

**République Algérienne Démocratique Et Populaire**  
**Ministère de l'Enseignement supérieur de la recherche scientifique**

**University abbes laghrour khenchela**  
**Faculté des lettres et des langues étrangères**  
**Département de français**  
**Option : dédactique des langues étrangères**



جامعة عباس لغرور خنشلة  
ABBES LAGHROUR UNIVERSITY KHENCHELA



جامعة عباس لغرور خنشلة  
ABBES LAGHROUR UNIVERSITY KHENCHELA

Thème

**Gamification : un levier stratégique et innovant pour développer et augmenter le vocabulaire des apprenants du cycle moyen en FLE**  
**Cas des apprenants de la 3<sup>ème</sup> année moyenne**

Mémoire présenté au département de littérature et langue française pour l'obtention du diplôme de master

Présenté par :

**LAKEHAL BELKISSE**

Encadré par :

**M. ARAICHE DALLEL**

Devant le jury compose de :

Présidente	HAFSAOUI OUARDA		
Rapporteuse	ARAICH DALLEL		
Examinatrice	DEHIMI SOUAD		

**ANNEE UNIVERSITAIRE 2024/2023**

## Remerciements

Je remercie Dieu le Tout-Puissant de m'avoir accordé la santé, la volonté et la force nécessaires pour entreprendre et achever ce modeste travail, ainsi que de m'avoir donné la patience pour surmonter les difficultés durant mon étude.

Je tiens également à exprimer toute ma reconnaissance envers ma directrice de mémoire, Dre Araiche Dael. Je la remercie chaleureusement pour son encadrement, ses orientations précieuses et son soutien constant. Sa patience, sa disponibilité et ses conseils avisés ont grandement contribué à enrichir ma réflexion.

J'adresse mes sincères remerciements aux membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à mon travail et pour le temps qu'ils ont consacré à évaluer mes efforts.

Je désire aussi remercier les enseignants de l'Université de Khenchela, qui m'ont fourni les outils nécessaires à la réussite de mes études universitaires.

À mes chers parents, Ahmed et Zerfa, je suis infiniment reconnaissante pour leur soutien indéfectible tout au long de mon parcours.

Je remercie mes sœurs Sara et Nour El Houda, ainsi que mon frère Mouhamed, pour leurs encouragements.

Enfin, je voudrais exprimer ma reconnaissance envers les amis qui m'ont apporté leur soutien moral et intellectuel tout au long de cette recherche.



## Dédicace




A mon très cher père «AHMED », école de mon enfance, qui a veillé tout au long de ma vie à m'encourager, à me donner de l'aide et à me protéger. Ton soutien inébranlable et ton amour inconditionnel ont été les fondations solides sur lesquelles j'ai construit mon parcours éducatif. Ce travail est dédié à vous, en reconnaissance de tout ce que vous avez fait pour moi. Merci d'être mon modèle et mon inspiration.

A celle qui a toujours garni mes chemins avec force et lumière, et qui s'est sacrifiée pour mon bonheur et ma réussite, la plus belle perle du monde... ma tendre mère « ZERFA ». Tes prières ferventes ont été la boussole qui a guidé mes pas à travers les défis et les réussites de ma vie. Ce travail est dédié à vous, en reconnaissance de vos prières constantes, et de votre amour infini. Je suis profondément reconnaissante de vous avoir comme mère.

À ma sœur bien-aimée « Sara », Ta présence joyeuse et ton soutien sans faille ont été des rayons de lumière dans ma vie. Je dédie ces réalisations à toi, en reconnaissance de tout ce que tu as apporté à ma vie.

À ma chère jumelle « Nour El Houda », nos vies sont tissées ensemble depuis le tout début, nos rires et nos secrets sont des souvenirs précieux gravés dans mon cœur. Même si la distance nous sépare désormais, je sais que notre lien reste aussi fort que jamais. Ce projet est dédié à toi, mon binôme, mon amie, celle avec qui j'ai partagé tant de moments inoubliables. Que chaque ligne de ce travail porte le souvenir de notre complicité, notre amitié indéfectible, et à la certitude que, peu importe où la vie nous mène, tu seras toujours près de mon cœur.

A mon cher frère «Moubarek » qui m'a soutenu pendant la réalisation de ce travail. Tes encouragements, ta perspicacité et ta camaraderie ont enrichi mon parcours académique. Ce travail est dédié à toi, en reconnaissance de notre lien fraternel indéfectible. Merci d'être un frère extraordinaire.



# **Table des matières**

# Table des matières

Introduction générale

09

## Partie théorique

### Chapitre I : L'enseignement /apprentissage du vocabulaire en classe de FLE

Introduction partielle	15
1. Distinction entre vocabulaire et lexique	15
2. Qu'est-ce que le vocabulaire ?	16
3. Les types du vocabulaire	16
3.1 Vocabulaire réceptif	16
3.2 Vocabulaire productif	16
4. Le Chemin Tri séquentiel vers la Maîtrise du Vocabulaire en FLE	16
4.1. Acquisition lexicale naturelle	16
4.2. Acquisition de la compétence à donner des équivalences de sens	17
4.3. Acquisition de la compétence à rapprocher des termes du vocabulaire pour les comparer	17
5. Les facteurs qui influent sur le processus d'apprentissage du vocabulaire	17
5.1. Bottom of Form Les styles d'apprentissage	17
5.2. Le rôle de l'enseignant	18
5.3. Les activités de la classe	18
6. Les Difficultés des apprenants en vocabulaire	18
6.1. Manque de pratique régulière	19
6.2. Top of Form Absence de stratégies d'apprentissage efficaces	19
6.3. Difficulté à mémoriser les mots	19
7. Le plaisir d'apprendre et ses composantes	19
7.1. La composante affective du plaisir	19
7.2. La composante motivationnelle du plaisir	20
7.3. Les composantes physiologique et expressive	20
Conclusion partielle	21

### Chapitre II : La gamification : une stratégie innovante en classe du FLE

Introduction partielle	23
L'intégration des TICE dans l'enseignement/apprentissage du FLE	23
2. L'importance des TICS dans l'enseignement / apprentissage du FLE	24
2.1. Pour les enseignants	25

2.2. Pour les apprenants	25
3. Evolution de la gamification	25
3.1. L'émergence dans les années 1980 et 1990	25
3.2. L'avènement de la gamification dans les années 2000	26
4. La Gamification : Une approche transversale à travers divers domaines	27
4.1. Dans le domaine d'économie	27
4.2. Dans le domaine de la santé	27
4.3. Dans le domaine de l'éducation	27
5. Qu'est-ce que la gamification ?	28
6. Outils de la gamification	29
7. Les Etapes d'intégration de la gamification en classe	30
7.1. Déterminer les caractéristiques des apprenants	30
7.2. Définir les objectifs d'apprentissage	30
7.3. Créer des activités pédagogiques pour la gamification	30
7.4. Proposer des activités répétables	30
7.5. Assurer la faisabilité	30
7.6. Augmenter le niveau de difficulté	30
8. Les Mécanismes de la gamification	31
9. La gamification une source de motivation chez les apprenants	31
10. La gamification : une stratégie pour enrichir le vocabulaire des apprenants en FLE	32
Conclusion partielle	34

## **Cadre pratique**

### **Chapitre I : Cadre méthodologique**

Introduction partielle	37
1. Méthodologie du travail	37
2. Outils d'investigation	37
2.1. Questionnaire	37
2.1.1. Public et échantillonnage	38
2.1.2. Justification du choix de l'enquête par questionnaire	38
2.1.3. Description du questionnaire	38
2.2. L'observation	40
2.2.1. Description du contexte de recueil des données	41
2.2.2. Objectifs	41
2.2.3. Approche méthodologique de l'expérimentation	41
2.2.4. Cadre spatio-temporel	41
2.2.5. Les participants à l'expérimentation	41
2.2.6. Présentation des deux séances d'observation	42
2.2.6.1. Déroulement de l'observation menée au sein de la classe N°1 (groupe témoin)	42
2.2.6.2. Déroulement de l'observation menée au sein de la classe N°2 (groupe expérimental)	43
2.2.6.3. Le déroulement de l'expérimentation	43

2.2.7. La grille d'observation	49
Conclusion partielle	51

## **CHAPITRE II : Analyse et l'interprétation des résultats obtenus**

Introduction partielle	53
1. L'analyse du questionnaire destiné aux enseignants	53
1.1 Description graphique, analyse des données et interprétation des résultats	53
1.2 Représentation de l'échantillon	53
2. Analyse et interprétation des résultats de l'observation des deux séances du vocabulaire	68
2.1 Analyses et interprétation des résultats de l'observation de la classe n°1 (groupe témoin) : avant l'intégration de la Gamification	68
2.2 Analyses et interprétation des résultats de l'observation de la classe N°2 (groupe expérimentale) : après l'intégration de la Gamification	73
3. Tableau comparative entre les résultats obtenus à partir les deux grilles d'observation	81
3.1. Synthèse des résultats	81
Conclusion partielle	84
Conclusion générale	85
Bibliographie	89
Liste des annexes	95

# **Introduction générale**

## Introduction générale

---

L'enseignement et apprentissage d'une langue étrangère, notamment le FLE, sont souvent confrontés à des défis majeurs, et plus précisément en vocabulaire. Cette compétence est considérée comme l'un des piliers de l'acquisition de la langue. Ainsi, David J (2000, p131.) souligne que la maîtrise du vocabulaire représente l'une des pierres angulaires de l'acquisition du langage, que ce soit en termes de compréhension ou de production, que ce soit à l'oral ou à l'écrit.

Diverses stratégies ont été explorées pour enrichir le vocabulaire des apprenants en langue comme l'ont démontré les travaux de recherche menés par **Eldoif.A(2011)**, **AbdElaal.F.A (2018)**.

Par ailleurs, l'intégration des nouvelles technologies et l'adoption de l'approche par les compétences (désormais APC) ont aussi émergé comme stratégies prometteuses pour développer et améliorer l'enseignement du FLE et stimuler et faciliter l'apprentissage du vocabulaire.

Dans cette optique, les travaux de la gamification ont suscité un intérêt croissant dans le domaine de l'éducation, offrant une approche novatrice et dynamique pour résoudre les difficultés liées à l'acquisition du vocabulaire en FLE. La gamification consiste à intégrer des éléments de jeu dans des contextes d'apprentissage, créant ainsi des expériences motivantes et interactives pour les apprenants. Cette approche repose sur l'utilisation de mécanismes de jeu tels que les récompenses, les défis, les niveaux et les classements pour encourager l'engagement et la participation des apprenants. Selon Simões, Redondo et Vilas (2013), l'incorporation de la gamification dans l'éducation suscite un plus grand engagement de la part des élèves. En intégrant des éléments ludiques aux contenus scolaires, cette approche rend les activités plus intéressantes et captivantes.

Les jeux peuvent constituer un moyen enrichissant pour l'apprentissage, permettant ainsi aux apprenants de développer des compétences essentielles en favorisant leur créativité, leur motivation et leurs interactions sociales. Cette perspective est partagée par Cattoni et al. (2019), qui mettent en avant le rôle des jeux dans le développement des apprenants. Ces caractéristiques correspondent parfaitement aux objectifs de la gamification, qui vise à transformer les activités d'apprentissage en expériences ludiques et motivantes. De même, la gamification peut offrir aux apprenants une expérience immersive et captivante, propice au développement de leurs compétences linguistiques, notamment en français langue étrangère.

## **Introduction générale**

---

Notre mémoire, intitulé «Gamification : un levier stratégique et innovant pour développer et augmenter le vocabulaire des apprenants du cycle moyen en FLE» s'inscrit dans le domaine de la didactique du lexique. Il a pour vocation de mettre en lumière l'influence de la gamification sur l'apprentissage du vocabulaire des élèves de 3<sup>ème</sup> A.M.

Certes, plusieurs recherches ont exploré les implications de la gamification dans différents cadres. Des études telles que celles conduites par **Páez-Quinde (2021)**, **Fu et Yu (2006)**, ainsi que **Lam (2013)**, ont examiné les effets de cette approche sur l'engagement et la motivation des apprenants. Leur consensus souligne l'efficacité de l'intégration d'éléments ludiques dans les activités éducatives pour susciter un intérêt accru et une participation plus active des élèves.

En complément, d'autres études ont exploré les effets de la gamification dans divers cycles éducatifs. Par exemple, les travaux du **Dr. Refai M. (2023)** se sont concentrés sur l'application de la gamification dans le cycle secondaire (pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE et le plaisir d'apprendre), tandis que l'étude menée par **Yahia C. (2021)** s'est penchée sur son impact dans le cycle primaire ((pour développer les compétences de l'interaction orale). De plus, des recherches ont également examiné son utilisation dans le cycle moyen (**CHEDALA. A, CHEKIMA .N, MESBAHL.R 2023**) qui ont pour (Gamifier l'apprentissage de la grammaire). Ainsi, étant donné que ce thème a captivé l'attention de nombreux chercheurs, nous avons décidé de travailler là-dessus, surtout avec l'intégration des nouvelles technologies de l'information et de la communication dans l'enseignement en Algérie et l'adoption de l'APC depuis la rentrée scolaire 2003/2004.

Partant du principe que le vocabulaire est considéré comme la base et la compétence essentielle et transversale pour la maîtrise d'une langue, notre motivation du choix de ce sujet découle de notre désir d'aider les élèves qui souffrent du manque de vocabulaire pour s'exprimer aisément. En effet, notre intérêt est de vérifier si les approches innovantes, notamment la gamification, sont susceptibles de rendre cet apprentissage plus attractif et efficace.

Cela dit, notre problématique de la recherche s'énonce comme suit :

- **À quel point la gamification contribue-t-elle au développement du vocabulaire chez les élèves de la 3<sup>ème</sup> année moyenne en classe du FLE?**

De cette question principale, nous formulons deux questions secondaires :

## Introduction générale

---

- Comment la stratégie de gamification peut-elle être mise en œuvre pour amener élèves de 3<sup>ème</sup> année moyenne à enrichir leur vocabulaire en FLE ?
- Est-ce que l'intégration des jeux numériques dans l'apprentissage du vocabulaire peut réellement augmenter l'engagement et la motivation des élèves ?

Vis-à-vis de la problématique qu'on vient d'évoquer, notre hypothèse centrale se prononce comme suit :

- La gamification pourrait être considérée comme une stratégie efficace qui aide les élèves à améliorer et enrichir leur vocabulaire en FLE.

De même, cette hypothèse principale débouche sur deux sous-hypothèses :

- La stratégie de gamification serait avantageuse si l'enseignant incite ses apprenants à être créatifs, collaboratifs et l'autonomes ;
- La gamification serait une source de motivation pour l'apprenant.

Notre recherche a pour objectifs de :

- Examiner l'impact de la gamification en tant que stratégie innovante et motivante sur le développement du vocabulaire des apprenants du cycle moyen en FLE ;
- Explorer ses limites et proposer de nouvelles pistes qui facilitent et améliore sa mise en pratique.

Pour répondre à la problématique énoncée précédemment, nous avons procédé par une enquête par questionnaire, destiné aux enseignants de français du cycle moyen de la wilaya de Khenchela, afin de mettre en exergue les représentations qu'ils se font de la gamification. En complément, nous avons mené une expérimentation portant sur une observation participante au sein d'une classe de 3<sup>ème</sup> A.M. afin de décrire et d'analyser la pratique enseignante en ce qui concerne la mise en œuvre de cette stratégie novatrice.

Pour analyser les données recueillies, nous avons adopté une double approche quantitative et qualitative qui s'articule sur trois démarches complémentaires : descriptive, analytique et comparative.

Notre travail est organisé en deux grandes parties : une partie théorique qui présente la revue de la littérature de notre thématique. Celle-ci est scindée en deux chapitres. Le premier chapitre, intitulé « **l'enseignement/ apprentissage du vocabulaire en classe de FLE** », se concentre sur les défis spécifiques liés à l'enseignement et apprentissage du vocabulaire en

## Introduction générale

---

classe de FLE. Il examine les différentes approches pédagogiques utilisées pour l'enseigner le et identifie les stratégies efficaces pour favoriser son acquisition et sa rétention.

Le deuxième chapitre, intitulé «**La gamification : une stratégie innovante en classe de FLE**» ce chapitre explore les différents aspects de la gamification en tant que stratégie novatrice dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE). Il examine les principes de base de la gamification et son potentiel pour motiver les apprenants et améliorer leur engagement dans le processus d'apprentissage.

Pour ce qui est de la partie pratique, celle-ci est aussi subdivisée en deux chapitres :

**-Le premier chapitre** est consacré à la description de la méthodologie de recherche adoptée, partant du recueil des données et clôturant par les outils d'investigation.

**-Le deuxième chapitre** est consacré à l'analyse et l'interprétation des résultats obtenus. Dans ce chapitre, les résultats du questionnaire et de l'expérimentation sont analysés et interprétés en vue de déterminer dans quelle mesure la gamification contribue au développement du vocabulaire des apprenants.

La conclusion de notre mémoire consistera à vérifier si les hypothèses émises au début sont validées ou réfutées. Nous tenterons également de proposer des recommandations et de nouvelles perspectives de la recherche

# **Partie théorique**

# **Chapitre I :**

**L'enseignement /apprentissage du  
vocabulaire en classe de FLE**

## Introduction partielle

L'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire occupent une place centrale dans l'acquisition d'une langue étrangère. La maîtrise du vocabulaire revêt une importance particulière, car elle permet aux apprenants de communiquer de manière efficace et de comprendre les nuances subtiles de la langue française.

Ce chapitre se propose d'explorer en profondeur les différentes dimensions du vocabulaire, depuis sa définition et sa classification jusqu'à son acquisition et défis rencontrés par les apprenants.

### 1. Distinction entre vocabulaire et lexique

Dans le Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde (2003, p.155), le lexique « désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social ou d'un individu ».

