



**MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIE
ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE**



**FACULTÉ DES LETTRES ET DES LANGUES
DÉPARTEMENT DE FRANÇAIS**

**MÉMOIRE PRÉSENTE POUR L'OBTENTION DU DIPLÔME DE
MASTER**

Spécialité: Didactique des langues étrangère

INTITULÉ :

**L'application fun easy learn pour l'apprentissage du
vocabulaire cas des apprenants de 5^{ème} année
primaire a l'école primaire Ghoulane Khelifa à
Khanchela**

PRÉSENTÉ PAR

Marir Riheb

:DIRIGÉ PAR :

Dr . Yahia Ghania

DEVANT LE JURY COMPOSE DE :

Dr PRÉSIDENTE

BOURENANE SARA

Univ. Abbes Laghrou Khanchela

RAPPORTEUR

YAHIA Ghania

MCB

Univ Abbes Laghrou Khanchela

Dr EXAMINATRICE

BENGHNUSSA IMEN

Univ. Abbes Laghrou Khanchela

PROMOTION: 2023/2024

Dédicaces

- Je dédie ce modeste travail à:

Mes chers parents qui m'ont encouragé à suivre mes études.

Mes sœurs (Manar, Anfal, Aya). Mes frères (Ishek, Youkoub).

Mon Mari

Ma belle famille.

Mes meilleurs amis.

Remerciements

Avant tout, je tiens à remercier Dieu qui m'a aidée et m'a donné la vigueur pour

réaliser ce modeste travail de recherche.

Je remercie particulièrement ma directrice de recherche Mme Yahia Ghania

d'avoir accepté l'encadrement de ce travail. Je la remercie vivement pour son

professionnalisme, sa disponibilité et ses conseils.

Je remercie infiniment les honorables membres du jury qui ont accepté d'évaluer ce travail.

J'adresse pareillement mes remerciements les plus sincères à tous les enseignants du

département de français de l'université de Khanchela "Abbes laghrour" avec qui

J'ai beaucoup appris.

Rihab

Résumé:

Notre travail de recherche qui traite "l'apprentissage du vocabulaire via l'application fun easy learn chez les apprenants de 5^{ème} année primaire"

La faiblesse du vocabulaire des élèves de 5^{ème} année primaire en classe de FLE a été constatée par les enseignants de cycle primaire lors de différentes séances d'apprentissage pendant toute l'année scolaire.

Par conséquent, notre étude visait à démontrer comment l'utilisation d'une méthode appropriée pour l'apprentissage du vocabulaire en classe de 5^{ème} année primaire permet à l'élève de saisir et de mémoriser cette partie de la langue française.

mots clés : vocabulaire, faiblesse, l'apprentissage, mémoriser, enseignant, l'application Fun easy learn

Summary

Our research work which deals with vocabulary learning via the fun easy learn application among 5th year primary learners

The weakness of the vocabulary of 5th year primary school students in FLE class was noted by primary cycle teachers during different learning sessions throughout the school year.

Consequently, our study aimed to demonstrate how the use of an appropriate method for learning vocabulary the 5th grade class allows the learner to grasp and in mémorize this part of the french language.

Key words: vocabulary, weakness, learning, memorize, teacher, the fun easy learn application.

ملخص:

تناول بحثنا: "تعلم المفردات عبر تطبيق التعلم السهل والممتع بين متعلمي السنة الخامسة ابتدائي.

تمت ملاحظة ضعف مفردات طلاب الصف الخامس ابتدائي في قسم الفرنسية لغة أجنبية من قبل معلمي المرحلة الابتدائية خلال جلسات التعلم على مدار العام الدراسي.

وبالتالي فإن دراستنا تهدف إلى توضيح كيفية استخدام الطريقة المناسبة لتعلم المفردات في الصف الخامس والذي يسمح للمتعلم بفهم وحفظ هذا الجزء من اللغة الفرنسية.

الكلمات المفتاحية: مفردات، فشل، تعلم، تخزين، تعليم، التطبيق فان إيزي ليرن.

La table des matières

Table des matières

Dédicace

Remerciement

Résumé	V
Tableau des matières	V
Liste des tableaux	V
Liste des figures.....	V

Introduction générale.....03

Partie théorique

Chapitre 1 : L'apprentissage des vocabulaire en Algérie

Introduction	07
1. Concept et définition.....	07
1.1. Le vocabulaire.....	07
1.2. Les enfants et les langues.....	08
2. L'apprentissage du vocabulaire dans différentes méthodes.....	09
2.1. Méthode Grammaire –Traduction.....	09
2.2. Méthode directe.....	09
2.3. Méthode audio orale et structuro-globale audio-visuel.....	09
2.4. L'approche communicative.....	10
3. L'apprentissage du français en Algérie.....	10
4. L'objectif de l'apprentissage du français à l'école primaire.....	11
Conclusion.....	11

Chapitre II : L'exploitation pédagogique de l'application éducative Fun easy learn dans une classe de FLE

Introduction.....	12
2. Qu'est ce que c'est les TICE ?	12
2. L'usage des TICE pour l'apprentissage du vocabulaire.....	12
3. L'application Fun easy learn.....	13

3.1. Définition.....	13
3.2. Les caractéristiques de "Fun Easy Learn"	14
4. L'exploitation de l'application Fun easy learn en classe de FLE.....	15
5. La démarche didactique de l'exploitation de l'application Fun Easy Learn en classe de FLE.....	15
6. Les objectifs de l'application Fun Easy Learn dans l'apprentissage du vocabulaire	15
7. Le matériel utilisé dans l'activité du vocabulaire	16
8. Les facteurs influant sur l'apprentissage du vocabulaire via l'application Fun easy learn.	17
9. Les apports de l'application Fun Easy Learn.....	17
Conclusion.....	18
Partie pratique : Analyse et interprétation des résultats	
Introduction	20
1. Méthode et contexte professionnel.....	20
1.1. Observation du premier groupe (groupe expérimental)	21
1.2. L'observation de deuxième groupe (groupe témoin)	21
2. Analyse de pré-test.....	22
3. Déroulement de l'expérimentation.....	23
3.1. Groupe témoin: Activité sans utilisation de l'application Fun Easy Learn.	23
3.2. Groupe expérimental : Activité avec l'utilisation de l'application Fun Easy Learn.....	27
4. Grille d'analyse.....	30
5. Analyse de la grille d'évaluation.....	31
6. Discussion des résultats.....	41
Conclusion.....	42
Conclusion générale.....	44
Bibliographie.....	47
Annexe.....	49

Liste des tableaux

Numéro	Titre	La page
01	les moyennes générales du 1 ^{er} et du 2 ^{ème} trimestre du 1 ^{er} groupe	30
02	les moyennes générales du 1 ^{er} et du 2 ^{ème} trimestre du 2 ^{ème} groupe	31
03	La boîte à outils	36
04	La boîte à outils	41
05	Les critères de notre grille d'observation d'apprentissage du vocabulaire en classe du FLE	41
06	Le vocabulaire utilisé est adapté au niveau des apprenants	42
07	Les apprenants retiennent le vocabulaire appris sur le long terme	43
08	Engagement des apprenants	45
09	Accessibilité pour différents types d'apprenants et facilité d'utilisation	46
10	Variété des activités et des méthodes d'apprentissage	46
11	s'adapter aux différents styles d'apprentissage des utilisateurs, tels que l'apprentissage visuel, auditif	47
12	fournir un feed back immédiat sur les réponses des apprenants et à corriger les erreurs	48
13	Favorise l'autonomie d'apprentissage	49
14	motive et encourage les apprenants à continuer leur apprentissage du vocabulaire	50
15	capacité de suivre et d'évaluer la progression de l'apprentissage du vocabulaire	50

Liste des figures

Numéro	Titre	Page
01	les actions des sauveteurs	38

Introduction générale

Introduction générale

L'enrichissement lexical des élèves est un objectif central dans le domaine de l'éducation, étant donné son impact sur leur développement cognitif et linguistique. La maîtrise d'un vocabulaire étendu est cruciale pour la compréhension, l'expression, ainsi que pour l'amélioration des compétences en lecture, en écriture et en communication. Dans cette perspective, l'étude de méthodes efficaces pour stimuler l'acquisition lexicale chez les apprenants est une préoccupation majeure pour les éducateurs et les chercheurs. Cette recherche se concentre spécifiquement sur l'exploitation pédagogique de l'application *Fun Easy Learn* en tant qu'outil d'apprentissage du vocabulaire chez les élèves de 5^{ème} année primaire.

Au sein de la société Algérienne, la langue française est promulguée au rang des langues étrangères, utilisée dans plusieurs sphères, enseignée du primaire jusqu'à l'université, où il y a des filières dont l'enseignement est dispensé en français, ce qui rend l'apprentissage de cette langue très requis.

En effet, l'apprentissage d'une langue étrangère qui porte sur la capacité de communication par l'écrit, et la connaissance des mots, consiste en beaucoup d'éléments, mais dans notre étude nous nous orientons vers l'apprentissage du vocabulaire, à cet égard M.Triville (2000, page 9) affirme qu' "*apprendre une langue, c'est essentiellement apprendre le vocabulaire de cette langue*". En fait, le vocabulaire est considéré comme un pilier fondamentale dans une langue étrangère, il est indispensable dès le début de l'apprentissage parce qu'il est la voie qui relie un apprenant débutant à la nouvelle langue, à ce propos Harmeau (Paris, 1984, p12), voie que le vocabulaire est: "*la partie essentielle de l'étude d'une langue*".

L'objectif de l'apprentissage du vocabulaire assigné dans les fascicules du programme imposé par le ministre éducatif est d'enrichir le répertoire lexical et de développer les capacités des élèves grâce à l'utilisation de nouvelle application technologique pour les permettre d'entamer les interactions verbales surtout à l'écrit dans les différentes situations scolaires adoptées.

La question centrale de notre recherche est la suivante : "*Quel est l'impact de l'application Fun Easy Learn sur l'acquisition et l'expansion du vocabulaire chez les élèves de 5ème année primaire ?*"

Nous posons l'hypothèse selon laquelle l'utilisation régulière de l'application *Fun Easy Learn* aura un effet significatif sur l'enrichissement lexical des apprenants de 5^{ème} année primaire.

Cette hypothèse repose sur l'idée que les fonctionnalités interactives et ludiques de l'application favoriseront l'engagement des élèves dans l'apprentissage du vocabulaire, entraînant ainsi une meilleure rétention et une utilisation plus fluide des nouveaux mots dans divers contextes linguistiques.

Cette recherche vise à évaluer l'efficacité de l'application Fun Easy Learn dans le développement lexical des élèves de 5^{ème} année primaire. Plus précisément, nous cherchons à :

- ◆ Analyser la progression de l'acquisition lexicale chez les élèves utilisant l'application Fun Easy Learn.
- ◆ Évaluer l'impact de cette application sur la rétention et l'utilisation des mots nouvellement appris dans des situations de communication réelles.
- ◆ Examiner les perceptions des élèves et des enseignants concernant l'utilité et l'efficacité de cette application dans l'apprentissage du vocabulaire.

En adoptant une approche empirique rigoureuse, cette étude vise à fournir des perspectives éclairantes sur l'intégration des TICE dans l'enseignement lexical et à formuler des recommandations pratiques pour améliorer les pratiques éducatives dans ce domaine.

Les raisons qui nous ont poussé à pencher sur ce sujet, se résument dans le manque de bagage langagier et les difficultés rencontrées par les apprenants de la 5^{ème} année primaire à comprendre et mémoriser le vocabulaire apprenant dans la classe, et l'employer dans un contexte choisi, il est essentiel d'étudier les différentes démarches adoptées pour améliorer la présentation du vocabulaire dans une langue étrangère.

La méthode que nous avons choisie est expérimentale, nous suivons la méthode descriptive et analytique, nous proposons donc dans ce travail d'utiliser l'application Fun easy learn pour l'enrichissement et le développement du vocabulaire, cas des apprenants de 5^{ème} année primaire.

