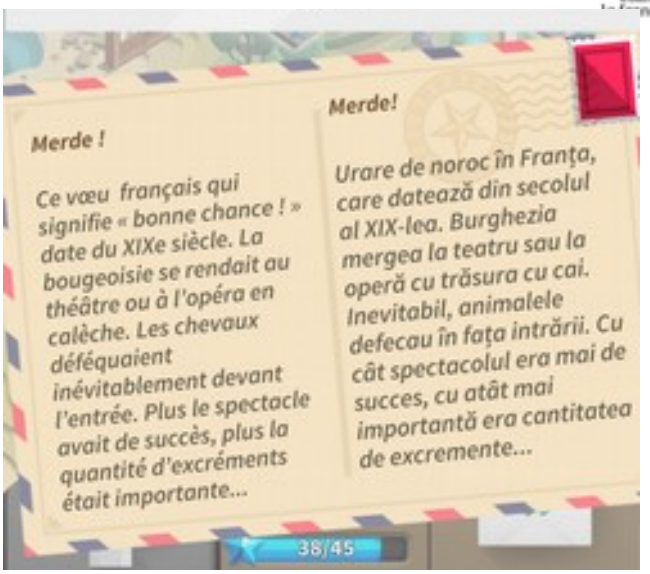
Les pastilles FR ne sont pas limitées à la France.

Exemples de pastilles

M1 « Simple comme bonjour »






Merde !
Ce vœu français qui signifie « bonne chance ! » date du XIXe siècle. La bougeoisie se rendait au théâtre ou à l'opéra en calèche. Les chevaux déféquaient inévitablement devant l'entrée. Plus le spectacle avait de succès, plus la quantité d'excréments était importante...
Merde!
Urare de noroc în Franța, care datează din secolul al XIX-lea. Burghezia mergea la teatru sau la operă cu trăsura cu cai. Inevitabil, animalele defecau în fața intrării. Cu cât spectacolul era mai de succes, cu atât mai importantă era cantitatea de excremente...
38/45

Ne jamais ignorer les risques

- **Se méfier de trop faire appel aux connaissances "encyclopédiques" préalables des joueurs !**
- **Les éléments culturels sont plus un "bonus" et ne doivent pas handicaper les joueurs dans leur progression.**

« Sans que l'apprentissage représente l'objectif principal
de l'utilisateur, il lui est certainement utile de bénéficier
de quelques informations qui peuvent l'aider à se développer.
Au-delà de l'amusement,
c'est aussi ce genre de satisfaction qui peut plaire »

Quelques chiffres :

- ✓ **Environ 13 000 joueurs différents à Romanica**
- ✓ **5827 unités actives sur Android et 2971 sur iOS**
- ✓ **Sur Android France 92% Roumanie 4% (campagne de pub uniquement en France)**
- ✓ **146 parties jouées sur le monde 5 (il vient juste de sortir)**

Quelques chiffres :

- ✓ **Sur iOS, France 72% Roumanie 16% (campagne de pub en France et en Roumanie)**
- ✓ **77570 parties jouées sur le monde 1**
- ✓ **8220 parties jouées sur le monde 2**
- ✓ **1395 parties jouées sur le monde 3**
- ✓ **544 parties jouées sur le monde 4**

Gràcies!

Gracias!

Merci!

Grazie!

Obrigada!

Mulţumesc!