Cette citation met en lumière l'importance du lexique comme composante essentielle du vocabulaire d'une langue.

Selon Lingani, O. (2019), le vocabulaire présent dans un texte ne représente qu'un échantillon du lexique total du locuteur. Le lexique constitue une réalité linguistique à laquelle on ne peut accéder qu'en ayant connaissance d'un vocabulaire spécifique qui reflète les réalités du discours.

En effet, le lexique est bien plus vaste et varié que ce qui est utilisé dans un texte spécifique. Pour accéder pleinement à la richesse du lexique d'un locuteur, il est nécessaire d'avoir une connaissance étendue de la langue dans divers contextes et situations linguistiques. Cette perspective met en évidence l'importance de l'apprentissage continu et de l'exploration active du lexique pour une maîtrise complète d'une langue.

Donc, la différence entre le lexique et le vocabulaire réside dans leur portée et leur représentation. Le lexique englobe l'ensemble des unités lexicales d'une langue, qu'elles soient utilisées ou non dans un contexte spécifique, comme défini dans la citation du Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. En revanche, le vocabulaire se réfère aux mots et expressions spécifiques utilisés dans un texte ou une situation donnée, comme le souligne la citation de Lingani, O. Ainsi, le lexique est plus large et global, tandis que le vocabulaire est plus restreint et contextuel.

## 2. Qu'est-ce que le vocabulaire ?

Dans le Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde (2003, p.155), le terme Vocabulaire apparaît en français en 1487 et vient du latin *vocabularium*, terme fabriqué à partir du substantif *vocabulum*, qui signifiait « dénomination, nom d'une chose, mot ». Quant au mot *lexique*, il apparaît en français en 1583 sous la forme *lexicon* : c'est un emprunt au grec *lexikon* (biblion), « livre de mots » (*lexikos* étant un adjectif dérivé de *lexis*, « mot »)

Ces informations historiques sur l'origine des termes « vocabulaire » et « lexique » illustrent non seulement leur évolution linguistique, mais également les nuances subtiles de leurs significations. « Vocabulaire », dérivé du latin « *vocabularium* », met l'accent sur la fonction des mots en tant que dénominations ou noms des choses, soulignant ainsi leur utilisation dans la communication. D'autre part, « lexique », emprunté au grec « *lexikon* », évoque davantage l'idée d'un recueil ou d'un livre de mots, mettant en avant la dimension systématique et organisée du langage. Cette distinction subtile reflète la complexité de la langue et l'importance de son étude à travers l'histoire.

## 3. Les types du vocabulaire

Selon Nation (2001), on peut diviser le vocabulaire en deux types :

**3.1 Vocabulaire réceptif :** se réfère à la capacité de percevoir la forme d'un mot en l'écoutant ou en le lisant, et de récupérer son sens.

**3.2 Vocabulaire productif :** fait référence aux mots que les apprenants sont capables de produire dans un contexte approprié, correspondant au sens souhaité par l'orateur ou l'écrivain.

## 4. Le Chemin Tri séquentiel vers la Maîtrise du Vocabulaire en FLE :

Courtillon, J. (1989) propose une démarche structurée en trois étapes pour l'apprentissage du vocabulaire en langue étrangère.

**4.1. Acquisition lexicale naturelle :** Cette étape est facilitée par des tâches de production personnellement impliquant que les apprenants réalisent en petits groupes, en s'appuyant sur leurs connaissances, avec ou sans l'aide de l'enseignant, et en utilisant des dictionnaires si nécessaire.

**4.2. Acquisition de la compétence à donner des équivalences de sens :** Cette étape peut débiter dès lors que les apprenants possèdent une compétence de communication.

**4.3. Acquisition de la compétence à rapprocher des termes du vocabulaire pour les comparer :** Pour cette étape, elle est destinée à un nombre restreint d'apprenants motivés désireux d'améliorer leurs compétences en vocabulaire.

L'apprentissage du vocabulaire peut être structuré en trois niveaux distincts. Au niveau débutant, l'accent est mis sur les mots essentiels et les expressions de base nécessaires à la communication quotidienne. En progressant vers le niveau intermédiaire, les apprenants se familiarisent avec des termes plus spécifiques et des expressions idiomatiques, élargissant ainsi leur répertoire linguistique. Enfin, au niveau avancé, l'objectif est d'approfondir la connaissance du vocabulaire dans des contextes plus spécialisés et académiques, permettant aux apprenants d'explorer des concepts plus complexes.

La démarche proposée par Courtillon, J. (1989) pour l'apprentissage du vocabulaire en langue étrangère offre une approche structurée. Elle est considérée comme un guide précieux pour les apprenants, en l'aidant à développer de manière efficace leurs compétences lexicales lorsqu'ils acquièrent une nouvelle langue.

Certes, cette approche paraît bénéfique dans la mesure où elle facilite l'acquisition du vocabulaire, toutefois il ne faut pas perdre de vue plusieurs facteurs qui influent sur le processus de son apprentissage du vocabulaire. Comprendre l'impact de ces éléments permet de mieux appréhender les mécanismes sous-jacents à l'acquisition du vocabulaire dans un contexte d'enseignement et d'apprentissage du FLE.

## **5. Les facteurs qui influent sur le processus d'apprentissage du vocabulaire**

Gonzalez (2013) révèle certains éléments qui exercent une influence sur le processus d'acquisition du vocabulaire : le style d'apprentissage, le rôle de l'enseignant et les activités de la classe.

**5.1. Les styles d'apprentissage :** Permettre aux apprenants d'apprendre des mots de manière efficace et efficiente en dehors de la salle de classe implique de leur enseigner des stratégies d'apprentissage du vocabulaire, Les apprenants peuvent être classés en différents styles, chacun ayant ses forces et ses faiblesses En comprenant et en adaptant les stratégies d'apprentissage du vocabulaire à ces différents styles, les apprenants peuvent améliorer significativement leur acquisition de nouveaux mots.

**5.2. Le rôle de l'enseignant :** L'interaction entre l'enseignant et l'apprenant joue un rôle crucial dans le processus d'acquisition du vocabulaire, permettant ainsi la construction des connaissances. Cette construction n'est pas uniquement l'œuvre des apprenants ; le rôle de l'enseignant est également dynamique. En effet, l'enseignant prépare des activités qu'il juge appropriées et évalue leur efficacité. L'interaction en classe constitue un outil d'enseignement et d'apprentissage favorisant l'acquisition du vocabulaire.

**5.3. Les activités de la classe :** La lecture, l'entraînement continu et les outils technologiques figurent parmi les moyens efficaces pour apprendre le vocabulaire. Les ressources hypermédias sont particulièrement motivantes pour les apprenants et favorisent l'acquisition du vocabulaire. De plus, il incombe à l'enseignant de promouvoir la capacité d'apprentissage autonome de l'élève en concevant des activités stimulantes, en créant un environnement positif propice à l'apprentissage et en suscitant chez les apprenants la motivation et le désir d'apprendre (Haddad, R. H., 2016)

En résumé, la compréhension des facteurs influençant l'apprentissage du vocabulaire met en évidence l'importance du style d'apprentissage, du rôle de l'enseignant et des activités de la classe. Les styles d'apprentissage individuels, tels que l'approche intuitive-réflexive ou méthodique-pragmatique, ont un impact sur la manière dont les apprenants assimilent et retiennent le vocabulaire. Le rôle de l'enseignant est crucial dans la création d'un environnement d'apprentissage propice. Les activités en classe, telles que la lecture, l'entraînement continu et l'utilisation des outils technologiques, jouent également un rôle essentiel dans le renforcement du vocabulaire. En encourageant l'apprentissage autonome et en fournissant des stratégies efficaces, les enseignants favorisent une acquisition durable du vocabulaire chez les apprenants.

## **6. Les Difficultés des apprenants en vocabulaire**

Cette section examine les difficultés rencontrées par les apprenants en matière de vocabulaire, en mettant en lumière les obstacles fréquents.

Le travail de recherche de Birady, A, (2020), sur les obstacles rencontrés par les élèves dans l'apprentissage du vocabulaire en FLE, met l'accent sur plusieurs défis qui peuvent entraver le processus d'acquisition lexicale. Cette analyse approfondie recense les difficultés courantes telles que :

**6.1. Manque de pratique régulière :** Le manque de pratique régulière constitue un obstacle fréquent dans l'apprentissage du vocabulaire. Les apprenants qui n'allouent pas suffisamment de temps à la pratique des nouveaux mots risquent de les oublier rapidement.

**6.2. Absence de stratégies d'apprentissage efficaces :** L'absence de stratégies d'apprentissage efficaces peut également constituer un obstacle à l'acquisition du vocabulaire. Certains apprenants ne savent pas comment aborder l'apprentissage des nouveaux mots et utilisent des méthodes inefficaces.

**6.3. Difficulté à mémoriser les mots :** La difficulté à mémoriser les nouveaux mots est un défi courant pour de nombreux apprenants en vocabulaire. Les mots peuvent sembler abstraits ou sans lien avec leur expérience quotidienne, ce qui rend leur mémorisation plus difficile.

## **7. Le plaisir d'apprendre et ses composantes**

Dewaele et McIntyre (2016) démontrent que le plaisir d'apprendre une langue étrangère ne se limite pas à une simple satisfaction momentanée, mais qu'il englobe plutôt une expérience émotionnelle complexe.

Dans l'étude menée par Pekrun et al. (2007), les émotions liées aux résultats de l'apprentissage comprennent la joie et la fierté ressenties par les apprenants lorsqu'ils atteignent leurs objectifs scolaires.

Cette étude explore le rôle crucial des émotions dans le processus d'apprentissage, en mettant en évidence une gamme d'émotions liées aux résultats et aux activités d'apprentissage.

Le plaisir d'apprendre est une expérience complexe qui transcende les simples notions d'acquisition de connaissances. En effet, selon des études récentes telles que celles menées par Dewaele et al. (2014), Hagenauer et Hascher (2014), Mierzwa (2019), Pekrun et al. (2007), et Villavicencio et Bernardo (2012), il s'avère une notion multidimensionnelle, comprenant cinq composantes fondamentales : affective, cognitive, motivationnelle, expressive et physiologique.

**7.1. La composante affective du plaisir :** La composante affective du plaisir dans l'apprentissage d'une langue étrangère se réfère aux émotions ressenties, en particulier à la joie et à l'excitation. Le plaisir peut être décrit comme le sentiment d'excitation qui émerge

lorsque l'on s'engage dans une nouvelle tâche complexe et stimulante, suscitant ainsi la curiosité.

**7.2. La composante motivationnelle du plaisir :** Elle se réfère à la volonté des apprenants de prolonger dans cette expérience positive en les motivant, à la fois de manière interne et externe, à affronter les défis futurs de l'apprentissage.

**7.3. Les composantes physiologique et expressive :** Ces composantes du plaisir représentent la réaction corporelle à cette expérience émotionnelle positive.

Ainsi, selon Webb (2019), pour apprendre efficacement le vocabulaire d'une langue étrangère, les apprenants doivent s'engager dans des activités d'apprentissage en dehors de la salle de classe. Cette déclaration met en évidence l'importance des activités d'apprentissage en dehors de la salle de classe pour l'acquisition du vocabulaire d'une langue étrangère. En explorant des sources variées telles que la télévision, les films, les podcasts et les chansons, les apprenants peuvent renforcer leur compréhension et leur utilisation de la langue.

## **Conclusion partielle**

Tout au long de ce chapitre, nous avons vu que l'utilisation de diverses méthodes et stratégies peut contribuer à enrichir l'enseignement du vocabulaire en classe de FLE. Ces approches permettent de rendre son apprentissage plus dynamique, plus interactif et plus significatif pour les apprenants.

Nous avons également souligné les défis auxquels sont confrontés les enseignants et les apprenants, notamment l'hétérogénéité des apprenants, leurs styles et contextes d'apprentissage.

En intégrant les connaissances et les stratégies présentées dans ce chapitre, les enseignants peuvent optimiser leur enseignement du vocabulaire et les apprenants peuvent améliorer leur acquisition de cette compétence linguistique.

## **Chapitre II**

### **La gamification : une stratégie innovante en classe du FLE**

## Introduction partielle

Dans l'enseignement/apprentissage du FLE, l'intégration des Technologies de l'Information et de la Communication a ouvert de nouvelles voies pédagogiques passionnantes. La combinaison de la gamification avec les TICES constitue une approche particulièrement prometteuse pour dynamiser les cours du FLE et stimuler l'engagement des apprenants.

Dans ce chapitre, nous explorerons l'application de la gamification en classe de FLE, en mettant en lumière son évolution, sa définition, ainsi que ses avantages en tant que source de motivation pour les apprenants. Nous examinerons également comment la gamification peut être utilisée de manière spécifique pour enrichir le vocabulaire des apprenants en FLE, tout en détaillant les étapes essentielles de son intégration dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

### 1. L'intégration des TICE dans l'enseignement/apprentissage du FLE

L'usage des technologies de l'information et de la communication (désormais TIC) demeure diversifié, du fait que les nouvelles technologies constituent un éventail d'instruments et d'outils très variés. La relation entre la langue et l'informatique a été établie dès les débuts de cette dernière, vers les années 1950, et cette relation a contribué à un certain développement des technologies.

MANGENOT, F., LOUVEAU, I. (2006) offrent une interprétation détaillée de cette connexion importante. Ils identifient deux éléments qui la sous-tendent, l'un de nature sociologique et l'autre de nature didactique :

L'apprentissage des langues vivantes est l'un des domaines auquel on a le plus – et le plus tôt – cherché à appliquer l'outil informatique. Cela s'explique sans doute à la fois par la croissance exponentielle de la demande sociale d'apprentissage des langues et par une certaine tradition d'autodidaxie dans ce domaine ; une autre raison moins positive pourrait être que la vision de l'apprentissage des langues, jusque vers la fin des années soixante-dix, était très béhavioriste et s'accommodait donc bien des applications de type «drill and practice» (exercices structuraux) que l'on réalisait au début de l'informatique éducative.

Ce passage met en lumière l'essor précoce de l'utilisation de l'informatique dans l'apprentissage des langues, attribuable à la demande croissante et à la tradition d'autodidaxie dans ce domaine.

L'ordinateur s'est avéré être un précieux allié dans le domaine de l'apprentissage, une tendance qui perdure jusqu'à aujourd'hui, particulièrement dans les pays émergents. Comme le souligne Legros, cet usage reste, selon Legros, le plus important pour l'apprentissage d'une langue. Trois autres usages se distinguent dans sa classification : l'usage libre de l'ordinateur, sans contenu didactique prédéfini, où l'utilisateur doit programmer son propre enseignement (comme c'est le cas avec les logiciels de Microsoft Office) ; l'utilisation de logiciels moins spécifiques mais avec une fonction didactique et pédagogique claire, tels que les jeux à fort contenu linguistique ou les jeux de scrabble. Enfin, l'usage de :

*« Enfin, l'usage de produits grands publics, en ligne et hors ligne, livres électroniques, cédéroms et sites culturels ou scientifiques, sites proposant des textes littéraires numérisés ».*  
(Legros et Crinon 2002)

Ces divers exemples démontrent clairement l'interaction entre la technologie et l'apprentissage en général.

## 2. L'importance des TICS dans l'enseignement / apprentissage du FLE

L'intégration des TICE dans l'enseignement/apprentissage du FLE revêt une importance cruciale. Les outils numériques offrent de nombreux avantages aux enseignants et aux apprenants.

D'après Lebrun (2002, p 60), les technologies de l'information et de la communication pour l'éducation (TICE) offrent des outils innovants à la relation pédagogique. Elles ne se limitent pas uniquement à la diffusion des connaissances, mais permettent également d'explorer les stratégies d'apprentissage favorisant le développement des compétences.

Selon POELLHUBER (2001, 95) l'objectif des TICS est de rendre les apprenants plus actifs et de les engager dans la construction collaborative de leurs compétences. Pour de nombreux éducateurs, l'intégration des technologies de l'information et de la communication est considérée comme un outil efficace dans la lutte contre l'échec scolaire.

Jean-Paul Narcy-Combes, (2005, p78) a souligné à plusieurs reprises les nombreuses capacités des technologies de l'information et de la communication (TIC). Celles-ci incluent notamment :

- Elles facilitent l'individualisation de l'apprentissage tout en évitant l'isolement.

- De plus, c'est dans les activités où l'apprenant exprime sa créativité qu'il peut évaluer ses véritables besoins linguistiques.
- L'utilisation des supports TIC permet un travail instantané, favorisant l'acquisition d'automatismes. Parallèlement, elle encourage la synchronisation et permet une gestion plus individualisée du temps.

Dans leur travail de recherches, Sahed et Radjough (2022, p.21) examinent de près l'apport des Technologies de l'Information et de la Communication dans l'Enseignement. Ils mettent en évidence l'influence positive des TICE sur le domaine de l'éducation.

### **2.1. Pour les enseignants**

- Les TICE servent de support à la création d'activités variées et interactives, favorisant ainsi l'engagement des apprenants ;
- Grâce à l'utilisation des TICE, l'enseignant peut rapidement identifier les lacunes ou les difficultés spécifiques d'un apprenant, ce qui lui permet de proposer des remédiations adaptées et une progression personnalisée dans l'apprentissage ;
- Les TICE transforment le rôle traditionnel de l'enseignant en classe, car ils permettent aux élèves d'accéder à une multitude de ressources et de connaissances en dehors de l'enseignant.

### **2.2. Pour les apprenants**

- Les TICE injectent de la dynamique dans le processus d'apprentissage en offrant des éléments ludiques, une interactivité accrue et même parfois des aspects compétitifs, stimulant ainsi l'engagement des apprenants ;
- Elles permettent une personnalisation des parcours d'apprentissage, adaptant les rythmes et les contenus aux besoins individuels de chaque apprenant ;
- Les TICE donnent un accès libre et instantané à une multitude de ressources et de connaissances, encourageant une approche exploratoire de l'apprentissage.

