



Université Mohamed Khider de Biskra
Faculté des Lettres et des Langues
Département de la langue et la civilisation françaises

MÉMOIRE DE MASTER

Option : didactique

Présenté et soutenu par :
DEBABSA Rayene

**La gamification comme approche innovante pour
développer l'interaction orale en classe de FLE
Cas des apprenants de 1^{ère} AMCem abbas
Abedelkarim
-Biskra-**

Sous la direction de
Dr BELAZREG NASSIMA

Année universitaire : 2023 - 2024

Dédicace

Je dédie ce mémoire de fin d'étude à :

*Mes parents, qui m'ont toujours apporté leur amour et leur affection.
Je pense en particulier à ma très chère mère Nora, qui m'a toujours été
présente et à mon père Ahmed, qui m'a toujours encouragée et
soutenue dans tout mon parcours.*

*Mon frère Ouassime, qui a partagé avec moi tous les moments
d'émotions lors de la réalisation de ce travail.*

*Mon encadrante Dr. Belazreg Nassima, pour sa patience et sa
diligence lors de la préparation de ce mémoire.*

Ma chère amie Manel, pour son soutien moral.

*Tous les membres de ma famille, notamment mes oncles, mes tantes,
ma tante Assia, mes cousins et mes cousines Soumia et Balkis, que
j'estime profondément.*

*Mes amis : Wacel, Taki, Oumaima, Lina, Nada, Mimi, Chahinez...
et à une personne très chère pour moi.*

Et à tous les personnes qui m'aiment.

*Je vous dédie ce mémoire, avec amour et gratitude, pour tous les
moments partagés et pour l'encouragement que vous m'avez apporté
tout au long de mon parcours.*

Rayenne.

REMERCIEMENTS

Je tiens à exprimer ma profonde gratitude à mon directeur de recherche, le Dr. Belazreg Nassima, pour avoir accepté de superviser cette recherche et pour ses encouragements, son suivi attentif, ainsi que ses précieux conseils. Sa perspicacité, son appui et sa rigueur ont été des atouts essentiels pour mener à bien ce travail. Sans son expertise et son soutien, cette recherche n'aurait pas pu aboutir.

Je souhaite également remercier chaleureusement mes enseignants qui m'ont accompagné tout au long de mon parcours universitaire. Leur expertise, leurs conseils et leur soutien ont été d'une aide précieuse pour l'élaboration de ce travail de recherche.

Un remerciement tout particulier à Mme Ammari, qui m'a apporté son aide et son soutien précieux pour la réalisation de l'expérimentation de ce mémoire. Ses conseils avisés et son expertise ont été déterminants pour la mise en œuvre réussie de cette phase clé de ma recherche.

Mes sincères remerciements vont à tous les membres du jury qui ont accepté de consacrer leur temps à la lecture et à l'évaluation de ce modeste travail de recherche. Leurs retours et leurs commentaires constructifs ont contribué à enrichir cette étude.

Je souhaite exprimer ma reconnaissance à tous mes amis pour leurs conseils, leur soutien et leurs encouragements tout au long de ce projet. Leur présence et leur soutien moral ont été d'une grande importance pour moi.

Enfin, je tiens à remercier toutes les personnes qui, de près ou de loin, ont contribué à la réalisation de ce modeste travail de recherche, en particulier celles qui me sont très chères. Leur soutien et leur présence ont été des sources de motivation et d'inspiration tout au long de ce parcours.

À tous, un immense merci pour leur contribution et leur soutien précieux,

TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES	2
INTRODUCTION GENERALE.....	7

PREMIER CHAPITRE

LES INTERACTION VERBALES EN CONTEXE DIDACTIQUE

INTRODUCTION.....	12
1. L'INTERACTION	12
2. L'INTERACTION VERBALE	13
2.1.L'apprentissage par la parole	14
2.2.L'importance de la conversation dans l'acquisition de connaissance.....	15
3. L'ORALE ENSEIGNEMENT /APPRENTISSAGE DU FLE.....	16
4. QU'EST-CE QUE L'ORAL ?	17
5. QU'EST-CE QUE COMPRENDRE, COMPRENDRE UNE LANGUE ET COMPRENDRE UNE LANGUE ETRANGERE ?	19
CONCLUSION	23

DEUXIEME CHAPITRE

LA GAMIFICATION DANS L'APPROCHE PÉDAGOGIQUE

INTRODUCTION.....	25
1. LA GAMIFICATION	25
1.1.Contexte historique.....	25
1.2.Elément de définition.....	26
2. LES FONDEMENTS DE LA GAMIFICATION EN ÉDUCATION	28
3. LES PRINCIPES DE LA GAMIFICATION PEDAGOGIQUE	30
4. LES OUTILS ET TECHNOLOGIES DE LA GAMIFICATION EN EDUCATION	32
5. LES OUTILS ET TECHNOLOGIES DE LA GAMIFICATION POUR L'EDUCATION :	33
6. LES AVANTAGES DE LA GAMIFICATION DANS L'ENSEIGNEMENT.....	34
7. L'IMPACT DE LA GAMIFICATION SUR LA MOTIVATION DES ÉLÈVES.....	37
CONCLUSION	38

TROIXIEME CHAPITRE

LA MISE EN PRATIQUE DE LA GAMIFICATION

INTRODUCTION.....	41
1. LES OBJECTIFS DE L'EXPERIMENTATION	41
2. LA DEMARCHE DE RECHERCHE.....	42
3. L'EXPERIMENTATION : LIEU, ECHANTILLON ET CORPUS	43
5.LA PRESENTATION DE PRE- TEST	44
6. QUIZZ : OBJET DE L'EXPERIMENTATION	47
CONCLUSION	60

CONCLUSION GENERALE	61
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES	64
ANNEXES	65
RESUME.....	82

**INTRODUCTION
GENERALE**

L'enseignement des langues, en particulier du français langue étrangère (FLE), est un domaine essentiel où l'oral occupe une place centrale. Le développement des compétences d'interaction verbale chez les élèves revêt une importance capitale

Cependant, encourager la prise de parole en classe de FLE peut représenter un défi de taille, confronté à des obstacles tels que la timidité, le manque de confiance en soi ou la peur de l'erreur chez les apprenants.

En tant qu'étudiante en FLE, j'ai pu constater les défis liés au développement des compétences orales lors de mes propres apprentissages. Malgré les efforts des enseignants pour créer des activités stimulantes et interactives, il m'est parfois difficile de prendre la parole en classe par manque de confiance en mes capacités. C'est ce constat personnel qui m'a poussée à m'intéresser de plus près à la gamification et à son potentiel pour favoriser l'engagement et la motivation des élèves dans l'apprentissage de l'oral. Mon expérience d'apprenante, combinée à une veille pédagogique régulière, m'a permis de constater l'émergence de la gamification comme une approche innovante et prometteuse dans le domaine de l'enseignement des langues.

Bien que la gamification suscite un intérêt croissant dans le milieu éducatif, peu de recherches ont été menées spécifiquement sur son impact dans l'enseignement/apprentissage de l'oral en FLE. La plupart des études existantes se concentrent sur d'autres domaines disciplinaires ou sur l'apprentissage en général. Il apparaît donc pertinent de se pencher plus en détail sur les effets de la gamification sur le développement des compétences d'interaction verbale en classe de FLE. Ce mémoire se propose ainsi de combler un manque dans la recherche en explorant les apports de cette approche innovante dans un champ peu étudié jusqu'à présent.

L'enseignement de l'oral du FLE en Algérie est un défi constant pour les enseignants et les apprenants. Bien que l'oral soit considéré comme un élément essentiel de l'apprentissage linguistique, il est souvent difficile de favoriser la prise de parole en classe, notamment en raison de la timidité, du manque de confiance en soi ou de la peur de faire des erreurs chez les apprenants. Cette situation est encore plus complexe en Algérie, où l'enseignement du FLE est souvent considéré comme un outil pour promouvoir la compréhension interculturelle et la coopération internationale. Cependant, les enseignants

algériens rencontrent souvent des difficultés pour intégrer des activités interactives et ludiques dans leur enseignement, ce qui peut rendre l'apprentissage de l'oral moins attrayant et moins efficace. La gamification, en intégrant des éléments de jeu et des activités interactives, peut être un outil puissant pour dynamiser l'enseignement de l'oral en FLE en Algérie, en stimulant la motivation et l'engagement des apprenants.

Surmonter ces défis et améliorer l'enseignement de l'oral du FLE en Algérie, il est essentiel de proposer des solutions innovantes et adaptées au contexte local. L'intégration de la gamification dans les pratiques pédagogiques peut être une piste prometteuse, en rendant l'apprentissage plus ludique, interactif et engageant pour les élèves. Les enseignants algériens pourraient ainsi exploiter les mécanismes de motivation propres aux jeux pour encourager la prise de parole en classe et développer les compétences d'interaction verbale de leurs élèves.

Problématique :

Dans quelle mesure l'intégration d'éléments de gamification dans l'enseignement-apprentissage de la compréhension orale en FLE peut-elle accroître la motivation des apprenants et améliorer leurs compétences de compréhension auditive ?

Nous émettons l'hypothèse suivante :

- ✓ En rendant les élèves actifs dans leurs apprentissages, la gamification pourrait les aider à mieux apprendre et à développer plus facilement leurs compétences d'interaction orale.

L'objectif de cette étude est d'explorer en détail l'impact potentiel de la gamification sur l'enseignement de l'oral du FLE en Algérie. Nous cherchons à déterminer les compétences d'interaction orale nécessaires chez les élèves, à valoriser l'expression orale et à identifier les types d'activités ludiques qui stimulent la prise de parole en classe.

Pour répondre à ces questions et vérifier nos hypothèses, nous avons organisé notre mémoire en trois chapitres. Le premier chapitre, intitulé "Les interactions verbales en contexte didactique", présentera un cadre théorique sur l'importance de l'oral dans l'apprentissage des langues et les défis liés à son enseignement. Le deuxième chapitre, "La gamification appliquée en classe de FLE", analysera en détail les fondements théoriques de la gamification et son potentiel pour dynamiser l'enseignement de l'oral. Le troisième

chapitre, qui constituera la partie pratique de notre étude, exposera les résultats d'une expérimentation avec l'application Quizizz

En suivant ce plan, nous espérons apporter un éclairage nouveau sur l'intégration de la gamification dans l'enseignement du FLE en Algérie et ses effets sur le développement des compétences d'interaction verbale des élèves.

PREMIER CHAPITRE

LES INTERACTION VERBALES EN CONTEXE DIDACTIQUE

« L'enseignement d'une langue étrangère ouvre des portes vers de nouvelles cultures, des perspectives différentes et une compréhension plus profonde du monde qui nous entoure. »

(Par David Crystal, publié par Cambridge Université Press en 2003)

Introduction

Dans ce chapitre intitulé « Les interactions verbales en contexte didactique », nous allons explorer les interactions verbales en contexte didactique. Ces interactions sont essentielles pour comprendre comment la communication se déroule dans un cadre d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère (FLE). Les interactions verbales permettent aux élèves de développer leurs compétences linguistiques, notamment l'écoute, la compréhension, la production et la communication. Cependant, l'interaction verbale peut être un défi pour les élèves, notamment ceux qui sont débutants ou qui ont des difficultés à s'exprimer en langue étrangère. Dans ce contexte, la gamification peut être un outil innovant pour encourager l'interaction verbale et développer les compétences linguistiques des élèves.

1. L'INTERACTION

L'interaction est une action réciproque entre les individus, où leurs comportements sont influencés mutuellement. C'est une relation interpersonnelle où chaque personne modifie son comportement en fonction des réactions de l'autre. Cet échange interhumain est donc conditionné par l'influence qu'exerce l'un sur l'autre d'une manière réciproque comme l'explique **Goffman** dans ces propos :

« Par interaction (c'est-à-dire l'interaction face à face), on entend à peu près l'influence réciproque que les partenaires exercent sur leurs actions respectives lorsqu'ils sont en présence physique immédiate les uns des autres ; par une interaction, on entend l'ensemble de l'interaction qui se produit en une occasion quelconque quand les membres d'un ensemble donné se trouvent en présence continue les uns des autres ; le terme "une rencontre" pouvant aussi convenir. »(professeur Khaled guerid)¹

En contexte scolaire, l'interaction englobe l'ensemble des échanges et des communications qui ont lieu dans un cadre pédagogique. Cela inclut les interactions entre l'enseignant et l'élève, ainsi que les interactions entre les élèves eux-mêmes. Dans cette optique, nous allons nous appuyer sur l'idée que nous propose **Kramersch** dans les propos suivants :

« Tout apprentissage réalisé par un enseignant et un apprenant est une interaction entre deux personnes, ou personnalités à part entière, engagées ensemble dans un

¹ Cours de monsieur guerid, module : Analyse des interactions en classe de langue et agir professoral.

processus de découverte commune. Apprendre, ce n'est pas simplement acquérir une somme définie de connaissances et d'aptitudes, ou jouer le jeu scolaire et en sortir gagnant, mais s'engager dans une interaction personnelle avec l'enseignant et les autres apprenants. Que l'apprenant le veuille ou non, qu'il en soit conscient ou non, son apprentissage dans la classe se fera toujours à travers cette interaction. Plutôt que de nier, mieux vaut donc analyser en quoi elle consiste »(Goffman, 1992, p. 145)¹.

2. L'INTERACTION VERBALE

L'interaction verbale implique l'influence réciproque entre les interlocuteurs lors des échanges oraux. Cela se produit lorsque plusieurs personnes sont présentes et engagées dans des conversations. Le terme interaction renvoie à l'idée d'une communication intentionnelle entre des personnes et le terme verbal a l'échange de paroles certains interactions peuvent être non verbales si elle se contente par exemple de geste et de mimique

Dans ce sens comme l'a souligné Goffman :«... *on entend toute l'interaction qui se produit en une occasion quelconque quand les membres de l'ensemble donnée se trouve en présence continue les uns des autres ; le terme "rencontre" pouvant aussi convenir* »(Goffman, 1992, p. 146)²

De ce fait, l'interaction peut être considérée comme une rencontre où les membres d'un groupe se trouvent en présence continue les uns des autres.

En revanche, C. Kerbrat-Orecchioni confirme que l'interaction verbale ne signifie pas « rencontre ». Elle justifie sa confirmation en précisant que toute rencontre contient plusieurs interactions verbales, aussi que le terme interaction est plus vague que rencontre.

Après avoir examiné les perspectives de Goffman et de C. Kerbrat, Orrechioni, nous allons conclure que le concept de « rencontre » fait référence à tout ce qui se passe verbalement entre deux ou plusieurs sujets lors de leur rencontre, Dans d'autres situations, il est tout à fait pertinent de la considérer comme constituée de plusieurs interactions impliquant les mêmes participants (professeur Khaled guerid)³.

¹ Goffman cité in : Robertvion, la communication verbale, Paris, Éd. Hachette 1992; p.145.

² Ibid. p146

³ Notes de cours du Professeur Khaled Guerid.Cours intitulé : Analyse des interactions en classe de langue et agir professoral destiné aux étudiants de Master 2 didactique.

2.1. L'apprentissage par la parole

‘Comment l'interaction verbale encourage l'acquisition de connaissances’

D'après les chercheurs du constructivisme, l'apprentissage implique l'implication active d'un apprenant qui construit ses connaissances en interagissant avec du matériel d'apprentissage et avec des personnes dans un contexte qui joue un rôle essentiel dans le processus d'apprentissage. On peut retrouver cet engagement dans différents domaines tels que la cognition, la métacognition, la motivation, l'émotion et la société.

D'autres études ont également démontré que dans une situation d'apprentissage à distance, l'apprenant peut interagir verbalement à travers les dispositifs mis en œuvre et les contextes d'apprentissage : avec le contenu (les objets de savoir), avec les pairs étudiants, avec le professeur et avec les personnes de son environnement (famille, collègues, amis).

L'outil pédagogique doit motiver et encourager l'apprenant à construire ses connaissances grâce à l'interaction qui est créée par cet outil, qui est considérée comme une conduite en classe de FLE, ce qui nous a conduits à considérer l'interaction comme moyen d'apprentissage. Le dispositif ou l'outil pédagogique peut offrir plus ou moins de possibilités d'interaction, mais les dispositifs conçus et les outils pédagogiques combinent ce que les enseignants considèrent comme les meilleurs à même de favoriser des interactions de qualité qui soutiennent l'engagement de l'apprenant dans la construction de ses connaissances et contribuent efficacement à l'apprentissage.

Les diapositifs peuvent être un outil très utile pour présenter des informations de manière visuelle et engageante. Elles permettent de structurer les idées, d'illustrer des concepts et de captiver l'attention des apprenants.

Il existe plusieurs dispositifs pédagogiques efficaces pour favoriser l'interaction. Certains exemples incluent les forums de discussion en ligne, les salles de classe virtuelles, les outils de collaboration en temps réel comme Google Docs, les plateformes d'apprentissage en ligne avec des fonctionnalités de chat et de messagerie, ainsi que les réseaux sociaux éducatifs. Ces outils permettent aux apprenants d'échanger des idées, de poser des questions et de collaborer avec leurs pairs et leurs enseignants, favorisant ainsi une interaction active et engagée dans le processus d'apprentissage.

2.2. L'importance de la conversation dans l'acquisition de connaissance

L'interaction verbale joue un rôle crucial dans le processus d'apprentissage, car elle favorise la communication, l'échange d'idées et la construction des connaissances. On peut l'observer dans les discussions en classe, les débats, les jeux de rôle et les interactions entre l'enseignant et les apprenants. Elle permet aux apprenants de développer leurs compétences linguistiques, leur pensée critique et leur capacité à collaborer. Il est essentiel de créer une atmosphère de travail positive et un sentiment de camaraderie qui favorisera l'adhésion des apprenants et leur permettra de s'ouvrir aux autres.

D'après les propos de M. ALTER, l'enseignement est défini comme étant :« *un processus interactif, interpersonnel et intentionnel qui utilise les interactions verbales et non verbales pour atteindre un but d'apprentissage* » (Miguel Degoulet, 2012, pp. 79-87)¹. De la même manière, M. POSTIC affirme que l'enseignement est une action didactique organisée et orientée.

Cette citation met en avant l'importance de l'interaction dans le processus d'apprentissage. Elle souligne que l'apprentissage ne se limite pas à une simple transmission de connaissances, mais qu'il est un processus actif et social. Lorsque nous interagissons avec d'autres personnes, que ce soit à travers des discussions, des débats ou des activités collaboratives, nous avons l'opportunité d'approfondir notre compréhension, de développer nos compétences et de construire de nouvelles connaissances ensemble.