Notre corpus est constitué des vocabulaires et des productions écrites des apprenants de 5^{ème} année primaire de l'école Ghazlane Khalifa Ain Touila Khanchela, notre lieu de résidence.

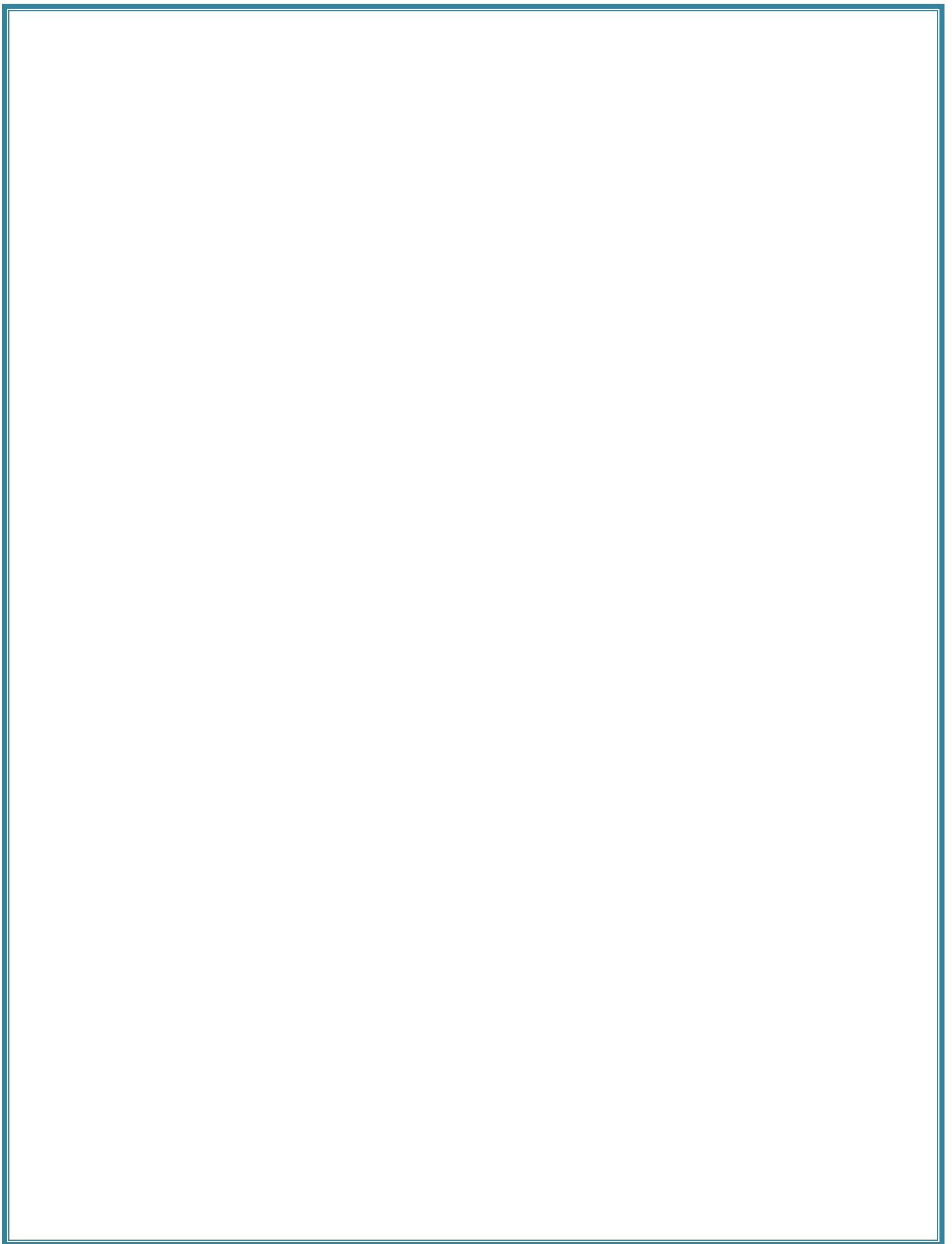
Cette classe va être un " groupe témoin" et un "groupe expérimentale".

Pour une bonne collecte de données, vu la nature de notre recherche, nous opterons pour une méthode qualitative qui optera une analyse d'une grille d'observation du déroulement de séances.

Ce travail de recherche s'articulera sur trois chapitres deux théoriques le troisième est pratique. Dans le premier chapitre nous présentons les notions fondamentales ayant relation avec notre thème de recherche, définition des concepts. Nous montrerons le vocabulaire comme une porte d'entrée dans la langue. Ce que nous essaierons d'expliquer dans ce chapitre intitulé "l'apprentissage du vocabulaire en Algérie".

Dans le deuxième chapitre, nous montrons l'exploitation de l'application "Fun easy learn" Comme source de motivation, de plaisir pour apprendre et enrichir le vocabulaire d'une langue étrangère, et les facteurs influant sur l'apprentissage du vocabulaire via cette application.

Dans le troisième chapitre, nous exposerons notre expérimentation ou nous présenterons des résultats sur lesquels nous établirons une observation d'une grille d'évaluation suivis par the interprétation, A travers cette expérimentation nous chercherons à enrichir le stock linguistique des apprenant grâce à la technologie dans l'éducation Algérienne.



Chapitre I

*L'apprentissage de
vocabulaire en Algérie*

Introduction :

Le vocabulaire est très important dès le début de l'apprentissage d'une langue étrangère, il est le premier point pour pouvoir communiquer et avoir une bonne compétence de la langue.

Dans ce premier chapitre, nous allons commencer par définir le terme vocabulaire et le distinguer du terme lexique, et on va parler sur l'apprentissage du vocabulaire en Algérie.

1. Concept et définition:

1.1. Le vocabulaire:

Le vocabulaire est l'ensemble des mots et expressions utilisées dans une langue dont la connaissance est essentielle pour comprendre et exprimer une information. La connaissance du vocabulaire vous permet de communiquer efficacement, de comprendre des textes et des conversations et de développer des compétences linguistiques.

J.Picoche (1992) définit le vocabulaire comme suite : "*Le terme vocabulaire présentates dans sa part l'ensemble des mots qu'un locuteur donné puise de son lexique individuel*". (p. 44)

J.P.Cuq (2003) dans son dictionnaire souligne que: " *dans l'usage courant le terme vocabulaire désigne l'ensemble des mots d'un usage*". (p246)

Le vocabulaire est le catalogue des mots qui caractérise une langue, ou le groupe complet de tous les mots d'une langue.

Le vocabulaire désigne l'ensemble des mots utilisés dans une langue, par un groupe ou dans un domaine spécifique. Il peut être divisé en différentes catégories comme le vocabulaire courant, spécialisé, régional ou argotique. Le vocabulaire est acquis et développé tout au long de la vie, notamment à travers des lectures, des conversations et des apprentissages. Un vocabulaire riche permet d'améliorer la compréhension et l'expression écrite et orale. L'étude du vocabulaire est importante en linguistique, éducation et psychologie

Le vocabulaire désigne uniquement les formes connues activement par l'énonciateur.

Le vocabulaire se divise en deux types:

1.1.1. Le vocabulaire actif:

La liste complète des mots et des expressions qu'une personne utilise fréquemment dans sa communication écrite et orale sous le nom de vocabulaire actif. Il s'agit de mots que l'on connaît et que l'on utilise fréquemment dans sa langue maternelle ou dans une langue étrangère que l'on

maîtrise. Selon S.Nicolase (1977) "*Il présente les mots produits souvent par un sujet parlant donné*" (p. 98)

Le vocabulaire actif ce sont les mots que nous utilisons activement pour parler et écrire.

Pour enrichir notre vocabulaire, il est plus facile de faire passer des mots du vocabulaire passif au vocabulaire actif, plutôt que d'apprendre complètement de nouveaux mots. Cela s'applique à notre langue maternelle mais aussi aux langues étrangères.

Quelques techniques pour faire passer le vocabulaire au statut actif :

- Utiliser la répétition espacée de manière intelligente, en s'entraînant à retrouver le mot à partir de sa traduction ou d'une image
- Exposer fréquemment le vocabulaire dans différents contextes
- Utiliser activement les mots dans des exercices de production orale et écrite.

1.1.2. Le vocabulaire passif:

Le vocabulaire passif est la partie des connaissances linguistiques d'une personne qui consiste en des mots et des expressions qu'elle comprend mais qu'elle n'utilise pas activement dans ses propres expressions. S.Nicolase (197) dans cette optique affirme que le vocabulaire passif : "*désigne des mots que le locuteur peut comprendre leur sens, mais n'a pas l'habitude de les employer dans ces communications*". (p. 98)

Le vocabulaire passif ce sont les mots que nous comprenons lorsque nous les lisons ou les entendons, mais que nous n'utilisons pas nous-mêmes pour nous exprimer.

1.2. Les enfants et les langues :

1.2.1. Les caractéristiques des enfants et l'apprentissage des langues :

Chaque enfant se différencie de l'autre, dans la mesure où, chacun a sa manière de réfléchir et de concevoir les choses.

- Alcaburman (2024.) spécialiste en alphabétisation de la petite enfance affirme que :

"Chaque enfant à des caractéristiques qui lui aident à se comprendre et comprendre le monde qui est autour lui".

L'apprentissage des langues chez les enfants est influencé par un certain nombre de facteurs, notamment l'âge, la langue maternelle et le niveau de motivation.

Il se découle, de ce qui précède ; un enfant a des capacités qui lui permettent d'apprendre plus d'une langue facilement car, un enfant aime répéter les paroles entendues dans une

chansonnette ou par un locuteur, qui lui facilite la mémorisation de vocabulaire acquis et surtout les termes illustrés par des images ou organisé dans une vidéo, ces termes seront qu'il pense concrètement plus que abstraitement, et l'imagination d'un enfant lui permette d'être créatif et lui facilite la compréhension de vocabulaire enseigné.

2. L'apprentissage du vocabulaire dans différentes méthodes :

L'acquisition du vocabulaire dans les différentes méthodes d'enseignement des langues se distingue par une diversité d'approches dont certaines remontent à plusieurs siècles voici un résumé des méthodes historiques et contemporaines d'apprentissage du vocabulaire.

2.1. Méthode Grammaire -Traduction:

Cette méthode à été utilisé pour enseigner les langues mortes telle que, le latin et le grec.

Une liste de mots sans contexte qui ont été traduits dans la langue maternelle.

L'apprentissage du vocabulaire dans cette méthode à été sous formes des listes des mots en langue étrangère et leurs équivalents en langue maternelle.

A ce propos CH.puren (1998, P18) affirme que: *"Dans la méthodologie traditionnelle qui est marquée par la traduction (le recours à la langue maternelle), le vocabulaire a été présenté sous forme des listes de mots décontextualisés"*.

Le vocabulaire enseigné est présenté comme un catalogue des termes isolés avec leurs synonymes dans la langue cible, et pour mémoriser le vocabulaire appris dans la classe, chaque apprenant à un carnet de vocabulaire qui contient les mots en langue étrangère et son équivalent en langue maternelle.

2.2. Méthode directe:

La méthode directe est née comme une réaction à la méthode traditionnelle.

Dans cette méthode les spécialistes ont remplacé la traduction à la langue mère par les gestes, la pantomime et les références des mots enseignés par un objet ou une image.

On peut comprendre que, dans la méthode directe on ne peut pas utiliser l'interférence pour expliquer le sens des mots.

2.3. Méthode audio orale et structuro-globale audio-visuel :

Mettent en avant l'apprentissage auditif et visuel facilitant la compréhension du contexte et la connexion des mots à leurs significations.

CH.puren (1998. p123) déclare que :*"cette méthode est inspirée par une expérience didactique menée dans l'armée à fin de former rapidement un grand groupe militaire qui parle et comprend les langues des différents champs de batail"*.

Pour G.Gourenhein (1970. P 288.): *"l'enseignement lexical se fait d'une manière intuitive et le vocabulaire de base était sélectionné et présenté à partir de centres d'intérêt inspirés du français fondamental"*.