## **3. Evolution de la gamification**

Deux périodes ont caractérisé l'évolution de la gamification :

**3.1. L'émergence dans les années 1980 et 1990 :** La gamification moderne a été inaugurée en 1978 par Richard Bartle avec la création du jeu MUD1. Les débuts des années 1980 ont vu l'émergence des premiers programmes de fidélité des compagnies aériennes, qui

récompensaient les clients avec des points échangeables contre des vols gratuits ou d'autres avantages. Ces programmes ont posé les bases de la gamification en intégrant les principes des jeux traditionnels dans l'expérience client.

Les générations suivantes, fortement influencées par la culture du jeu, ont joué un rôle majeur dans le développement de la gamification.

**3.2. L'avènement de la gamification dans les années 2000 :** Dans les années 2000, l'émergence du web social et ouvert a créé un potentiel considérable pour la gamification. C'est en 2002 que le terme et le concept auraient été inventés et utilisés pour la première fois par Nick Pelling, programmeur et écrivain britannique. Par la suite, grâce au travail des concepteurs et créateurs de jeux américains Jane McGonigal et Jesse Schell, le concept a pris une dimension mondiale.

Yu-kai Chou , également considéré comme l'un des premiers pionniers de la gamification, est un entrepreneur et auteur américain d'origine taïwanaise qui a commencé ses recherches sur la gamification dès 2003. Il a grandement contribué au développement et à la mondialisation de ce concept. Yu-kai Chou a notamment développé et publié, un modèle permettant d'identifier les différents leviers motivationnels sur lesquels on peut s'appuyer pour rendre n'importe quel service ou expérience plus ludique, et en augmentant la motivation et l'engagement des apprenants. Son travail est devenu une référence dans le domaine, et a été traduit dans plus de 16 langues en l'espace d'un an seulement.

Le mot "gamification" s'est popularisé aux alentours de 2010 pour désigner l'utilisation des mécaniques de jeux dans des domaines sans lien direct avec les jeux. Cela a donné naissance à un véritable phénomène, qui a été célébré lors d'un premier salon annuel à San Francisco en 2011. Par la suite, le potentiel de la gamification dans de nombreux domaines a été reconnu, transformant les habitudes des consommateurs et utilisateurs grâce au côté addictif du jeu.

Au fil des années, la gamification est devenue un sujet incontournable lors de conférences, de séminaires et de salons internationaux. Aujourd'hui, le jeu occupe une place considérable dans nos sociétés et notre quotidien, avec presque toutes les applications mobiles dotées de systèmes de gamification, utilisés aussi bien dans l'apprentissage que dans tous les aspects de notre vie sociale.

Selon S. Haydée :

Depuis 2010, le mot « gamification » est dans le vent. Né à la croisée des jeux vidéo et du marketing, ce néologisme désigne aujourd'hui l'élargissement du paradigme ludique à des domaines dont il est censé être habituellement exclu : travail, santé, éducation... En tant que tel, il ouvre d'intéressantes perspectives de réflexion sur la place et la fonction de la notion de jeu dans la société actuelle. (2013 : 01)

Cette citation met en lumière l'émergence et la diffusion rapide du concept de « gamification » depuis 2010. Elle souligne comment ce terme, initialement associé aux jeux vidéo et au marketing, s'étend désormais à des secteurs variés tels que le travail, la santé et l'éducation.

#### **4. La Gamification : Une approche transversale à travers divers domaines**

Y. Kasbi (2012 :106-110) illustre de manière convaincante l'application de la gamification dans divers domaines :

**4.1. Dans le domaine d'économie :** Certaines entreprises intègrent des quiz gamifiés dans leur processus de recrutement, demandant aux participants de répondre à un questionnaire en 60 minutes pour démontrer leurs compétences, plutôt que de se référer uniquement à leur CV potentiellement trompeur.

**4.2. Dans le domaine de la santé :** Un exemple réussi de gamification dans le domaine de la santé est celui de Vitality avec GlowCaps. GlowCaps aide les gens à prendre leurs médicaments à temps, car beaucoup de personnes oublient ou négligent leur traitement. Lorsque les patients oublient de prendre leurs médicaments, GlowCaps envoie une alerte lumineuse et sonore à leur boîte mail.

**4.3. Dans le domaine de l'éducation :** Dans le contexte éducatif, certaines approches de gamification commencent à donner des résultats positifs. Par exemple, le professeur d'histoire-géographie Jean-Mark Kiener utilise Google Earth pour organiser des chasses au trésor thématiques.

Cette diversité d'applications met en évidence la polyvalence et le potentiel de la gamification pour améliorer l'engagement, la motivation et les résultats dans des domaines aussi variés que l'apprentissage, la productivité au travail et le bien-être personnel.

## 5. Qu'est-ce que la gamification ?

En raison de sa complexité et de sa nouveauté, la gamification a été définie de diverses manières par différents auteurs et experts. Nous commençons par citer quelques définitions afin de mieux appréhender le concept en question :

La gamification, ou ludification, consiste à intégrer des éléments de jeu dans des contextes non ludiques. Cette approche, originaire du domaine informatique et des jeux sérieux, permet d'extraire des principes de conception efficaces pour les activités éducatives. En utilisant la gamification, on peut créer des activités captivantes qui répondent aux besoins sous-jacents de développement de la motivation intrinsèque. Elle se caractérise par divers éléments tels que les règles, les contenus, l'esthétique et les mécaniques, qui, lorsqu'ils sont appliqués aux activités éducatives, améliorent l'expérience de l'utilisateur et favorisent l'apprentissage par le plaisir et la satisfaction. (Cattoni et al., 2019)

La notion de "gamification" est née dans l'industrie des médias numériques. Bien que sa première utilisation documentée remonte à 2008, le terme n'a véritablement gagné en popularité qu'à partir de la seconde moitié de 2010. Malgré l'émergence d'autres termes parallèles comme les "jeux de productivité", le "divertissement de surveillance", le "design ludique", les "jeux comportementaux", la "couche de jeu" ou les "jeux appliqués", la "gamification" s'est imposée comme un terme couramment utilisé et institutionnalisé. (Deterding et al., 2011).

Y. Kasbi (2012:105) définit le concept de la gamification en disant :

On appelle gamification, la ludification ou jouabilité. C'est le fait de pouvoir transposer les mécanismes du jeu dans des concepts, des mécanismes et des techniques en rendant une matière sérieuse jouable, ludique. User des éléments d'un jeu dans des systèmes qui ne sont pas des jeux à l'origine. Son but consiste à susciter l'intérêt sur des choses qui, d'ordinaire, ne nous attirent pas ou peu.

La gamification, comme décrite par Y. Kasbi, offre une perspective novatrice pour rendre les sujets sérieux, plus attrayants et engageants en utilisant les mécanismes du jeu.

Dans le contexte des travaux de S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled et L. Nacke (2011), la gamification : «est l'application des éléments du jeu dans des contextes non liés au jeu. » (cité par Tantawi, 2021 :122).

D'après ces trois auteurs, la gamification consiste en l'application des éléments du jeu dans des domaines qui ne sont pas intrinsèquement ludiques.

Legaki et al. (2020), de leur part, enrichissent cette définition en mettant en évidence deux approches distinctes de la gamification. D'un côté, la conception de jeux sociaux se concentre sur la compétition et la collaboration entre les joueurs. De l'autre côté, la conception de jeux orientée vers les réalisations et les défis met l'accent sur la progression individuelle, la résolution d'obstacles et l'obtention de récompenses pour développer un sentiment de compétence.

Selon ces définitions, on peut dire que la gamification est une approche qui transforme des activités sérieuses en expériences ludiques en intégrant des éléments de jeu dans des contextes non ludiques.

## 6. Outils de la gamification

De nombreux outils ont adopté la gamification afin d'améliorer l'expérience d'apprentissage en la rendant plus immersive et engageante. Freeman (2021) recense quelques exemples pertinents :

- **Kahoot!** : Une plateforme de quiz interactive où les enseignants peuvent créer des quiz ludiques pour évaluer les connaissances des élèves
- **Duolingo** : est une application gratuite de gamification linguistique en ligne proposant plus de 94 cours de langue. Elle compte plus de 500 millions d'utilisateurs dans le monde.
- **Arcademics** : Propose des jeux éducatifs multi-joueurs, notamment des jeux de mathématiques gratuits, des jeux d'arts du langage gratuits et bien plus encore, destinés aux apprenants de la maternelle à la 8<sup>e</sup> année.
- **BookWidgets** : Est un logiciel de gamification conçu pour les éducateurs, y compris les enseignants du primaire, du collège et du lycée, les professeurs d'université et les formateurs professionnels. Il propose plus de 40 modèles d'exercices numériques qui peuvent être utilisés sur les smartphones, les tablettes ou les ordinateurs.
- **ClassDojo** : Est une application qui permet de connecter les enseignants avec les apprenants et les parents, principalement destinée aux jeunes enfants en âge d'aller à l'école primaire.
- **Course Hero** : vise à combler le fossé entre l'université et le lieu de travail en offrant des outils simples de création de cours.
- **Edmodo** : Est une application gratuite qui fonctionne comme un réseau social dédié à l'éducation. Elle offre des outils permettant aux enseignants et aux utilisateurs d'envoyer

des messages, de partager du matériel pédagogique et de rendre l'apprentissage accessible partout.

- **Genially** : Est une plateforme qui permet de gamifier les présentations en les rendant interactives et ludiques.
- **Wordwall** : est une plateforme qui permet aux enseignants de créer facilement des activités pour leur classe.

## 7. Les Etapes d'intégration de la gamification en classe

Pour réussir l'intégration de la gamification en classe de manière efficace, il est essentiel de suivre un processus structuré. Dans cette optique, Tantaoui Y. (2021 :124-125) propose une série d'étapes permettant aux enseignants de la mettre en œuvre dans leur salle de classe de manière progressive et réfléchie.

**7.1. Déterminer les caractéristiques des apprenants** : Avant d'implémenter de nouvelles méthodes d'enseignement, il est crucial d'analyser les caractéristiques des élèves afin d'évaluer la pertinence des nouveaux outils et technologies.

**7.2. Définir les objectifs d'apprentissage** : Il est essentiel que les enseignants définissent clairement les objectifs d'apprentissage à atteindre. Sans cela, les activités, y compris celles impliquant la gamification, risquent de paraître dépourvues de signification.

**7.3. Créer des activités pédagogiques pour la gamification** : Les activités doivent être conçues conformément aux objectifs d'apprentissage.

**7.4. Proposer des activités répétables** : L'enseignant doit concevoir des activités qui permettent aux élèves de progresser à leur propre rythme, en offrant la possibilité de répéter l'activité en cas d'échec.

**7.5. Assurer la faisabilité** : Il est primordial que les activités d'apprentissage soient réalisables et adaptées au niveau de compétence des élèves.

**7.6. Augmenter le niveau de difficulté** : Chaque tâche suivante devrait être graduellement plus complexe, encourageant ainsi les élèves à fournir davantage d'efforts et à mettre en pratique leurs connaissances nouvellement acquises.

## 8. Les Mécanismes de la gamification

Les recherches récentes menées par Da Rocha Seixas et al. (2016b), Maican et al. (2016) et Robson et al. (2016) mettent en lumière l'importance des mécanismes du jeu dans l'implémentation efficace de la gamification. Ces mécanismes, directement hérités de la conception de jeux, constituent les fondations sur lesquelles repose toute expérience gamifiée.

L'étude de M. Bofala (2022 : 75) souligne l'importance cruciale des mécanismes de jeu dans le contexte de la gamification, ces mécanismes sont conçus pour aider les utilisateurs à progresser et à rester motivés, parmi lesquels, nous citons :

- **Points** : L'accumulation de points revêt une importance cruciale, que ces points soient partagés entre les joueurs ou entre le concepteur et le joueur.
- **Badges** : Les badges ont été largement adoptés comme modèle de gamification et comme mécanisme de jeu clé dans des applications populaires telles que Foursquare. Des études industrielles ont démontré que l'ajout de badges aux jeux a entraîné une meilleure réception et une augmentation des revenus.
- **Niveaux** : Dans de nombreux jeux, les niveaux représentent une progression, bien que leur rôle ne soit pas aussi exclusif qu'auparavant. Les niveaux sont souvent déterminés par des seuils de points, ce qui signifie que lorsque les utilisateurs atteignent des quantités spécifiques de points, leur niveau est augmenté.
- **Classement** : Le classement permet aux apprenants de se comparer à leurs camarades et de se situer en fonction de leurs performances. Cela peut être un élément motivant en encourageant la compétition amicale et en montrant la progression individuelle par rapport aux autres.
- **Récompense** : Dans de nombreuses théories, les récompenses sont régulièrement évoquées comme un moyen de motivation. Ces récompenses peuvent prendre diverses formes telles que de l'argent, un sentiment d'accomplissement, la satisfaction des besoins, des cadeaux, et bien d'autres encore.

## 9. La gamification une source de motivation chez les apprenants

Les travaux de J. Simões, R. Redondo et A. Vilas (2013) montrent que : « *l'application de la gamification dans l'éducation favorise l'implication des apprenants en rendant les activités plus attractives* ».

La citation souligne l'effet bénéfique de la gamification sur l'éducation en mettant en avant son pouvoir d'attirer et d'impliquer les apprenants de manière plus efficace. En intégrant des éléments de jeu tels que des défis, des récompenses et des niveaux dans les activités d'apprentissage, la gamification parvient à capter l'attention des apprenants et à les motiver davantage à participer activement.

L'approche de la gamification dans l'apprentissage du vocabulaire offre une perspective novatrice en rendant cette tâche souvent ardue plus ludique et engageante. Comme le soulignent Helme, Jourdan et Tortissier (2014, p. 65), cette approche va au-delà des simples besoins instrumentaux en favorisant la prise de parole et l'interaction, ce qui peut considérablement augmenter la motivation des apprenants.

L'analyse de Mierzwa, E. (2019) met en lumière le rôle polyvalent de la gamification en tant que moteur de motivation à la fois intrinsèque et extrinsèque dans le processus d'apprentissage des langues étrangères.

Les travaux de Hammer & Lee (2011) et Muntean (2011) montrent que l'objectif principal de la gamification est de stimuler positivement la motivation des individus, en imitant l'engagement que l'on observe chez les joueurs qui peuvent passer des heures à jouer sans interruption, car le jeu les motive.

Plusieurs auteurs ont déclaré que le pouvoir de la gamification a été largement reconnu dans l'éducation pour engager et motiver les apprenants lorsqu'il est utilisé correctement dans les salles de classe.

## **10. La gamification : une stratégie pour enrichir le vocabulaire des apprenants en FLE**

Plusieurs recherches, telles que celles menées par BELARBI.A, Hanene A. et MAHFOUD.Z (2024), mettent en évidence les nombreux avantages de la gamification en tant que stratégie pédagogique pour enrichir le vocabulaire des apprenants en Français Langue Étrangère FLE. Cette approche offre une multitude de possibilités pour exploiter la gamification à cet effet :

- **Renforcement de la rétention :** les éléments de jeu, tels que les défis, les récompenses et les niveaux à atteindre, peuvent aider les apprenants à mieux retenir le vocabulaire appris.

- **Contextualisation du vocabulaire :** en intégrant le vocabulaire dans des scénarios de jeu, la gamification permet aux apprenants de comprendre et d'utiliser le vocabulaire dans des contextes réels, ce qui favorise une meilleure compréhension et une utilisation plus naturelle des mots.
- **Renforcement de l'apprentissage par la pratique :** les jeux et les activités ludiques permettent aux apprenants de pratiquer activement le vocabulaire, ce qui facilite son acquisition et sa mémorisation.
- **Stimulation de l'interaction :** la gamification peut encourager la collaboration et l'interaction entre les apprenants, ce qui peut favoriser l'apprentissage du vocabulaire par le biais de discussions et d'échanges.
- **Feedback immédiat :** les jeux peuvent fournir un feedback immédiat aux apprenants sur leur utilisation du vocabulaire, ce qui leur permet d'ajuster leur apprentissage en temps réel.
- **Personnalisation de l'apprentissage :** la gamification permet de personnaliser l'apprentissage du vocabulaire en proposant des activités adaptées au niveau et aux intérêts de chaque apprenant.
- Il est nécessaire de concevoir des personnages ou des avatars pour intégrer dans l'histoire qui sera utilisée pour gamifier l'expérience d'apprentissage.
- **Stimuler la collaboration en équipe :** la constitution d'équipes pour accomplir des tâches tout au long de l'histoire ou du jeu est d'une valeur inestimable pour atteindre les objectifs d'apprentissage. Travailler en équipe accroît la responsabilité individuelle, car la crainte de décevoir un coéquipier est souvent plus grande que celle d'échouer seul dans la plupart des cas.

## **Conclusion partielle**

L'intégration de la gamification en classe de FLE, combinée à l'utilisation judicieuse des TICE, représente une innovation pédagogique significative. En adoptant cette approche, les enseignants peuvent créer des environnements d'apprentissage dynamiques et interactifs qui favorisent la motivation, l'engagement et la progression des apprenants. La gamification offre un potentiel immense pour enrichir l'expérience d'enseignement et d'apprentissage du FLE, notamment en stimulant l'acquisition du vocabulaire et en renforçant la motivation des apprenants. Toutefois, pour une intégration réussie, il est essentiel de comprendre les mécanismes de la gamification et de choisir les outils appropriés en fonction des objectifs pédagogiques spécifiques.

Dans les chapitres suivants qui constituent le cadre pratique de la recherche, nous approfondirons cette exploration en examinant les pratiques enseignantes de la gamification et l'impact de cette dernière sur l'enrichissement du vocabulaire des apprenants en FLE.