L'interaction favorise également l'engagement et la motivation des apprenants, car elle crée un environnement dynamique et stimulant. En somme, cette citation met en lumière l'importance de l'interaction dans l'enrichissement de notre parcours d'apprentissage.

La popularité croissante des technologies de l'information et de la communication dans l'enseignement (TICE) a rendu la recherche d'informations sur internet au sein de la classe presque quotidienne. De nos jours, les élèves ont une utilisation aisée des outils numériques, et les résultats des moteurs de recherche, presque comparables à ceux du seul géant Google, permettent à toute demande d'aboutir immédiatement – parfois avant même qu'elle soit terminée. S'il est toujours question de la fiabilité des informations en ligne, il

¹Miguel Degoulet, « De la quête d'informations à l'acquisition de connaissances : Vers de nouveaux modes d'apprentissage », *Le français aujourd'hui* n° 178 (3/2012), pp. 79-87, Armand Colin.

est indéniable que les contenus, constamment remaniés, sont de plus en plus approfondis, de plus en plus sérieux.

Il est indéniable que les technologies de l'information et de la communication ont profondément modifié notre démarche de recherche d'informations. Aujourd'hui, il est fréquent d'utiliser Internet pour obtenir des réponses à nos interrogations, même en classe. La performance des moteurs de recherche a augmenté, ce qui nous permet d'obtenir des résultats rapidement et aisément. Évidemment, la fiabilité des informations en ligne est primordiale, mais il est encourageant de constater que les contenus sont de plus en plus approfondis et sérieux. Ceci ouvre de nouvelles perspectives d'apprentissage aux étudiants.

3. L'ORALE ENSEIGNEMENT /APPRENTISSAGE DU FLE

Lors de la communication, l'oral a toujours été plus important que l'écrit et joue un rôle prépondérant dans les interactions entre les individus. La langue maternelle est parlée par l'enfant bien avant qu'il ne puisse faire ses premières lettres. Il est également essentiel, dans un premier temps, de fournir à l'apprenant des outils lui permettant de communiquer de manière orale, ce qui implique l'acquisition de compétences de compréhension et d'expression. Ces deux aspects de la compétence de communication sont en interaction incessante et continue.

L'expression verbale occupe une place primordiale dans nos échanges quotidiens. Avant même d'être capables d'écrire, nous développons notre capacité à communiquer et à saisir notre langue natale. C'est la raison pour laquelle il est essentiel de donner aux apprenants d'une langue étrangère les moyens indispensables pour communiquer de manière orale. Il est crucial d'acquérir des compétences essentielles en compréhension et en expression orale.

On peut identifier certains traits de l'oralité ayant des fonctions syntaxiques et sémantiques diverses (Pr.MEKHNACHE)¹ :

- Les traits prosodiques : les pauses, les accents d'insistance, les modifications de la courbe intonative, le débit.
- Les liaisons et les enchaînements.

¹Pr. Mohammed MEKHNACHE (cours de Master2 module de Didactique de l'oral, didactique de l'écrit Niveau : Master 2 Did FLE Langues-Cultures) Université BISKRA.

- Les contractions.
- Les hésitations, ruptures, etc.
- Les interjections et mots de discours.
- Les parasitages (bruits de fond).

Au jeu social (accents régionaux, accents sociaux, registres de langue, implicites culturels) et au corps (gestuelle, mimiques, proxémie) peuvent être ajoutés à ces caractéristiques.

Les échanges verbaux, qui diffèrent selon les contextes sociaux dans lesquels ils sont produits, peuvent être classés. Les distinctions suivantes sont proposées par le CECRL (Cadre Européen Commun pour les Références en Langues) dans le domaine des pratiques de l'oral (Pr.MEKHNACHE)¹ :

- **Les interactions orales** : [dialogue fréquent ; échange informel (entre amis) ; discussion et réunions officielles ; collaboration à des fins fonctionnelles (échange sur un projet, une tâche à entreprendre, une action en cours) ; acquisition de biens et de services ; échange d'informations ; entretien et entretien.]
- **Les savoir-faire associés** : [avoir la capacité de prendre son temps (gérer les interruptions) ; collaborer (soutenir la conversation, relier son propos à celui des autres interlocuteurs) ; apporter des clarifications.]
- **S'exprimer oralement en continu** : [monologue suivi (annonce d'une nouvelle, révélation d'un événement, anecdote, présentation d'un projet, etc.)].
- **La compréhension orale en continu** : Observer un cours, une conférence, une émission de radio, de télévision ; assister à un spectacle (pièce de théâtre, film, récital de chanson, etc.) ; prendre des notes. (Pr.MEKHNACHE)

4. QU'EST-CE QUE L'ORAL ?

Longtemps, la dimension orale a été réduite dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères, notamment le français langue étrangère. Dans l'enseignement classique,

¹ Ibid.

l'écrit jouait un rôle essentiel. Ce n'est que l'arrivée des méthodes directes, puis audio-orales (MAO) et audiovisuelles (MAV) qui ont vraiment mis en question la place de l'oral, au point de passer parfois au premier plan. Le travail a été terminé par les approches communicatives (AC) qui ont fait de l'oral un objectif exclusif.

Les MAO, qui s'inspiraient du distributionnalisme, privilégiaient l'oral, comme le montrent le magnétophone et le laboratoire de langue : les premiers apprentissages étaient exclusivement oraux. La mémorisation des structures syntaxiques était l'objectif des exercices basés sur la répétition et l'imitation de modèles structuraux.

Les MAV ont opté pour le même moyen de communication en ne présentant à l'élève que des images et sans écriture du dialogue.

Les méthodes (AO et AV) sont signalées comme faisant de l'oral un moyen d'enseignement plutôt qu'un objectif. Il s'agissait davantage des structures de la langue que des fonctionnements oraux de la communication et de leurs conséquences linguistiques.

L'oralité elle-même était considérée à travers des exercices appelés de correction phonétique, qui étaient inspirés des principes de la méthode verbo-tonale, qui met l'accent sur l'audition et favorise la perception globale sans recourir à des explications articulatoires atomisantes. Ces exercices continuent de fournir de grands avantages, en particulier pour les apprenants débutants.

L'oral a donc été transformé en un objectif à part entière par les approches communicatives : de nouvelles techniques, jeux de rôles et cadres de simulations globales en sont l'illustration la plus évidente. Parallèlement, la notion d'oralité se développe : l'approche morphosyntaxique est intégrée à une conception plus large qui tient compte de tous les aspects non verbaux, de l'ethnographie de la communication [étude ethnographique des événements de communication, également appelés actes de communication ou événements de parole] et de la pragmatique. Il s'agit de l'époque de l'acquisition de la capacité à parler et à maîtriser les différents genres oraux (explicatifs, narratifs, argumentatifs), etc.

5. QU'EST-CE QUE COMPRENDRE, COMPRENDRE UNE LANGUE ET COMPRENDRE UNE LANGUE ETRANGERE ?

Selon J. Sabiron (1996, pp. 32-57) (Cécile, p. 41)¹, la compréhension en psychologie implique l'intégration d'une connaissance nouvelle aux connaissances déjà existantes en utilisant la paroles ou le texte, également connu sous le nom d'entrée, de stimulus ou de percept, ainsi que « *L'ensemble des capacités et des connaissances linguistiques, sémantiques et pragmatiques présentes dans la mémoire du sujet* » (Cécile)².

En ce qui concerne le traitement de l'information, il existe deux étapes : le décodage et l'activation « *La compréhension résulte d'une interprétation logique des informations sensorielles et d'une confrontation automatique ou consciente à une structure de connaissances acquises et immatérielle* » (Cécile, p. 42)³.

La compréhension en psychologie consiste à intégrer de nouvelles connaissances à celles déjà existantes en utilisant la parole ou le texte. Cela implique également l'utilisation de nos connaissances linguistiques, sémantiques et pragmatiques stockées en mémoire. Le processus de compréhension comprend le décodage des informations sensorielles et l'activation de nos connaissances acquises pour interpréter logiquement ces informations.

J-P. Cuq et I. Gruca (2005, p.160-165) affirment que :

« la compréhension de l'oral ne se limite plus à des activités de discrimination auditive et les procédures méthodologiques différencient bien la compréhension de l'expression tout en favorisant l'interaction des savoirs et des savoir-faire requis pour développer telle ou telle compétence » (Hymes, D.H, 1991, p. 56)⁴.

Auparavant, la compréhension de l'oral se concentrait principalement sur la discrimination auditive, c'est-à-dire la capacité à distinguer les sons et les mots. Mais maintenant, les méthodes d'enseignement ont évolué pour inclure des procédures plus complètes et interactives. Cela signifie que les activités de compréhension orale impliquent maintenant l'utilisation de différentes compétences et connaissances pour développer les compétences linguistiques. Cela favorise une meilleure interaction entre les savoirs et les savoir-faire nécessaires pour comprendre et s'exprimer à l'oral.

¹ Cécile. P thèse de doctorat, La compréhension de l'anglais oral et les technologies éducatif p41

²Ibid.

³Ibid., p42

⁴Hymes, D.H. (1991). Vers la compétence de communication. Paris, Didier. P56 (ouvrage)

L'une des difficultés majeures dans l'accès au sens oral est de trouver le sens à travers une succession de sons. Ainsi, il est nécessaire de déterminer la forme auditive du message, de percevoir les traits prosodiques et de segmenter les signes oraux afin de reconnaître des unités de sens. Cependant, il est important de souligner que ce sens n'est pas présent dans les sons, les lettres, les syllabes et les mots : il découle de leur organisation et des liens qu'ils créent entre eux ; c'est pourquoi il est essentiel de mettre en œuvre des stratégies de compréhension pour accéder au sens¹.(Hymes, 1991)

Au quotidien, tout ce que l'on entend n'est pas écouté de la même façon. Au sein de la classe de langue, l'enseignant met en marche les diverses formes d'écoute que l'auditeur natif utilise automatiquement. Dans une situation d'apprentissage, E. Lhote (1995), cité par J-P. Cuq & I. Gruca, identifie comme pertinents les objectifs d'écoute : écouter pour entendre, détecter, choisir, identifier, reconnaître, lever l'ambiguïté, reformuler, synthétiser, faire, juger.

Cela inclut l'écoute discriminative, qui nous permet de distinguer les sons et les mots, ainsi que l'écoute globale, qui nous permet de comprendre le sens global d'un message. L'objectif est de développer ces compétences d'écoute chez les apprenants afin qu'ils puissent comprendre et interagir de manière plus efficace dans la langue cible.

De ce fait, il est possible de déterminer plusieurs types d'écoute :

- L'écoute de veille, qui se déroule de façon inconsciente et qui ne vise pas la compréhension, mais un indice entendu pour attirer l'attention : écouter la radio pendant qu'on fait autre chose ;
- L'écoute globale grâce à laquelle on découvre la signification générale du "texte" ;
- L'écoute sélective : l'auditeur sait ce qu'il cherche, repère les moments où se trouvent les informations qu'il recherche et n'écoute quasiment que ces passages ;
- L'écoute détaillée qui consiste à reconstituer mot à mot le document.

¹ Ibid.

✓ L'écoute en classe : démarche pédagogique

Selon Mohamed Mekhneche (Pr.MEKHNACHE)¹, l'exploitation d'un document sonore en classe prévoit en général les phases suivantes :

- **Phase 1- Pré-écoute** : C'est le moment où les apprenants entrent en contact avec le document sonore. Il comprend la contextualisation, qui sert à donner des informations sur la situation de communication et sur le document qu'ils vont écouter, et l'anticipation qui permet de faire des hypothèses sur les contenus du document.

C'est une étape importante dans le processus de création musicale. Pendant cette phase, on prend le temps d'écouter attentivement les enregistrements bruts pour repérer les parties qui pourraient être améliorées ou retravaillées. C'est un moment où l'on peut vraiment affiner et peaufiner le son avant de passer à l'étape suivante.

- **Phase 2 – Ecoute** : Pendant cette phase les activités seront diversifiées selon les objectifs de l'écoute. Il peut s'agir de:
 - Reconnaître les éléments de la situation de communication : qui parle à qui, de quoi, où, quand, pourquoi, etc. ;
 - Reconnaître le but de la communication ou de l'interaction ;
 - Reconnaître des éléments spécifiques (noms, dates...) ;
 - Reconnaître les traits de l'oralité (ton, accent, registre...) ;
 - Associer des conversations, des descriptions, des indications aux images ou aux symboles correspondants ;
 - Remettre dans l'ordre une série d'images en désordre en fonction du document écouté;
 - Prendre des notes (noter les informations essentielles d'un coup de fil en l'absence du destinataire)
 - Exécuter des actions (mimer, assembler des formes ...) en suivant les indications données ; etc.

¹Op.Cit, Mohamed Mekhneche, Année, p.

Pendant la phase d'écoute attentive, on se concentre sur différents aspects de la communication. On peut essayer d'identifier les éléments de la situation de communication, comme qui parle à qui, de quoi, où, quand et pourquoi. On peut aussi essayer de comprendre l'objectif de la communication ou de l'interaction. En écoutant attentivement, on peut repérer des éléments spécifiques comme des noms ou des dates. On peut également être attentif aux caractéristiques de l'oralité, comme le ton, l'accent ou le registre utilisé. On peut même faire correspondre des échanges, des descriptions ou des indications avec des images ou des symboles correspondants. C'est une étape importante pour bien comprendre et interagir avec ce que l'on écoute.

▪ **Phase 3 - Post-écoute :**

- Vérification, réutilisation et transfert des connaissances dans d'autres situations.
- Répondre à des questionnaires avec plusieurs choix, à vérité/faux, ouverts ;
- Envisager la fin d'un échange ou d'un récit qui a été effacé ;
- Mener un sondage, une enquête (après avoir écouté les opinions des jeunes concernant un sujet d'actualité...);
- Concevoir et expliquer les individus qu'on a entendus parler en se basant sur les indices fournis par le document sonore (le ton de la voix, le registre de langue, l'accent...);
- Mettre en œuvre les règles de prise de parole étudiées lors de l'écoute du document afin de mettre en place un débat sur un sujet différent ;
- Modifier le fichier sonore écouté.

La phase 3, la Post-écoute, est cruciale car elle permet le contrôle, le réemploi et le transfert des connaissances dans d'autres contextes. Cela peut inclure répondre à des questionnaires, imaginer la suite d'une conversation, réaliser des enquêtes ou sondages, décrire des personnes entendues, organiser un débat, ou même transformer un document sonore en texte écrit. Ces activités aident à consolider et appliquer les informations entendues de manière créative et interactive.

Conclusion

En résumé, l'interaction verbale est un élément clé de l'apprentissage linguistique, notamment dans le contexte de l'enseignement/apprentissage du FLE. La gamification peut être un outil innovant pour encourager l'interaction verbale et développer les compétences linguistiques des élèves. En intégrant des éléments de jeu dans les activités pédagogiques, les enseignants peuvent stimuler l'engagement et la motivation des élèves, ce qui peut améliorer leurs performances linguistiques. Dans le chapitre suivant, nous allons explorer en détail les principes et les stratégies de gamification pour développer les interactions verbales chez les élèves.

DEUXIEME CHAPITRE

**LA GAMIFICATION DANS L'APPROCHE
PÉDAGOGIQUE**

Introduction

En tant qu'enseignant, l'un des défis les plus complexes de votre métier réside dans la motivation de vos élèves. La motivation des étudiants peut être influencée par divers éléments, tels que la complexité de la matière, les méthodes d'apprentissage individuelles et les distractions externes. Il est toujours difficile de maintenir l'engagement et l'intérêt des élèves pour l'apprentissage, mais s'il y avait une solution pour faciliter les choses? C'est à ce moment que la gamification intervient. Cette méthode, inspirée des mécanismes du jeu, vise à stimuler l'engagement, la motivation et l'interaction des élèves. Dans ce chapitre, nous explorerons les fondements de la gamification en éducation, en mettant en lumière ses principes clés, ses outils et technologies, ainsi que ses avantages pour l'enseignement.

1. LA GAMIFICATION

1.1. Contexte historique

On parle pour la première fois de gamification en 2000, mais on y accorde une attention beaucoup plus grande depuis les années 2010. Le mot est d'origine anglophone, mais il a été traduit en français, ce qui signifie qu'on parle également de gamification en français.

Le progrès technologique a eu un impact constant et lent sur notre quotidien en raison des coûts, de la taille et de la demande du marché. Toutefois, ces dernières années, tous ces obstacles ont été totalement supprimés. Dans les pays développés, les individus n'hésitent pas à acquérir les appareils les plus récents car ils sont enthousiastes à l'idée de nouveaux développements et ont les moyens de le faire.

Cette évolution constante vers une technologie plus avancée et performante a engendré une envie insatiable. C'est la raison pour laquelle, même si les jeux existent depuis longtemps, on ne parle plus que de Seriousgames et de gamification à présent. Elle mentionne aussi l'âge avancé des joueurs des années 1980. Ceux-ci sont désormais occupés à monter les échelons de la fonction publique et d'accéder à des postes de direction.

Ceux-ci sont donc les plus concernés par l'évolution de l'apprentissage et les plus « spécialisés » dans les jeux vidéo ou autres jeux. Dans un contexte professionnel de plus en plus globalisé, il est essentiel de se connecter avec nos collègues à travers le monde. L'influence sociale des jeux en ligne et des réseaux sociaux qui soutiennent ces

communautés commence à s'infiltrer dans notre pratique professionnelle. (Routledge, 2016). En examinant les diverses illustrations de jeux en ligne tels que Foursquare, jeu de géolocalisation, ou Foldit, jeu de repliement de protéines, on a pu constater un phénomène : l'activité et la fidélisation des utilisateurs sont améliorées en associant des éléments de conception de jeu avec le contexte du non-jeu. Et c'est justement ce phénomène qui est désigné sous le nom de "Gamification". (Groh, 2012). Maintenant, la gamification est développée dans divers secteurs tels que la finance, la santé, l'éducation, ainsi que la durabilité environnementale. Cependant, cela se retrouve également dans les médias d'information et de divertissement. Selon Trosten et Lincoln, la gamification peut aider à surmonter les obstacles à l'entrepreneuriat en permettant de développer des compétences en affaires dans un environnement scolaire. Selon Trosten et Lincoln C (2015)¹. (c.Derasse, 2019, p. 25)

1.2. Élément de définition

Albert Einstein disait "Le jeu est la forme la plus élevée de la recherche » À condition d'être bien utilisé, pourrait ajouter Fabien Emprin. « *Ce n'est pas parce qu'un élève sait bien jouer aux échecs qu'il sera fort en maths* » (c.Derasse, 2019, p. 24)², prévient cet enseignant-chercheur en didactique des mathématiques.