Il ressort de cette citation que : dans la méthode audio-visuel l'enseignant explique les sens des mots par les situations visualises.

Le vocabulaire enseigné dans cette méthodologie ; est le vocabulaire de base, qui est limité par des conversations simples et faciles à mémoriser par les élèves. Et l'enseignant oblige ses apprenants de communiquer entre eux en langue étrangère dans la classe pour éviter l'interférence.

2.4. L'approche communicative:

Cette approche est née dans les années soixante-dix son objectif principal est de former un apprenant qui peut communiquer en langue étrangère.

Elle met l'accent sur la production et la compréhension orales et écrites tout en favorisant l'interaction et le travail d'équipe.

Les méthodes modernes valorisent l'apprentissage contextualité et interactif ce qui encourage.

3. L'apprentissage du français en Algérie :

L'enseignement du français en Algérie a commencé dès la troisième année primaire et s'est poursuivi jusqu'en troisième année du secondaire. Cependant, à partir des 2022 gouvernements algériens a exigé que l'anglais soit appris à l'école primaire, ce qui a réduit l'importance du français dans l'enseignement secondaire.

Malgré cela, le français continue d'être enseigné dans les établissements d'enseignement supérieur, les écoles techniques et plusieurs domaines scientifiques en Algérie.

La diffusion du français an Algérie a également suscité des inquiétudes quant aux défis d'apprentissage de la langue et aux méthodologies pédagogiques. Plusieurs études ont mis en évidence les difficultés rencontrées par les apprenants débutants en langue française ainsi que les méthodes qu'ils emploient.

4. L'objectif de l'apprentissage du français à l'école primaire :

L'apprentissage de vocabulaire à l'école primaire vise principalement à développer la compétence des élèves à utiliser un vocabulaire adéquat pour communiquer de manière efficace.

Cette compétence linguistique est considérée comme un outil essentiel pour accéder à tous les domaines de la connaissance et pour faciliter les interactions sociales et culturelles.

Le français est souvent enseigné comme langue primaire ou secondaire, selon le contexte de l'école. Dans les cas où le français est une langue seconde, l'apprentissage est souvent associé à faciliter l'acquisition de connaissances dans d'autres matières.

Conclusion :

Ce rappelle des définitions de quelque notions de base liées au vocabulaire et au lexique nous permettra de voir quelle terminologie est utilisée dans la classe de 5^{ème} année primaire. En fait, l'apprentissage des nouveaux vocabulaires aux jeunes apprenants, présente une grande difficulté, par la majorité des apprenants.

Chapitre II :

*L'exploitation pédagogique de l'application
éducative Fun easy learn dans une classe de
FLÉ.*

Introduction :

Dans ce chapitre nous allons aborder la définition des TICE, leur intégration dans une classe de FLE pour l'apprentissage du vocabulaire. Par la suite nous essayerons de définir l'application *Fun Easy Learn*, de mettre l'accent sur ses caractéristiques, la démarche didactique de son exploitation dans une activité d'apprentissage du vocabulaire et ses apports (la motivation et l'authenticité de la langue avec les mises à jour de l'application).

1. Qu'est ce que c'est les TICE ?

L'abréviation TICE signifie : "Technologie de l'information et de la communication pour l'éducation ou l'Enseignement". Les TICE, également connues sous le nom de technologie de l'information pour l'enseignement, sont les outils numériques éducatifs qui sont utilisés pour rendre l'apprentissage plus facile. Ils comprennent aussi divers outils tels que, les logiciels, les tableaux blancs interactifs, les Smartphones, les manuels numériques, les jeux sérieux, les tablettes, les plateformes d'apprentissage en ligne. L'objectif de ces technologies est d'améliorer les méthodes d'enseignement en utilisant des technologies adaptées.

D'après Poellhuber et Boulanger (2001) le terme TIC désigne " l'ensemble des techniques faisant appel à un support numérique et servant à traiter l'information ". Pour Karsenti (2001) les TIC ont un usage transversal et généralisé pour "l'enseignement/apprentissage".

En France, les TICE on connu une expansion dans les années 90, et leur utilisation à été multipliée par le haut débit et les Smartphones dans les années 2000. Depuis le début du 20ème siècle, les TICE on connu une évolution, d'abord grâce au cinéma éducatif, puis s'est développé davantage à partir des années 60 avec l'arrivée de l'ordinateur.

Il est donc important de les intégrer dans un système pédagogique pour devenir des outils didactiques.

2. L'usage des TICE pour l'apprentissage du vocabulaire :

Les TICE offrent un large éventail d'outils et de ressources facilitant l'apprentissage du vocabulaire tels que :

Les dictionnaires en ligne : qui offre une variété de ressources pour l'apprentissage du vocabulaire ainsi que des définitions, des exemples d'emploi, des synonymes et des antonymes. Ces dictionnaires proposent également des fonctionnalités de traduction et de prononciation permettant ainsi une meilleur compréhension et utilisation des mots.

Les forums linguistiques et les réseaux sociaux : constituent des espaces favorables pour pratiquer et enrichir son bagage linguistique. Les apprenants peuvent rejoindre des groupes de discussion ou des ateliers de conversation en ligne pour échanger avec d'autres apprenants et afin d'apprendre une langue étrangère.

Applications et logiciels éducatifs : plusieurs applications et logiciels sont conçus spécifiquement pour l'apprentissage du vocabulaire dans différentes langues à savoir l'application « *Easy learn* » qui utilise très souvent des méthodes interactives qui rend l'apprentissage plus ludique.

Ainsi, l'utilisation du TICE dans l'enseignement des langues présente plusieurs avantages, notamment une interactivité accrue et une mémorisation plus facile des mots grâce à l'apprentissage basé sur l'image. Leur intégration dans l'apprentissage du vocabulaire doit être réfléchie et adaptée aux besoins des apprenants en tenant compte des différentes modalités d'enseignement et des degrés d'adoption technologique. En utilisant ces outils et applications de façon appropriée, il est possible pour les enseignants de créer des environnements d'apprentissage plus dynamiques et stimulants et favorables pour l'acquisition du vocabulaire chez les apprenants

3. L'application Fun Easy Learn (annexe 1) :

3.1. Définition :

Une application d'apprentissage de langue appelée "Fun Easy Learn" offre une méthode ludique et intuitive pour développer le vocabulaire et les compétences linguistiques. Il est possible d'acquérir plus de 6000 mots par langue grâce à cette application, qui propose des illustrations, des sons, des traductions et des transcriptions phonétiques. Sa particularité réside dans son design séduisant, son ergonomie et sa capacité à s'adapter à divers publics, allant des enfants aux adultes. L'approche ludique de l'apprentissage est mise en avant par Fun Easy Learn en offrant des jeux et des textes pour améliorer la mémorisation. En outre cela favorise l'apprentissage à mains libres et propose une diversité de langue à explorer. Sa qualité

pédagogique, son contenu riche et sa capacité à rendre l'apprentissage des langues interactives font de cette application une application unique.

Grâce à l'application, l'apprentissage devient plus divertissant, captivant et intuitif. Il permet à chacun de s'exprimer en anglais, français, espagnol, allemand, turc, chinois, Japonais, hindi et bien d'autres langues.

3.2. Les caractéristiques de "Fun easy learn":

Grâce à l'application Fun easy learn, il est possible d'acquérir de nouvelles langues de manière ludique et intuitive.

Voici ses caractéristiques principaux:

- **Le contenu est riche** : il y a 6000 mots dans Fun easy y, répartis en trois niveaux de difficulté (débutant, intermédiaire, avancé), qui abordent 140 thèmes de la vie quotidienne.
- **Conception intuitif** : la clé de l'apprentissage est de lier les mots, les images et les sons correspondants afin de faciliter l'assimilation rapide.
- **Diversité des langues (annexe 2)** : avec plus de 30 langues disponibles, l'application facilite le passage d'une langue à l'autre sans nécessiter d'abonnement particulier.
- **Jeux divertissants (annexe 3)**: outre les cartes de correspondance, Fun Easy Learn intègre des jeux afin de rendre l'apprentissage interactif et instructif.
- **Une progression sur mesure** : les utilisateurs peuvent surveiller leur avancement, effectuer des textes et découvrir différents sujets.

Cette application constitue une ressource précieuse pour l'enseignement du français langue étrangère (FLE) en salle de classe. Elle présente une variété de fonctionnalités et de contenus qui conviennent à divers niveaux d'apprentissage.

Grâce à sa disponibilité dans plus de 30 langues, y compris le français, elle offre aux apprenants la possibilité de progresser rapidement grâce à des méthodes et amusantes et engagement.

Les leçons de Fun Easy Learn reposent sur des cartes audio-visuelles et de phrases. En outre, l'application inclut des jeux d'apprentissage afin de rendre l'apprentissage plus captivant et divertissant, ce qui renforce la motivation des apprenants.

4. L'exploitation de l'application Fun easy learn en classe de FLE :

L'utilisation de l'application Fun Easy Learn en classe de FLE peut être avantageuse pour l'acquisition du vocabulaire.

Les jeux de qualité, tels que ceux proposés par cette application proposent une méthode ludique et interactive pour améliorer l'apprentissage linguistique, les apprenants peuvent renforcer leur motivation, leur implication et leur capacité à mémoriser le vocabulaire en s'amusant. De cette manière, l'emploi de Fun easy learn peut constituer un moyen efficace de dynamiser les cours de FLE et de promouvoir un apprentissage plus attrayant et efficace.

5. La démarche didactique de l'exploitation de l'application Fun easy learn en classe de FLE :

Pour utiliser l'application Fun Easy Learn dans une activité de vocabulaire, il est nécessaire de suivre plusieurs étapes essentielles :

- ◆ **Présentation de la fonctionnalité :** Ex poser à l'apprenant l'application, expliquer son fonctionnement et ses buts éducatif.
- ◆ **Choix de lexique :** sélectionner des mots approprié à enseigner en fonction du niveau et des exigences des élèves.
- ◆ **Interactivité :** inciter les apprenants à s'engager dans l'interaction avec l'application en leur permettant de pratiquer la prononciation, la lecture et l'écriture des mots.
- ◆ **Amélioration des connaissances:** améliorer la compréhension des nouveaux mots en les répétant, en les associant à des images ou en les employant dans des phrases.
- ◆ **Évaluation et suivi :** évaluer l'avancement des apprenants en étudiant leurs résultats et en les surveillants.

6. Les objectifs de l'application Fun easy learn dans l'apprentissage du vocabulaire :

Les buts du programme Fun Easy Learn pour l'acquisition du vocabulaire français comprennent la mise à disposition de mots indispensables à la compréhension, l'amélioration de la mémoire grâce à différentes activités du vocabulaire, la création d'une atmosphère d'apprentissage favorable et l'encouragement du travail en groupe afin de stimuler la motivation des apprenants.

Dans ce contexte, Annette AM B de GRoot et Rosanne CLVan d'en Brink (2009, §18) ont montré que:

"L'acquisition du vocabulaire n'est pas un processus qui peut s'effectuer "d'un seul coups" dans lequel la tentative d'apprentissage se solderait soit par une acquisition complète du mot nouveau, soit par l'absence totale de stockage d'information concernant le mot".

L'enseignement du français langue étrangère FLE utilise différentes méthodes afin d'améliorer ces avantages.

L'application Fun Easy Learn offre une expérience d'apprentissage personnalisée et progressive, la méthode met l'accent sur une conception intuitive et associé les mots aux images afin d'apprendre rapidement, ce qui est particulièrement avantageux pour les langues complexes telles que la langue française.

7. Le matériel utilisé dans l'activité du vocabulaire :

Le vocabulaire des apprenants est enrichi de manière structurée et explicite grâce à une variété de matériel utilisé dans les activités de vocabulaire, ces équipements peuvent comprendre des illustrations, des cartes, des dictionnaires, des grilles de mots croisés et des jeux qui encouragent l'emploi du vocabulaire dans diverses situations.

Donc le matériel utilisé dans l'activité de vocabulaire sur Fun Easy Learn inclus des images, des enregistrements audio, des fiches de vocabulaire, des exercices interactifs et des résultats de quiz.