**Cadre pratique**

**Chapitre I :**

**Cadre méthodologique**

## **Introduction partielle**

Après avoir achevé la partie théorique, nous allons maintenant passer à la partie pratique, qui vise à mettre à l'épreuve les hypothèses que nous avons émises. Dans cette section, nous allons fournir une présentation du questionnaire employé durant notre enquête. Nous allons examiner en détail les différentes questions posées, ainsi que les motifs sous-jacents qui ont conduit à leur inclusion dans l'étude.

De plus, nous nous engageons dans une expérimentation destinée à évaluer l'impact de l'intégration de la gamification dans le processus d'enseignement et d'apprentissage du vocabulaire. Notre démarche débutera par une exposition claire des objectifs que nous avons définis pour cette étude. Par la suite, nous plongerons dans une description minutieuse de la méthodologie employée pour notre recherche. Cela comprendra une analyse approfondie du cadre spatio-temporel dans lequel l'expérimentation a été menée, ainsi qu'une présentation détaillée du déroulement de chaque séance. En assurant une cohérence rigoureuse tout au long de cette section, nous visons à offrir une compréhension claire et précise des différents aspects de notre recherche.

### **1. Méthodologie du travail**

La méthodologie du travail que nous avons suivie prend appui sur deux outils d'investigation : un questionnaire qui a été destiné aux enseignants de français au cycle moyen à Khenchela, et une expérimentation qui comprenait la création des capsules vidéo explicatives présentant des activités gamifiées pour évaluer l'efficacité de la stratégie de gamification, en tant que stratégie innovante, pour le développement et l'augmentation du vocabulaire des apprenants du cycle moyen en FLE.

Donc, tout au long de notre étude, nous allons adopter une double approche quantitative (le questionnaire) et qualitative (observation participante) qui s'appuient sur deux méthodes complémentaires ; analytique et comparative.

### **2. Outils d'investigation**

**2.1. Questionnaire :** Dans cette partie, nous détaillerons le questionnaire utilisé lors de notre enquête pour étayer notre travail de recherche. Nous expliquerons le choix de l'enquête par questionnaire, la conception des questions, les critères de sélection des répondants et les différentes étapes de l'administration du questionnaire.

**2.1.1. Public et échantillonnage :** Bien que la diffusion du questionnaire ait exigé un investissement considérable en termes de temps et de persévérance, nous avons finalement réussi à contacter plusieurs CEM pour mener notre enquête. Nous avons initialement ciblé 30 enseignants de français provenant de diverses régions de la wilaya de Khenchela. Malheureusement, seuls 11 enseignants ont répondu à notre sollicitation. Malgré ce nombre réduit, nous avons pu recueillir une diversité d'informations et des réponses pertinentes. Ces 11 enseignants s'exercent dans différents établissements de la wilaya de Khenchela.

**2.1.2. Justification du choix de l'enquête par questionnaire :** Pour vérifier les hypothèses émises au début de notre recherche, nous avons opté pour l'utilisation d'une enquête par questionnaire en complément de la technique d'expérimentation. Cette décision est motivée par le fait que le questionnaire représente une méthode directe d'investigation scientifique nous permettant de recueillir des informations auprès de tous les participants et de les interroger individuellement de manière simultanée. De plus, le questionnaire est particulièrement adapté pour étudier des comportements non observables, ce qui correspond parfaitement à notre sujet de recherche.

Nous soulignons que le questionnaire que nous avons élaboré est constitué de questions correspondant aux hypothèses que nous avons énoncées. Chaque question a été conçue dans le but de recueillir des informations spécifiques et pertinentes en lien avec notre recherche.

**2.1.3. Description du questionnaire :** Ce questionnaire vise à explorer les représentations des enseignants du cycle moyen en ce qui concerne l'utilisation de la gamification pour améliorer l'apprentissage du vocabulaire en FLE. Il comprend cinq questions ouvertes, une question semi-ouverte et sept questions à choix multiple qui s'articulent autour de deux volets principaux :

**A/ Premier volet - Informations générales :** Ce volet a pour objectif de recueillir des informations générales sur les enseignants de FLE travaillant au cycle moyen : sexe, âge, diplôme, niveaux enseignés auparavant et expérience professionnelle. Ces informations permettront de contextualiser les réponses et de comprendre comment les caractéristiques individuelles des enseignants pourraient influencer leurs opinions sur l'utilisation de la gamification dans l'enseignement du FLE.

**B/ Deuxième volet – Enseignement et apprentissage du vocabulaire en classe de FLE :** Ce volet a pour objectif d'explorer l'expérience des enseignants dans l'utilisation de la gamification pour enseigner le vocabulaire en FLE. Les questions visent à

évaluer l'impact de la gamification sur la motivation des élèves, son efficacité dans l'apprentissage et la mémorisation du vocabulaire, ainsi que son influence sur la participation des élèves en classe. De plus, ce volet vise à identifier les avantages et les défis associés à l'utilisation de la gamification dans ce contexte spécifique. Enfin, il cherche à recueillir des suggestions des enseignants sur la manière d'intégrer efficacement la gamification dans l'enseignement du vocabulaire en FLE.

### **Le choix des questions**

1. **Utilisation précédente de la gamification:** cette question permet de déterminer si les répondants ont déjà utilisé la gamification dans leur enseignement du FLE.
2. **Types d'éléments de gamification utilisés:** elle vise à recueillir des informations sur les différents types d'éléments de gamification utilisés par les répondants.
3. **Impact de la gamification sur la motivation des élèves:** cette question évalue l'opinion des répondants sur l'effet de la gamification sur la motivation des élèves à apprendre le vocabulaire en FLE.
4. **Facilitation de l'apprentissage et de la mémorisation du vocabulaire:** elle cherche à évaluer si les répondants considèrent que la gamification facilite l'apprentissage et la mémorisation du vocabulaire.
5. **Amélioration de la participation des élèves:** cette question vise à déterminer si les répondants ont observé une amélioration de la participation des élèves lors de l'utilisation de la gamification.
6. **Principaux avantages de l'utilisation de la gamification:** elle permet aux répondants d'identifier les principaux avantages de l'utilisation de la gamification pour enrichir le vocabulaire des apprenants en FLE.
7. **Principaux inconvénients ou défis associés à l'utilisation de la gamification:** cette question vise à identifier les principaux obstacles ou inconvénients liés à l'utilisation de la gamification dans l'enseignement du vocabulaire en FLE.

8. **Intégration de la gamification dans le programme d'enseignement:** Elle cherche à examiner dans quelle mesure les répondants estiment que la gamification peut être intégrée efficacement dans le programme d'enseignement du FLE au niveau moyen.
9. **Intérêt pour des formations supplémentaires sur l'intégration de la gamification:** elle vise à déterminer si les répondants seraient intéressés par des formations supplémentaires sur l'intégration de la gamification dans leur enseignement du FLE.
10. **Suggestions ou idées spécifiques concernant l'utilisation de la gamification:** cette question permet aux répondants de fournir des suggestions sur l'utilisation de la gamification pour enrichir le vocabulaire en FLE.
11. **Autres aspects de l'enseignement du FLE bénéficiant de l'intégration de la gamification:** elle vise à identifier d'autres aspects de l'enseignement du FLE qui pourraient bénéficier de l'intégration de la gamification.
12. **Utilisation de la gamification en complément ou comme méthode principale :** cette question cherche à déterminer si la gamification devrait être utilisée en complément des méthodes traditionnelles d'enseignement ou comme méthode principale.
13. **Compétences spécifiques développées chez les élèves grâce à la gamification:** elle nous permet d'identifier si la gamification contribue au développement d'autres types de compétences spécifiques au-delà de la compétence lexicale en FLE.

## 2.2. L'observation

**2.2.1. Description du contexte de recueil des données :** Pour présenter notre protocole d'expérimentation (02 séances d'observation menées au sein de deux classes de 3<sup>ème</sup> A.M.), nous commençons par définir nos objectifs, puis nous détaillons la méthodologie de notre recherche, y compris le cadre spatio-temporel, la sélection des participants, le déroulement de chaque séance ainsi que la grille d'observation participante.

### 2.2.2. Objectifs :

- Comparer ce que les élèves ont appris avant et après l'expérimentation ;
- Observer le comportement des élèves vis-à-vis de cette nouvelle approche.
- Analyser l'impact du jeu numérique sur l'enseignement/apprentissage du vocabulaire en FLE

**2.2.3. Approche méthodologique de l'expérimentation :** Pour apporter des éléments de réponse à notre problématique, nous avons opté pour deux méthodes : la méthode analytique pour l'analyse des données collectées à différentes étapes de notre expérimentation et la méthode comparative pour comparer les résultats des séances de l'observation participante (avant/ après l'intégration de la gamification).

**2.2.4. Cadre spatio-temporel :** Comme nous l'avons déjà évoqué plus haut, notre expérimentation porte sur l'observation de deux séances de vocabulaire : la première (séance ordinaire avec le groupe témoin) a eu lieu le jeudi 10 octobre 2023 tandis que la deuxième (séance menée à travers l'utilisation de la gamification : groupe expérimental) a été réalisée le dimanche 22 octobre 2023.

Cette expérimentation s'est déroulée au sein du CEM Zeghid Ali situé à Tazougaght, une commune d'El mahmel , Wilaya de Khenchela. Notre expérimentation s'est déroulée au CEM « Zeghid Ali », à Tazougaghet wilaya de Khenchela. Ce collège, inauguré en 1992, compte actuellement 607 élèves âgés de 11 à 16 ans, répartis en 15 classes.

L'enseignement de la matière de français est assuré par 5 enseignantes dont l'âge varie entre 26 et 48 ans.

Le choix du CEM « Zeghid Ali » comme lieu de notre expérimentation s'explique par sa bonne réputation et ses infrastructures adaptées. Cet établissement offre un environnement propice à l'apprentissage, ce qui en fait un cadre idéal pour mener à bien notre travail.

**2.2.5. Les participants à l'expérimentation :** Notre population d'étude se compose de deux classes différentes de 3<sup>ème</sup> A.M. qui sont prises en charge par la même enseignante.

**Les apprenants :** sont des adolescents de différents sexes et dont l'âge varie entre 11 et 13 ans.

**Classe N°1 (groupe témoin) :** se compose de de vingt-cinq apprenants : 13 filles et 12 garçons.

**Classe N°2 (groupe expérimental) :** se compose de vingt apprenants : 14 filles et 6 garçons.

**L'enseignante :** diplômée de l'ENS de Constantine. Elle a quatre ans d'expérience dans le domaine de l'éducation. Pendant sa carrière, elle a enseigné les quatre niveaux. Ses classes sont de niveau hétérogène.

**2.2.6. Présentation des deux séances d'observation :** Les deux séances de vocabulaire auxquelles nous avons assisté se sont déroulées de façons différentes.

**2.2.6.1. Déroulement de l'observation menée au sein de la classe N°1 (groupe témoin) :** Durant cette première séance, l'enseignante présente le cours de vocabulaire avec des exercices en faisant appel au manuel scolaire, page 17.

Les supports qu'elle a exploités durant cette séance sont : la fiche pédagogique, le tableau, un texte du manuel scolaire dont le titre est « *In Guezzam sinistrée, p.17* » et le cahier de l'apprenant.

La leçon que nous avons observée porte sur « *le champ lexical* ». Celle-ci fait partie de la séquence n°1 (« *produire une brève, conformément au programme de l'éducation nationale algérienne* ») du projet n° 1 intitulé : « *réaliser un palmarès de faits divers* ».

Il est à souligner que, lors de cette première séance d'observation, l'enseignante, pour mener cette activité de vocabulaire, a suivi les étapes suivantes :

- 1. Mise en situation :** cette phase initiale vise à guider les élèves à travers un rappel des concepts préalablement abordés, offrant ainsi une passerelle entre le déjà-acquis et les nouvelles découvertes à venir. Cette étape tend aussi à susciter l'intérêt des élèves, réactiver leurs connaissances préalables et les immerger dans un environnement propice à l'apprentissage. C'est le point de départ d'un voyage intellectuel.
- 2. Imprégnation :** cette deuxième phase a pour objectif de guider la transition vers le contenu spécifique du cours.

3. **Analyse et exploitation** : cette troisième phase vise à orienter la réflexion des élèves vers l'analyse du contenu du texte afin d'attirer leur attention sur les éléments de la leçon. A travers des questions de guidance, l'enseignant accompagne ses élèves en recentrant la discussion sur l'aspect spécifique qu'il veut mettre en exergue, qui est dans ce cas, le champ lexical de « *la catastrophe* ».
4. **Synthèse et récapitulation** : cette phase finale de la séance offre une synthèse reliant les concepts explorés dans le texte à l'objectif de la leçon afin d'introduire le titre de la leçon et fixer la règle au tableau.
5. **phase d'évaluation** : cette étape a pour objectif d'examiner les points forts et points faibles des élèves par rapport à la leçon effectuée, pour y remédier par la suite. Durant cette séance, l'enseignante a proposé 04 activités qui se trouvent dans le manuel scolaire afin de mettre en pratique la règle abordée.

#### **2.2.6.2. Déroulement de l'observation menée au sein de la classe N°2 (groupe expérimental)**

#### **2.2.6.3. Le déroulement de l'expérimentation**

La deuxième séance observée porte sur la même leçon de vocabulaire (*le champ lexical des catastrophes naturelles*) et les mêmes objectifs d'apprentissage, mais qui a été effectuée à l'aide de nouveaux supports qui sont des jeux vidéo (l'utilisation des activités gamifiées) extraites du site « *wardwall* ».

**Première activité : "Groupe Sort"** : C'est une activité éducative qui intègre des éléments de jeu (gamification). Voici comment elle fonctionne. Pour commencer, les apprenants

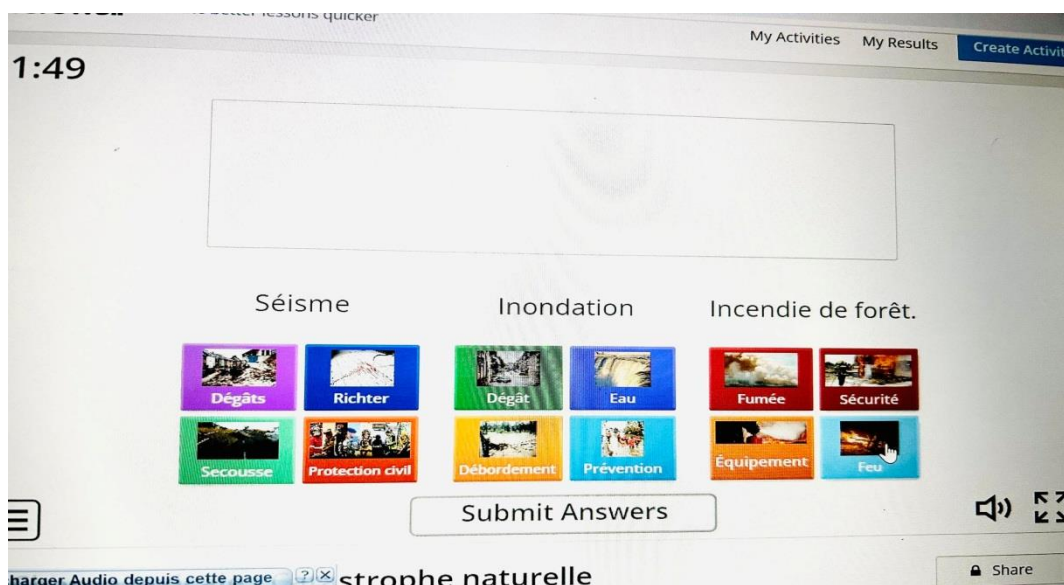
Doivent cliquer sur le bouton « **Start** ».



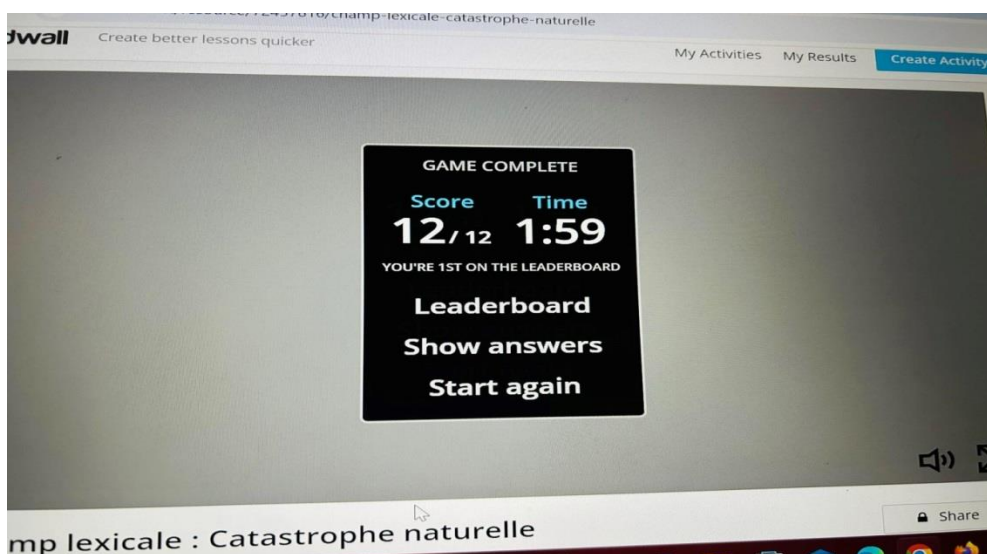
**Figure 01 : Première activité « Groupe sort »**

Dans cette activité, les élèves reçoivent une liste de mots liés au champ lexical des catastrophes naturelles. Ils examinent attentivement chaque terme et se remémorent les caractéristiques associées à chaque type de catastrophe. En se basant sur leur compréhension du vocabulaire spécifique à chaque catastrophe naturelle, ils identifient les mots qui relèvent du même champ lexical. Cette activité vise à renforcer la capacité des élèves à reconnaître les termes qui appartiennent au champ lexical des catastrophes naturelles en question.