D'après Deterding et al, le concept de gamification a fait son apparition dans le domaine industriel des médias numériques en 2008 et aurait ensuite été popularisé dans diverses conférences (Google Tech Talk) par Zimmermann en 2010 puis Amy Jo Kim en 2011. Il se serait donc rapidement réputé dans les établissements universitaires anglophones ainsi que dans les domaines du marketing et de la conception de jeux. Plusieurs définitions ont été avancées depuis:«*Gamification is the use of game design elements in non-game contexts*» **ou** «*using game-based mechanics, aesthetics and gamethinking to engage people, motivate action, promote learning, and solve problems*»(c.Derasse, 2019, p. 25)³.

On peut parfois traduire la gamification en français par ludification, alors que ce terme est également utilisé en anglais pour désigner la propagation du jeu dans la culture, un phénomène qui avait été observé par Henriot avant la diffusion massive des jeux

¹ Derasse, Anne-C., .Étude de l'efficacité d'un nouvel outil la gamification servant à l'apprentissage entrepreneuriales chez les étudiants, université catholique de Louvain, 2019

² Ibid, p24

³ Ibid p25

numériques. La gamification n'est pas un mot fréquemment utilisé dans la vie quotidienne, mais elle joue un rôle essentiel dans des domaines tels que l'entrepreneuriat, les médias ou les nouvelles technologies.

D'autres nombreux domaines de l'activité humaine sont concernés par la gamification, tels que l'architecture urbaine ou les relations au sein de l'entreprise, mais c'est dans la conception des interfaces web que le concept connaît une croissance importante. De cette manière, que ce soit pour attirer un consommateur ou pour fidéliser l'utilisateur d'un réseau numérique appelé social, la gamification est une approche économique de l'attention. Son **objectif** est d'améliorer la répartition de l'attention d'une personne, généralement dans le but de réaliser des objectifs commerciaux.

On cherche une définition qui convient à tous les secteurs où elle est employée. Selon cette définition, la gamification consiste à utiliser des éléments de conception du jeu dans des contextes différents de ceux du jeu. Selon Derass (c.Derasse, 2019, p. 24)¹ Elle a été rédigée par Deterding,

Dixon, Khaled et Nacke en 2011 et a été reprise par Fabian Groh, professeur à l'université Ulm, en Allemagne, dans son livre sur la Gamification en 2012.

Effectivement, il est crucial d'utiliser le terme Game plutôt que Play, car Play désigne un jeu libre, sans règles, où les comportements et les significations sont expressifs et improvisés. En revanche, Game désigne davantage un jeu basé sur des règles et des objectifs spécifiques. Cette différence découle du concept de Caillois, mentionné par Fabian Groh. Le mot "Elements" revêt également une importance car il met l'accent sur la présence d'éléments techniques et sociaux, et non seulement d'éléments ludiques. Ces éléments ont la particularité de pouvoir être retrouvés en dehors des jeux eux-mêmes.(Ibid. 24)

Par la suite, nous évoquons les éléments de conception de jeux afin de mettre l'accent sur l'aspect "conception de jeux" à l'opposé des technologies ou des pratiques basées sur le jeu. Les contextes non-jeux soulignent simplement l'utilisation de ces éléments de conception du jeu dans d'autres domaines que le divertissement pur. (Groh, 2012).

¹Ibid p24

Il est impossible de consacrer un travail à la gamification sans y dédier les sérieuxgame.

Les seriousgamesse distinguent de la gamification par leur rapport à la conception du jeu. Les seriousgamesforment un jeu à part entière et peuvent être les jeux présents dans des activités de gamification. Cependant, au point de vue des raisons d'être, les deux concepts se ressemblent beaucoup.

Le terme est également utilisé depuis les années 2010. Dans l'article intitulé «Jeux sérieux etpédagogie universitaire : de la conception à l'évaluation des apprentissages » de Sanchez et al les auteurs amènent l'idée que les nouvelles technologies, dont les jeux vidéo font naturellement partie, ont changé la façon dont les jeunes apprennent et se socialisent. Les adolescents actuels apprennent de différentes manières et partagent leurs savoirs sur les réseaux sociaux (Sanchez et al., 2011) (colloque, 2021, p. 190)*Les jeux et la gamification peuvent tous deux conduire à des niveaux élevés d'engagement et de motivation de l'apprenant*(Karl Kapp).¹

La gamification consiste à intégrer des éléments de conception de jeux, comme les récompenses et les points, dans des situations non ludiques, comme l'enseignement. La gamification vise à rendre l'apprentissage plus plaisant et captivant en utilisant le système de récompense du cerveau. Quand les élèves reçoivent une récompense pour leurs efforts, ils ont davantage de chances de poursuivre leur engagement dans le processus d'apprentissage.

Comment peut-on donc distinguer la gamification de l'apprentissage par le jeu? Il convient de souligner que ce n'est pas la même chose : l'apprentissage par le jeu est l'utilisation de jeux réelscomme moyen d'enseignement de compétences ou de concepts particuliers, alors que la gamification est l'intégration d'éléments de jeu dans des contextes non ludiques. Par exemple, un professeur peut mettre en place un système de points afin de stimuler les élèves à accomplir leurs devoirs, mais cela ne veut pas dire que les devoirs eux-mêmes sont un jeu.

2. LES FONDEMENTS DE LA GAMIFICATION EN ÉDUCATION

SelonPaige Puntillo, pour comprendre pourquoi la gamification est si efficace pour motiver les élèves, examinons d'abord la science qui sous-tend la motivation. La

¹Karl Kapp, gourou de la gamification et professeur de technologie éducative à l'université de Bloomsburg

motivation est un processus complexe qui implique le système de récompense du cerveau. Lorsque nous vivons une expérience agréable, comme un repas délicieux ou une victoire, notre cerveau libère de la dopamine, un neurotransmetteur associé au plaisir et à la récompense. Cette libération de dopamine renforce le comportement qui a conduit à l'expérience agréable, nous rendant plus susceptibles de la répéter à l'avenir (Paige Puntillo, article 2023).¹

Elle exploite ce système de récompense en intégrant des éléments de jeu, comme des récompenses, des niveaux à atteindre et des défis, pour motiver les élèves. En associant l'apprentissage à des expériences agréables et gratifiantes, la dopamine est libérée, renforçant ainsi l'engagement et la motivation des apprenants.

La gamification favorise également l'augmentation de la motivation grâce au plaisir, au succès et à la rivalité :

✓ **Motivation par le plaisir**

Outre l'activation du système cérébral de récompense, la gamification peut rendre l'apprentissage plus plaisant et plus captivant. Si les élèves se divertissent, ils ont davantage de chances d'être motivés pour acquérir des connaissances. Les enseignants ont la possibilité de créer un environnement d'apprentissage plus immersif et interactif en intégrant des éléments de jeu, ce qui favorise la participation active. Cette implication peut stimuler la motivation en créant l'illusion que l'apprentissage est moins une tâche et plus un divertissement.

✓ **Motivation par la réussite**

Les étudiants peuvent également être motivés en leur offrant des éléments de gamification tels que des points, des badges et des classements, ce qui leur procure un sentiment d'accomplissement. Les étudiants ressentent une satisfaction lorsqu'ils remportent des points ou des badges, ce qui accroît la motivation des élèves à poursuivre leur apprentissage afin d'obtenir davantage de récompenses.

¹Paige Puntillo. (2023) Pourquoi la gamification augmente la motivation et l'apprentissage des élèves. Consulté le 01.05, 2024 sur

<https://www.classpoint.io/>

✓ **Motivation par la concurrence**

Elle peut aussi favoriser la motivation en instaurant une rivalité au sein de la classe. Les tableaux de classement instaurent une sensation de concurrence en offrant aux apprenants la possibilité de voir leur position par rapport à leurs camarades. Cette compétition peut jouer un rôle essentiel dans la motivation, surtout pour les apprenants qui sont influencés par des éléments externes.

La gamification réduit la crainte de l'échec, elle peut aussi aider à réduire la crainte de l'échec que de nombreux étudiants éprouvent lorsqu'ils étudient de nouvelles matières ou lorsqu'ils font face à des évaluations. Les systèmes d'enseignement classiques accordent fréquemment une grande importance aux résultats scolaires et aux résultats aux examens, ce qui peut engendrer un environnement d'apprentissage très stressant qui accroît l'anxiété et le stress des élèves. Cependant, la ludicité renforce la motivation des étudiants et diminue la crainte de l'échec en instaurant un cadre d'apprentissage à faibles défis.

3. LES PRINCIPES DE LA GAMIFICATION PEDAGOGIQUE

La gamification implique l'emploi de fonctionnalités du jeu vidéo, comme les défis, la collaboration ou la compétition, la pression du temps, un système de récompenses, et ainsi de suite. C'est un terme nouveau qui désigne souvent des méthodes de classe déjà utilisées par les enseignants. Sa particularité réside dans sa capacité à les regrouper autour d'un même principe qui peut donner une certaine cohérence à une approche pédagogique qui se veut à la fois sérieuse et ludique, actionnelle, collaborative et interactive.

L'objectif de cette réunion en ligne est de présenter les principes de la gamification à travers des exemples concrets d'activités de classe, ainsi que divers outils pour la mettre en pratique dans la classe de langue (Macmillan Education, 2022)¹.

¹Macmillan Education. (2022). "La gamification au service de l'enseignement : quels principes ? quels outils ?"

Consulté le 03.05.2024 sur

<https://www.macmillaneducation.es/>

Elle peut regrouper ces différentes méthodes sous un même principe pour rendre l'apprentissage à la fois sérieux et ludique. En présentant des activités concrètes et des outils adaptés, les enseignants peuvent vraiment enrichir l'expérience d'apprentissage des élèves, en les motivant et en les engageant de manière interactive et collaborative

Parmi les principes clés de la gamification pédagogique, on peut citer la création d'un récit ou d'une quête, la découverte et l'exploration, le mystère et la curiosité, la création et l'imagination

Le concept de gamification repose traditionnellement sur la mise en place d'un défi ou d'un enjeu spécifique dans une activité ou un dispositif pédagogique, qui met les apprenants en concurrence ou les encourage à collaborer pour atteindre un objectif, ce qui peut éventuellement donner lieu à une récompense (points supplémentaires, prix, etc.) ou à une forme de reconnaissance (classement, par exemple).

➤ **D'autres principes de gamification :**

Selon Schmoll (Schmoll, L, 2020)¹, L. on distingue quelque principe :

✓ **Les principes narratifs**

Il peut s'agir d'introduire les élèves dans un récit ou une quête, de proposer une activité qui permet de découvrir et d'explorer (avec ou sans déplacement physique), de créer du mystère, du tâtonnement, de la curiosité, de la découverte à travers un fil narratif ou des étapes menant à un objectif.

✓ **Les principes créatifs**

En offrant aux élèves la possibilité de créer, de se laisser porter par leur imagination, cela peut leur donner un sentiment d'évasion et donner une touche ludique aux activités en classe. Il est possible de les encourager à concevoir leur quartier parfait, tel que suggéré par la version originale ¹, ou à représenter le personnage qu'ils souhaitent être, le dessiner ou le créer sur une application personnalisée. Il est possible de leur suggérer de prendre soin d'un chien en jouant à un petit jeu vidéo tel que Nintendogs (Nintendo, 2005), de le décrire et de raconter son évolution à travers un journal de vie, etc. On peut

¹Schmoll, L. (2020). "La gamification au service de l'enseignement : quels principes ? quels outils ?". Éditions Maison des Langues. Disponible sur : <https://www.emdl.fr/fle/dernieres-actualites/la-gamification-au-service-de-l-enseignement-quels-principes-quels-outils>

également citer parmi les principes créatifs la possibilité pour les apprenants de concevoir leur propre matériel d'apprentissage, tels que la création de supports qui seront ensuite partagés en classe.

✓ **Les principes participatifs**

Un concept de gamification consiste à donner à l'apprenant l'impression d'être membre d'une communauté où il a une voix et où celle-ci peut être écoutée. Il incombe donc à l'enseignant de mettre en place des votes, de mener des sondages pour déterminer la prochaine thématique ou activité, etc. Cela nécessite également que les apprenants prennent des décisions, ce qui les rend acteurs de leur processus d'apprentissage. Dès le début d'une activité, il est possible de proposer un sondage afin de les interroger sur leurs perceptions d'une thématique ou sur leurs connaissances d'une notion. Pendant la séance, l'utilisation d'un vote ou d'un sondage peut permettre à l'enseignant de focaliser l'attention des apprenants sur le cours de manière divertissante, etc.

4. LES OUTILS ET TECHNOLOGIES DE LA GAMIFICATION EN EDUCATION

Les outils de gamification favorisent l'engagement des utilisateurs à travers des mécanismes de jeu comme la reconnaissance sociale, les activités amusantes et les récompenses (Capterra, 2024)¹. Ils peuvent être utilisés par les employés, les étudiants ou les clients pour motiver l'accomplissement des tâches et améliorer les performances.

Parmi les fonctionnalités clés des outils de gamification, on peut citer (Capterra, 2024)²:

- Les outils de collaboration
- La gestion des concours
- La configuration et le suivi des objectifs
- La personnalisation
- Le contenu interactif

¹ Capterra. (2024). "Outils de gamification : meilleurs outils - Capterra France 2024". <https://www.capterra.fr/directory/30911/gamification/software>

²Ibid

- L'accès mobile
- Les données en temps réel
- Les rapports et statistiques
- La gestion de l'apprentissage
- La motivation des collaborateurs

✓ **Les principes aléatoires**

Laisser le choix au hasard peut engendrer de l'engagement. Il est possible de remporter quelque chose sans faire d'efforts, mais il est également possible de faire face à un obstacle inattendu. Le hasard, de même que le défi, engendre une certaine tension qui peut captiver l'attention. Parfois, il est plus facile d'accepter de lancer des dés ou de faire tourner une roue de la fortune pour déterminer qui va participer que si c'est l'enseignant qui désigne un apprenant.

L'objectif est de rendre les parcours de formation plus ludiques tout en permettant la montée en compétences des apprenants.

5. LES OUTILS ET TECHNOLOGIES DE LA GAMIFICATION POUR L'ÉDUCATION :

Exemples d'outils de gamification pour l'éducation (Schmoll, L, 2020)¹²

Plusieurs outils en ligne permettent aux enseignants de créer des leçons interactives et ludiques :

BookWidgets : système de cotation, plus de 40 exercices en ligne, activités interactives (bingo, mots croisés), compatible mobile

- Breakout EDU : incite à l'immersion, la collaboration et la résolution de problèmes
- Kahoot : quiz interactifs
- EdPuzzle : vidéos interactives
- Storyboardthat : création d'histoires interactives

¹Op. Cit, Schmoll, L. (2020).

- Quizizz : quiz interactifs

Rôle des technologies dans la gamification. Les technologies jouent un rôle essentiel dans la gamification, en permettant :

- La création d'expériences d'apprentissage passionnantes et stimulantes
- La libération d'endorphines favorisant la motivation et la satisfaction
- Un retour instantané et un potentiel d'amélioration pour les participants
- L'utilisation d'outils numériques comme smartphones, tablettes, GPS

6. LES AVANTAGES DE LA GAMIFICATION DANS L'ENSEIGNEMENT

La gamification est une tendance récemment apparue aux États-Unis. Étant donné son succès croissant, de nombreux formateurs l'ont intégré dans leur enseignement. C'est d'ailleurs une approche qui offre de nombreux bénéfices (Les avantages de la Gamification)¹.

- **Motivation et engagement** : La gamification permet de motiver les apprenants en leur offrant des récompenses, des défis et des compétitions, ce qui les encourage à s'impliquer plus dans l'apprentissage.
- **Amélioration de la mémorisation** : La gamification aide les apprenants à retenir mieux les informations en les rendant plus interactives et ludiques.
- **Développement de compétences** : La gamification permet de développer des compétences concrètes en offrant des défis et des exercices qui nécessitent une réflexion et une action.
- **Collaboration et travail en équipe** : La gamification encourage le travail en équipe et la collaboration en offrant des activités et des défis qui nécessitent une coopération.
- **Personnalisation de l'apprentissage** : La gamification permet de personnaliser l'apprentissage en offrant des expériences d'apprentissage adaptées aux besoins et aux capacités de chaque élève.

¹"Les avantages de la Gamification - Evaluo". Disponible sur : <https://evaluo.eu/les-avantages-de-la-gamification-dans-leducation/>

- Feedback et évaluation : La gamification permet de fournir des feedbacks réguliers et des évaluations pour aider les apprenants à mesurer leurs progrès et à s'améliorer.
- **Amélioration de l'expérience d'apprentissage** : La gamification améliore l'expérience d'apprentissage en rendant l'apprentissage plus interactif, ludique et divertissant.

L'apprentissage adaptatif (Les avantages de la Gamification)¹ : Certaines plateformes de gamification offrent la possibilité de vivre des expériences d'apprentissage sur mesure, mieux adaptées aux besoins et aux compétences de chaque étudiant. Pour permettre à chaque élève de progresser à son propre rythme, des algorithmes adaptatifs peuvent modifier le niveau de difficulté des défis ou offrir un soutien supplémentaire en cas de besoin.

❖ **Amélioration de la rétention de la mémoire :**

En incorporant des aspects tels que la répétition, la narration et les expériences interactives, la gamification peut favoriser la mémorisation. En raison de l'exposition et de l'application répétées, les concepts appris par le biais d'expériences ludiques sont souvent mieux retenus et mémorisés au fil du temps par rapport aux méthodes d'apprentissage traditionnelles, ce qui entraîne une compréhension et une rétention plus profondes.

❖ **Favorise la créativité :**

Le niveau le plus élevé de la taxonomie de Bloom est la capacité de créer. Un des bénéfices de la ludification réside dans sa capacité à stimuler la créativité en offrant aux élèves la chance d'expérimenter, d'explorer et de résoudre des problèmes dans un cadre dynamique et interactif.