La compréhension visuelle des mots et concepts est facilitée par l'utilisation d'images, les enregistrements audio permettent aux apprenants d'entendre la prononciation correcte des mots, les fiches de vocabulaire présent les mots et leurs significations de manière claire et concise, et les exercices et quiz permettent aux apprenants de pratiquer et de renforcer leur compréhension du vocabulaire. De plus l'application offre fréquemment des listes de vocabulaire classées selon des thèmes ou des niveaux de difficulté, ce qui permet aux étudiants de se focaliser sur des domaines particulier du lexique. Les jeux et les activités interactives proposent une expérience immersive.

Il est possible de réaliser ces activités de manière individuelle ou collective et de les adapter à divers tranches d'âges et niveaux d'apprentissage. Il est également possible d'utiliser des

matériaux qui facilitent la manipulation et le maniement des mots, comme des jetons lettrés ou des caractères magnétiques.

8. Les facteurs influant sur l'apprentissage du vocabulaire via l'application Fun easy learn

Plusieurs éléments influencent l'apprentissage du vocabulaire grâce à l'application Fun Easy Learn.

En premier lieu, l'environnement d'apprentissage est essentiel, selon l'analyse des pratiques dans l'enseignement des langues, le théâtre en classe de langage encourage l'apprentissage du vocabulaire en conscientisant la dimension corporelle et en influençant la confiance en soi et motivation des apprenants.

En outre, les tendances et l'utilisation de la simulation participative peuvent également avoir un impact sur l'acquisition du vocabulaire, l'interaction entre les individus et un système de règles est facilitée par les jeux et les simulations, ce qui permet de classer les données d'entrée, y compris le vocabulaire.

Finalement, l'approche théorique de l'intelligence artificielle (IA) met en avant.

9. Les apports de l'application Fun easy learn :

Cette application présente de nombreux bénéfices pour l'acquisition des langues :

La motivation : l'utilisation de jeux, de quiz et l'activité ludique dans l'application permet de rendre l'apprentissage divertissant et captivant cela favorise la motivation des utilisateurs et les incite à continuer leur apprentissage de manière régulière.

Les langues étudiées sont authentiques: Fun Easy Learn offre du contenu audio et vidéo authentique, tel que des émissions. Cela offre aux utilisateurs la possibilité d'être confortés à la langue dans sa véritable utilisation.

Les actualités fréquentes : la mise à jour régulière de l'application inclut de nouveaux contenus, leçons et fonctionnalités. Cela favorise la continuité de l'apprentissage et son attractivité, tout en s'adaptant aux besoins évolutifs des utilisateurs.

Globalement, Fun Easy Learn allie des aspects divertissants du contenu authentique et des mises à jour régulières afin de proposer une expérience d'apprentissage des langues plus motivantes et performantes.

Conclusion :

L'évolution des pays vers une révolution de l'information et des connaissances rend l'intégration des technologies de l'information et de la connaissance un défi incontournable qui favorise une ouverture sur le monde et nécessite diverses recherches pédagogiques afin d'optimiser leur utilisation pour atteindre les objectifs visés

Chapitre III :
Analyse et interprétation des
résultats

Introduction :

Notre expérimentation vise à tester l'effet de l'application Fun Easy Learn sur le processus d'apprentissage du vocabulaire comparativement à celui d'une activité dite pragmatique, en effet, nous entrepris une expérimentation avec des apprenants de 5^{ème} AP au primaire Ghozlane Khelifa à khanchela.

1. Méthode et contexte professionnel:

Durant l'année scolaire (2023/2024), nous avons participé à des séances de français dans une classe de primaire, encadrées par une enseignante.

Durant le déroulement de plusieurs activités, il n'y a pas d'outil pour réaliser l'apprentissage du vocabulaire, c'est pourquoi nous avons décidé d'observer l'apprentissage à travers des activités de vocabulaire (production orale, la production écrite).

Au cours de notre observation (non-participante) nous avons mis l'accent sur les critères qui se trouvent dans notre grille d'observation, qui a été inspirée de la grille d'observation utilisée lors de la séance d'apprentissage du vocabulaire.

1.1. L'observation de l'échantillon:

Nous avons opté pour l'école primaire "Ghozlane Khelifa" située dans la daïera d'Ain Touila, wilaya de Khanchela .

Tout d'abord, nous avons travaillé avec toute la classe de 5^{ème} AP elle est composée 30 apprenants, dont 17 filles et 13 garçons, leur âge est entre 10 et 11, tous les apprenants de cette classe habitent à coté de l'établissement.

1.2. Le choix de corpus:

Notre enquête vise un groupe des apprenants de 5^{ème} année primaire, dont l'âge réel est compris entre 10/11 ans.

Les élèves de 5^{ème} AP ont été sélectionnés car ils ont besoin d'un vocabulaire étendu afin de développer leurs compétences orales et écrites, ainsi que d'améliorer leur apprentissage du vocabulaire d'une langue étrangère.

1.3. L'approche observationnelle:

Nous avons eu des réunions avec l'enseignante afin d'étudier ses diverses activités. Nous avons décidé d'assister à la fin de la classe pour observer l'ensemble de la classe et maintenir un climat adéquat.

Outre l'observation, nous avons également interrogé l'enseignante en lui demandant:

- Est-ce que 45 minutes dans chaque cours suffisent-elles pour bien expliquer la leçon avec cette nouvelle application Fun Easy Learn?
- Êtes-vous en avance ou en retard sur le calendrier annuel ?
- Avez-vous pris connaissance du document d'accompagnement de 5^{ème} AP?

1.4. Observation du premier groupe

Ce groupe est bien structuré, il est composé de 15 élèves (10 filles et 05 garçons)

Le tableau ci-dessus présente les moyennes générales du 1^{er} et du 2^{ème} trimestre de l'année scolaire (2023/2024) des élèves de ce groupe.

Nombre des élèves	Moins de 5/10	Entre 5 et 5,99/10	Plus de 5/10
1 ^{er} trimestre	2	5	8
2 ^{ème} trimestre	1	3	11

Table 1: les moyennes générales du 1^{er} et du 2^{ème} trimestre du 1^{er} groupe

Avant de débiter la leçon, l'enseignante débute son cours en effectuant une étape d'éveil de l'intérêt (un rappel de la leçon précédente) afin de vérifier tous les pré-requis.

L'enseignante utilise différentes méthodes pour communiquer avec ses apprenants (mimiques, illustrations, les jeux ludiques [l'utilisation de l'application Fun Easy Learn], et en cas de difficulté, elle utilise la langue maternelle pour expliquer les nouveaux termes).

L'enseignante les encourage à s'impliquer en proposant des réponses et leur offre la possibilité de s'exprimer même en arabe (leur langue natale).

Elle utilise principalement des ardoises pour encourager les élèves et faire des compétitions pour enrichir leur bagage langagier, elle se déplace entre les rangs pour les guider et les diriger afin de vérifier leur concentration.

On constate que l'enseignante répète régulièrement les informations.

L'atmosphère de travail en classe est propice à l'enseignante et à ses élèves. Elle permet de se tenir à l'aise lorsqu'ils prennent la parole.

1.5. L'observation du deuxième groupe :

Ce groupe est similaire au premier groupe, mais les élèves sont extrêmement actifs. Ce groupe est bien structuré, il comprend également 15 élèves (7 filles et 8 garçons).

Le tableau ci-dessous présente les moyennes générale du premier et de deuxième trimestre de l'année scolaire (2023/2024) des élèves de ce groupe..

Nombre des élèves	Moins de 5/10	Entre 5 et 5,99/10	Plus de 5/10
1 ^{er} trimestre	1	2	12
2 ^{ème} trimestre	0	1	14

Table 2: les moyennes générales du 1^{er} et du 2^{ème} trimestre du 2^{ème} groupe

Au sein de ce groupe, nous avons constaté que les élèves manifestent une grande motivation lors de la répétition et de la mémorisation des règles et du vocabulaire enseignés, ainsi que lors de l'application sur les ardoises qui est considérée comme très importante pour affirmer l'acquisition de connaissances. L'enseignante guide l'apprentissage et corrige la prononciation des nouveaux mots appris. Et elle n'utilise pas la langue maternelle en raison de l'excellent niveau de la plupart élèves.

Le cadre de travail de ce groupe est extrêmement propice à l'enseignement, elle utilise les gestes, les mimiques et les illustrations présente dans le tableau, l'enseignante établit une communication avec ses élèves, ils prennent part et s'expriment à la demande de l'enseignante.

Il a été observé que la plupart des apprenants sont impliqués et sont capables de communiquer en français.

L'enseignante guide tous les élèves et insiste d'avantage sur certain éléments en raison de son niveau moyen.

1.6. Pré-test pour connaître le niveau du vocabulaire des élèves de 5^{ème} AP:

Pour évaluer le niveau de vocabulaire des élèves du 5^{ème} AP, nous avons utilisé un questionnaire d'évaluation à choix multiples (QCM). Cet outil permet d'évaluer la compréhension du vocabulaire des apprenants de manière interactive et diversifiée.

2. Analyse de pré-test:

2.1. 1^{er} groupe:

Une fois que nous avons réalisé le test du premier groupe, nous avons remarqué que de la majorité des réponses étaient correctes, à l'exception de sept élèves qui ont chacun commis une erreur dans l'une des questions posées, soit un pourcentage de 46,66%.

Nous avons conclu ici que le niveau de ce groupe est moyen, c'est-à-dire dire comme l'a dit l'enseignante précédemment.

1.1. 2^{ème} groupe:

En ce qui concerne le deuxième groupe, il a été observé que - tous les élèves ont donné une réponse correcte, à l'exception d'un élève qui a commis une erreur en répondant à deux questions, ce que représente 6.66%.

Cela corrobore les propos de l'enseignante selon lesquels le niveau de ce groupe est très élevé.

2. Déroulement de l'expérimentation:

2.1. Groupe témoin: Activité sans utilisation de l'application Fun Easy Learn.

- Cours: 5^{ème} AP.
- Projets: Qu'est ce qu'une catastrophe naturelle? Durée: 60 min
- Séquence 1: Quand je serai grand.
- Activité: Production orale.
- Thème: "je me exprime".

La Compétence visée

L'apprenant à la fin de cette séquence sera capable de réaliser des actes de parole pertinents dans une situation d'échange.

Objectifs.

- Intervenir dans une discussion en respectant les règles de prise de parole.
- Amener l'apprenant à produire un énoncé oralement

Support didactique : illustrations, Manuel scolaire page 59.

Déroulement de l'activité

Éveil de l'intérêt:

L'enseignante demande aux apprenants de répondre aux questions suivantes:

- Qu'est ce qu'un tremblement de terre?

L'apprenant ce sont des secousses fortes du sol.

- Que faut-il faire après un tremblement de terre ?

L'apprenant il faut appeler les pompiers.

I. Moment de découverte.

L'enseignante écrit la consigne au tableau, puis elle a collé des images des sauveteurs I (l'infirmier, le médecin, le pompier, le soldat).

La consigne

- Regarde les images, puis dis qui aide les victimes?
- Comment font-ils?

II. Moment d'observation méthodique:

L'enseignante commence à lire et expliquer les paramètres de la tâche à réaliser.

Elle bien expliquer la consigne à ses apprenants et faire un rappel rapidement sur le vocabulaire étudié.

L'enseignante demande aux apprenants de donner un titre à la production, puis ils ont commencé de réaliser leur production.

III. Moment de reformulation personnelle.

Chaque élève présente devant ses camarades le rôle de sauveteurs oralement

Elle a choisi plusieurs production pour rectifier les erreurs.

L'enseignante guide et oriente les apprenants vers une bonne production.

IV. Moment d'évaluation.

L'enseignante fait un concours pour la présentation la plus efficace.

A prés un tremblement de terre il faut appeler les pompiers pour sauver les gens.

L'infirmière soigne les blessés, Le soldat cherche les victimes sous de tentes.