Pour associer les mots qui appartiennent à chaque catégorie, ils cliquent sur le bouton Envoyer les Réponses « **Submit Answers** »



### Première activité

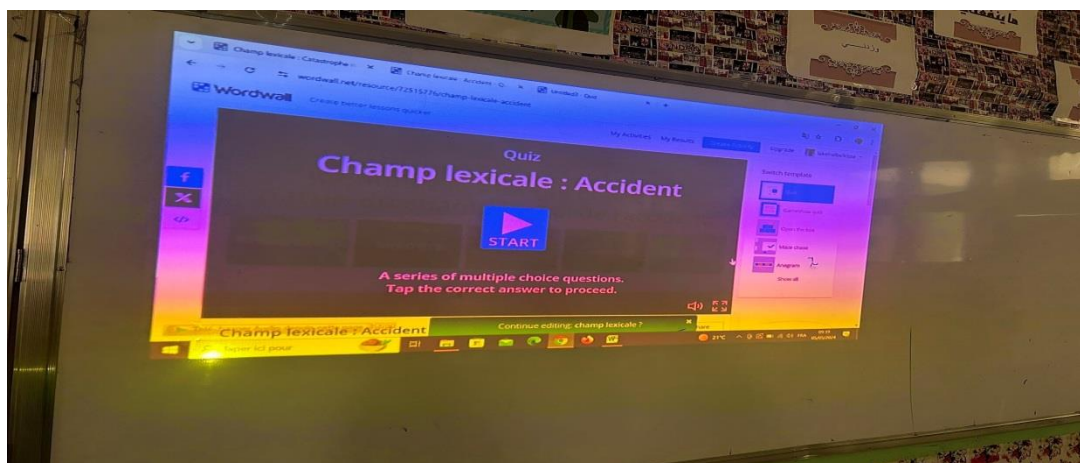


### Les résultats de la première activité

### Deuxième activité : un quiz gamifié

Il s'agit d'un quiz gamifié qui est une forme de jeu éducatif. Il porte sur le champ lexical de « *l'accident* ». Voici comment ce jeu fonctionne :

- Les apprenants cliquent sur le bouton « Start »



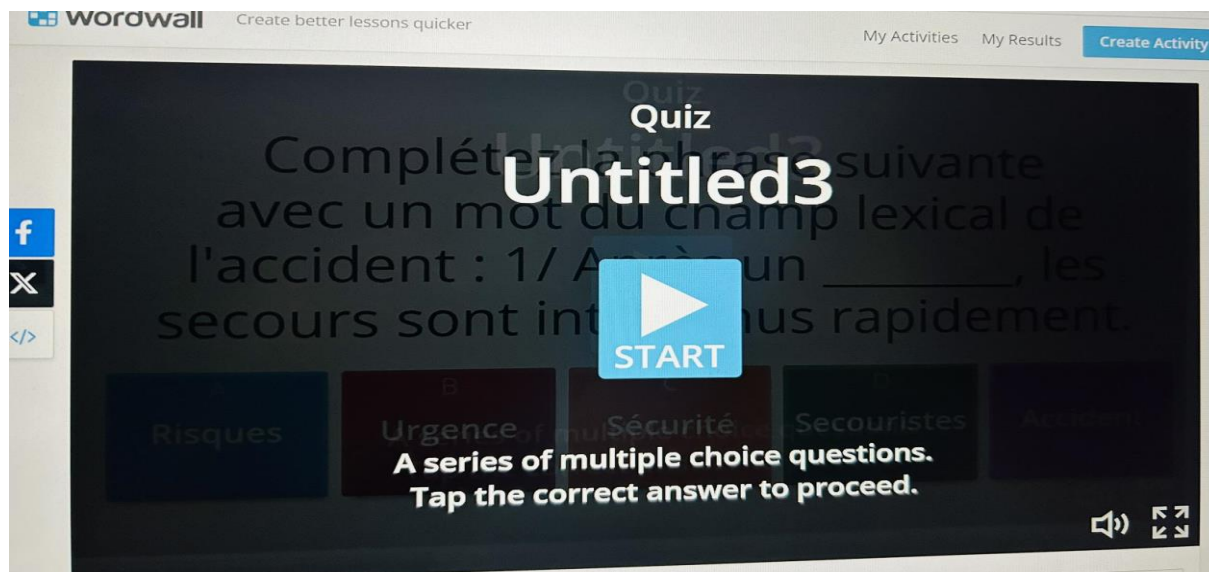
### Deuxième activité « Quiz »

Dans cette activité, les élèves sont confrontés à plusieurs listes de mots liés au champ lexical de l'accident ou du méfait. Leur tâche consiste à identifier le mot qui ne fait pas partie de ce champ lexical dans chaque liste donnée.

En effectuant cette activité, les élèves développent leur capacité à discerner les nuances du langage et à reconnaître les mots appropriés pour décrire différentes situations. Cela renforce leur compréhension du champ lexical.

### Troisième activité : un quiz gamifié

Ce quiz se compose de cinq phrases incomplètes, chacune nécessitant l'ajout d'un mot pour compléter le sens de la phrase. Ces mots sont tous tirés du champ lexical de « *l'accident* ». Les apprenants cliquent sur le bouton « **Start** ».



### La troisième activité

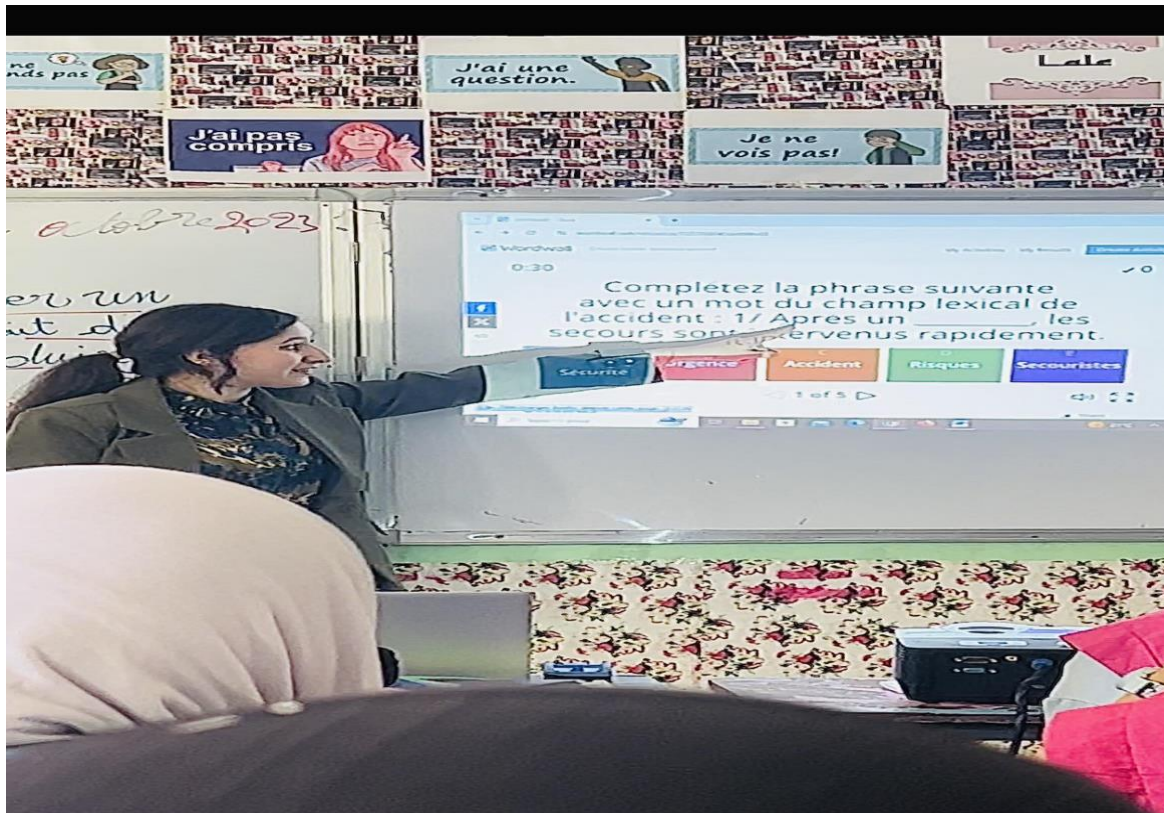
Notre objectif est de vérifier si les élèves ont compris la leçon du champ lexical en les invitant à choisir le mot approprié pour chaque phrase.

En proposant cette activité ludique et interactive, nous voulons examiner si les élèves s'engagent activement dans leur apprentissage et s'ils acquièrent de nouveaux vocables.

Pendant cette activité, les élèves doivent lire chaque phrase incomplète et réfléchir au mot qui pourrait la compléter en fonction du champ lexical de « *l'accident* ». C'est un exercice qui demande à la fois de la compréhension contextuelle et de la connaissance du champ lexical.

Une fois que tous les élèves ont lu les phrases et ont pris le temps de réfléchir, vient le moment de la correction. À ce moment-là, chaque élève doit lire la phrase à haute voix et ensuite choisir le mot qui, selon lui, convient le mieux pour la compléter. Cette approche

encourage la participation active de chaque élève et permet également au reste de la classe d'entendre différentes suggestions et explications.



La troisième activité



### La troisième activité

Afin vérifier les réponses, ils cliquent sur le bouton « My Results » pour voir les résultats :



### Les résultats de la troisième activité

**2.2.7. La grille d'observation :** Pour examiner les comportements des élèves au cours de notre expérimentation, nous avons conçu une grille d'observation détaillée, composée de critères pertinents à l'aide d'une grille élaborée par l'enseignante (Nezli Souad, 2018, p.), afin de mieux travailler notre objectif.

Cette grille a pour objectif de noter des éléments essentiels tels que le niveau d'engagement, la motivation, la participation active, les interactions avec le contenu du cours, ainsi que la réaction générale des élèves vis-à-vis de l'approche pédagogique utilisée. Nous avons utilisé cette grille dans les deux groupes de l'étude : le groupe témoin (sans intégration de la gamification) et le groupe expérimental (avec intégration de la gamification).

La grille d'observation utilisée pour les deux séances de vocabulaire au cycle moyen avec l'enseignante comporte neuf critères principaux :

Tout d'abord, le premier critère, nommé *préparation et organisation de la séance*, met en lumière l'importance du matériel pédagogique et de l'organisation spatiale de la classe pour faciliter l'apprentissage.

Ensuite, *l'animation de la séance* vise à expliciter le rôle de l'enseignant et s'il incite et encourage ses élèves à participer et à interagir avec leurs pairs.

*La gestion de la classe*, quant à elle, tend à examiner l'organisation du temps et la gestion des interactions entre les élèves.

Le critère portant sur *la participation et l'engagement des apprenants* a pour objectif de mettre l'accent sur les défis rencontrés par les élèves, notamment en ce qui concerne leur niveau d'attention et leur participation active. Il est important de comprendre les raisons sous-jacentes à ces défis afin de pouvoir y remédier efficacement.

La grille aborde également des aspects clés tels que *la compréhension du vocabulaire, la mémorisation et la répétition*, ainsi que *l'utilisation créative des mots de vocabulaire*. Ces éléments sont essentiels pour évaluer le degré de maîtrise et d'appropriation des mots nouveaux.

Enfin, pour ce qui de critère qui concerne *le retour réflexif*, il vise à vérifier si les élèves s'auto-évaluent et réfléchissent sur leur apprentissage du vocabulaire (feedback).

En somme, cette grille d'observation permet d'identifier les forces et les faiblesses de l'enseignement et de l'apprentissage du vocabulaire avec ou sans gamification. Elle offre

également des pistes précieuses pour améliorer les pratiques pédagogiques et soutenir les élèves en difficulté d'apprentissage du vocabulaire.

**Conclusion partielle**

En somme, ce chapitre est considéré comme aide pour l'analyse et l'interprétation des résultats du questionnaire et de l'observation. Il met en exergue la méthodologie de la recherche et établit les lignes directrices qui orienteront notre démarche afin d'atteindre les objectifs que nous avons tracés au début.

## **CHAPITRE II :**

### **Analyse et l'interprétation des résultats obtenus**

## Introduction partielle

Dans ce chapitre, nous examinerons les résultats obtenus et les interpréterons en lien avec nos objectifs de recherche.

Pour conclure cette section, nous synthétiserons les observations les plus pertinentes, en mettant en lumière les points clés qui ressortent de l'enquête.

### 1. L'analyse du questionnaire destiné aux enseignants

**1.1 Description graphique, analyse des données et interprétation des résultats :** Les réponses au questionnaire sont illustrées à travers des graphiques, présentant les pourcentages associés à chaque réponse des participants. Ces graphiques offrent une visualisation claire et succincte des réponses recueillies. De plus, des commentaires explicatifs accompagnent ces résultats, facilitant ainsi une interprétation et une analyse approfondie des réponses fournies par les enseignants.

**1.2 Représentation de l'échantillon :** Pour garantir la représentativité de notre échantillon, nous avons jugé essentiel de considérer des critères tels que le sexe, l'âge, l'expérience professionnelle dans le domaine de l'enseignement, ainsi que les niveaux précédemment enseignés par les participants.

#### Volet n°1 : Informations générales

- **Age**

Les enseignants que nous avons interrogés sont entre 34ans et 45 ans. Nous remarquons suite à cette différence d'âge qu'ils ont tous une expérience dans le domaine de l'enseignement, cela nous a donné l'occasion de quantifier plusieurs renseignements relatifs à notre thématique de recherche.

- **Sexe**

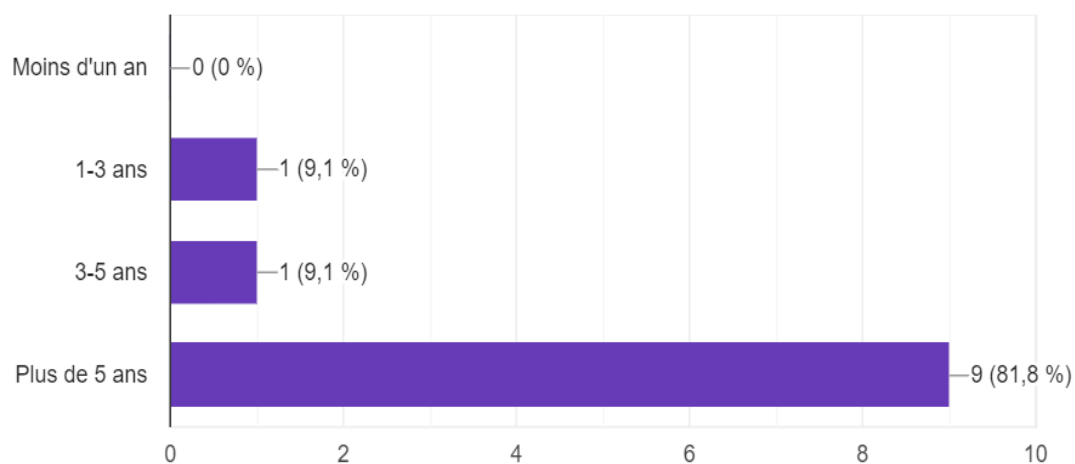
Suite à la collecte des réponses des enseignants, il apparaît que la majorité d'entre eux sont des femmes. Cette constatation suggère que le nombre de femmes dans l'enseignement au collège est plus élevé que celui des hommes (9 femmes et 2 hommes)

- **Diplôme**

Il semble que les enseignants du cycle moyen ont des niveaux de diplômes variés, comprenant des licences en français, des diplômes de l'École normale supérieure (ENS) et des masters 2 en français. Chaque niveau de diplôme apporte ses propres avantages et compétences à l'enseignement au cycle moyen. Il est important que les enseignants continuent à se former et à se perfectionner tout au long de leur carrière pour répondre aux besoins diversifiés de leurs élèves.

- **Expérience professionnelle dans l'enseignement du FLE au cycle moyen**

D'après notre enquête, nous constatons que la quasi-totalité des enseignants interrogés ont une expérience dans tous les niveaux du cycle moyen. Ceci suggère qu'ils sont bien conscients des réponses qu'ils ont fournies, bénéficiant d'une expérience globale dans l'enseignement à ce niveau.



### **Graphique 01: Durée d'Expérience dans l'Enseignement du FLE au Cycle Moyen**

#### **Commentaire**

Cette Question a pour objectif d'évaluer la durée d'expérience des enseignants dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE) au cycle moyen.

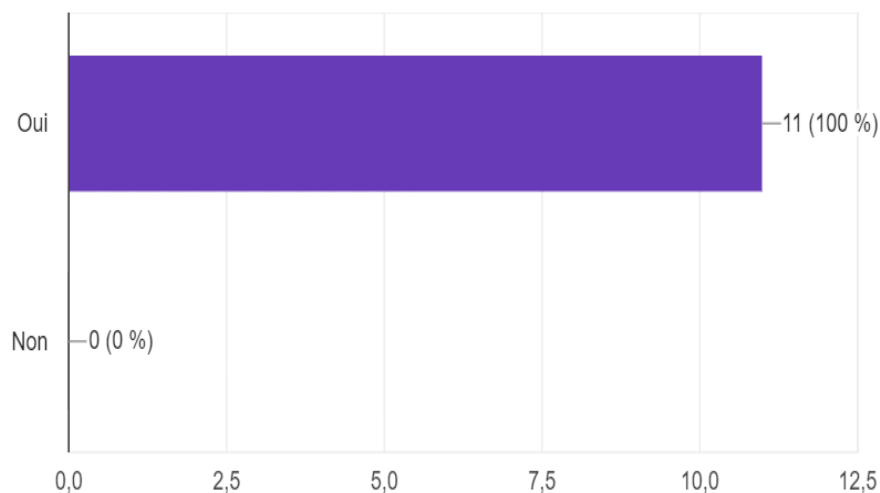
Les résultats montrent que la grande majorité des enseignants (81,8 %) ont plus de 5 ans d'expérience dans l'enseignement du FLE au cycle moyen. Cela suggère une forte stabilité et une expertise accrue parmi les enseignants de cette population. En revanche, un faible pourcentage d'enseignants ont une expérience entre 1 et 3 ans (9,1 %) ou entre 3 et 5 ans (9,1 %), indiquant une présence relativement limitée d'enseignants moins expérimentés dans cette cohorte.