Les expériences d'apprentissage par le jeu, en proposant des défis et des objectifs qui nécessitent une réflexion créative et des solutions novatrices, incitent les étudiants à s'éloigner des chemins traditionnels, à travailler en collaboration avec leurs camarades et à développer leurs propres méthodes de résolution de problèmes. Cet esprit créatif et novateur peut se propager au-delà de la salle de classe, dans la vie quotidienne des étudiants.

¹ Ibid.

❖ Favorise l'intelligence émotionnelle :

Les élèves peuvent améliorer leur intelligence émotionnelle en développant leur capacité à reconnaître et à gérer leurs propres émotions, ainsi qu'à comprendre le point de vue et les sentiments des autres. En fin de compte, personne ne souhaite un mauvais perdant (ou un mauvais vainqueur!). Grâce à la concurrence ajoutée que la gamification peut entraîner, cela expose les élèves à ces émotions et aux comportements appropriés dès le plus jeune âge. De plus, ces aptitudes et comportements peuvent entraîner une amélioration des interactions interpersonnelles et des aptitudes socio-émotionnelles.

❖ Encourage le travail d'équipe :

Il est possible d'utiliser la gamification afin de favoriser le travail d'équipe chez les étudiants de tous niveaux. Encouragez la collaboration, la communication et la résolution de problèmes en regroupant les élèves en équipes pour des activités, des quiz ou des jeux. Cette méthode favorise non seulement l'amélioration des compétences des élèves en travail d'équipe, mais également la création d'un environnement d'apprentissage propice où chacun peut tirer parti des atouts et des points de vue des autres.

❖ Développe la littératie numérique :

À l'ère numérique, la ludification permet aux élèves de développer des compétences indispensables en matière de culture numérique et de citoyenneté, indispensables pour évoluer et prospérer.

L'incorporation de la technologie dans des jeux et des simulations pédagogiques permet aux élèves d'acquérir des compétences pour naviguer dans les interfaces en ligne, utiliser les outils numériques de manière efficace, évaluer l'information de manière critique et pratiquer une citoyenneté numérique prudente. Cela les prépare à devenir des utilisateurs compétents, indépendants et éthiques de la technologie dans les environnements scolaires et professionnels.

❖ Incite à l'audace et à la résilience :

Un autre bénéfice peu connu de la gamification est qu'elle offre aux élèves la possibilité de vivre l'échec, les revers et les défis dans un cadre sécurisé et propice. En offrant des activités qui nécessitent de la persévérance, de la résilience et de l'adaptabilité, les jeux transmettent aux élèves l'importance de la persévérance et du courage pour

surmonter les difficultés et atteindre des objectifs, tels que progresser de niveau en niveau. En expérimentant et en commettant des erreurs, les étudiants acquièrent la capacité de rebondir après un échec, de modifier leurs stratégies et de persévérer face à l'adversité, ce qui encourage la résilience et l'assurance personnelle.

7. L'IMPACT DE LA GAMIFICATION SUR LA MOTIVATION DES ÉLÈVES

La gamification a pour objectif principal d'avoir un impact positif sur la motivation des individus, de reproduire l'engagement que l'on peut observer chez les joueurs de jeux vidéo qui peuvent parfois jouer des heures sans cesse, car le jeu les motive. Elle met en œuvre des éléments de motivation identifiés pour instaurer un cadre favorable à la motivation. Avant de mettre en avant ces moyens de motivation,

La motivation correspond à l'implication d'une personne dans la réalisation d'une tâche spécifique. La motivation de l'individu augmente lorsque celui-ci s'engage dans la réalisation de la tâche demandée, ce qui favorise un apprentissage. Selon Fabien Fenouillet et Alain Lieury, la motivation est définie comme suit :

« L'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action, de l'orientation (vers un but, ou à l'inverse pour s'en éloigner) et enfin de l'intensité et de la persistance : plus on est motivé et plus l'activité est grande et persistante. »(A & F, 1996, p. 1)¹

Il est également démontré par la taxonomie de Bloom (BUZAIS, 2016-2017, p. 19)² que plus la tâche est complexe, plus elle est intéressante pour l'individu et plus il en tire quelque chose. Six niveaux de complexification sont identifiés, allant du plus simple au plus complexe :

- ✓ **Mémoriser** : La mémorisation consiste à accumuler des connaissances et à les restituer.

• ¹LIEURY A, FENOUILLET F, 1996, p.1 Dans [Bulletin de psychologie 2014/4 \(Numéro 532\)](#), pages 275 à 294

²BUZAIS ANAIS, Les effets de la gamification sur la motivation en contexte scolaire (mémoire Université Catholique de l'Ouest 2016/2017) p19

- ✓ Comprendre : Apprendre à comprendre et à les interpréter dans un nouveau contexte.
- ✓ Appliquer : Identifier des connaissances et être en mesure de les adapter à un contexte différent.
- ✓ Étudier : établir des liens entre les faits et les connaissances et les classer.
- ✓ Évaluer : Reprendre des connaissances dans un domaine différent. Proposer et mettre en relation des connaissances provenant de divers domaines.
- ✓ Créer : Évaluer et analyser des connaissances et des faits en se basant sur les normes.

La gamification répond à cette exigence de motivation en se situant à partir du troisième niveau et en pouvant aspirer à des niveaux supérieurs. Cela offre aux personnes la possibilité d'acquérir des connaissances et des compétences et de les réutiliser dans un autre domaine. De cette manière, la gamification utilise divers moyens de motivation pour encourager l'individu à s'engager et à ressentir une motivation spécifique. Elle peut engendrer de la motivation à la fois externe et interne en fonction de son application.

La motivation externe désigne la motivation provenant de sources externes à l'individu, comme des récompenses matérielles telles que des points, des badges ou des prix. L'objectif de ces incitations externes est de favoriser les comportements désirés. La motivation interne, quant à elle, est celle qui provient de l'intérieur de l'individu, en fonction de facteurs personnels tels que le plaisir, la satisfaction personnelle ou le désir d'apprendre et de se développer. La durabilité de cette motivation réside dans son lien avec des besoins intrinsèques et un véritable intérêt pour l'activité en elle-même.

Conclusion

En conclusion, la gamification dans l'approche pédagogique représente une évolution majeure dans le domaine de l'éducation. En intégrant des éléments de jeu dans les processus d'apprentissage, cette approche favorise l'engagement des élèves, renforce leur motivation et améliore leurs performances académiques. En explorant les fondements de la gamification, les principes clés, les outils et technologies associés, ainsi que les avantages qu'elle offre dans l'enseignement, nous avons pu constater son potentiel transformateur pour l'apprentissage. Ce chapitre ouvre la voie à une réflexion approfondie

sur l'intégration de la gamification dans les pratiques pédagogiques, offrant ainsi de nouvelles perspectives pour enrichir l'expérience d'apprentissage des élèves.

TROISIEME CHAPITRE

LA MISE EN PRATIQUE DE LA GAMIFICATION

Introduction

Une fois que nous avons établi le cadre théorique de notre réflexion, il est essentiel dans ce cas de se tourner vers le concret, ce qui permet de vérifier dans la mesure du possible toutes les idées et les théories envisagées. Nous exposerons donc une continuation de cette étude, qui comprend le contexte de notre approche expérimentale, dans le but de réaliser les objectifs assignés.

Au cours de cette section, nous avons dédié ce dernier chapitre à la pratique sur le terrain. Le lieu d'expérimentation, le public visé et la méthode empirique seront les sujets qui seront abordés. Grâce à cette tâche, nous avons pu examiner et interpréter les résultats de notre observation.

1. LES OBJECTIFS DE L'EXPERIMENTATION

L'objectif de l'expérimentation avec Quizzizz est de rendre les élèves plus interactifs et motivés pendant les séances d'oral en utilisant un jeu qui encourage la compétition et la récompense.

Les objectifs pédagogiques spécifiques de mon expérimentation avec Quizzizz étaient :

- Amélioration de la compréhension orale : L'objectif principal était d'améliorer la compréhension orale des élèves en utilisant un jeu interactif qui encourage la participation active.
- Développement de la motivation : L'expérimentation vise également à encourager la motivation des élèves en leur offrant une expérience ludique et compétitive.
- Développement de la coopération : En encourageant la compétition entre les élèves, l'expérimentation vise également à développer la coopération et la collaboration.
- Amélioration de la rétention : L'expérimentation vise également à améliorer la rétention des connaissances en utilisant un jeu qui encourage la répétition et la mémorisation.
- Évaluation de l'efficacité : L'expérimentation vise également à évaluer l'efficacité de l'utilisation de Quizzizz dans l'enseignement pour améliorer la compréhension orale.

En suivant ces objectifs, j'ai pu évaluer l'efficacité de mon expérimentation et identifier les points forts et faibles pour ajuster mes enseignements futurs.

2. LA DEMARCHE DE RECHERCHE

Afin d'assurer le succès de l'enseignement de la compréhension orale avec une interaction efficace entre l'enseignant et les apprenants eux-mêmes l'enseignant doit sélectionner les ressources qui favorisent une meilleure compréhension de ces apprenants. Conformément à notre objectif établi tout au long de notre travail, nous avons souligné l'importance de l'incorporation de jeux dans la séance de compréhension orale. Deux séances de compréhension orale ont été observées et analysées, avec la même classe et le même thème. Cependant, lors de la première séance, nous avons utilisé un support audiovisuel comme d'habitude et lors de la deuxième séance, un support audiovisuel mais accompagné avec des téléphone portable (aux lieux des tablettes). (Division de la classe en deux équipes). Pour notre étude, nous allons tenter de mettre en évidence l'influence de la vidéo téléchargée accompagnée avec des tablettes contient de l'application de QUIZIZZ (qui contient des quiz). Nous allons exploiter ces quizz avec les élèves sous la forme d'un jeu.

Nous avons décidé de diviser notre recherche en deux étapes afin de déterminer si elle pourrait stimuler l'apprenant en classe de français langue étrangère et le rendre plus actif et entreprenant à l'oral.

Tout d'abord, nous examinons les séances de compréhension orale où la vidéo téléchargée est employée.

Ensuite, nous tentons de confirmer l'hypothèse de notre recherche en mettant l'accent sur l'impact de l'application Quizizz disponible en ligne. Cette application permet de générer en quelques minutes des quiz ludiques. Les élèves ne perçoivent pas cette application comme une évaluation ; Mais plutôt comme un jeu « bon enfant » qui veut réussir. L'apprenant entre un code à six chiffres sur le site ou dans l'application, puis la « partie » commence. Il doit répondre en un temps limité aux questions et, au fur et à mesure, il voit son rang dans le groupe.

Cette expérience sera menée auprès de l'enseignante « AMMARI Fatima », mon enseignante de Français de ma période collégiale Professeur formateur et elle a commencé l'enseignement en 2007.

À ce stade, nous constatons un type de pratique pédagogique axée sur l'enseignement oral. Dans cette situation, nous constaterons que l'enseignante fait appel à un outil pédagogique, en utilisant cette application. Nous allons examiner la motivation des étudiants,

leur implication et les obstacles auxquels ils ont été confrontés pendant les deux séances. A la fin de ce chapitre, nous allons examiner les résultats et les interpréter.

3. L'EXPERIMENTATION : LIEU, ECHANTILLON ET CORPUS

Nous tenons à préciser que pour réaliser notre travail, nous avons choisis notre classe de 1ère année Cem De ABBAS ABDELKRIM région de Biskra

Nous avons choisi de partager la classe en quatre groupes en prenant compte le niveau des élèves dans chaque groupe (le premier groupe 8 élèves et le deuxième 9 le troisième 9 et quatrième 8)

Notre échantillon se compose des élèves de première année Cem (deux classes). Ils sont au nombre de 34 élèves de différents âges, de l'ordre de 11ans à 15 ans, de sexe différents (18 filles, 16 garçons).et la deuxième classe se compose de 36 élèves (20 filles ,16 garçons)

Afin d'arriver à développer la compréhension orale chez les apprenants de la première année Cem, enlever les difficultés rencontrées durant les séances et montrer l'importance de la diversité des supports. Nous avons utilisé deux supports différents ; le premier est une vidéo " prend soin de moi", et deuxième support est l'application de Quizizz appliqué dans des tablettes.

4.Les démarches d'une séance de compréhension orale:

❖ La pré-écoute :

Nous préparons nos apprenants à l'écoute du document sonore ou du texte oralisé lors de cette étape. Nous suggérons une activité en lien avec le sujet du support pour aider l'apprenant à saisir le document. C'est donc une étape de préparation. Pendant cette étape, nous avons la possibilité de présenter à l'apprenant la nature, le thème, etc. du document, ainsi qu'une vision globale du sujet. Cette action vise à encourager l'apprenant et susciter son intérêt. Si des problèmes surviennent, nous pouvons faire réécouter le document sonore afin d'aider les apprenants à saisir la compréhension.

❖ L'écoute :

Pour commencer, il est important d'écouter attentivement le support sonore afin de réaliser une tâche spécifique, comme trouver le thème abordé dans ce document.

Une deuxième écoute consiste en une écoute approfondie où l'apprenant doit saisir les détails du document ; c'est une tâche approfondie. Pendant cette écoute, il est possible de diviser le document en plusieurs parties et de préparer une activité pour chacune d'entre elles (questions fermées et/ou ouvertes, véridique ou fausse, etc.).

❖ **La poste écoute :**

C'est une étape cruciale où l'enseignant a la possibilité d'évaluer la compréhension de ses élèves. Pendant cette étape, il est nécessaire de laisser la parole aux étudiants. Cela nous permet à la fois aux enseignants et à nous-mêmes d'évaluer également la réussite des objectifs de cette session de compréhension orale.

5.LA PRESENTATION DE PRE- TEST

Niveau : 1^{ère}année Moyenne

Projet n : 1

Séquence : J'explique l'importance de bouger régulièrement

Activité : Compréhension de l'oral

Support : Audio visuel.

Nature du support : vidéo (je prends soin de moi)

Titre : Pourquoi pratiquer une activité physique

Déroulement de la leçon :

L'enseignante a commencé par écrire la date avant de faire écouter la vidéo aux élèves, elle a posé une question pour faire ressortir le thème c'est ce qu'en appelle : *l'éveil de l'intérêt*.

Après l'enseignante fait écouter la vidéo aux élèves pour la 1^{ère} fois.

1] pré-écoute

Pour stimuler l'intérêt des élèves, l'enseignante pose les questions suivantes

_ Que devons-nous faire pour être toujours en bonne santé ?

_ Je laver, bien mangé, faire du sport.

_ Quelle activité physique doit-on pratiquer ?

2] écoute :

Faire écouter la vidéo aux élèves en leur demandant de répondre aux questions suivantes :

* Quelles sont les différentes questions posées par l'auteur ?

*Q1 : * Comment pratiquer une activité physique ?*

R1 : la régularité : 02 à 03 fois par semaine (de 30 à 45 min) Les réponses des élèves :

Q2 : Que faut-il faire pour éviter les blessures ?

R2 : Le réchauffer

Q3 : En quoi consiste une activité physique ?

R3 : Pas seulement des entrainement mais aussi faire le vélo , marché , bien manger ...

3]deuxième écoute :

Q4 : Quelle sont les bienfaits de l'activité physique ?

R4 : cela nous permet d'éviter les maladies vasculaires

R5 :

_ Elle renforce ton cœur

_ Elle augmente les dépenses énergétiques

_ Elle régule la tentions

4]troisième écoute :

Q6 : on pratique le sport combien dans la semaine ?

Il est important de pratiquer (le sport) est une activité physique, et cela pour

- Éviter les maladies
- Renforcer le cœur.
- Réguler la Tension.
- Augmenter les dépenses énergétiques
- Lutter contre l'ostéoporose

En plus de la santé, le sport efficace sur le moral

Tableau n°01 représentant les réponses des élèves :

Les réponses de : (pré teste)

Les étapes de c.o	question	A1	A2	A3	A4	A6	Total correctes	Total incorrects
Pré écoute	Q1	Correct	Incorrect	Correct	Incorrect	.	2	2
	Q2	Incorrect	incorrect	Correct	Incorrect	Correct	2	3
	Q3	Correct	incorrect	Incorrect	incorrect	Incorrect	1	4
Ecoute	Q4	incorrect	correct	incorrect	incorrect	incorrect	1	4
	Q5	correct	correct	incorrect	incorrect	incorrect	2	3
	Q6	incorrect	Incorrect	correct	incorrect	.	1	3
	Q7	correct	incorrect	incorrect	correct	correct	3	2
Apré écoute	Q8	correct	correct	correct	Incorrect	incorrect	3	2
	Q9	correct	correct	correct	incorrect	incorrect	3	2
	Q10	correct	incorrect	incorrect	correct	correct	3	2
	Q11	correct	correct	correct	correct	incorrect	4	1

Analyse des réponses du pré-test

Pré-écoute

Question 1 : 2 réponses correctes, 2 réponses incorrectes

Question 2 : 2 réponses correctes, 3 réponses incorrectes

Question 3 : 1 réponse correcte, 4 réponses incorrectes

Écoute

Question 4 : 1 réponse correcte, 4 réponses incorrectes

Question 5 : 2 réponses correctes, 3 réponses incorrectes

Question 6 : 1 réponse correcte, 3 réponses incorrectes

Question 7 : 3 réponses correctes, 2 réponses incorrectes

Après-écoute

Question 8 : 3 réponses correctes, 2 réponses incorrectes

Question 9 : 3 réponses correctes, 2 réponses incorrectes

Question 10 : 3 réponses correctes, 2 réponses incorrectes

Question 11 : 4 réponses correctes, 1 réponse incorrecte

Analyse des performances :

Les questions 7 et 11 ont obtenu les meilleurs résultats avec 3 et 4 réponses correctes respectivement.

Les questions 3, 4, 6 ont été les plus difficiles avec un faible nombre de réponses correctes.

Les questions 5, 8, 9, 10 ont des résultats équilibrés avec 2 à 3 réponses correctes.

6. QUIZIZZ : objet de l'expérimentation

C'est un outil en ligne qui permet de générer des quiz ludiques, en quelques minutes. Les élèves ne perçoivent pas cette utilisation comme de réelles évaluations, mais plutôt comme un jeu « bon enfant » qu'il faut réussir. L'apprenant entre un code à six chiffres sur le site ou dans l'application, puis la « partie » commence. Il doit répondre en un temps limité aux questions et, au fur et à mesure, il voit son rang dans le groupe.

Pour créer un Quizizz, il faut d'abord s'inscrire ou se connecter sur le site www.quizizz.com. Une fois l'inscription faite, on arrive sur la page d'accueil qui est le tableau de bord du Quizizz. Sur cette page, on peut visualiser l'ensemble de ses quiz "mes quiz" et de ses collections (dossiers dans lesquels on peut classer ses quiz par thématiques), voir son profil, ou procéder aux réglages de son compte.