Cours: 5^{ème} AP

Durée: 45 min

Projet o3: Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle

Séquence 01: Quand je serai grand.

Activité: Production écrite.

Acte de parole: Citer les actions des secouristes.

La compétence visée:

Produire un texte d'une trentaine de mots environ en mettant en œuvre les actes de parole exigés par la situation de communication.

Objectifs:

- Respecter une consigne d'écriture.
- Utiliser les ressources linguistiques en fonction du texte à produire.
- Produire un texte en fonction d'une situation de communication.

Support didactique: illustrations des sauveteurs boîte à outils (mot).

Déroulement de l'activité:**Éveil de l'intérêt:**

- L'enseignante demande aux apprenants de citer les sauveteurs en cas de catastrophe naturelle
- les élèves répondent: le pompier, le médecin, le soldat l'infirmier.

I. Moment de découverte:

L'enseignante a collé les illustrations au tableau à côté de bureau, et elle écrit la consigne au milieu de tableau.

La consigne:

Écris un texte court de 4 à 5 phrases dans lequel tu expliques à tes camarades qui aident les victimes après un tremblement de terre.

- L'enseignante demande aux apprenants de suivre les critères:
- Donne un titre à ton texte.
- Conjugue les verbes au présent de l'indicatif, "être" au futur.
- Emploie la 1^{er} personne du singulier (je).
- Mets les mots majuscules et la ponctuation si nécessaire.
- Aide-toi de la boîte à outils.

II. Moment d'observation méthodique :

D'abord, l'enseignante commence de la lecture magistrale de la consigne et la boîte à outils, ensuite elle demande aux quelques élèves de lire la consigne individuellement, puis elle pose des questions.

Qui aident les victimes après un tremblement de terre? Les sauveteurs

Que font-ils? Ils secourent les gens.

Que fait le pompier? Que fait le soldat? Que font l'infirmier et le médecin?

Quel est ton métier préféré? Le pompier.

Enfin, elle explique les mots de la boîte à outils pour mémoriser le vocabulaire étudié.

La boîte à outils

Les noms	Les verbes	Les adverbes de manière.
Le pompier, le médecin, l'infirmière, le soldat, les victimes les gens, les blessés, un tremblement de terre, les sauveteurs.	Se courir Sauver Soigner Aider - être Organiser	-Courageusement Rapidement Soigneusement Délicatement

Table 3: la boîte à outils

III. Moment d'application

- Chaque élève rédige sa production sur le cahier d'essai l'enseignante.
- Oriente les apprenants et les rappelle des consignes.
- Chaque élève monte au tableau pour présenter sa production de la première tentative.
- L'enseignante félicite l'apprenant qui a fait la meilleure présentation et encourage les autres et elle lui donne des bonbons.

Les sauveteurs:

Après un tremblement de terre, les sauveteurs secourent rapidement les gens, Le pompier sauve courageusement les victimes, Le médecin et l'infirmière soignent délicatement les blessés, le soldat aide et organise les secours.

Quand je serai grand, je serai pompier pour aider les gens.

2.2. Groupe expérimental : Activité avec l'utilisation de l'application Fun Easy

Learn

Cours : 5^{ème} AP.

durée: 45 min

Projet 03: Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle.

Séquence 01: quand je serai grand.

Activité: production orale.

La compétence visée:

L'apprenant à la fin de cette séquence sera capable de réaliser des actes de parole patinant dans une situation d'échange.

Objectifs:

- Intervenir dans une discussion en respectant les règles de prise de parole.
- Effectuer une évaluation orale de l'apprenant après avoir lu et entendu le vocabulaire de l'application Utilisée.

Support didactique: Illustration, l'utilisation de l'application Fun Easy Learn (comme un jeu ludique).

Déroulement de la séance:

Éveil de l'intérêt.

L'enseignante demande aux apprenants de répondre aux deux questions suivantes:

- Qu'est-ce qu'un tremblement de terre?
- Que faut-il faire après un tremblement de terre?
- Elle accepte toutes les réponses de ses apprenants.

I. Moment de découverte:

L'enseignante a ajouté les images au tableau et a rédigé la consigne,

Regarde les images, puis dis qui aide les victimes. Comment font-ils?

Par la suite, elle a employé l'application Fun Easy Learn qu'elle a téléchargée sur son pc et l'a utilisée dans le data show avec ses élèves.

Ainsi, les images se reflétaient sur le mur, tandis que l'application prononçait et lisait correctement les mots.

A près chaque mot, les élèves relisaient correctement le mot et si une erreur était commise, elle corrigeait automatiquement sa prononciation.

II. Moment d'observation méthodique:

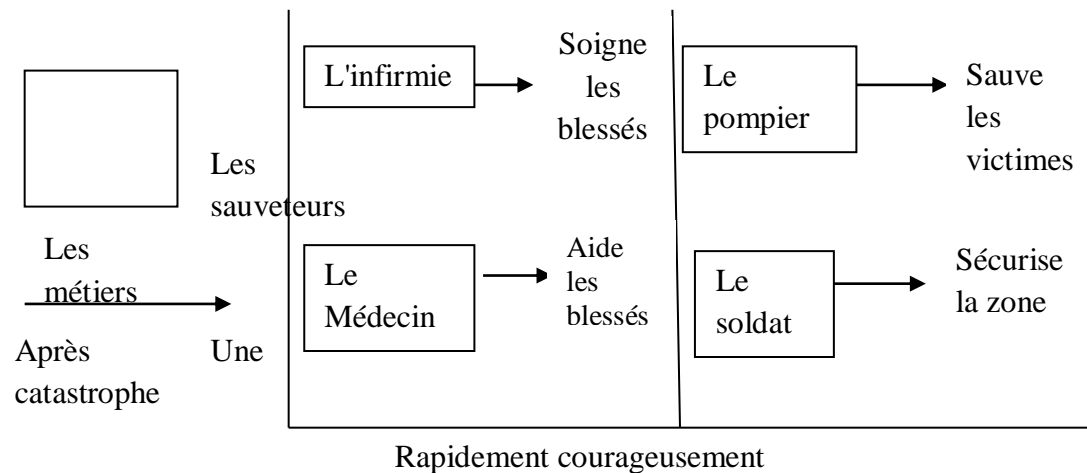
L'enseignante a présenté la consigne et bien l'expliquer à ses élèves et a réutilisé l'application Fun Easy Learn pour renforcer leur compréhension du vocabulaire

La production orale a ensuite été examinée collectivement et elle leur a rappelé de donner un titre à la production.

III. Moment de reformulation personnelle:

A ce moment-là, l'enseignante a élaboré un schéma avec des images illustrés qui permettaient à l'apprenant de s'exprimer et de mémoriser le vocabulaire à travers.

Grâce à cette méthode, il a été possible de préparer la production écrite afin de comprendre le rôle des sauveteurs après un tremblement de terre.

Le schéma: les actions des sauveteurs**IV. Moment d'évaluation:**

L'enseignante encourage ses apprenants, et elle leur donne des bonbons et du chocolat.

Cours : 5^{ème} AP

Projet 03: Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle.

Durée : 45min

Séquence 1: Quand je serai grand.

Activité: Production écrite.

La Compétence visée:

Produire un texte d'une trentaine de mots environ en mettant en œuvre les actes de parole exigés par la situation de communication.

Objectifs:

- Respecter une consigne d'écriture.
- Utiliser les ressources linguistiques en fonction du texte à produire.
- Produire Un texte en fonction d'une situation de communication.

Support didactique: Illustrations des sauveteurs, l'application Easy Eearn, les cahiers de classe.

Déroulement de la séance:**Éveil de l'intérêt:**

L'enseignante demande aux élèves de citer les sauveteurs en cas de catastrophe naturelle, et pendant qu'ils répondent elle utilise l'application Fun Easy Learn pour leur rappeler les images et la prononciation correcte des mots au cas où l'un d'entre eux commettra une erreur.

Les élèves répondent:

Les sauveteurs sont les pompiers, les infirmiers, les soldats, et les médecins, donc ils sont bien mémorisés les vocabulaires étudiés..

I. Moment de découverte:

Les instructions ont été écrites au tableau avec des illustrations pour aider les apprenants, puis elle a expliqué la consigne mot à mot.

Ensuite, elle a entamé le rappel à ses élèves:

- Donnez un titre adéquat au texte.
- Conjugue les verbes au présent et le verbe "être" au futur.
- Emploie la 1^{er} personne du singulier "je".
- Mets les majuscules et la ponctuation si nécessaire.
- Aide-toi de la boîte à outils.

La consigne

Écris un texte court de 4 à 5 phrases dans lequel tu expliques à tes camarades qui aident les victimes après un tremblement de terre.

II. Moment d'observation méthodique:

L'enseignante a écrit la boîte à outils sur le côté gauche du tableau, puis l'a lu magistralement, puis a demandé à certains élèves de lire la boîte à mots. Par la suite elle a posé quelques questions pour la compréhension et à l'aide de l'application Easy Learn pour prononcer les noms, les verbes et les adverbes de manière.

Les questions posées sont :

- Qui aident les victimes après un tremblement de terre?
 - Les sauveteurs.
- Que font-ils?
 - Ils secourent les gens.
- Que fait le pompier? Que font le médecin et l'infirmier?
- Que fait le soldat?
- Quel est ton métier préféré?

La boîte à outils :

Les noms	Les verbes	Les adverbes de manière.
Le pompier, le médecin, l'infirmière, le soldat, les victimes les gens, les blessés, un tremblement de terre, les sauveteurs.	Se courir Sauver Soigner Aider – être Organiser	Courageusement Rapidement Soigneusement Déliatement

Table 4: boîte à outils

III. Moment d'application:

Les apprenants rédigent leurs productions écrites sur leurs cahiers d'essai, puis l'enseignante guide et oriente les élèves et les rappelle des consignes.

Les élèves présentent leurs productions à tour de rôle l'enseignante félicite l'apprenant qui a fait le meilleure présentation et encourage les autres.

3. Grille d'observation d'apprentissage du vocabulaire en classe du FLE.

L'observation est un outil essentiel pour évaluer les progrès des élèves dans l'acquisition du vocabulaire. La mise en place d'une grille d'observation structurée permet de recueillir des données objectives et de suivre les compétences linguistiques des apprenants.

En utilisant cette grille, nous pourrions mieux comprendre les besoins individuels des apprenants et adapter nos stratégies pédagogiques en conséquence.

Critères	Apprentissage du vocabulaire			
	Méthode traditionnelle		Utilisation de la méthode Easy learn	
	Oui	non	oui	non
Le vocabulaire utilisé est adapté au niveau des apprenants				
Les apprenants retiennent le vocabulaire appris sur le long terme				
Engagement des apprenants				
Accessibilité pour différents types d'apprenants et facilité d'utilisation				
Variété des activités et des méthodes d'apprentissage				
s'adapter aux différents styles d'apprentissage des utilisateurs, tels que l'apprentissage visuel, auditif				
fournir un feedback immédiat sur les réponses des apprenants et à corriger les erreurs				
Favorise l'autonomie d'apprentissage				
motive et encourage les apprenants à continuer leur apprentissage du vocabulaire				
capacité de suivre et d'évaluer la progression de l'apprentissage du vocabulaire				

Table 5: grille d'observation d'apprentissage du vocabulaire en classe du FLE.

4. Analyse des résultats obtenus

Pour l'analyse de la grille d'observation nous traiterons chaque critère:

- ***Le vocabulaire utilisé est adapté au niveau des apprenants:***

Dans ce critère nous avons abordé un teste de niveau pour évaluer le vocabulaire actuel des apprenants.

Le critère	Méthode traditionnelle	Utilisation de l'application Fun easy learn:
Le vocabulaire utilisé est adapté au niveau des apprenants.	Dans cette méthode, nous avons remarqué que les apprenants sont souvent enseignés un vocabulaire qui repose sur des listes de mots isolés et des exercices de traduction l'enseignante fait un recours à la langue maternelle pour simplifier les choses à ses élèves.	D'autre part, nous avons remarqué que, l'application Easy Learn offre un apprentissage amusant et interactif comprenant différents thèmes, images et jeux pour améliorer la mémorisation, Grâce à cette méthode les élèves de cet âge peuvent acquérir un vocabulaire plus naturel et captivant, ce qui leur permet d'avoir une expérience d'apprentissage plus immersive et stimulante.