### **Volet n°2 : Enseignement/apprentissage du vocabulaire en classe**

**Question n° 1**

**Avez-vous déjà utilisé des éléments de gamification dans votre enseignement du FLE ?**

11 réponses

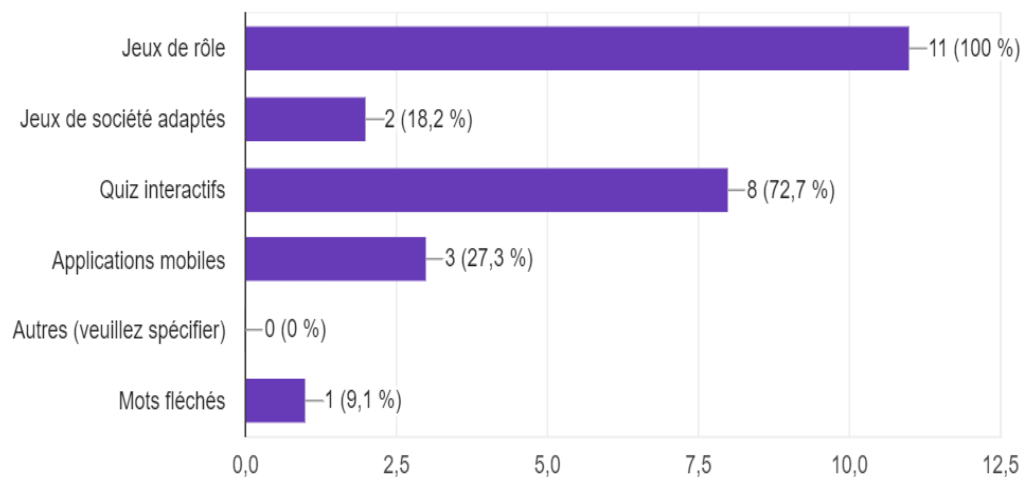
**Graphique 02 : Utilisation de la Gamification dans l'Enseignement du FLE****Commentaire**

D'après les résultats du graphique 2, il semble que tous les enseignants interrogés utilisent des éléments de gamification dans leur enseignement du français langue étrangère (FLE).

**Question n° 2**

**Si oui, quels types d'éléments de gamification avez-vous utilisés ? (cochez toutes les réponses pertinentes)**

11 réponses



### **Graphique 03: Types d'Éléments de Gamification Employés par les Enseignants dans l'Enseignement du FLE**

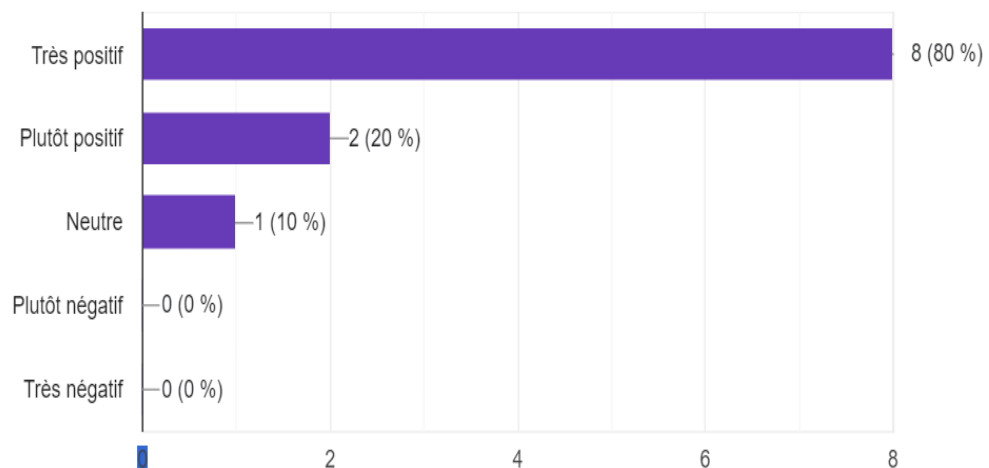
#### **Commentaire**

Les résultats révèlent une utilisation généralisée des jeux de rôles dans l'enseignement du FLE, tous les enseignants déclarant les avoir utilisés. Les quiz interactifs sont également exploités par 72,7 % des enseignants, alors qu'il n'y a que 27,3 % des enseignants qui utilisent les applications mobiles sont utilisées, ce qui suggère une intégration croissante de la technologie dans l'enseignement du FLE. En revanche, les jeux de société adaptés et les mots fléchés sont moins couramment utilisés, avec des taux d'utilisation de 18,2 % et 9,1 % respectivement. Ces résultats indiquent une diversité dans les outils de gamification utilisés par les enseignants, avec une préférence marquée pour les activités interactives de jeux de rôle.

#### **Question n° 3**

**Comment évaluez-vous l'impact de la gamification sur la motivation des élèves à apprendre le vocabulaire en FLE ?**

10 réponses



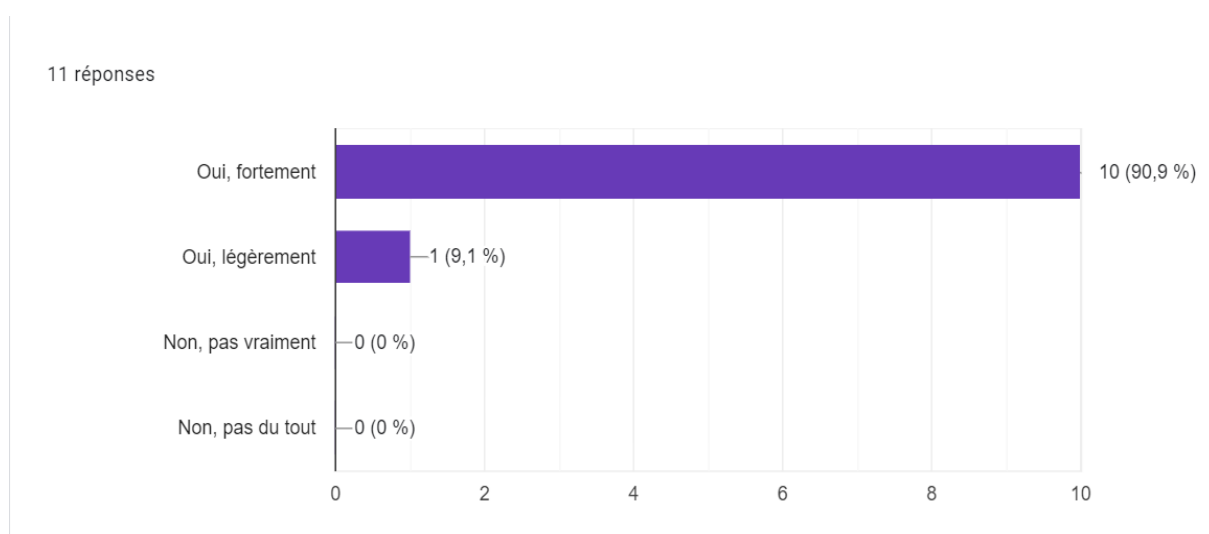
### Graphique 04 : Évaluation de l'Impact de la Gamification sur la Motivation des Élèves à Apprendre le Vocabulaire en FLE

#### Commentaire

Les résultats indiquent un impact très positif de la gamification sur la motivation des élèves à apprendre le vocabulaire en FLE, presque tous les enseignants le confirment. Seuls 20 % d'entre eux ont exprimé un avis plutôt positif, tandis que 10 % ont adopté une position neutre. Ces résultats démontrent que la gamification est largement perçue comme un moyen efficace pour stimuler la motivation des élèves à apprendre le vocabulaire en FLE, ce qui peut conduire à une participation plus active et à des résultats d'apprentissage améliorés.

#### Question n°4

**Selon vous, la gamification peut-elle faciliter l'apprentissage et la mémorisation du vocabulaire ?**



## Graphique 05 : L'Impact de la Gamification sur l'Apprentissage et la Mémorisation du Vocabulaire en FLE''

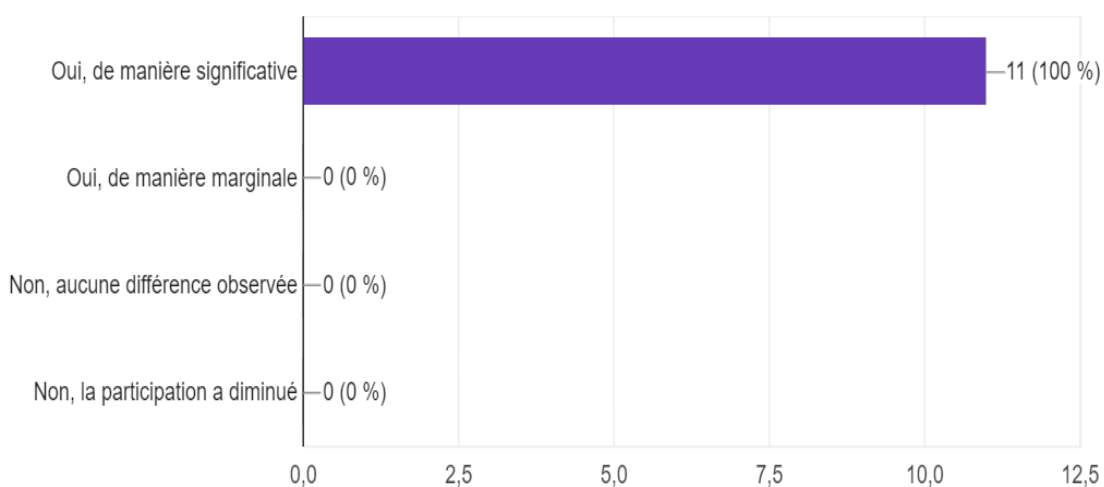
### Commentaire

Les résultats montrent que la grande majorité des enseignants (90,9 %) considèrent que la gamification peut fortement faciliter l'apprentissage et la mémorisation du vocabulaire en FLE. Seulement 9,1 % des enseignants pensent qu'elle peut le faciliter légèrement. Ces résultats soulignent que presque la totalité des enseignants est d'accord sur l'efficacité de la gamification comme stratégie d'enseignement stimulante et engageante pour renforcer l'apprentissage du vocabulaire en FLE.

### Question n°5

**Avez-vous constaté une amélioration de la participation des élèves lors de l'utilisation de la gamification dans l'enseignement du vocabulaire en FLE ?**

11 réponses



## Graphique 06 : Impact de la Gamification sur la Participation des Élèves lors de l'Enseignement du Vocabulaire en FLE

### Commentaire

Les résultats indiquent que tous les enseignants interrogés (100 %) ont constaté une amélioration significative de la participation des élèves lors de l'utilisation de la gamification dans l'enseignement du vocabulaire en FLE. Cette constatation suggère que la gamification peut être un outil efficace pour encourager l'engagement des élèves et favoriser leur participation active lors des activités d'apprentissage du vocabulaire en FLE.

**Question n° 6**

**Quels sont, selon vous, les principaux avantages de l'utilisation de la gamification pour l'enrichissement du vocabulaire ?**

**Commentaire**

Les réponses des enseignants mettent en évidence plusieurs avantages clés de l'utilisation de la gamification pour l'enrichissement du vocabulaire en français langue étrangère (FLE). En résumé, l'utilisation de la gamification dans l'enseignement du vocabulaire en FLE présente des avantages significatifs en termes de motivation, d'interaction et de rétroaction, ce qui peut contribuer à un apprentissage plus efficace et engageant pour les apprenants.

**Question n°7**

**Quels sont, selon vous, les principaux inconvénients ou défis associés à l'utilisation de la gamification dans ce contexte ?**

**Commentaire**

Le but de cette question est d'identifier et d'analyser les principaux inconvénients et défis que rencontrent les enseignants lorsqu'ils utilisent la gamification pour l'enseignement du vocabulaire en FLE (Français Langue Étrangère). En comprenant ces obstacles, les éducateurs et les administrateurs peuvent mieux planifier et adapter leurs stratégies pédagogiques pour maximiser les avantages de la gamification tout en minimisant ses impacts négatifs.

**L'analyse des réponses des enseignants révèle plusieurs défis majeurs liés à l'utilisation de la gamification pour l'enrichissement du vocabulaire en FLE. Les défis les plus fréquemment cités incluent :**

- 1. Surpopulation en classe :** Un nombre élevé d'élèves rend difficile la mise en œuvre efficace des activités gamifiées, car il devient plus compliqué de gérer et d'impliquer activement chaque apprenant.
- 2. Manque de ressources :** L'insuffisance de matériel pédagogique, comme les moyens audio-visuels et une connexion internet fiable, limitent les possibilités d'intégrer des éléments de jeu interactifs et engageants.
- 3. Choix et adaptation des jeux :** Trouver des jeux adaptés au niveau des élèves peut être difficile. Si les jeux ne correspondent pas aux capacités des apprenants, ils risquent de se sentir démotivés ou de ne pas bénéficier pleinement de l'activité.
- 4. Problèmes techniques :** Le faible débit internet et d'autres problèmes techniques peuvent interrompre les activités gamifiées, réduisant leur efficacité et engendrant de la frustration parmi les élèves et les enseignants.

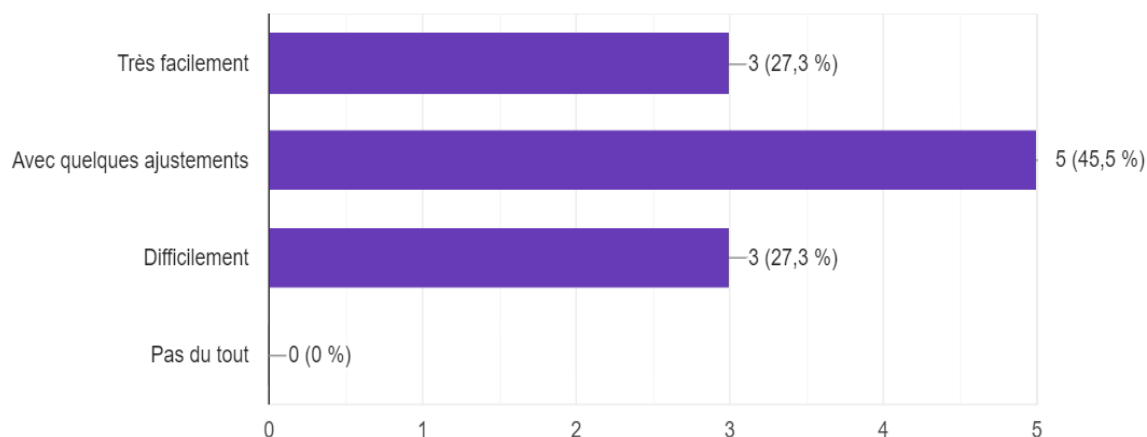
5. **Superficialité de l'apprentissage** : Une focalisation excessive sur les aspects ludiques peut entraîner une compréhension superficielle des mots, les apprenants se concentrant davantage sur les récompenses virtuelles que sur l'apprentissage réel.
6. **Gestion du temps** : La gamification peut être chronophage, nécessitant une planification et une mise en œuvre minutieuses. Le manque de temps disponible dans les horaires scolaires peut rendre difficile l'intégration régulière de ces activités.
7. **Stress et anxiété** : La compétition inhérente à certains jeux peut provoquer du stress et de l'anxiété chez certains élèves, nuisant ainsi à leur expérience d'apprentissage.

En abordant ces défis, les enseignants peuvent développer des stratégies plus équilibrées et efficaces pour utiliser la gamification dans l'enseignement du vocabulaire, maximisant ainsi les bénéfices tout en minimisant les inconvénients.