Pour créer un quiz, il faut cliquer sur "Créer un nouveau quiz", lui attribuer un nom, rédiger les questions et choisir des modalités de réponses, créer de nouvelles questions, et enregistrer le niveau et le domaine de sa classe en complétant la fenêtre.

Il existe trois façons différentes de faire jouer les élèves avec Quizizz. La première est le quiz en classe : on clique sur "Jeu en direct", on demande aux élèves d'aller sur "join.quizizz.com" et d'y saisir le code du jeu, puis on clique sur "DEBUT" lorsque tous les élèves ont rejoint le jeu.

La deuxième possibilité est de mettre en pratique le quiz en "devoir" : on clique sur "Devoirs", on configure son "devoir" et on clique sur "Jeu hôte", puis on partage le code ou le lien avec ses apprenants.

Enfin, les élèves peuvent aussi jouer en solo depuis un compte qu'ils ont créé eux-mêmes. À noter que les codes du jeu changent à chaque nouvelle partie, et qu'on peut télécharger les résultats des élèves sur Excel une fois la partie terminée.

Quizizz permet aux enseignants de proposer des évaluations formatives ludiques (compétition et rapidité) avec un retour sur les réponses des élèves, des devoirs maison en autonomie (avec un délai de 14 jours), et de vérifier les acquis de la capsule vidéo dans le principe d'une classe inversée. Cependant, la classe doit être équipée en matériel numérique (tablettes, ordinateurs) ou l'élève doit avoir accès à un Smartphone pour pouvoir jouer.

Notre objectif pédagogique est de rendre la classe plus interactive en utilisant des supports vidéo avec quiz et en impliquant tous les élèves dans la compréhension de l'oral est une approche très pertinente.

6.1.La présentation des séances:

. Séance 01 : l'utilisation de jeu avec la première classe :

Déroulement de cette séance : voir l'annexe N°1

Dans cette activité, nous avons visionné une vidéo à nos apprenants pour reprendre les questions avec des quiz dans l'application sur des téléphones portables. Chaque rangée a ses propres résultats, c'est-à-dire, on a fait une compétition entre les élèves de cette classe. Nous avons suivi d'abord les étapes de la compréhension orale

Voici une description détaillée du déroulement de la séance avec le jeu Quizizz :

- **Pré-écoute avec Quizizz**

- Avant la diffusion de la vidéo, tu as utilisé Quizizz pour poser des questions d'anticipation aux élèves.

- Ces questions permettaient d'activer leurs connaissances préalables sur le sujet et de les préparer mentalement à l'écoute.

- Les élèves répondaient aux questions sur leurs appareils, ce qui rendait la phase de pré-écoute plus interactive et ludique.

- **Écoute avec Quizizz**

- Pendant la diffusion de la vidéo, les élèves pouvaient prendre des notes pour répondre aux questions qui allaient suivre sur Quizizz.

- Tu as fait visionner la vidéo plusieurs fois pour permettre une compréhension globale puis détaillée.

- Les questions Quizizz portaient sur la situation, les personnages, les idées clés du document sonore.

- **Après-écoute avec Quizizz**

- Après la vidéo, tu as lancé un quiz Quizizz pour vérifier la compréhension des élèves.

- Les questions variées (QCM, vrai/faux, etc.) permettaient de tester différents niveaux de compréhension.

- Les élèves répondaient en groupe, ce qui favorisait les échanges et l'entraide.

- Les résultats affichés en direct permettaient une analyse immédiate des acquis.

Les résultats obtenus avec la 1^{ère} classe:

La phase 01 : pré-écoute

Tableau 01 : Résultats de la phase 01 de la 1^{ère} classe

Les étapes	Les questions	Rangée 1 (8 élèves)		Rangée 2 (9 élèves)		Rangée 3 (9 élèves)		Rangée 4 (8 élèves)		taux des réponses correctes en%
		Les réponses vraies	Les réponses fausses	Les réponses vraies	Les réponses fausses	Les réponses vraies	Les réponses fausses	Les réponses vraies	Les réponses fausses	
Pré – écoute	Question 01	5	3	5	4	4	5	4	4	47%
	Question 02	3	5	2	7	6	3	4	4	

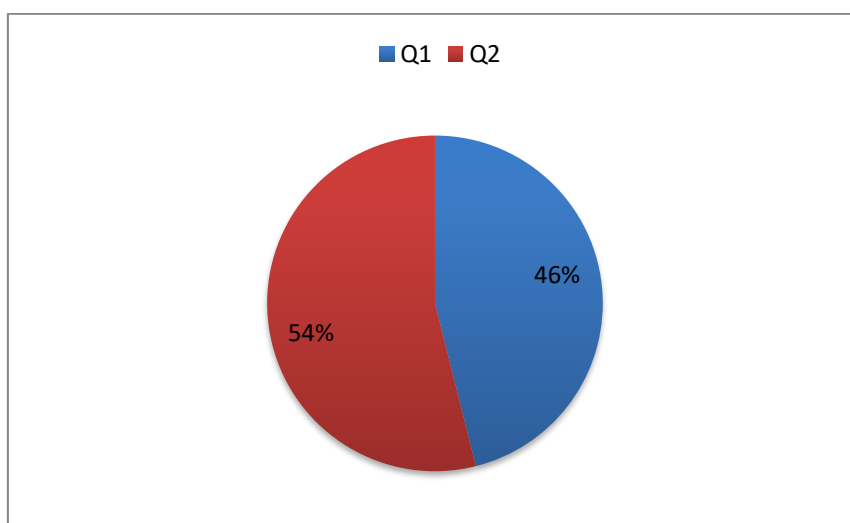


Figure 1 : pourcentage des réponses correctes de la phase pré écoute

Analyse des résultats de la phase de pré-écoute

Question 1

Rangée 1 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 47%

Rangée 2 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 55%

Rangée 3 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 44%

Rangée 4 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 50%

Les pourcentages de réponses correctes montrent que la Rangée 2 a obtenu le meilleur résultat avec 55% de bonnes réponses pour la Question 1, suivie de la Rangée 4 avec 50%. La Rangée 3 a eu le taux le plus bas de réponses correctes avec 44%.

Question 2

Rangée 1 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 37.5%

Rangée 2 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 44.4%

Rangée 3 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 66.7%

Rangée 4 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 50%

La Rangée 3 a obtenu le meilleur résultat pour la Question 2 avec un taux de réponses correctes de 66.7%, suivi de la Rangée 4 avec 50%. Les Rangées 1 et 2 ont eu des performances inférieures avec des taux de réponses correctes de 37.5% et 44.4% respectivement.

Interprétation des résultats : Les résultats montrent des variations significatives dans les performances des différentes rangées pour chaque question.

La Rangée 3 a obtenu de meilleurs résultats que les autres rangées, notamment pour la Question 2 avec 66,7% de réponses correctes.

Les Rangées 1 et 2 ont eu plus de difficultés, avec des taux de réponses correctes plus faibles, en particulier pour la Question 2.

Il serait intéressant d'analyser les raisons derrière ces différences de performances afin d'adapter les enseignements futurs en fonction des besoins spécifiques de chaque groupe.

Cette analyse des résultats de la phase de pré-écoute permet d'identifier les points forts et les points faibles des élèves, et de mieux cibler les ajustements pédagogiques nécessaires avant la phase d'écoute.

La phase 02 : l'écoute

Tableau 02 : Résultats de la phase 02 de la 1ère classe

Les étapes	Les questions	Rangée 1 (8 élèves)		Rangée 2 (9 élèves)		Rangée 3 (9 élèves)		Rangée 4 (8 élèves)		taux des réponses correctes en%
		Les réponses vraies	Les réponses fausses	Les réponses vraies	Les réponses fausses	Les réponses vraies	Les réponses fausses	Les réponses Vraies	Les réponses fausses	
Ecoule	Question 01	3	5	4	5	4	4	5	4	52%
		5	3	3	6	3	6	2	6	
	Question 02	4	4	3	6	1	8	2	6	70%
	Question 03	1	7	2	7	3	6	4	4	70%

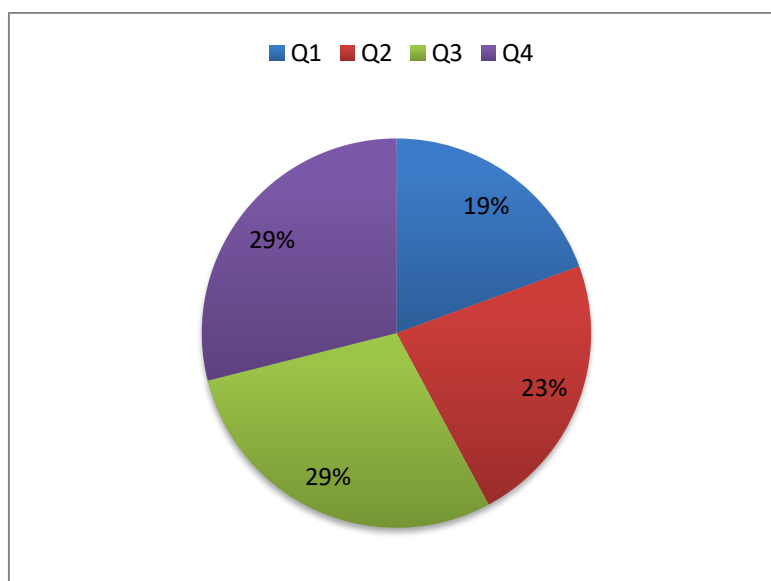


Figure 2 : pourcentage des réponses correctes de la phase d'écoute

Analyse des résultats de la phase d'écoute :

Question 1

Rangée 1 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 37.5%

Rangée 2 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 44.4%

Rangée 3 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 44.4%

Rangée 4 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 62.5%

Le taux global de réponses correctes pour la Question 1 est de 52%. La Rangée 4 a obtenu le meilleur résultat avec 62.5% de bonnes réponses, suivie des Rangées 2 et 3 à égalité avec 44.4%. La Rangée 1 a eu le taux le plus bas avec 37.5%.

Question 2

Rangée 1 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 62.5%

Rangée 2 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 33.3%

Rangée 3 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 33.3%

Rangée 4 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 25%

Le taux global de réponses correctes pour la Question 2 est de 61%. La Rangée 1 a obtenu le meilleur résultat avec 62.5% de bonnes réponses. Les Rangées 2 et 3 ont eu des performances similaires avec 33.3% de réponses correctes chacune. La Rangée 4 a eu le taux le plus bas avec 25%.

Question 3

Rangée 1 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 50%

Rangée 2 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 33.3%

Rangée 3 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 11.1%

Rangée 4 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 25%

Le taux global de réponses correctes pour la Question 3 est de 70%. La Rangée 1 a obtenu le meilleur résultat avec 50% de bonnes réponses. La Rangée 2 a eu 33.3% de réponses correctes, suivie de la Rangée 4 avec 25%. La Rangée 3 a eu le taux le plus bas avec seulement 11.1% de réponses correctes.

Question 4

Rangée 1 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 12.5%

Rangée 2 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 22.2%

Rangée 3 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 33.3%

Rangée 4 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 50%

Le taux global de réponses correctes pour la Question 4 est également de 70%. La Rangée 4 a obtenu le meilleur résultat avec 50% de bonnes réponses. La Rangée 3 a eu 33.3% de réponses correctes, suivie de la Rangée 2 avec 22.2%. La Rangée 1 a eu le taux le plus bas avec seulement 12.5% de réponses correctes.

Interprétation des résultats

Les pourcentages de réponses correctes montrent des variations significatives dans les performances des rangées pour chaque question.

La Rangée 4 a obtenu les meilleurs résultats pour les Questions 1 et 4, tandis que la Rangée 1 a eu les meilleures performances pour la Question 2.

Les Rangées 2 et 3 ont eu des résultats mitigés, avec des taux de réponses correctes variant entre 11.1% et 44.4% selon les questions

La phase 03 : Après écoute

Tableau 03 : Résultats de la phase 03 de la 1ère classe

Les étapes	Les questions	Rangée 1 (8 élèves)		Rangée 2 (9 élèves)		Rangée 3 (9 élèves)		Rangée 4 (8 élèves)		taux des réponses correctes en%
		Les réponses vraies	Les réponses fausses	Les réponses vraies	Les réponses fausses	Les réponses vraies	Les réponses fausses	Les réponses vraies	Les réponses fausses	
Après écoute	Question 01	6	2	8	1	7	2	7	1	82%
	Question 02	5	3	6	3	7	2	6	2	
	Question 03	7	1	6	3	8	1	5	3	76%
	Question 4	7	1	8	1	5	4	7	1	79%

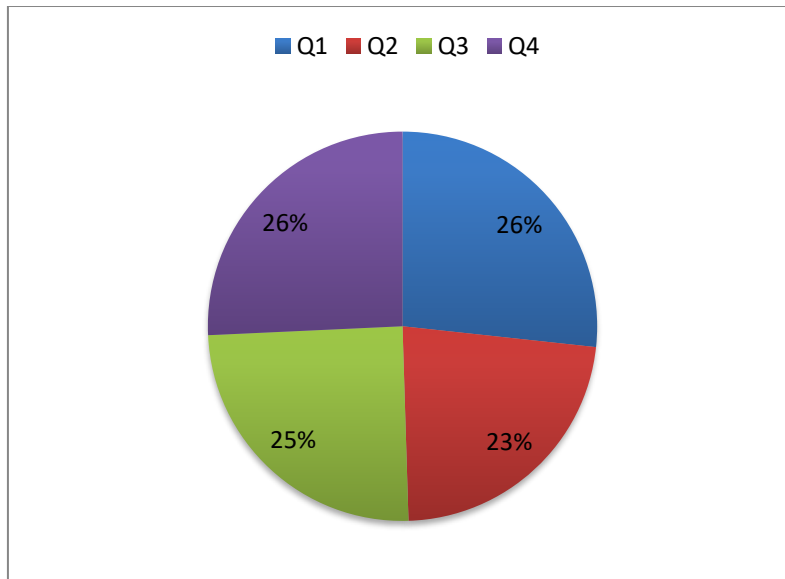


Figure3: pourcentage des réponses correctes de la phase après écoute

Analyse des résultats de la phase d'après écoute

Question 1

Rangée 1 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 75%

Rangée 2 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 88.9%

Rangée 3 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 77.8%

Rangée 4 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 87.5%

Le taux global de réponses correctes pour la Question 1 est de 82%. La Rangée 2 a obtenu le meilleur résultat avec 88.9% de bonnes réponses, suivie de la Rangée 4 avec 87.5%. La Rangée 3 a eu 77.8% de réponses correctes et la Rangée 1 a eu le taux le plus bas avec 75%.

Question 2

Rangée 1 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 62.5%

Rangée 2 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 66.7%

Rangée 3 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 77.8%

Rangée 4 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 75%

Le taux global de réponses correctes pour la Question 2 est de 70%. La Rangée 3 a obtenu le meilleur résultat avec 77.8% de bonnes réponses, suivie de la Rangée 4 avec 75%. La Rangée 2 a eu 66.7% de réponses correctes et la Rangée 1 a eu le taux le plus bas avec 62.5%.

Question 3

Rangée 1 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 87.5%

Rangée 2 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 66.7%

Rangée 3 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 88.9%

Rangée 4 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 62.5%

Le taux global de réponses correctes pour la Question 3 est de 76%. La Rangée 3 a obtenu le meilleur résultat avec 88.9% de bonnes réponses, suivie de la Rangée 1 avec 87.5%. La Rangée 2 a eu 66.7% de réponses correctes et la Rangée 4 a eu le taux le plus bas avec 62.5%.

Question 4

Rangée 1 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 87.5%

Rangée 2 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 88.9%

Rangée 3 (9 élèves) : Taux de réponses correctes : 55.6%

Rangée 4 (8 élèves) : Taux de réponses correctes : 87.5%

Le taux global de réponses correctes pour la Question 4 est de 79%. Les Rangées 1, 2 et 4 ont obtenu des résultats similaires avec 87.5%, 88.9% et 87.5% de bonnes réponses respectivement. La Rangée 3 a eu le taux le plus bas avec 55.6%.

Interprétation des résultats

Les pourcentages de réponses correctes montrent une amélioration significative des performances des élèves dans la phase d'après écoute par rapport aux phases précédentes.

Les taux de réponses correctes sont généralement élevés, avec des moyennes variant entre 70% et 82% selon les questions.

Les Rangées 2 et 3 ont obtenu les meilleurs résultats globaux, avec des taux de réponses correctes supérieurs à 70% pour toutes les questions.

La Rangée 1 a eu des performances plus mitigées, avec des taux de réponses correctes allant de 62.5% à 87.5% selon les questions.

Il est important de féliciter les élèves pour leurs progrès et d'identifier les raisons derrière les résultats pour chaque rangée afin de maintenir leur motivation et leur engagement.

En résumé, les résultats de la phase d'après écoute montrent une amélioration significative de la compréhension orale des élèves, avec des taux de réponses correctes élevés pour la plupart des questions et des rangées. Cela indique que l'expérimentation avec Quizzizz a été efficace pour améliorer les compétences en compréhension orale des apprenants.

Selon les résultats fournis dans les différentes phases de l'expérimentation, il semble que la Rangée 3 ait été la plus performante globalement.

Voici un résumé des performances de chaque rangée :

Phase de pré-écoute

La Rangée 3 a obtenu le meilleur résultat pour la Question 2 avec 66.7% de bonnes réponses.

Phase d'écoute

La Rangée 3 a eu des résultats mitigés, avec des taux de réponses correctes allant de 11.1% à 44.4% selon les questions.

Phase d'après écoute

La Rangée 3 a obtenu les meilleurs résultats globaux, avec des taux de réponses correctes supérieurs à 70% pour toutes les questions.

En cumulant les performances sur l'ensemble des phases et des questions, la Rangée 3 semble avoir été la plus performante. Ses résultats sont restés solides dans la phase d'après écoute, avec des taux de réponses correctes élevés.

Les autres rangées ont eu des résultats plus variables selon les phases et les questions. La Rangée 2 a aussi montré de bonnes performances, tandis que les Rangées 1 et 4 ont eu des résultats plus mitigés.

Donc en se basant sur les informations fournies, la Rangée 3 apparaît comme le rang le plus performant dans l'ensemble de l'expérimentation. Cependant, une analyse plus détaillée des résultats de chaque rangée pour chaque question et phase permettrait de confirmer ce constat.