Table 6: Le vocabulaire utilisé est adapté au niveau des apprenants

Lors de l'observation, nous avons noté que la capacité de la majorité des apprenants à mémoriser des vocabulaires, sans avoir beaucoup de difficultés.

Nous avons remarqué, que l'enseignante concentrée sur l'amélioration de vocabulaire chez les apprenants.

En associant une méthode classique à l'utilisation de l'application Easy Learn, nous pouvons proposer un apprentissage du vocabulaire plus dynamique et adapté aux besoins particuliers de nos élèves.

- ***Les apprenants retiennent le vocabulaire appris sur le long terme.***

Selon l'expérimentation récente, nous avons constaté que les apprenants conservent le langage acquis a long terme (la méthode classique on/l'utilisation de Fun Easy Learn).

Le critère	Méthode traditionnelle	Utilisation de l'application Fun easy learn:
Les apprenants retiennent le vocabulaire appris sur le long terme.	<p>Nous avons noté que le groupe témoin qui utilise cette méthode semble que l'utilisation régulière de l'application différents exercices et son système de récompenses, aide à consolider le vocabulaire acquis.</p> <p>Toute fois, d'autres éléments tels que la motivation et l'engagement.</p> <p>Des apprenants peuvent également avoir un impact sur ces résultats.</p> <p>Nous avons trouvé 7 élèves qui retiennent le vocabulaire appris sur le long terme cela signifie 45, 67 du pourcentage total.</p>	<p>Les techniques d'apprentissage utilisé par l'application sont ludiques et interactives se qui encourage la mémorisation à long terme du vocabulaire.</p> <p>Nous avons remarqué que les élèves participent travaillent lors de la Production écrite, selon des résultats, le groupe expérimental a obtenu des résultats plus élevée après plusieurs séances d'apprentissage.</p> <p>Nous avons trouvé 13 élèves qui retiennent le vocabulaire appris sur le long terme cela signifie 86.6% du pourcentage total.</p>

Table 7: Les apprenants retiennent le vocabulaire appris sur le long terme

Après notre observation, nous sommes assurés qu'il est primordial de combiner des méthodes traditionnelles avec des outils modernes (l'application Fun Easy Learn).

Afin de favoriser la rétention à long terme du vocabulaire. Les méthodes traditionnelles offrent aux apprenants la possibilité de répéter et de pratiquer, tandis que les applications ludiques apportent une dimension interactive et motivante à l'apprentissage.

Les apprenants peuvent améliorer leur capacité à mémoriser le vocabulaire de manière plus efficace et pérenne l'application offre une multitude d'activités qui peuvent susciter l'intérêt des

apprenants et les inciter à pratiquer régulièrement, ce qui est crucial par renforcer leurs connaissances linguistiques à long terme.

- **Engagement des apprenants:**

Dans ce critère nous avons analysé l'engagement des apprenants pour les deux groupes, l'un utilisant une méthode traditionnelle et l'autre l'application Fun Easy learn, basée sur les critères suivants:

Les critères de l'évaluation :

- Participation en classe.
- Motivation à apprendre
- Progrès dans l'apprentissage.
- Satisfaction des apprenants.

Critère	Les critères d'évaluation	Méthode classique	L'application Fun Easy Learn
Engagement des apprenants	Participation en classe	Les apprenants sont moins engagés et ont tendance à être passifs pendant les cours (5 élèves qui participent)	Les apprenants sont plus engagés et Participent activement aux activités interactives (tout le groupe)
	Motivation à apprendre	motivation diminue avec temps car les élèves trouvent les cours répétitifs et ennuyeux.	La motivation reste élevée grâce à l'aspect ludique et stimulant de l'application
	Progrès dans l'apprentissage	Les progrès sont plus lents et les apprenants ont du mal à retenir les informations au long terme.	Les apprenants progressent plus rapidement et retiennent mieux les informations grâce aux méthodes

			d'apprentissage basées sur le jeu
	Satisfaction des apprenants	Les apprenants sont moins satisfaits et ont tendance à se plaindre du manque d'interactivité et de stimulation.	Les apprenants de ce groupe sont plus satisfaits et apprécient l'aspect interactif et amusant de l'apprentissage.

Table 8: Engagement des apprenants

L'application fun Easy Learn semble avoir un impact considérable sur l'implication des apprenants par rapport à la méthode traditionnelle, en ce qui concerne leur participation leur motivation, leur progression et leur satisfaction.

- ***Accessibilité pour différents types d'apprenants et facilité l'utilisation***

Nous avons analysé l'accessibilité et de facilité d'utilisation pour différents types d'apprenants en classe de 5^{ème} année primaire en comparant les deux méthodes:

Critère	Méthode traditionnelle	Utilisation de l'application Easy learn
Accessibilité pour différents types d'apprenants et facilité l'utilisation	Nous avons remarqué que cette méthode est difficile pour les élèves en difficulté ou ayant des besoins spécifiques mais accessible à tous. Nécessite un accompagnement constant de l'enseignant.	L'application est accessible à tous les élèves grâce à des exercices ludiques et interactifs. Facile à utiliser grâce à une interface intuitive et des instructions claires (les images, le jeu).

Table 9: Accessibilité pour différents types d'apprenants et facilité l'utilisation

Il est semble que l'application easy learn soit plus accessible et plus simple à utiliser pour tous les types d'apprenants par rapport à la méthode classique, elle propose une expérience d'apprentissage plus amusante et personnalisée en fonction des besoins spécifiques des élèves.

- ***Variété des activités et des méthodes d'apprentissage:***

Nous avons examiné ce critère en tenant compte du temps consacré au cours en utilisant des pourcentages.

Critère	Méthode classique	Utilisation de l'application Fun Easy Learn
Variété des activités et des méthodes d'apprentissage.	Nous avons observé que cette méthode implique l'enseignant consacre la majorité du temps la présentation du cours, soit 60%. du temps total, de son coté, la production orale ou écrite sur le cahier de classe occupe 30%. du temps de cours, tandis. que les 10% restants sont consacrés aux autres activités, donc nous avons montré que la méthode classique est moins variété des activités d'apprentissage.	Nous avons observé dans cette approche que l'enseignante accordait la moitié du temps aux jeux éducatifs interactifs (50%). En ce qui concerne les exercices de mémorisation de vocabulaire, elle consacrait 30%. Du temps restant, avec Une marge de 20% aux cours vidéo explicatifs. L'application offre une plus grande variété des activités et des méthodes d'apprentissage.

Table 10: *Variété des activités et des méthodes d'apprentissage*

Après notre analyse précédente, en adaptant les formats et en rendant l'apprentissage plus ludique et interactif, cela favorise une meilleure capture de l'attention et de la motivation des élèves de 5^{ème} année primaire. Ainsi, l'application offre une approche plus variée et captivante, qui se combine avec les méthodes traditionnelles.

- ***Le vocabulaire s'adapte aux différents styles d'apprentissage des utilisateurs, tels que d'apprentissage (visuel, auditif).***

Dans ce critère nous avons abordé l'apprentissage visuel et auditif, en comparant les deux méthodes.

Le tableau ci-dessous présente l'analyse de différents styles d'apprentissage,

Critère	/	Méthode classique	L'utilisation de l'application de Fun Easy Learn
Le vocabulaire s'adapte aux différents styles d'apprentissage des utilisateurs tels que	Apprentissage visuel	<p>Nous avons noté que 60% des élèves retiennent mieux le vocabulaire lorsqu'il est présenté sous forme d'images ou de schémas.</p> <p>Le vocabulaire est souvent présenté dans des fiches ce qui convient à ce style d'apprentissage.</p>	<p>Quant à cette méthode nous avons remarqué que 80% des élèves apprécient l'utilisation d'image et de jeux visuels. pour mémoriser le vocabulaire donc elle met l'accent sur les aspects visuels, ce qui convient à la majorité des apprenants.</p>
L'apprentissage (visuel et auditif)	Apprentissage auditif	<p>Dans l'apprentissage auditif nous avons trouvé que 30% des élèves apprennent mieux en écoutant le vocabulaire prononcé.</p> <p>Cette méthode se concentre sur la lecture et l'écriture, laissant peu de place à l'aspect auditif</p>	<p>Tandis que avec l'utilisation de fun easy learn nous avons trouvé que la moitié des élèves trouvent utile d'entendre le vocabulaire prononcé par des locuteurs natifs, elle propose des enregistrement audio pour chaque mot, permettant aux élève d'écouter et de répéter.</p>

Table 11: *Le vocabulaire s'adapte aux différents styles d'apprentissage des utilisateurs, tels que d'apprentissage (visuel, auditif).*

Après notre analyse, nous avons noté que même si ma méthode classique est efficace pour les apprenants qui ont un style d'apprentissage visuel, l'application Easy Learn semble mieux adaptée aux divers styles d'apprentissage en proposant un plus grand nombre des apprenants potentiels.

Toutefois, il convient de souligner que les taux peuvent différer selon les individus et qu'une combinaison des deux méthodes peut être avantageuse pour une meilleure acquisition du lexique.

- ***fournir un feedback immédiat Sur les réponses des apprenants et à corriger les erreurs :***

Dans cette partie nous avons analysé le feedback immédiat sur les réponses des apprenants et à corriger les erreurs lors de la méthode traditionnelle et l'utilisation de l'application Fun Easy Learn.

Le critère	Méthode traditionnelle	Utilisation de l'application Easy Learn
Fournir un Feedback immédiat sur les réponses des apprenants et à corriger les erreurs.	Nous avons marqué que 20% des élèves ont répondu correctement aux questions de vocabulaire lors du premier essai la moitié en besoin d'une ont eu besoin d'une explication supplémentaire pour comprendre le vocabulaire le reste, 30% ont continué à faire des erreurs malgré les explications d'enseignante.	Dans cette méthode, nous avons observé que la majorité 80% des élèves ont répondu correctement aux questions de vocabulaire lors du premier essai, 15% ont besoin d'une explication supplémentaire pour comprendre certains mots; 5% ont continué à faire des erreurs, mais ont pu les corriger grâce aux feedbacks de l'application.

Table 12: *fournir un feedback immédiat Sur les réponses des apprenants et à corriger les erreurs*

L'application Fun easy Learn propose un vocabulaire qui permet de donner un feedback immédiat sur les réponses des apprenants et de corriger les erreurs.

Cette approche diffère des méthodes classiques en incorporant des éléments visuels, auditifs et écrits afin d'assurer un apprentissage efficace.

- *Le vocabulaire favorise l'autonomie d'apprentissage:*

Dans ce critère nous avons utilisé une analyse comparative du vocabulaire favorisant l'autonomie d'apprentissage entre la méthode classique et l'application Fun easy Learn.

Le critère	La méthode classique	L'utilisation de Fun easy Learn
Favorise l'autonomie d'apprentissage	Nous avons observé que la méthode classique utilise un vocabulaire formel et académique environ 80 % mettant l'accent sur les concepts théoriques cependant elle manque souvent d'exemples pratiques et d'application concrètes 20%. Donc, elle rendant l'apprentissage moins autonome.	Par contre, dans cette application, nous avons remarqué qu'elle emploie un vocabulaire plus ludique et interactif. 70% avec des explications concises et des exercices variés 30%, cela favorise une meilleure compréhension et une plus grande autonomie dans l'apprentissage.

Table 13: *Le vocabulaire favorise l'autonomie d'apprentissage.*

Malgré la solide base théorique de la méthode traditionnelle, l'application Easy Learn semble mieux conçue pour favoriser l'autonomie d'apprentissage grâce à son vocabulaire plus accessible et ses fonctionnalités plus simples.