### Question n°8

**Dans quelle mesure pensez-vous que la gamification pourrait être intégrée de manière efficace dans le programme d'enseignement du FLE au niveau moyen ?**

11 réponses



**Graphique 07 : Efficacité de l'intégration de la gamification dans le programme d'enseignement du FLE au niveau moyen**

#### Commentaire

Les résultats de ce graphique montrent une diversité d'opinions parmi les enseignants quant à l'intégration de la gamification dans le programme d'enseignement du FLE au niveau moyen :

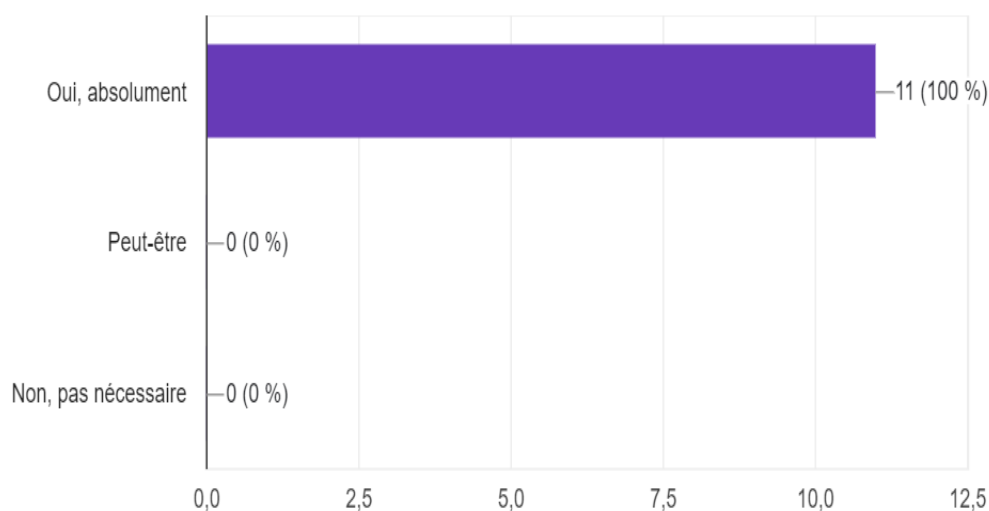
- **Très facilement (27,3%)** : peu d'enseignants (27,3%) estime que la gamification peut être intégrée très facilement. Cela pourrait indiquer qu'ils possèdent déjà les compétences, les ressources et l'expérience nécessaires pour utiliser efficacement des éléments ludiques dans leurs cours de FLE.
- **Avec quelques ajustements (45,5%)** : La majorité des enseignants pensent que la gamification peut être intégrée avec quelques ajustements. Cela suggère que bien que la gamification soit prometteuse, des efforts supplémentaires sont nécessaires pour adapter les jeux aux objectifs pédagogiques, aux niveaux des élèves et aux contraintes logistiques des classes. Des ajustements pourraient inclure la formation des enseignants, la mise à disposition de matériel pédagogique adéquat, et des modifications dans la planification des cours.
- **Difficilement (27,3%)** : Un nombre réduit d'enseignants estime que l'intégration de la gamification est difficile. Les défis mentionnés précédemment, tels que le manque de ressources, les classes surchargées et les problèmes techniques, pourraient expliquer cette perception. Ces enseignants pourraient bénéficier d'un soutien ciblé pour surmonter ces obstacles et rendre la gamification plus accessible.

En résumé, bien que la gamification soit perçue comme une approche potentiellement bénéfique pour l'enseignement du FLE, son intégration nécessite des ajustements et un soutien accru pour surmonter les défis perçus par les enseignants.

### Question n°9

**Seriez-vous intéressé(e) par des formations supplémentaires sur l'intégration de la gamification dans votre enseignement du FLE ?**

11 réponses



## **Graphique 08: Intérêt des enseignants pour des formations supplémentaires sur la gamification en FLE**

### **Commentaire**

Cette question vise à déterminer si les enseignants ressentent le besoin de développer leurs compétences et pratiques professionnelles dans le domaine de la gamification.

Les résultats montrent un consensus remarquable parmi les enseignants, ils ont tous (100%) d'entre eux exprimant un intérêt absolu pour des formations supplémentaires sur l'intégration de la gamification dans l'enseignement du FLE. Il serait bénéfique pour les établissements éducatifs et les organismes de formation de proposer des programmes de formation complets et accessibles, couvrant les aspects théoriques et pratiques de la gamification. Cela permettrait aux enseignants de se sentir mieux préparés et confiants pour intégrer cette approche dans leurs cours de FLE.

### **Question n°10**

## **Avez-vous des suggestions ou des idées spécifiques concernant l'utilisation de la gamification pour l'enrichissement du vocabulaire en FLE ?**

### **Commentaire**

Les suggestions des enseignants concernant l'utilisation de la gamification pour l'enrichissement du vocabulaire en FLE sont variées et montrent une compréhension approfondie de cette approche pédagogique. On peut les résumer comme suit :

#### **1. Consacrer des séances spécifiques (TD) et créer des banques de jeux pour chaque niveau :**

Dédier des séances spécifiques à la gamification permet de structurer l'apprentissage ludique et de s'assurer que les objectifs pédagogiques sont atteints. Des banques de jeux adaptées aux différents niveaux d'apprenants facilitent l'accès à des ressources pertinentes.

#### **2. Former les enseignants à la gamification :**

Les formations des enseignants est cruciale pour garantir une utilisation efficace et pédagogique des éléments de gamification. Cela leur permettrait de comprendre les meilleures pratiques et d'adapter les techniques à leurs contextes spécifiques.

#### **3. Expliciter la démarche et choisir les techniques de jeu adaptées :**

Informé les élèves sur la démarche adoptée et choisir des techniques de jeu appropriées assure une meilleure compréhension et engagement de leur part.

#### **4. Activités ludiques spécifiques (mots croisés, défis de prononciation, jeux de rôles, compétitions de vocabulaire) :**

5. Ces activités sont des exemples concrets de comment la gamification peut être intégrée dans l'enseignement du vocabulaire. Elles couvrent différents aspects de l'apprentissage linguistique, de la reconnaissance des mots à leur usage actif. En diversifiant les types d'activités, les enseignants peuvent répondre aux différents styles d'apprentissage et maintenir un haut niveau d'engagement parmi les élèves.

#### **6. Institutionnaliser la gamification dans le programme de FLE :**

Ces jeux sont des exemples créatifs et interactifs qui peuvent rendre l'apprentissage du vocabulaire plus dynamique et amusant. En rendant les activités ludiques et compétitives, les enseignants peuvent encourager une participation active et renforcer la rétention du vocabulaire.

#### **7. Jeux de devinettes et Scrabble géant :**

Les outils numériques sont déjà populaires et bien adaptés pour intégrer des éléments de gamification dans l'apprentissage. Ils offrent des ressources interactives et des feedbacks immédiats. L'utilisation d'applications comme Duolingo et Kahoot peut enrichir les pratiques pédagogiques et fournir des options variées pour l'apprentissage autonome et en classe.

En conclusion, les suggestions des enseignants montrent une grande diversité d'idées et une compréhension profonde de comment la gamification peut être utilisée pour enrichir le vocabulaire en FLE. Leur mise en œuvre, soutenue par une formation adéquate et des ressources appropriées, pourrait transformer l'apprentissage du vocabulaire en une expérience plus engageante et efficace pour les élèves.

En conclusion, les suggestions des enseignants montrent une grande diversité d'idées et une compréhension profonde de comment la gamification peut être utilisée pour enrichir le vocabulaire en FLE. Leur mise en œuvre, soutenue par une formation adéquate et des ressources appropriées, pourrait transformer l'apprentissage du vocabulaire en une expérience plus engageante et efficace pour les élèves.

### **Question n°11**

**Quels autres aspects de l'enseignement du FLE pensez-vous pourraient bénéficier de l'intégration de la gamification ?**

### **Commentaire**

Les réponses des enseignants mettent en exergue plusieurs aspects de l'enseignement du FLE qui pourraient bénéficier de l'intégration de la gamification. Voici un résumé des points clés et un commentaire sur leur pertinence :

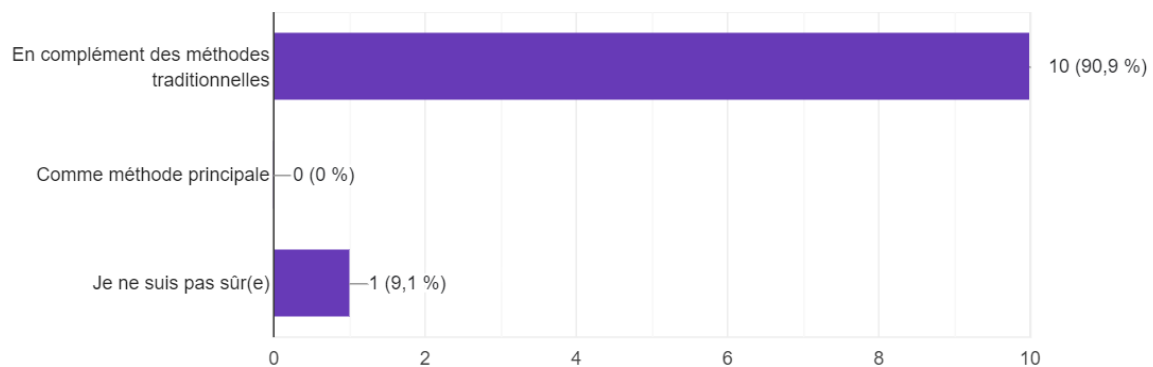
1. **L'oral (réception et production)** : La gamification peut être utilisée pour rendre l'apprentissage de l'oral plus interactif et engageant, en proposant des activités telles que des jeux de rôles, des défis de prononciation ou des conversations simulées.
2. **La lecture** : Des activités ludiques peuvent être utilisées pour renforcer les compétences en lecture, comme des jeux de mots croisés ou des jeux de devinettes basés sur des textes.
3. **La grammaire** : La gamification peut rendre l'apprentissage de la grammaire plus dynamique en proposant des activités ludiques pour pratiquer les règles grammaticales de manière interactive.
4. **La compréhension orale et écrite** : Des jeux et des activités interactives peuvent être utilisés pour améliorer la compréhension orale et écrite, en proposant par exemple des quiz ou des jeux de compréhension basés sur des enregistrements audio.
5. **La production orale et écrite** : La gamification peut stimuler la production orale et écrite en proposant des activités créatives et motivantes, telles que des jeux de création de dialogues ou d'écriture de courtes histoires.
6. **Approche par les compétences** : L'intégration de la gamification dans une approche par les compétences peut faciliter l'apprentissage en proposant des activités centrées sur le développement des compétences linguistiques et communicatives des apprenants.
7. **Utilisation de technologies** : L'usage de technologies dans une approche ludique peut enrichir l'enseignement du FLE en proposant des activités interactives et innovantes qui motivent les apprenants.
8. **Tous les aspects de l'enseignement du FLE** : Certains enseignants estiment que tous les aspects de l'enseignement du FLE pourraient bénéficier de l'intégration de la gamification, soulignant ainsi son potentiel pour améliorer de manière globale l'apprentissage de la langue.

En conclusion, l'intégration de la gamification dans divers aspects de l'enseignement du FLE peut apporter des bénéfices significatifs en rendant l'apprentissage plus interactif, motivant et efficace pour les apprenants. Les activités ludiques et interactives proposées peuvent contribuer à renforcer les compétences linguistiques et communicatives des apprenants tout en favorisant leur engagement et leur plaisir d'apprendre.

### Question n°12

**Pensez-vous que la gamification pourrait être utilisée en complément de méthodes traditionnelles d'enseignement du FLE, ou devrait-elle être privilégiée comme méthode principale ?**

11 réponses



### Graphique 09: Gamification en FLE : Complément ou Méthode Principale d'Enseignement

#### Commentaire

Les réponses des enseignants indiquent un fort consensus en faveur de l'utilisation de la gamification en complément des méthodes traditionnelles d'enseignement du FLE. Voici un résumé des points clés :

- **Utilisation en complément (100%)** : La majorité des enseignants considèrent que la gamification devrait être utilisée en complément des méthodes traditionnelles. Cela suggère qu'ils reconnaissent la valeur ajoutée de la gamification pour diversifier les activités en classe, renforcer l'engagement des élèves et rendre l'apprentissage plus interactif et motivant.
- **Incertitude sur l'utilisation (9,1%)** : Une minorité d'enseignants (9,1%) semblent moins convaincus de l'intégration de la gamification en complément des méthodes traditionnelles. Leur incertitude pourrait être liée à des questions de faisabilité, de pertinence ou de compatibilité avec leur approche pédagogique actuelle.

En conclusion, la grande majorité des enseignants voient la gamification comme un complément précieux aux méthodes traditionnelles d'enseignement du FLE, offrant ainsi une approche éclectique plus variée et engageante pour les élèves.

#### Question n°13

**À votre avis, quelles compétences spécifiques peuvent être développées chez les élèves grâce à l'utilisation de la gamification pour enrichir le vocabulaire en FLE ?**

#### Commentaire

Les réponses des enseignants mettent en lumière plusieurs compétences spécifiques que les élèves peuvent développer grâce à l'utilisation de la gamification pour enrichir leur vocabulaire en FLE. Voici un résumé des points clés :

1. **Compétences linguistiques** : La gamification peut aider les élèves à enrichir leur vocabulaire et à améliorer leur capacité à utiliser de nouveaux mots de manière contextuelle, ce qui renforce leurs compétences linguistiques globales.
2. **Compétences de communication** : Les activités gamifiées favorisent souvent la communication entre les élèves, ce qui améliore leurs compétences en communication et en collaboration.
3. **Compétences cognitives** : La gamification peut stimuler les compétences cognitives des élèves, notamment leur capacité à résoudre des problèmes, à prendre des décisions et à penser de manière critique.
4. **Motivation et engagement** : La nature ludique des activités gamifiées peut renforcer la motivation des élèves et les encourager à s'engager davantage dans l'apprentissage du vocabulaire.
5. **Compétences sociales et collaboratives** : La gamification encourage souvent le travail d'équipe et la collaboration entre les élèves, ce qui renforce leurs compétences sociales et collaboratives.

En conclusion, la gamification en FLE un outil efficace pour développer une gamme de compétences chez les élèves, allant des compétences linguistiques et cognitives aux compétences sociales et collaboratives. Elle offre une approche dynamique et engageante pour l'apprentissage du vocabulaire, ce qui peut avoir un impact positif sur la motivation et les résultats des élèves.

## **2. Analyse et interprétation des résultats de l'observation des deux séances du vocabulaire**

Dans cette partie, nous exposons les résultats de notre analyse de l'observation du groupe témoin et du groupe expérimental.

### **2.1 Analyses et interprétation des résultats de l'observation de la classe n°1 (groupe témoin) : avant l'intégration de la Gamification**

Le tableau ci-dessous montre les résultats de l'analyse de notre observation du groupe témoin.

	<b>Séance observée N°1</b>	
<b>Critères d'observation :</b>	<b>OUI</b>	<b>NON</b>
<b>1/- Préparation et organisation de la séance</b>		
Le matériel pédagogique est-il adapté et prêt à être utilisé ?	L'enseignante utilise du matériel traditionnel en classe, comme des photocopies et des livres.	
L'organisation spatiale de la classe facilite-t-elle l'apprentissage ?	Oui	
<b>2/- Animation de la séance</b>		
L'enseignante maintient-elle l'attention des élèves tout au long de la séance ?		Les apprenants ont adopté une attitude plutôt passive et ont maintenu un niveau d'attention relativement modéré, ce qui reflète un manque d'engagement et d'intérêt tout au long de la séance
L'enseignante encourage-t-elle la participation de tous les élèves ?		Fréquemment, l'enseignante prend la parole pour guider les élèves, assigner des rôles et des tâches, les encourageant ainsi à s'exprimer. La participation était limitée et seule une minorité d'apprenants a pris part. Ceci suggère un niveau d'engagement global insuffisant dans le groupe témoin, où seuls quelques apprenants étaient réellement actifs.
<b>3/- Gestion de la classe</b>		
L'enseignante assure-t-elle une gestion efficace du temps ?	L'enseignante a assuré une gestion efficace du temps.	
Les élèves sont-ils bien gérés pendant les activités de groupe ou en binôme ?		Il n'y avait pas d'entraide entre les élèves, ce qui a entraîné un manque de dynamique collaborative. Le défaut de soutien mutuel peut entraver cette dynamique, diminuant les occasions d'apprentissage et d'échange de connaissances entre les élèves.
<b>4/- Participation et Engagement des apprenants</b>		
L'élève écoute-t-il attentivement les instructions ?	Oui	
L'élève participe-t-il activement aux activités de vocabulaire proposées ?		Nous constatons que les apprenants montrent rarement de la motivation et de l'interaction. Parmi les 25 apprenants, seuls 6 élèves ont trouvé la réponse correcte, 4 élèves n'ont pas trouvé la réponse, et les autres n'ont pas levé la main pour participer. Ces apprenants semblent avoir des difficultés et éprouvent

		de la peur à s'exprimer, peut-être par crainte de commettre des erreurs ou par honte.
L'élève pose-t-il des questions pour clarifier les concepts ?	Oui par exemple : que veut dire le mot naufrage, inondation	
<b>5/- Compréhension du Vocabulaire</b>		
L'élève démontre-t-il une compréhension adéquate des mots de vocabulaire présentés ?		Les apprenants ressentent de la fatigue ce qui peut rendre la compréhension de la leçon difficile. Dans de telles circonstances, l'interaction en classe peut être réduite, ce qui rend la leçon moins dynamique.
L'élève est-il capable de répéter et d'expliquer les mots de vocabulaire après ?		Nous observons que la majorité des apprenants ne prennent pas l'initiative de s'exprimer. Ces résultats confirment qu'ils rencontrent des difficultés de compréhension.
<b>6/- Mémorisation et Répétition</b>		
L'élève montre des signes de mémorisation en répétant les mots de vocabulaire ?		Lorsque l'enseignant interroge les élèves après la correction de l'activité, par exemple : quel est le champ lexical de l'accident d'un méfait, la plupart des élèves répondent incorrectement.
<b>7/-Utilisation Créative</b>		
L'élève utilise-t-il les nouveaux mots de vocabulaire de manière créative dans des contextes variés ?		Les apprenants présentent des lacunes en termes de vocabulaire, ne parvenant même pas à former des expressions correctes.
L'élève est-il capable de formuler ses propres phrases en utilisant les mots de vocabulaire donnés ?		L'enseignante a demandé aux apprenants de rédiger deux phrases pour relater un événement impliquant un accident de manière orale. Cependant, nous avons observé que la majorité des apprenants n'ont pas réussi à rédiger ces deux phrases.
<b>8/ Réponse aux Questions</b>		
L'élève répond-il de manière précise et pertinente aux questions posées pendant la séance ?		Les élèves demeurent presque passifs pendant la séance. -il y a quelques élèves qui sont motivés, et suivent la leçon.
L'élève est-il capable de générer ses propres exemples en utilisant les mots de vocabulaire présentés ?		Les élèves ne parviennent pas à générer leurs propres exemples en utilisant les mots de vocabulaire présentés. Par exemple, certains élèves confondent les mots "inondation" et "incendie".
<b>9/- Retour Réflexif</b>		
L'élève est-il capable de réfléchir sur son propre apprentissage et de fournir des commentaires constructifs sur la leçon ?		Non, les élèves n'ont fourni aucun commentaire constructif sur la leçon.