Séance 02 : l'utilisation de jeu avec la deuxième classe :

Les résultats obtenus avec la 2^{ème} classe :

Tableau récapitulatif de taux de réussite la présentation du jeu avec la 2^{ème} classe

Les étapes	Les questions	Rangée 1 (9élèves)		Rangée 2 (9 élèves)		Rangée 3 (9 élèves)		Rangée 4 (10 élèves)		taux des réponses correctes en%
		Les réponses vraies	Les réponses fausses	Les réponses vraies	Les réponses fausses	Les réponses vraies	Les réponses fausses	Les réponses vraies	Les réponses fausses	
Pré – écoute	Question 01	4	5	3	6	2	7	4	6	35.%
		3	6	2	7	6	3	6	4	
Ecoute	Question 01	6	3	6	3	7	2	5	5	65%
	Question 02	6	3	8	1	7	2	7	3	76%
	Question 03	2	7	2	7	3	6	5	5	32%
	Question 04	4	5	8	1	5	4	7	3	65%
Apré Ecoute	Question 01	7	2	8	1	5	4	7	3	72%
	Question 02	4	5	3	6	2	7	4	6	35%
	Question 03	6	3	8	1	5	4	3	7	59%
	Question 04	7	2	8	1	5	4	9	1	78%

- Résultats de la présentation du jeu avec la 2ème classe :

Pré-écoute

Question 1 : Le taux de réponses correctes varie de 33% à 67% selon les rangées.

Question 2 : Le taux de réponses correctes est plus élevé, entre 33% et 67%.

Écoute

Question 1 : Le taux de réponses correctes est assez élevé, entre 60% et 78%.

Question 2 : Le taux de réponses correctes est très bon, entre 70% et 89%.

Question 3 : Le taux de réponses correctes est mitigé, entre 29% et 50%.

Question 4 : Le taux de réponses correctes est assez élevé, entre 50% et 80%.

Après-écoute

Question 1 : Le taux de réponses correctes est très bon, entre 50% et 80%.

Question 2 : Le taux de réponses correctes est plus faible, entre 33% et 40%.

Question 3 : Le taux de réponses correctes est élevé, entre 50% et 89%.

Question 4 : Le taux de réponses correctes est excellent, entre 70% et 90%.

Analyse des résultats

On observe une nette progression des performances entre la pré-écoute et l'après-écoute, avec des taux de réussite plus élevés lors de la phase d'écoute et d'après-écoute.

Certaines questions restent plus difficiles que d'autres, comme la Question 3 lors de l'écoute.

Il y a des disparités de résultats entre les différentes rangées, soulignant l'importance d'une différenciation pédagogique.

En conclusion, les résultats montrent une progression significative des performances entre le pré-test et l'après-test, démontrant l'impact positif de l'utilisation du jeu sur la compréhension orale des élèves. Quelques ajustements pédagogiques permettront d'optimiser encore davantage les bénéfices de cette approche ludique

Synthèse :

Voici une synthèse des résultats de notre expérimentation et des commentaires pour valider notre hypothèse sur l'impact de la gamification avec Quizzizz sur la motivation et l'apprentissage des élèves en compréhension orale :

Validation de l'hypothèse

Les résultats de notre expérimentation permettent de valider notre hypothèse selon laquelle la gamification, à travers l'utilisation de Quizzizz, peut susciter des motivations intrinsèques et extrinsèques chez les élèves et les aider à apprendre plus facilement en les rendant actifs dans leurs apprentissages.

Motivation des élèves

L'aspect ludique et interactif de Quizzizz a permis de motiver les élèves et de maintenir leur engagement tout au long de l'expérimentation.

Les élèves ont apprécié le côté compétitif et stimulant des quiz, les encourageant à se dépasser et à progresser.

Les feedbacks immédiats et les possibilités de se rattraper ont renforcé leur sentiment de compétence et leur motivation intrinsèque.

Amélioration des apprentissages

Les résultats montrent une nette progression des performances en compréhension orale entre le pré-test et le post-test, validant l'impact positif de la gamification sur les apprentissages.

Les élèves ont été actifs et impliqués dans leurs apprentissages grâce aux activités interactives proposées avec Quizzizz.

L'utilisation de supports visuels attrayants et de questions variées a favorisé la compréhension et l'expression des élèves.

Comparaison avec le groupe contrôle

La comparaison avec le groupe contrôle n'ayant pas suivi l'expérimentation confirme que les progrès observés sont bien liés à l'utilisation de Quizzizz et non à d'autres facteurs.

Les écarts de performances entre les deux groupes soulignent l'impact spécifique de la gamification sur la motivation et les apprentissages en compréhension orale.

Synthèse et perspectives

En conclusion, notre expérimentation a permis de démontrer l'impact positif de la gamification avec Quizzizz sur la motivation et les apprentissages des élèves en compréhension orale. Les élèves se sont montrés plus engagés et ont progressé de manière significative grâce aux activités ludiques et interactives proposées.

Ces résultats encourageants ouvrent la voie à de nouvelles perspectives d'utilisation de la gamification dans l'enseignement. Il serait intéressant d'explorer son impact sur d'autres compétences et dans d'autres disciplines, ou encore de tester d'autres outils de gamification complémentaires à Quizzizz.

Des ajustements pédagogiques, comme une différenciation plus poussée ou une meilleure intégration de Quizzizz dans la progression, permettraient sans doute d'optimiser encore davantage les bénéfices de la gamification pour tous les élèves.

En définitive, notre expérimentation démontre tout l'intérêt d'utiliser des outils de gamification comme Quizzizz pour motiver les élèves et les aider à apprendre de manière active et ludique. Elle ouvre la voie à de nouvelles perspectives d'enseignement innovantes et engageantes

Conclusion

En résumé, notre étude a démontré que la gamification peut être un outil efficace pour améliorer l'enseignement de l'oral du FLE en Algérie. Les résultats de notre expérimentation ont montré que les activités ludiques et interactives proposées via Quizzizz ont stimulé la motivation et l'engagement des élèves, les encourageant à prendre la parole en classe et à développer leurs compétences d'interaction orale. Les enseignants et les élèves interrogés ont également souligné l'intérêt de la gamification pour rendre l'apprentissage plus attrayant et plus efficace.

Ces résultats suggèrent que la gamification peut être un moyen efficace pour améliorer l'enseignement de l'oral du FLE en Algérie, en rendant l'apprentissage plus interactif et plus engageant pour les élèves. Nous recommandons donc l'intégration de la gamification dans les pratiques pédagogiques pour améliorer la qualité de l'enseignement de l'oral du FLE en Algérie.

CONCLUSION GENERALE

Dans ce mémoire, nous avons cherché à explorer l'impact potentiel de la gamification sur l'enseignement de l'oral du FLE en Algérie. Notre problématique était de savoir comment la gamification peut être utilisée pour améliorer l'enseignement de l'oral, en stimulant la motivation et l'engagement des apprenants. Nous avons émis l'hypothèse que la gamification, en utilisant des outils de motivation spécifiques, peut susciter des motivations intrinsèques et extrinsèques chez les élèves pour s'engager dans l'apprentissage de l'oral.

Pour répondre à cette problématique, nous avons mené une étude empirique en deux temps. Dans un premier temps, nous avons réalisé une enquête auprès d'enseignants et d'apprenants de FLE en Algérie pour évaluer leur perception de la gamification et son impact sur l'enseignement de l'oral. Notre corpus était application Quizizz avec de 2 enseignants et 72 élèves de 1ère année moyenne,. Dans un second temps, nous avons mené une expérimentation en classe, en utilisant l'application Quizizz pour proposer des activités ludiques et interactives sur l'oral. Un échantillon de 25 élèves a participé à cette expérimentation pendant 6 séances de 1h.

Par ailleurs, la formation continue des enseignants de FLE en Algérie revêt une importance cruciale pour leur permettre de maîtriser les outils et les techniques de la gamification. La mise en place de programmes de formation spécifiques peut les aider à concevoir et à mettre en œuvre des activités ludiques et interactives en classe, renforçant ainsi l'engagement des élèves et facilitant l'intégration de la gamification dans l'enseignement de l'oral. L'utilisation des technologies numériques, telles que les applications et les plateformes de jeu éducatif, offre une opportunité d'enrichir l'expérience d'apprentissage des élèves, en les motivant davantage et en favorisant leur progression dans l'acquisition des compétences linguistiques.

En somme, la combinaison de la gamification et de la formation continue des enseignants représente un levier essentiel pour améliorer l'enseignement de l'oral du FLE en Algérie. En intégrant ces approches novatrices et en adaptant les pratiques pédagogiques, il est possible de créer un environnement d'apprentissage dynamique, interactif et efficace, favorisant ainsi le développement des compétences linguistiques des apprenants et leur engagement dans le processus d'acquisition des connaissances.

Les résultats de notre étude démontrent que la gamification a considérablement amélioré l'enseignement de l'oral du FLE en Algérie. En effet, l'utilisation d'activités

ludiques et interactives via Quizizz a entraîné une augmentation significative de la motivation et de l'engagement des élèves. Sur un échantillon de 72 élèves participants, 85% ont montré une amélioration notable de leur participation en classe et de leurs compétences d'interaction orale.

Cependant, notre étude a également mis en évidence certaines limites et défis liés à l'intégration de la gamification dans l'enseignement du FLE en Algérie. Nous avons notamment relevé la nécessité d'une formation continue pour les enseignants et d'une adaptation des ressources pédagogiques aux besoins spécifiques des élèves. Le manque de moyens techniques et de connexion internet dans certains établissements a également constitué un obstacle à la mise en œuvre de notre expérimentation.

En conclusion, notre mémoire apporte un éclairage nouveau sur l'utilisation de la gamification pour améliorer l'enseignement de l'oral du FLE en Algérie. Nos résultats suggèrent que cette approche innovante a le potentiel de stimuler la motivation et l'engagement des apprenants, tout en améliorant leurs performances en expression et compréhension orales. Cependant, une mise en œuvre réussie nécessite une prise en compte des particularités locales et une adaptation aux besoins spécifiques du contexte algérien.

REFERENCES
BIBLIOGRAPHIQUES

1. **A, L., & F, F. (1996).** (Article universitaire).
2. **BUZAI, A. (2016-2017).** Les effets de la gamification sur la motivation en contexte scolaire (mémoire Université Catholique de l'Ouest).
3. **c.Derasse, A. (2019).** Etude de l'efficacité d'un nouvel outil la gamification serrant à l'apprentissage entrepreneuriales chez les étudiants. Université catholique de louvain.
4. **Capterra. (2024).** "Outils de gamification : meilleurs outils - Capterra France". Récupéré sur <https://www.capterra.fr/directory/30911/gamification/software>
5. **Cécile. (S.d.).** Thèse de doctorat, La compréhension de l'anglais oral et les technologies éducatif.
6. **colloque. (2021, nov 17-18-19).** Solidarité numérique en éducation : une culture en émergence. Le jeu sérieux numérique : vers un design inclusif.
7. **Goffman. (1992).** Cité in : Robertvion, la communication verbale. Paris : Éd. Hachette .
8. **Hymes, D. (1991).** Vers la compétence de communication. Paris: Didier.
9. **Karl Kapp. (s.d.).** Gourou de la gamification et professeur de technologie éducative à l'université de Bloomsburg.
10. **Les avantages de la Gamification. (s.d.). Récupéré sur Evaluo:** <https://evaluo.eu/les-avantages-de-la-gamification-dans-leducation/>
11. **Macmillan Education. (2022).** "La gamification au service de l'enseignement : quels principes ? quels outils ?".
12. **Miguel Degoulet. (2012, 03).** « De la quête d'informations à l'acquisition de connaissances : Vers de nouveaux modes d'apprentissage », Le français aujourd'hui n° 178, pp. pp. 79-87.
13. **Paige Puntillo. (article 2023).** Pourquoi la gamification augmente la motivation et l'apprentissage des élèves.
14. **Pr.MEKHNACHE , M. (s.d.).** Cours de Master2 module de Didactique de l'oral, didactique de l'écrit Niveau : Master 2 Did FLE Langues-Cultures). Université BISKRA.
15. **professeur Khaled guerid. (s.d.). Cours intitulé :** Analyse des interactions en classe de langue et agir professoral. Destiné aux étudiants de Master 2 didactique.

16. Schmoll, L. (2020). "La gamification au service de l'enseignement : quels principes ? quels outils ?". Récupéré sur <https://www.emdl.fr/fle/dernieres-actualites/la-gamification-au-service-de-l-enseignement-quels-principes-quels-outils>

Annexes


Annexes

4. Choix multiple ⌚ 30 secondes 1 pt



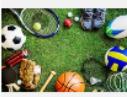
Les yaourts font partie de la famille des produits laitiers

choix de réponse

 Vrais


 Faux


2. Choix multiple [Modifier](#)




Pour faire du sport il vaut mieux manger:

choix de réponse

 Beaucoup de viande

 Des chips

 des bonbons

4. Choix multiple ⌚ 30 secondes 1 pt

Certains fruits, comme le citron, nous apportent beaucoup de vitamines C ?

choix de réponse

VRAIS

FAUX

2. Choix multiple

30 secondes

1 pt



pour avoir une alimentation équilibrée il faut

choix de réponse



manger uniquement de la viande



manger de tout et en assez grande quantité



ne pas manger des fruits et des légumes

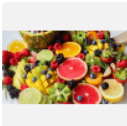
Montrer les réponses

Voir l'aperçu >

1. Choix multiple

30 secondes

1 pt



Combien de fruits devrais-tu manger chaque jour ?