- *Motive et encourage les apprenants à continuer leur apprentissage du vocabulaire:*

Dans ce critère nous avons abordé comment l'enseignante motive et encourage les élèves à continuer leur apprentissage dans les deux méthodes:

Le critère	Méthode classique	L'utilisation de Fun easy Learn
Motive et encourage les apprenants à continuer leur apprentissage du vocabulaire.	Nous avons trouvé que cette méthode nécessite une forte discipline personnelle pour continuer régulièrement	Dans cette méthode, nous avons observé qu'elle présente les mots de façon ludique et interactive, ce qui peut

	l'apprentissage. Peu de feedback immédiat et de récompenses, ce qui peut diminuer la motivation à long terme.	stimuler l'intérêt et la motivation des élèves. Elle offre des mini-jeux qui encouragent à continuer et à progresser.
--	--	--

Table 14: *Motive et encourage les apprenants à continuer leur apprentissage du vocabulaire.*

Bien que la méthode traditionnelle reste efficace, l'application Easy learn semble plus efficace pour motiver et encourager de manière durable les apprenants dans leur apprentissage du vocabulaire, grâce à son côté ludique et à ses fonctionnalités de suivi et de récompense.

- **Capacité de suivre et d'évaluer la progression de l'apprentissage du vocabulaire:**

Le tableau ci-dessous présente l'analyse comparative de la capacité de à suivre et évaluer la progression de l'apprentissage du vocabulaire en FLE.

Critère	Méthode classique	Utilisation de l'application Fun easy learn
Capacité de suivre et d'évaluer suivi la progression de l'apprentissage du vocabulaire.	Nous avons abordé que l'enseignante permet un suivi et une évaluation de la progression de vocabulaires à travers productions orales et écrites aussi le rythme d'apprentissage est le même pour tous les apprenants Sans possibilité d'adaptation personnalisé.	Par contre, cette méthode offre un détaillé de la progression de l'élève pour chaque leçon de vocabulaire, elle permet l'apprenant de travailler à son propre rythme et de ce concentrer sur les mots qu'il a le plus de mal à retenir.

Table 15: *Capacité de suivre et d'évaluer la progression de l'apprentissage du vocabulaire.*

La méthode classique repose principalement sur des testes ponctuels en classe, tandis que easy learn offre un apprentissage plus amusant et un suivi personnalisé grâce à ses évaluations intégrées de progression pour chaque apprenant.

5. Discussion des résultats:

D'après les pratiques de l'enseignante, et l'analyse de notre grille d'observation nous pouvons dire que:

L'apprentissage du vocabulaire traditionnel se base souvent sur la répétition et la mémorisation par cœur. Malgré son efficacité à court terme, cette méthode peut manquer d'implication et de plaisir pour les élèves. En outre, elle ne permet pas toujours une bonne compréhension des mots et de leur emploi dans un contexte.

L'application Fun Easy Learn offre une méthode plus divertissante et interactive, elle associe différents exercices (écoute, lecture, écriture, prononciation) à des illustrations des jeux et un système de récompenses, cela rend l'apprentissage du vocabulaire plus plaisant et motivant pour les élèves. Grâce au système de répétitions spaced, les élèves ont la possibilité d'apprendre à leur propre rythme, de suivre leurs progrès et de réviser régulièrement le vocabulaire acquis cela encourage une mémorisation durable, elle peut constituer un excellent moyen d'enrichir le vocabulaire.

En résumé, malgré les résultats positifs de la méthode classique l'emploi de Fun easy Learn peut considérablement améliorer la motivation et l'efficacité d'apprentissage du vocabulaire, à condition de l'intégrer dans une approche pédagogique plus globale.

Conclusion:

En résumé, il est possible de conclure que l'enseignante observée s'efforce d'atteindre les mêmes objectifs dans les deux groupes.

Le rôle essentiel de la prononciation correcte du vocabulaire enseigné est accordé par l'enseignante, Lors des deux activités orales/ écrites, elle fait face à des problèmes tels que l'ennui des apprenants et leur manque de connaissances linguistiques. Pour résoudre Le problème, l'enseignante utilise cette méthode technologique "Fun Easy Learn" avec l'un des deux groupes comme une méthode pour développer et améliorer le vocabulaire des élèves, tout en le fixant dans leur mémoire.

Suite à notre expérience, il est possible de dire que cette approche adaptée par l'enseignante permette à l'apprenant de Saisir et de mémoriser les nouveaux termes.

Conclusion générale

Conclusion générale:

Dans cette étude portant sur l'utilisation de l'application Fun Easy Learn pour l'apprentissage du vocabulaire chez les élèves de 5^{ème} année primaire, nous avons examiné de près son efficacité dans ce contexte spécifique. Notre problématique centrale était de déterminer dans quelle mesure cette application pouvait contribuer à l'enrichissement lexical des élèves de cette tranche d'âge. L'objectif principal était d'évaluer si l'utilisation régulière de Fun Easy Learn pourrait favoriser une progression significative dans l'acquisition du vocabulaire chez ces élèves.

Notre hypothèse sous-jacente reposait sur l'idée que l'approche ludique et interactive de l'application Fun Easy Learn serait particulièrement attrayante pour les élèves de 5^{ème} année primaire, ce qui stimulerait leur motivation à apprendre de nouveaux mots et favoriserait ainsi une meilleure rétention et utilisation de ceux-ci. En d'autres termes, nous supposions que l'utilisation de cette application serait associée à une amélioration mesurable de leur vocabulaire.

En effet, l'analyse des données a montré une progression significative de l'acquisition lexicale chez les élèves utilisant Fun Easy Learn, ainsi qu'une augmentation de leur confiance dans l'utilisation de nouveaux mots. De plus, les perceptions des élèves et des enseignants ont souligné l'utilité et l'efficacité de l'application dans l'apprentissage du vocabulaire, mettant en avant son caractère ludique et interactif qui a suscité un fort engagement des élèves dans le processus d'apprentissage.

Cependant, malgré ces résultats prometteurs, il convient de reconnaître certaines limites de l'étude, telles que la durée relativement courte de l'observation et le besoin de recherches longitudinales pour évaluer l'effet à long terme de l'utilisation de Fun Easy Learn sur le développement lexical des élèves.

À la lumière de nos résultats, nous pouvons confirmer notre hypothèse. L'analyse des données a clairement montré une progression notable dans l'acquisition lexicale des élèves qui ont utilisé Fun Easy Learn de manière régulière. Leur capacité à mémoriser et à utiliser les nouveaux mots dans des contextes appropriés s'est nettement améliorée, ce qui indique que l'application a joué un rôle significatif dans leur développement lexical.

En somme, cette recherche apporte des contributions significatives à la compréhension de l'efficacité des TICE dans l'enseignement du vocabulaire, en mettant en lumière le potentiel de l'application Fun Easy Learn comme outil d'apprentissage précieux pour les élèves de 5^{ème} année primaire. Ces résultats peuvent informer les pratiques pédagogiques futures et inciter à une

intégration plus systématique des technologies numériques dans l'éducation pour enrichir l'expérience d'apprentissage des élèves et favoriser leur réussite académique. Ces résultats soulignent, également l'importance d'intégrer des technologies éducatives ludiques et interactives dans les salles de classe pour renforcer l'engagement des élèves et faciliter leur apprentissage du

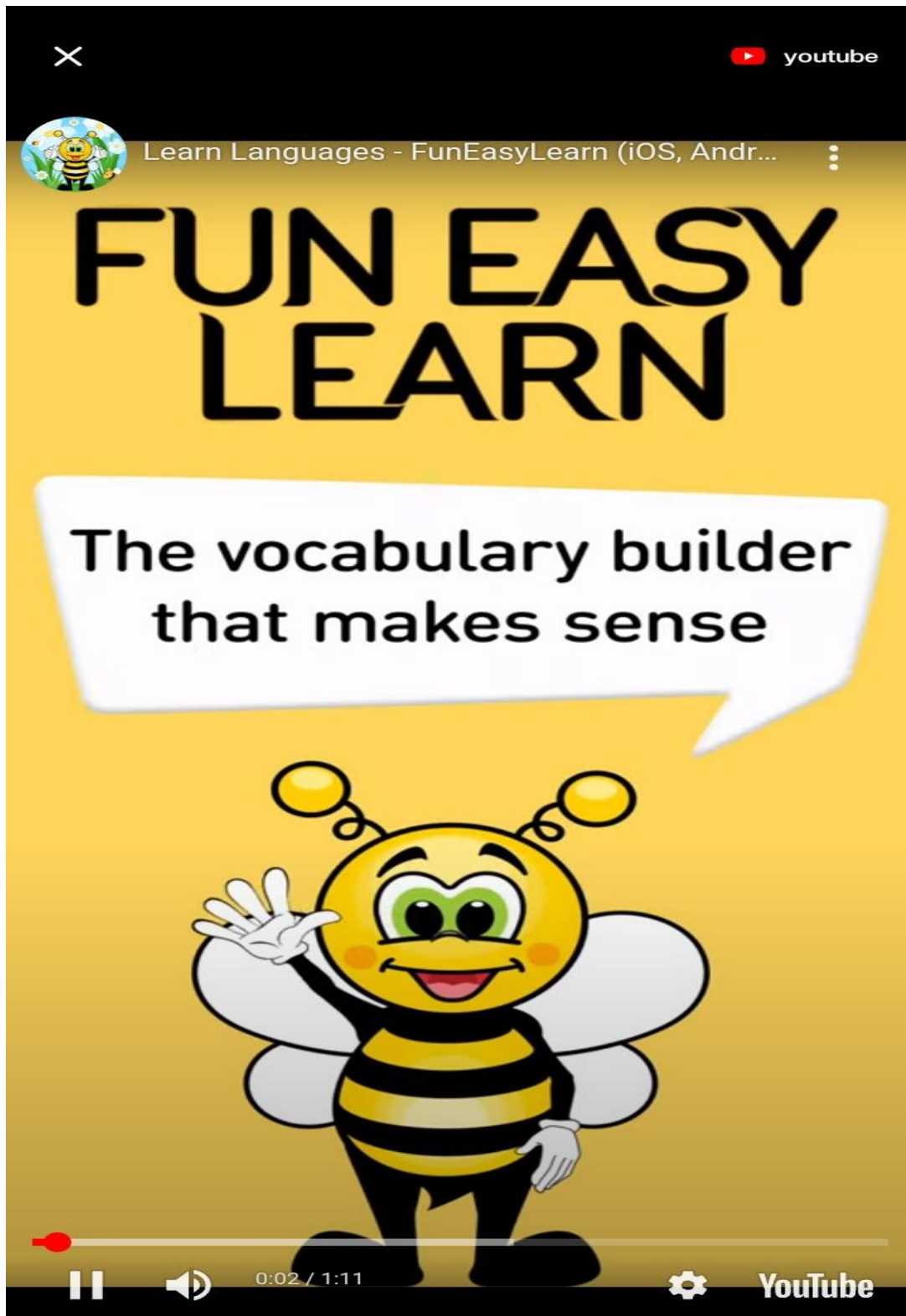
Bibliographie

Bibliographie

1. Alcaburman: in [http://:leaders chrétiens.com/catégories/ressources/](http://leaders.chrétiens.com/catégories/ressources/)consulté le 24/02/2024.
2. AM. Bde Grout, 2009. Fait référence au coulis « Bâtiment et Développement Economique » (BDE).
3. AM. Bde Grout, R.C. L van den Brink, 2002.extrait de § 18de la version consultable sur l'apprentissage des langue -4- apprentissage du vocabulaire d'une langue étrangère : le stade de la dénomination – C N R S Editions (openedition. ORG).
4. CH Puren ; histoire des méthodes de l'enseignement des langues ; Nathan .CLE. international, didactique des langues étrangères, 1998.
5. Cuq-J.P: le dictionnaire de didactique FLE et FLS, 2003.
6. G. Gougnhein : et al, le français fondamentale premier degré, publication de l'institut national de recherche et de documentation pédagogique, Paris 1970.
7. Hameau: essais, méthodes et pratiques des manuels des langues, Paris, 1984.
8. Nicolase.S: la lexicologie, collection cursus, Paris Arman Golin, 1977.
9. Picoche.J: précis de lexicologie française, l'étude et l'enseignement de vocabulaire, Paris, Nathan, 1992.
10. Triville.M: le vocabulaire et l'apprentissage d'une langue seconde, recherches et théories et pratiques dans l'enseignement, 2000.