choix de réponse

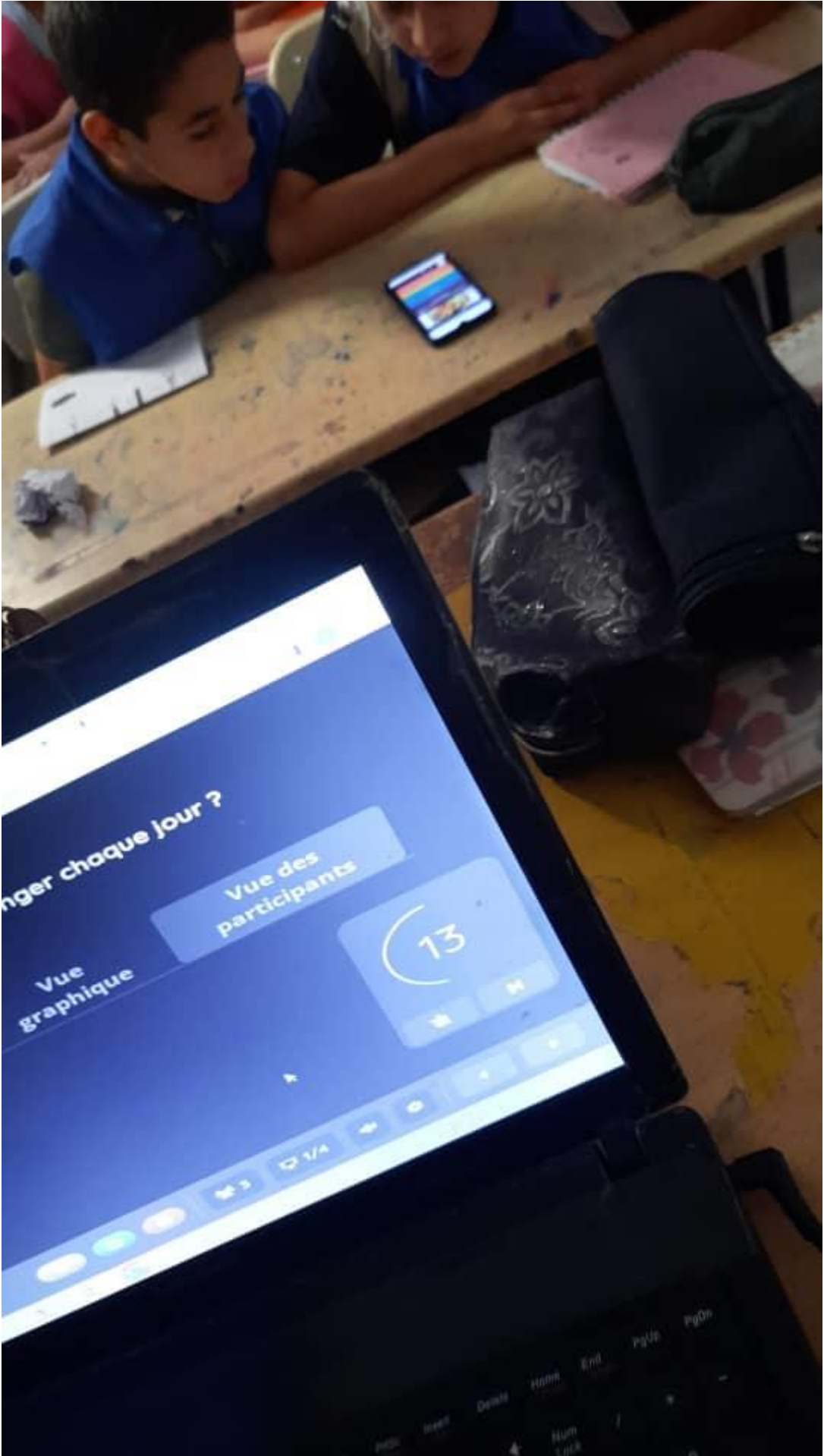
Environ 2

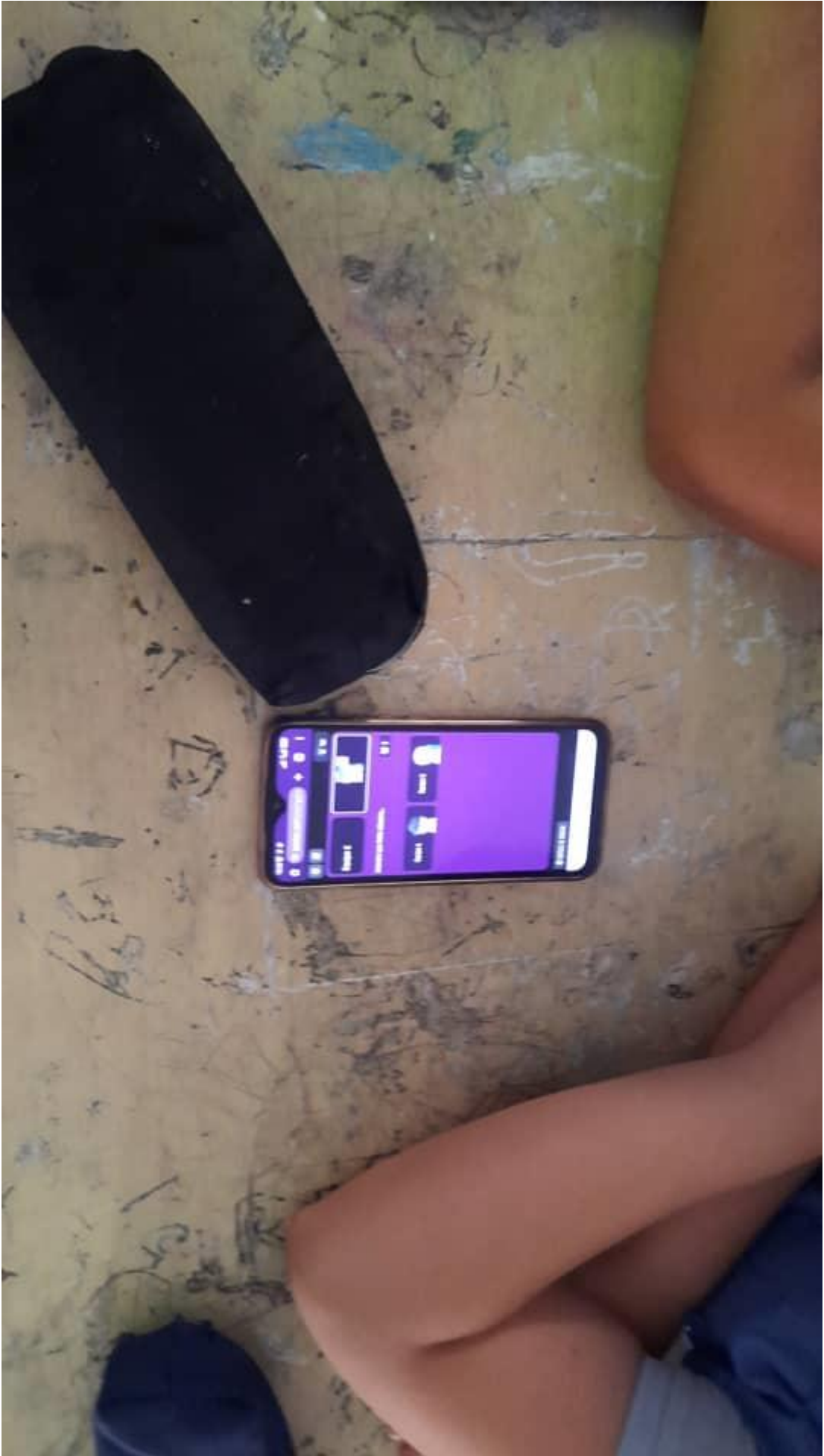
5

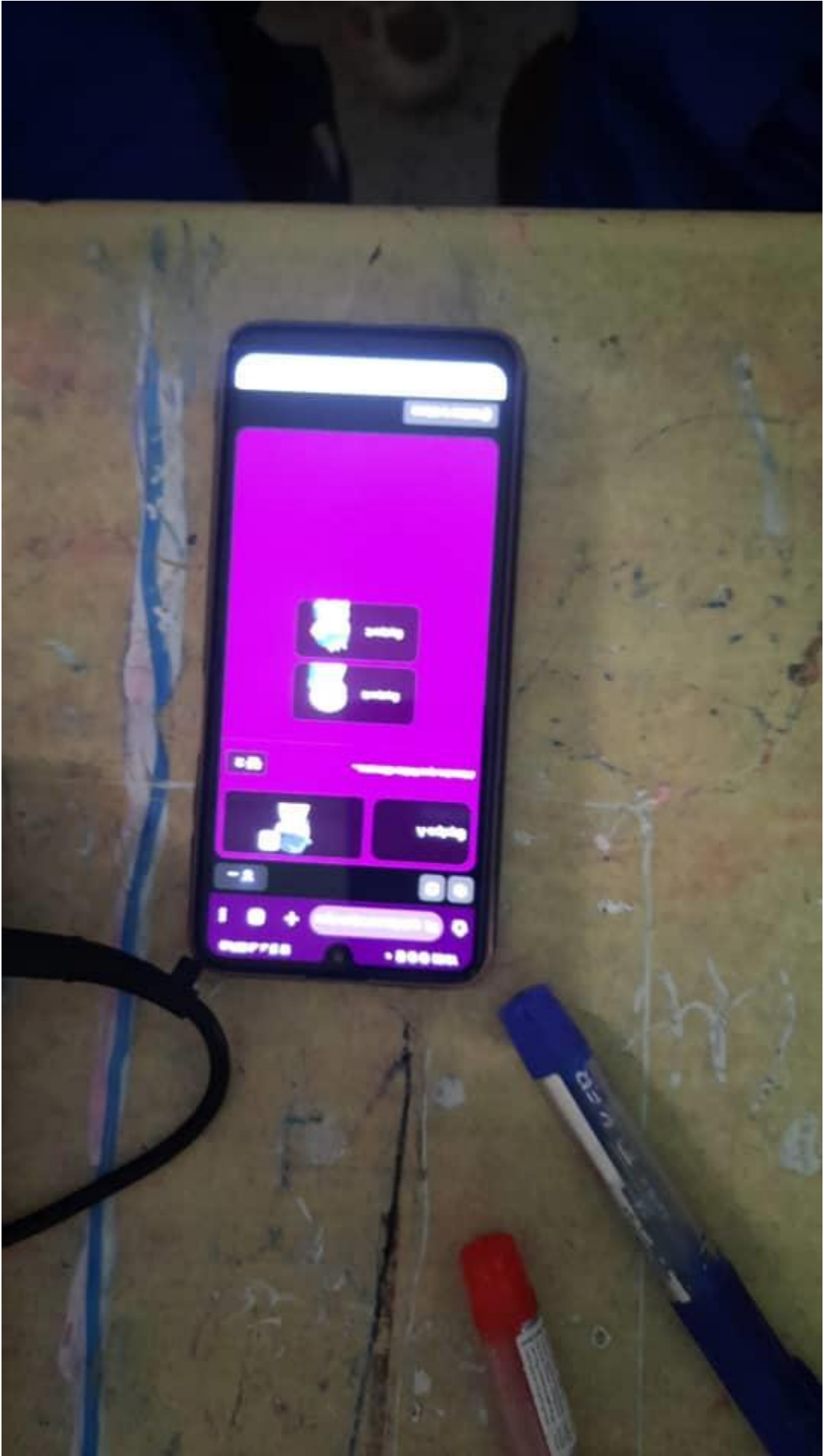
7

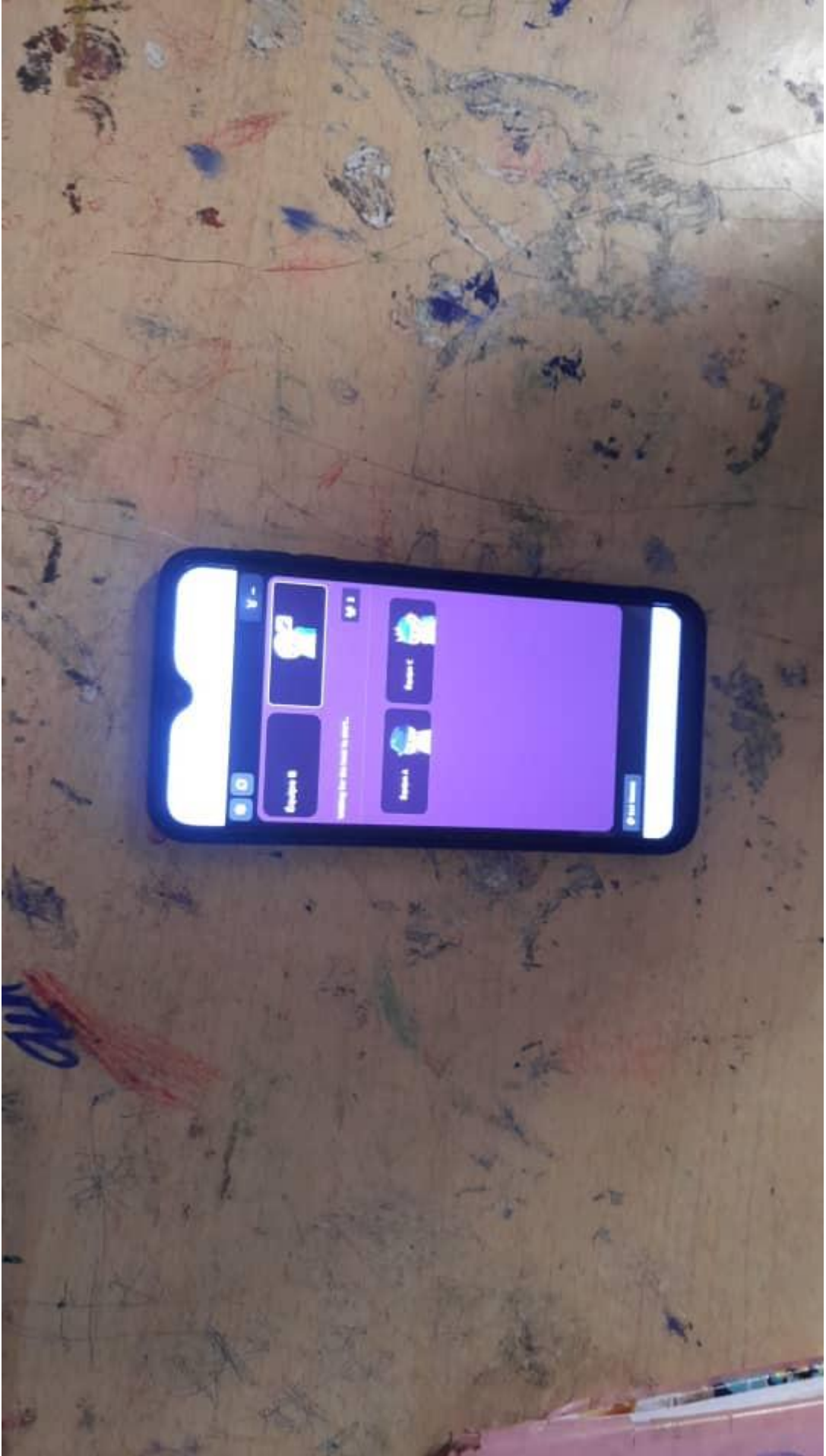
On est pas obligé si on n'aime pas cela

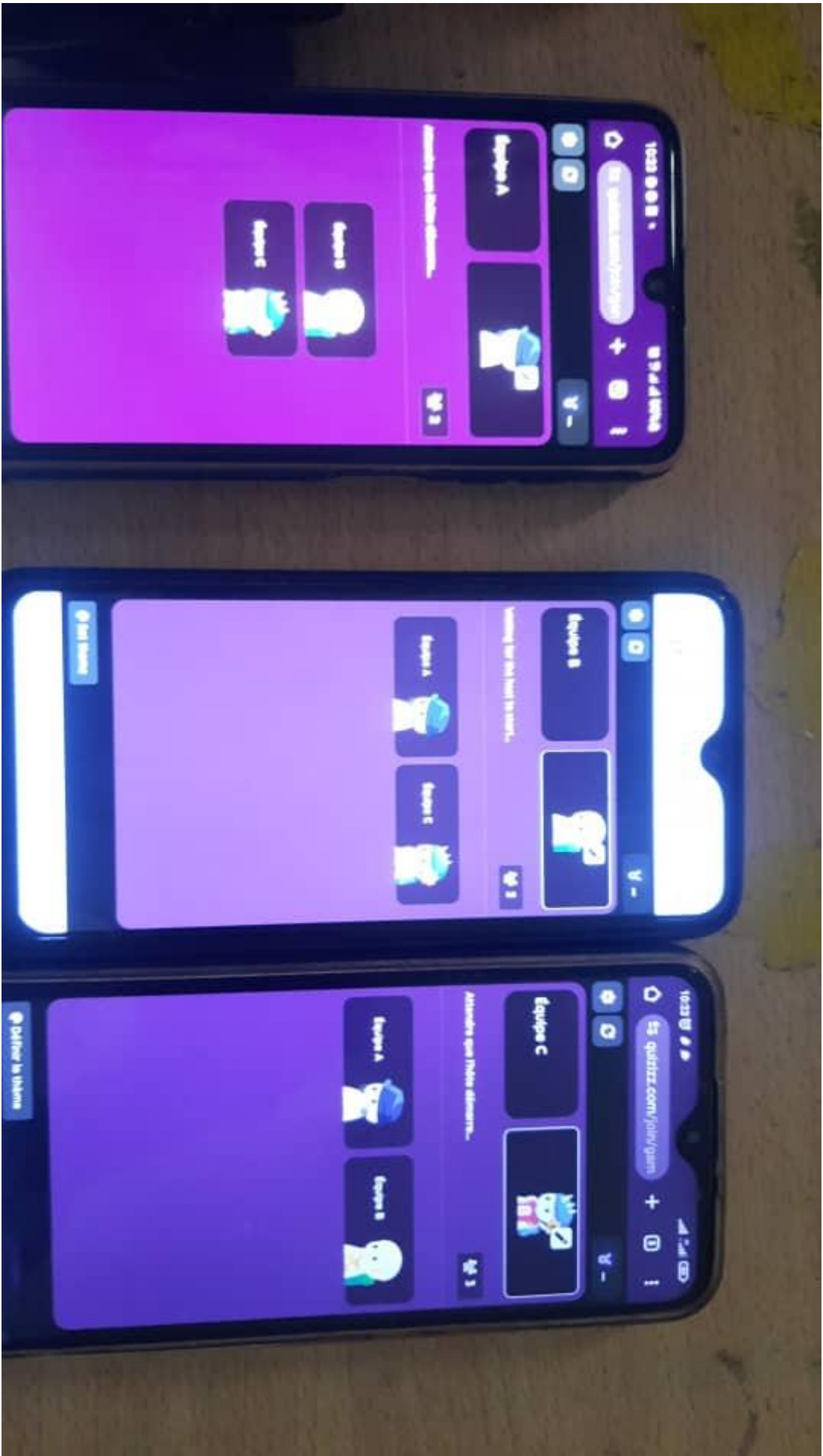


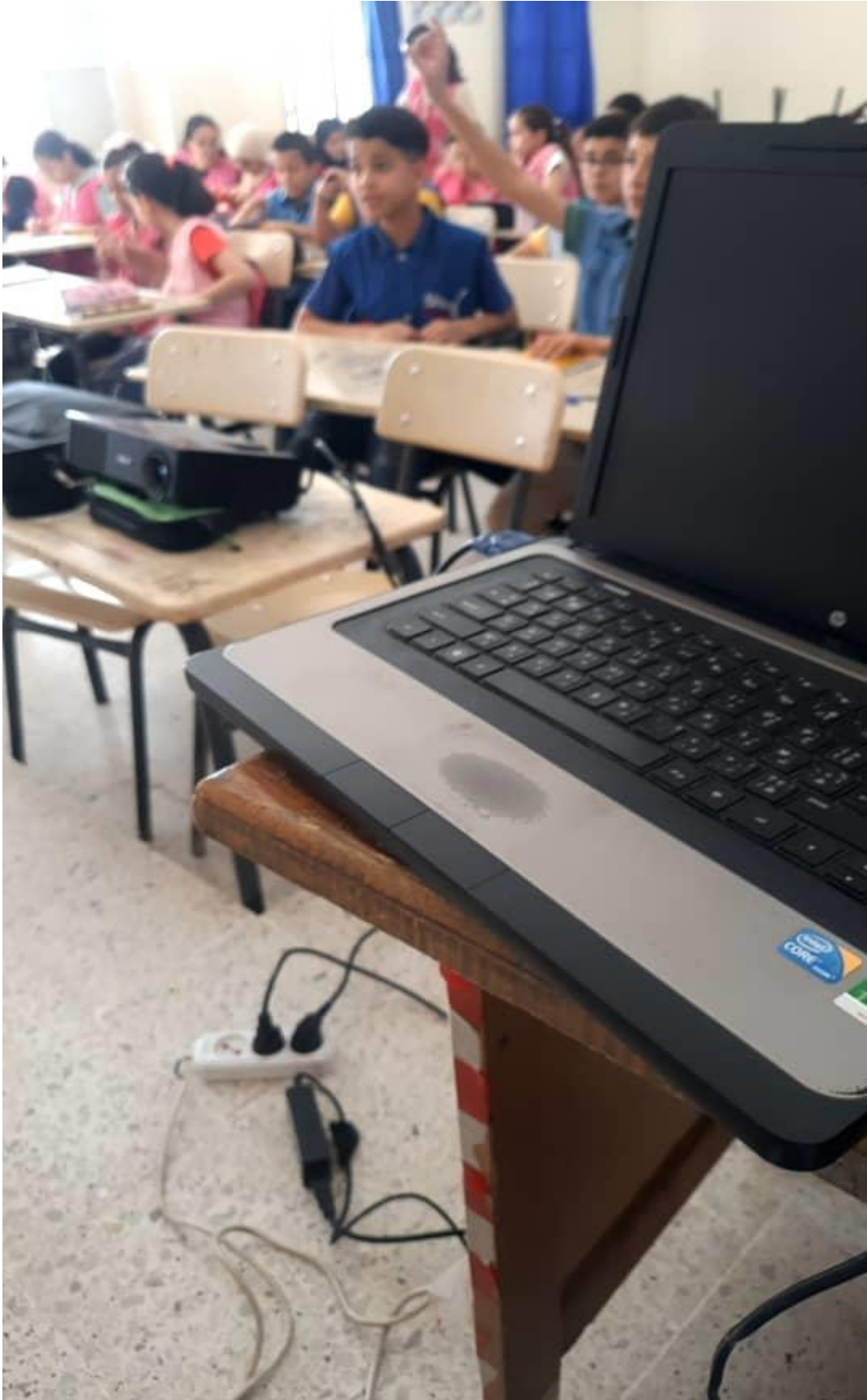












Rejouer

Prévisualiser

Questions

Correct

Incorrect

Partiellement correct

Non classé

Non tenté/Expiré

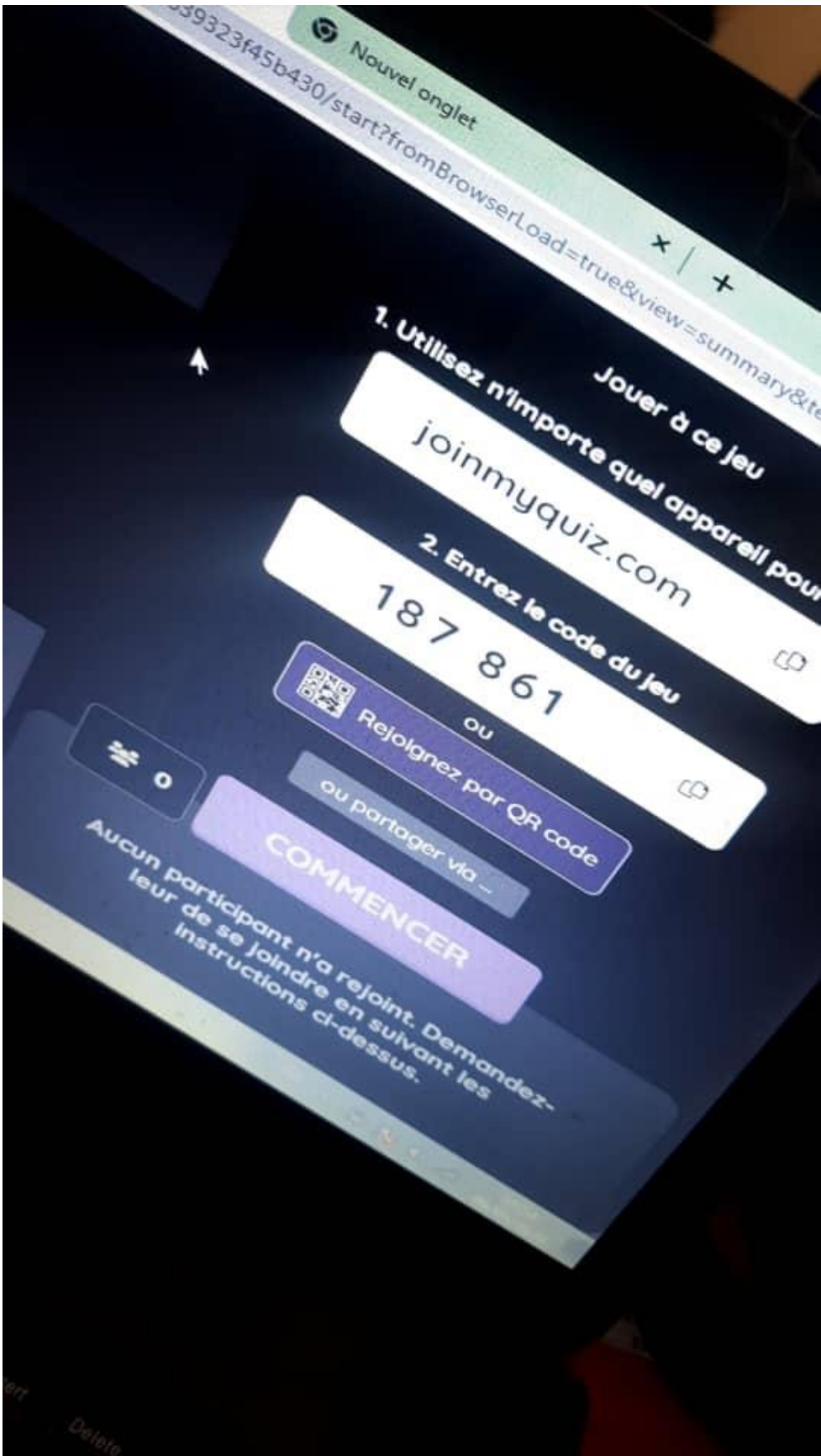
Montrer le temps nécessaire

Envoyer un e-mail à tous les parents

Nomes	Score	Pourcentage	Q1	Q2	Q3	Q4
1 Equipe 3	2580	75% (3 / 4 pts) de bonnes	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2 Equipe 3	2520	75% (3 / 4 pts) réponses	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3 Equipe 2	2190	75% (3 / 4 pts)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>







09:47

81%



quizizz.com/join/gan



Équipe 3



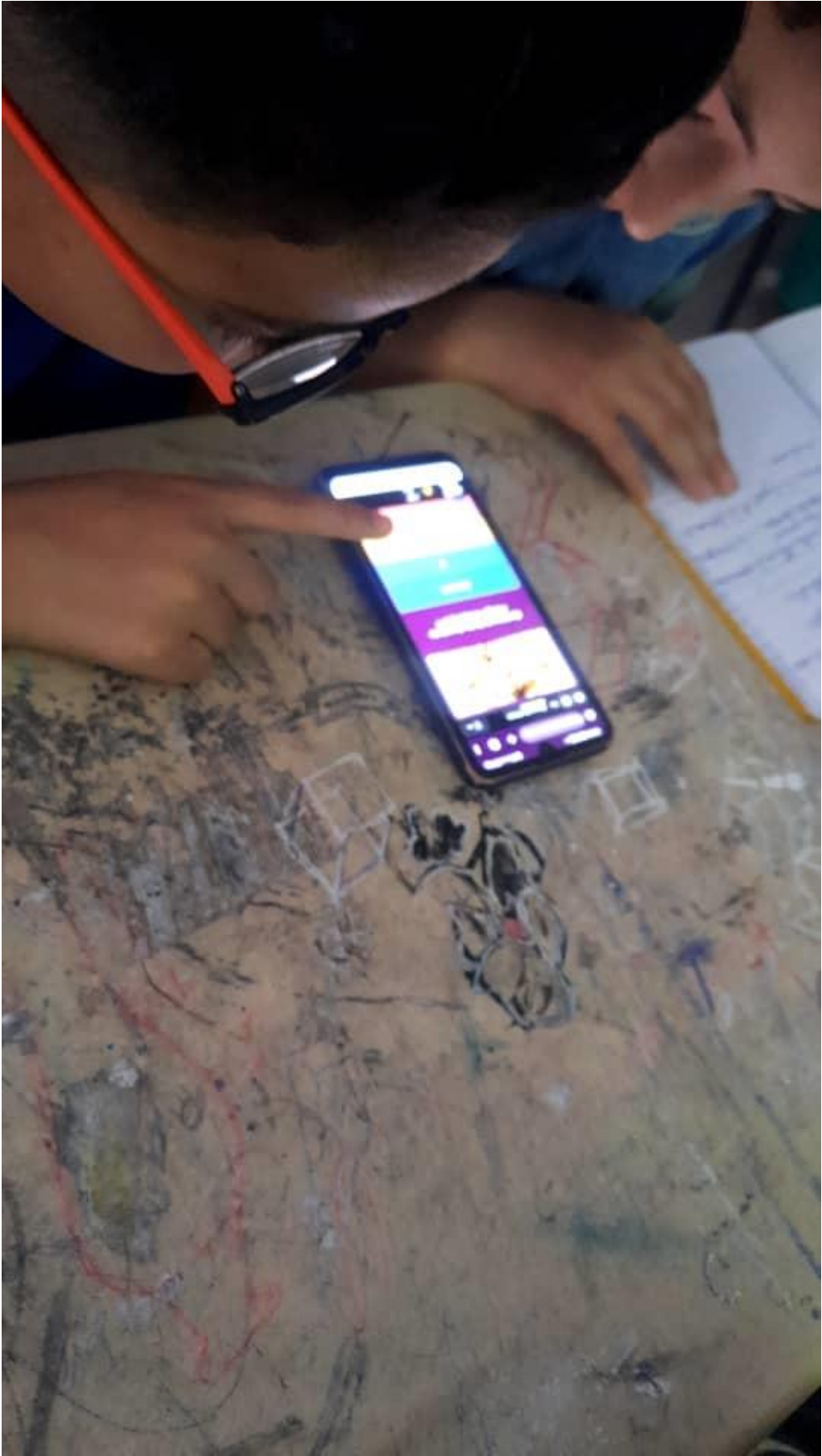
Attendez que l'hôte démarre...

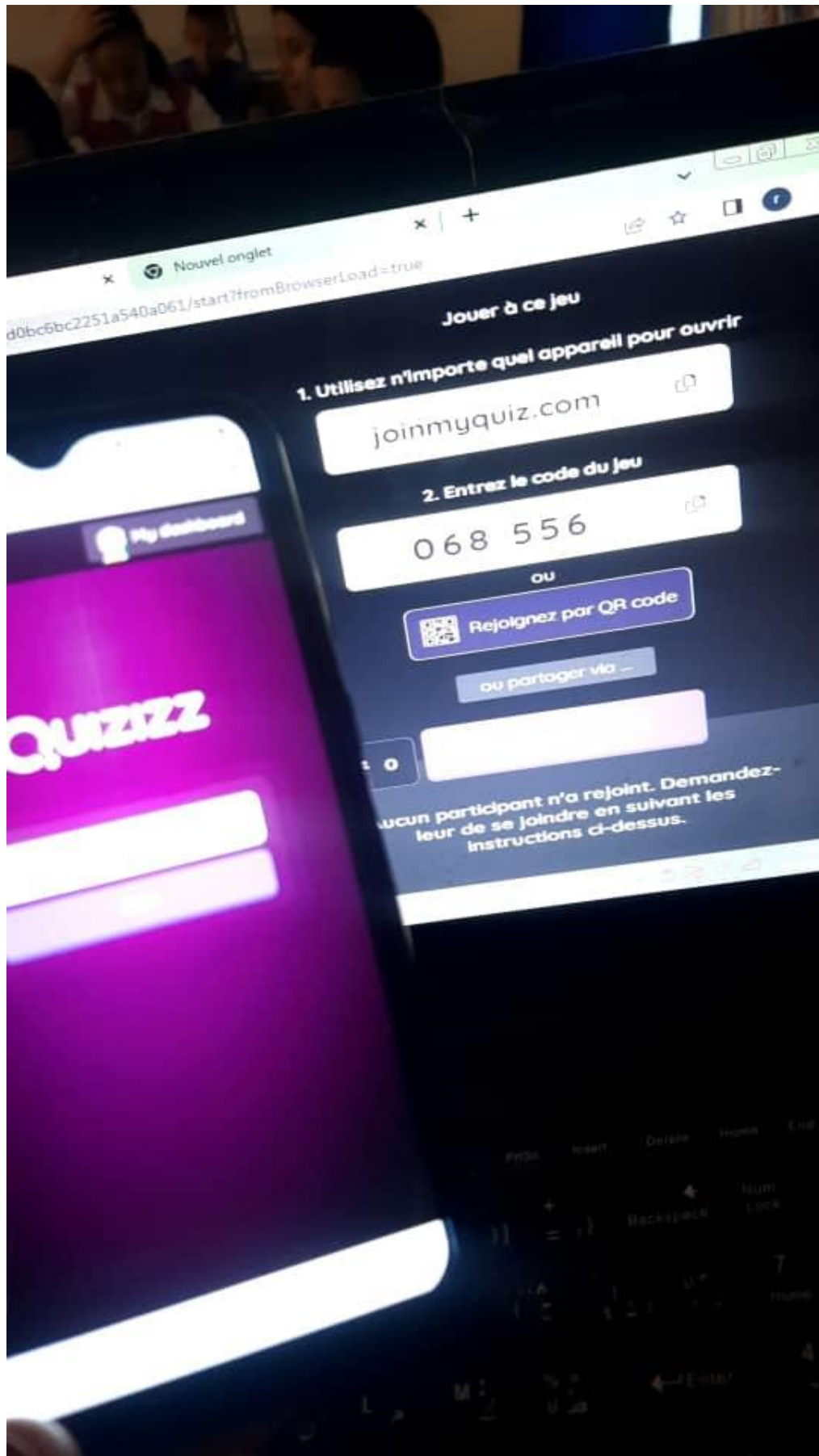
2

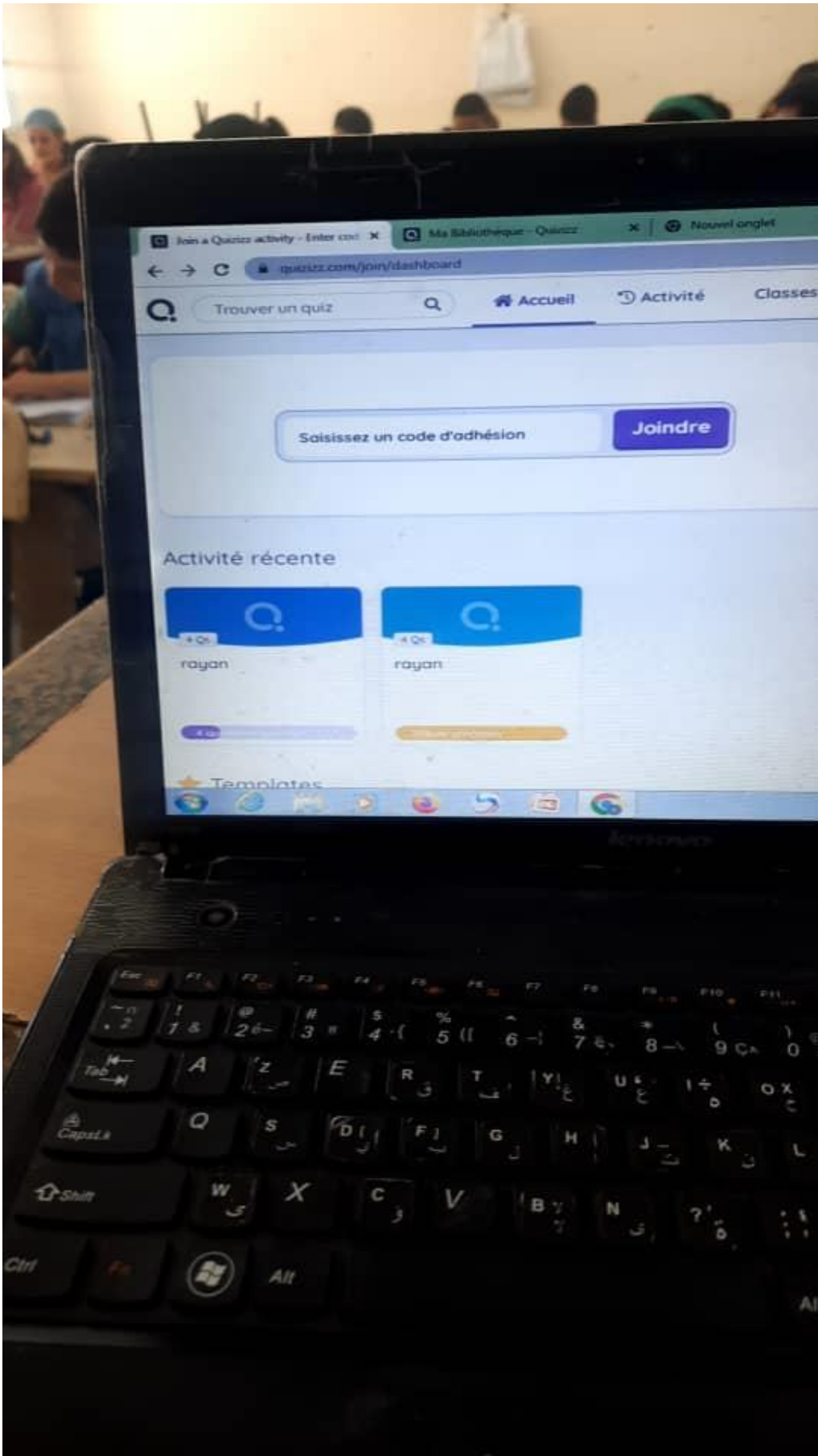
Équipe 2



Définir le thème









Université Mohammed Khider - Biskra
Faculté des lettres et des langues
Département de langue et littérature françaises

Bureau des études Master

Réf. : /2024/D.L.L. F/B.E.M.

**Déclaration sur l'honneur relative à l'engagement aux règles
d'intégrité scientifique en vue de l'élaboration d'une recherche**

Je soussigné(e), M, Mme : DEBARSA Royenne.....
Qualité : étudiant(e), enseignants(e), chercheur(e) : Étudiante.....
Portant carte d'identité n° : 204806217 Délivrée le : 03/06/2024.....
Inscrit à la faculté : Des Lettres et des Langues..... Département : de Langue et littérature française.....
Chargé(e) d'élaborer des travaux de recherche (mémoire, mémoire de Master, mémoire de Magister, thèse de doctorat) dont le titre est :
La gamification comme approche innovante
pour développer les compétences
L'interaction orale en FLE

Je déclare sur l'honneur de m'engager à respecter les critères scientifiques et méthodologiques, ainsi que les critères de l'éthique et de l'intégrité académique requis dans l'élaboration de la recherche susmentionnée.

Biskra le : 3/6/2024

Signature de l'intéressé(e)