Annexes

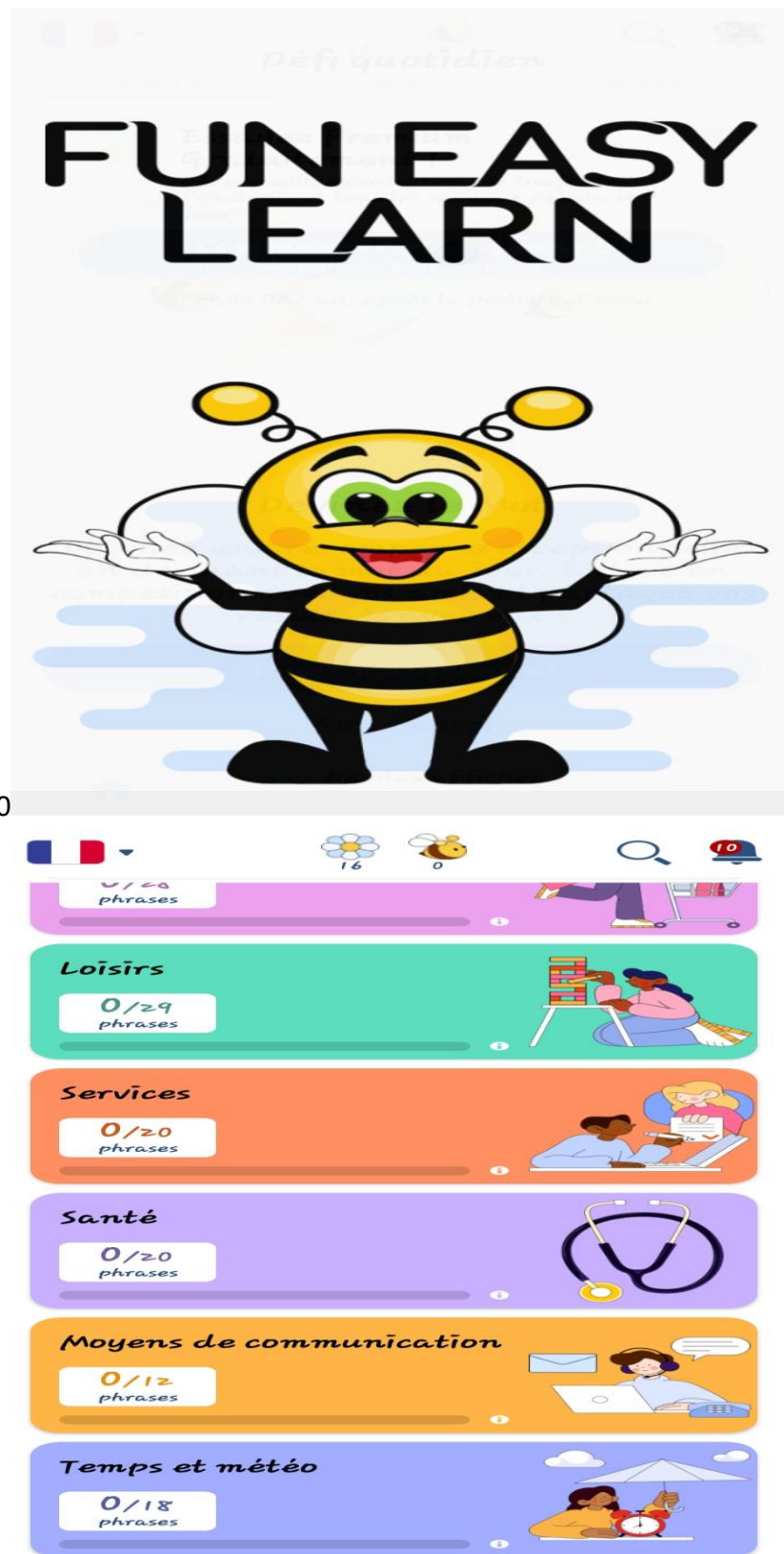
Annexe 01



Annexe 2



Annexe





Fin du jeu



Progress bar with a star icon on the right.

Eye icon with a slash and the number 5. Message icon with the number 0.

Refresh icon. **Continuer**



Vocabulaire



Verbe

répéter

/ʁepe.te/



A fin de connaître le niveau des élèves dans chaque classe, nous avons fait se QCM:

1)4 Quel est le synonyme de "joyeux"?

A) Triste

B) Heureux

C) Ennuyé

D) Fatigué

2) Quel met signifie "rapide"?

A) Lent.

B) vite

C) Doux

D) Fort

3) Quel est l'antonyme de grand?

A) Petit

B) Géant

C) Haut

D) large

4) quel est le pluriel de "chat" ?

A) chats

B) chatons

C) Chiens

D) chapeau

en classe du FLE :

Voici l'ensemble des critères que nous avons choisi pour atteindre l'objectif de notre travail :

Grille d'analyse:

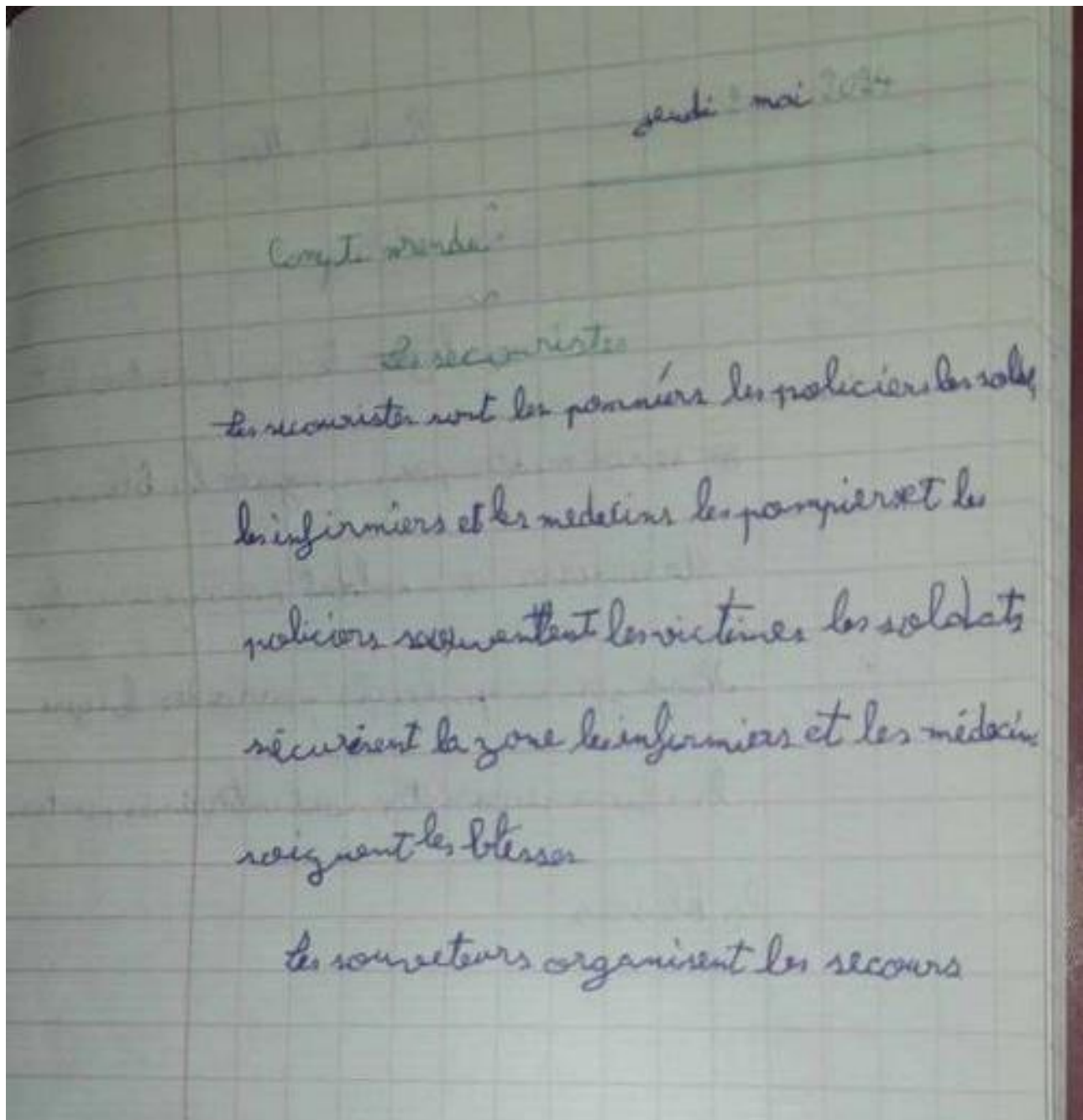
Critères	Apprentissage du vocabulaire			
	Méthode traditionnelle		Utilisation de la méthode Easy learn	
	oui	non	oui	non
Le vocabulaire utilisé est adapté au niveau des apprenants	X		X	
Les apprenants retiennent le vocabulaire appris sur le long terme		X	X	
Engagement des apprenants		X	X	
Accessibilité pour différents types d'apprenants et facilité d'utilisation	X		X	
Variété des activités et des méthodes d'apprentissage		X	X	
s'adapter aux différents styles d'apprentissage des utilisateurs, tels que l'apprentissage visuel, auditif	X		X	
fournir un feedback immédiat sur les réponses des apprenants et à corriger les erreurs		X	X	
Favorise l'autonomie d'apprentissage	X		X	
motive et encourage les apprenants à continuer leur apprentissage du vocabulaire		X	X	
capacité de suivre et d'évaluer la progression de				

Les critères de notre grille d'observation d'apprentissage du vocabulaire en classe du FLE :

Voici l'ensemble des critères que nous avons choisis pour atteindre l'objectif de notre travail :

Grille d'analyse:

Critères	Apprentissage du vocabulaire			
	Méthode traditionnelle		Utilisation de la méthode Easy learn	
	oui	non	oui	non
Le vocabulaire utilisé est adapté au niveau des apprenants	non		oui	
Les apprenants retiennent le vocabulaire appris sur le long terme	non		oui	
Engagement des apprenants	non		oui	
Accessibilité pour différents types d'apprenants et facilité d'utilisation	oui		oui	
Variété des activités et des méthodes d'apprentissage	oui		oui	
s'adapter aux différents styles d'apprentissage des utilisateurs, tels que l'apprentissage visuel, auditif	oui		oui	
fournir un feedback immédiat sur les réponses des apprenants et à corriger les erreurs	non		oui	
Favorise l'autonomie d'apprentissage	non		oui	
motiver et encourager les apprenants à continuer leur apprentissage du vocabulaire	non		oui	



Dimanche 8 avril 1994

Les secouristes

Les secouristes sont les maritimes,
sauveteurs

les pompiers, les policiers, les soldats, les médecins et

Bien

les infirmiers, les secouristes organisent

les secours

Dimanche 28 Avril 2024

Les secouristes (Les sauveteurs)

Après un tremblement de terre, les médecins
et infirmiers, sauvent les victimes

Les secours sont les policiers et les pompiers
secouristes

Les soldats les médecins et les infirmiers les

les sauveteurs organisent les secours

Jendredi 02 mai 2024

compte rendu

Les secouristes

Dimanche 23 Avril 2024

Les secouristes

Les secouristes sont les pompiers, et les policiers, les soldats, les médecins et les infirmiers (la zone) les pompiers sauvent les victimes. Les médecins soignent les blessés, et organisent les secours.

Bien

Dimanche 29 Avril 2021

Les secouristes

Les secouristes sont les pompiers, et les
policiers, les soldats, les médecins et les
infirmiers (la zone) les pompiers aident
les victimes les médecins soignent les
blessés. Il organise les secours

Bien