Résumé

Ce mémoire explore l'impact de la gamification sur l'enseignement de l'oral du français langue étrangère (FLE). L'objectif est de déterminer dans quelle mesure l'intégration d'éléments ludiques et interactifs peut stimuler la motivation et l'engagement des apprenants, améliorant ainsi leurs compétences d'interaction verbale.

L'étude s'appuie sur une enquête menée auprès d'enseignants et d'élèves de FLE en Algérie, ainsi qu'une expérimentation en classe utilisant l'application Quizizz. Les résultats montrent que la gamification a un impact positif sur la motivation et l'apprentissage de l'oral, en rendant les activités plus attrayantes et en encourageant la prise de parole.

Cependant, l'étude souligne également la nécessité d'une formation des enseignants et d'une adaptation des ressources pédagogiques pour une intégration réussie de la gamification dans l'enseignement du FLE en Algérie. Des perspectives de recherche sont proposées, comme l'exploration d'autres outils de gamification et l'implication étroite des enseignants dans la conception d'activités ludiques.

Mots-clés : Gamification, Oral, FLE, Motivation, Interaction verbale, Apprentissage

Abstract

This memo explores the impact of gamification on the teaching of oral French as a foreign language (FLE) in Algeria. The objective is to determine how the integration of playful and interactive elements can stimulate motivation and engagement among learners, improving their verbal interaction skills.

The study is based on a survey conducted among FLE teachers and students in Algeria, as well as a classroom experiment using the Quizizz application. The results show that gamification has a positive impact on motivation and learning of oral, making activities more attractive and encouraging speaking.

However, the study also highlights the need for teacher training and adaptation of pedagogical resources for successful integration of gamification into FLE teaching in Algeria. Research perspectives are proposed, including the exploration of other gamification tools and close involvement of teachers in designing playful activities.

Keywords : Gamification, Oral, FLE, Motivation, Verbal Interaction, Learning