## Description et explication des résultats de l'observation N°1 (groupe témoin)

Cette grille d'observation permet une analyse de la séance de vocabulaire et des compétences des élèves, ce qui nous aide à identifier les domaines à améliorer et à fournir des recommandations pour soutenir les élèves dans leur apprentissage.

La grille d'observation utilisée pour cette séance ordinaire offre une description détaillée sur différents aspects de l'enseignement et de l'apprentissage du vocabulaire en FLE.

Durant cette séance observée portant sur « *le champ lexical de la catastrophe* », l'enseignante s'est servie de photocopies et de livres comme matériel pédagogique pour mener à bien sa leçon. Bien que l'organisation spatiale de la classe ait facilité l'apprentissage, l'enseignante n'a pas réussi à maintenir l'attention des élèves de manière efficace. Les apprenants ont adopté une attitude plutôt passive, ce qui a entraîné un niveau d'attention relativement modéré et un manque d'engagement global tout au long de la séance.

Bien que l'enseignante ait encouragé la participation des élèves en leur assignant des rôles et des tâches (par exemple, lorsqu'elle a montré des images et des vidéos illustrant des accidents, catastrophe naturelle, et des méfaits, elle a dit : « *Amira, pourrais-tu trouver des exemples de mots appartenant au champ lexical de l'accident, et les partager avec tes camarades ?* », « *Mohamed, c'est une bonne idée d'inclure « incendie » dans notre liste d'accidents. Peux-tu ajouter un synonyme pour « incendie ?* »).

La gestion du temps a été bien maîtrisée par l'enseignante, mais il y avait un manque d'entraide entre les élèves pendant les activités de groupe, ce qui a entravé la dynamique collaborative de la classe.

En ce qui concerne la participation et l'engagement des apprenants, bien que la plupart aient écouté attentivement les instructions, leur participation aux activités de vocabulaire était limitée. Un nombre restreint (seulement 5 élèves) a trouvé les bonnes réponses. Ceux-ci ont été les seuls qui ont pu repérer les bonnes réponses comme « *tsunami* » pour le champ lexical des catastrophes naturelles, « *drogue* » pour les méfaits, et « *collision* » pour les accidents.

Dix élèves ont éprouvé des difficultés à s'exprimer. Par exemple, certains élèves hésitaient à répondre ou restaient silencieux lorsque l'enseignante posait des questions comme : « *Quel mot pourriez-vous associer à un accident de voiture ?* » ou « *Pouvez-vous nommer une catastrophe naturelle autre que le tremblement de terre ?* ».

Cette hésitation peut être due à la peur de commettre des erreurs ou à un manque de confiance en leur vocabulaire, un autre élève a mal exprimé le mot en disant « *la tremblement de terre* ».

Etant donné que les apprenants étaient dans leur majorité passifs, cela a rendu la leçon moins dynamique. La capacité des élèves à répéter et à expliquer les mots de vocabulaire était limitée, ce qui suggère des difficultés de compréhension. Par exemple, lorsque l'enseignante a demandé à un élève de répéter le mot « *Intempéries* » et d'expliquer ce que c'est, l'élève a pu répéter le mot mais a eu du mal à expliquer qu'il s'agit d'une violente tempête avec des vents très forts. Un autre élève, interrogé sur le terme « *Effondrés* », a pu répéter le mot mais n'a pas su expliquer qu'il s'agit d'un acte illégal généralement moins grave qu'un crime. Ces exemples montrent que, bien que certains élèves puissent mémoriser les mots, ils ont du mal à en comprendre et à en expliquer les significations.

En ce qui concerne l'utilisation créative du vocabulaire, les apprenants présentaient des lacunes importantes. Par exemple, lorsqu'il leur a été demandé d'écrire une courte histoire ou de composer des phrases en utilisant des mots du champ lexical des catastrophes naturelles, des méfaits, et des accidents, beaucoup d'élèves ont eu du mal à intégrer ces mots de manière appropriée. Un élève a écrit : « *Il y a eu un tsunami et un vol* » sans fournir de détails ou de contexte supplémentaire, montrant une utilisation basique et limitée du vocabulaire. Un autre élève a tenté d'écrire une phrase utilisant le mot « *collision* », mais a écrit : « *La collision était grande* » sans préciser ce qui était impliqué dans la collision ou les conséquences de celle-ci. Bref, la plupart des élèves n'étaient pas capables de former des expressions correctes ou de formuler leurs propres phrases. Par exemple, certains ont utilisé une orthographe grammaticale incorrecte comme « *la séisme* » au lieu de « *le séisme* ». De plus, ils ont eu du mal à générer leurs propres exemples en utilisant le vocabulaire présenté.

Enfin, les élèves n'étaient pas capables de réfléchir sur leur propre apprentissage, ni de fournir des commentaires constructifs sur la leçon. Par exemple, lorsque l'enseignante leur a demandé ce qu'ils avaient appris lors de la leçon sur le champ lexical des catastrophes naturelles, des méfaits, et des accidents, la plupart des élèves ont répondu de manière vague, comme « *On a appris des mots nouveaux* ». Ils n'ont pas pu fournir de détails spécifiques sur les mots qu'ils avaient appris ou sur la manière dont ces mots pourraient être utilisés. De plus, lorsqu'elle leur a demandé s'ils avaient trouvé la leçon intéressante ou utile, la plupart des élèves ont simplement répondu par des « *oui* » ou des « *non* », sans fournir de raisons ou

d'arguments pour étayer leur réponse, ce qui souligne un manque d'engagement et d'intérêt pour le contenu enseigné.

## Commentaire

Nous constatons que la séance se caractérise par un niveau d'engagement relativement faible des élèves, ce qui se traduit par une participation limitée et une attention modérée tout au long de la leçon. Bien que l'enseignante essaie d'encourager la participation en assignant des rôles et des tâches, seule une minorité d'élèves semble réellement active. Il y a un manque notable d'interactions entre les élèves, ce qui entrave la dynamique collaborative en classe et rend la compréhension des mots de vocabulaire présentés un défi pour certains d'entre eux.

Les élèves éprouvent des difficultés à exprimer leurs idées de manière créative et à formuler des phrases appropriées en utilisant le vocabulaire donné. En somme, il semble y avoir un manque de réflexion personnelle, de compréhension et de participation active des élèves dans leur propre apprentissage.

## 2.2 Analyses et interprétation des résultats de l'observation de la classe

### N°2 (groupe expérimentale) : après l'intégration de la Gamification

Le tableau ci-dessous montre les résultats de l'analyse de l'observation du groupe expérimental.

Séance N ° 2 avec l'usage des vidéos gamifiées		
Critères d'observation :	OUI	NON
<b>1/- Préparation et organisation de la séance</b>		
<b>Le matériel pédagogique est-il adapté et prêt à être utilisé ?</b>	La présence de dispositifs technologiques, tels que les ordinateurs et les vidéoprojecteurs.	
<b>L'organisation spatiale de la classe facilite-t-elle l'apprentissage ?</b>	Oui	
<b>2/- Animation de la séance</b>		
<b>L'enseignante maintient-elle l'attention des élèves tout au long de la séance ?</b>	Les apprenants ont été activement engagés et ont maintenu un haut niveau d'attention tout au long de la séance, démontrant ainsi un fort engagement et un vif intérêt.	
<b>L'enseignante encourage-t-elle la participation de tous les élèves ?</b>	Nous avons observé que les apprenants participent activement et lèvent la main sans aucune peur ni timidité.	

<b>3/- Gestion de la classe</b>		
<b>L'enseignante assure-t-elle une gestion efficace du temps ?</b>		Le temps disponible est insuffisant pour accomplir les trois activités prévues.
<b>Les élèves sont-ils bien gérés pendant les activités de groupe ou en binôme ?</b>	Chaque apprenant a participé à l'échange de connaissances avec ses camarades et a également sollicité leur aide à l'occasion.	
<b>4/- Participation et Engagement des apprenants</b>		
<b>L'élève écoute-t-il attentivement les instructions ?</b>	Oui	
<b>L'élève participent-activement aux activités de vocabulaire proposées ?</b>	Ils y participent tous activement, presque tous les apprenants trouvent les réponses justes. Nous observons que les apprenants font preuve régulièrement de motivation et d'interaction. Parmi les 20 élèves, 14 ont trouvé la réponse correcte, et les 6 autres ont également participé en posant des questions ou en proposant des réponses. Cela témoigne d'une atmosphère de classe interactive où les élèves se sentent à l'aise pour s'exprimer et contribuer activement.	
<b>L'élève pose-t-il des questions pour clarifier les concepts ?</b>	Oui. « <i>que veut dire le mot <u>malveillance</u> , collision</i> »	
<b>5/- Compréhension du Vocabulaire</b>		
<b>L'élève démontre-t-il une compréhension adéquate des mots de vocabulaire présentés ?</b>	Nous observons que les apprenants semblent attentifs, ce qui facilite la compréhension des mots de vocabulaire. En conséquence, l'interaction en classe est renforcée, rendant la leçon plus dynamique.	
<b>L'élève est-il capable de répéter et d'expliquer les mots de vocabulaire après ?</b>	La majorité des apprenants prennent régulièrement l'initiative d'expliquer et répéter les mots de vocabulaire après. Ces résultats suggèrent qu'ils sont à l'aise pour s'exprimer.	
<b>6/- Mémorisation et Répétition</b>		
<b>L'élève montre-t-il des signes de mémorisation en répétant les mots de vocabulaire ?</b>	les élèves ont mémorisé et appris de nouveaux mots.	
<b>7/-Utilisation Créative</b>		
<b>L'élève utilise-t-il les nouveaux mots de vocabulaire de manière créative dans des contextes</b>	Oui, par exemple, nous avons demandé aux élèves d'identifier le champ lexical de l'école, tremblent de terre. Oui, les élèves ont repéré les champs lexicaux relatifs à l'école et au tremblement de terre.	

variés ?		
L'élève est-il capable de formuler ses propres phrases en utilisant les mots de vocabulaire donnés ?	Les élèves ont réussi à formuler leurs propres phrases en utilisant des termes variés, ils ont démontré leur capacité à intégrer et à utiliser de manière autonome le vocabulaire appris, donc ils ont bien assimilé les concepts enseignés.	
8/ - Réponse aux Questions		
L'élève répond-il de manière précise et pertinente aux questions posées pendant la séance ?	La majorité d'entre eux répondent aux questions posées.	
L'élève est-il capable de générer ses propres exemples en utilisant les mots de vocabulaire présentés ?	Les élèves sont capables de réutiliser les mots de vocabulaire qui leur ont été présentés dans des contextes variés.	
9/- Retour Réflexif		
L'élève est-il capable de réfléchir sur son propre apprentissage et de fournir des commentaires constructifs sur la leçon ?	Un élève a dit : « <i>Les activités contribuent à la bonne ambiance</i> » Un autre élève a ajouté : « <i>Les activités sont très amusantes</i> » Une élève a précisé : « <i>J'aime qu'il y ait toujours des thèmes et des activités différentes</i> » Les commentaires sont tous été positifs.	

### Description et explication des résultats de l'observation N°2 (groupe expérimental) :

Comme nous l'avons déjà évoqué dans le premier chapitre méthodologique de la partie pratique, la séance observée N°2 prend appui sur trois activités gamifiées disponibles sur le site WARDWALL qui sont : **Groupe Sort** (le champ lexical des catastrophes naturelles), **quiz 1** (identifier l'intrus dans le champ lexical de l'accident ou du méfait) et **quiz 2** (cinq phrases à compléter par les mots appartenant au champ lexical de « l'accident »).

Au cours de cette observation, les apprenants participent activement et lèvent la main sans aucune peur ni timidité dans les trois activités observées. L'enseignante a réussi à instaurer un climat de confiance et de participation active parmi les élèves. Leur engagement sans appréhension témoigne de l'efficacité des stratégies de gamification pour encourager la participation de tous.

Les élèves montrent régulièrement de la motivation et de l'interaction. Dans les trois activités, parmi les 20 élèves, 14 ont trouvé la réponse correcte. Par exemple, durant l'activité 1(**Groupe sort**), ils examinent attentivement chaque terme et se remémorent les

caractéristiques associées à chaque type de catastrophe, ils identifient les mots qui correspondent aux catégories demandées (*Séisme : dégâts, Richter, secousse, protection civil etc.*)

Dans l'activité 2 (**Quiz 1**), lorsqu'ils reçoivent une liste de mots, les élèves se rappellent de la consigne et réfléchissent à des situations d'accident ou de méfait qu'ils connaissent. En se basant sur leur compréhension du champ lexical spécifique à chaque contexte, ils examinent attentivement chaque mot de la liste. Après un moment de réflexion, les élèves identifient le mot qui semble ne pas appartenir au champ lexical de l'accident ou du méfait, 15 élèves ont trouvé la réponse correcte, par exemple, le mot qui ne fait pas partie du champ lexical de *l'accident* : éviter, ils ont réussi à identifier l'intrus dans chaque question.

Tandis que les 5 autres ont participé en posant des questions ou en proposant des réponses. Par exemple, un élève a demandé : « *Est-ce que le mot séisme fait partie du champ lexical de l'accident ?* », cette question montre une réflexion sur les limites du champ lexical abordé.

De même, un autre élève a proposé une réponse en disant : « *Je pense que le mot catastrophe ne fait pas partie du champ lexical de l'accident* ».

Dans l'activité 3 (Quiz), nous avons remarqué qu'il y a 17 élèves qui ont réussi à trouver la réponse correcte par exemple (*après un \_\_ les secours sont intervenus rapidement*), le mot qui va compléter le sens de la phrase (*accident*)

La participation active des élèves aux activités de vocabulaire est notable, avec un taux de réussite élevé et une participation proactive, même pour ceux qui n'ont pas trouvé les réponses correctes. Cela démontre un niveau d'engagement et d'interaction important et favorisé par la gamification.

Nous avons aussi observé qu'il y a une préparation minutieuse et une organisation efficace. Le matériel pédagogique, notamment les vidéos gamifiées, était prêt à être utilisé et présenté de manière adaptée, ce qui a contribué à dynamiser l'atmosphère de la classe. L'organisation spatiale de la salle était également favorable à l'apprentissage, offrant un environnement propice à l'engagement des élèves.

En animant la séance, nous avons remarqué que les élèves étaient attentifs tout au long de la leçon. Ils se sont engagés activement et ont participé de manière enthousiaste, démontrant un fort intérêt pour les activités proposées (Groupe sort et Quiz). Notre

encouragement constant à la participation de tous les élèves a instauré un climat de classe dynamique et interactif.

En termes de gestion de la classe, bien que nous assurions une gestion efficace du temps, nous notons que le temps est insuffisant pour terminer toutes les activités prévues. Cependant, les élèves se sont bien gérés pendant les activités de groupe, favorisant ainsi la collaboration et l'échange de connaissances.

La participation et l'engagement des apprenants sont remarquables, avec une écoute attentive des instructions et une participation active aux activités de vocabulaire. Les élèves sont également prompts à poser des questions telle que : « *que veut dire le mot malveillance, collision » pour clarifier les concepts, démontrant ainsi leur volonté de comprendre et de s'impliquer dans le processus d'apprentissage.*

La compréhension du vocabulaire est renforcée par l'interaction en classe, où les élèves étaient capables de répéter et d'expliquer les mots après leur présentation. Par exemple, lors de l'activité portant sur le champ lexical des catastrophes naturelles, nous avons présenté le mot « *incendie de forêt* » et avons demandé aux élèves de le répéter. Ensuite, nous avons demandé à un élève de l'expliquer en utilisant ses propres mots, ce qu'il a fait avec succès en disant : « *Un incendie de forêt, c'est quand les arbres prend feu rapidement* ».

De même, lors de l'activité sur le champ lexical des accidents, nous avons introduit le mot « *collision* ». Les élèves ont été invités à répéter le mot et à expliquer ce qu'il signifiait. Un élève a dit : « *Une collision, comme deux voitures qui se crashent* ».

Enfin, lors de l'activité sur le champ lexical des méfaits, nous avons présenté le mot « *Crime* » en contexte, en racontant une histoire sur un vol de bijoux. Les élèves ont ensuite été invités à répéter le mot et à donner des exemples de méfaits similaires. Un élève a proposé : « *Un crime, c'est quand quelqu'un fait quelque chose de très mauvais* ». Ces exemples montrent que la répétition et l'explication des mots renforcent la compréhension du vocabulaire des élèves et les aident à l'assimiler de manière significative.

Par exemple, après avoir présenté le mot « *inondation* » lors de l'activité qui porte sur les catastrophes naturelles, plusieurs élèves ont pu le répéter correctement.

Les élèves ont été capables d'identifier le champ lexical de l'école et du tremblement de terre. Par exemple, pour l'école, ils ont mentionné des mots comme « *enseignante* », « *tableau* », « *directeur* », etc., et pour « *le tremblement de terre* », des termes comme

« catastrophe », « séisme », « dégâts ». Certains élèves ont même partagé des exemples personnels, comme « accident de voisin ».

Lors de l'activité (Quiz 1) qui porte sur le champ lexical d'un méfait, les élèves ont bien retenu des termes comme « torture » ou « crime » les répétant avec aisance et les utilisant dans des phrases simples pour montrer leur compréhension.

Les élèves ont fait preuve d'une utilisation créative des nouveaux mots de vocabulaire dans des contextes variés. Par exemple, après avoir appris le mot « séisme » lors de l'activité sur les catastrophes naturelles, un élève a décrit comment *un séisme* pouvait détruire une ville entière, utilisant le mot de manière appropriée et démontrant une compréhension profonde du concept. De même, lors de l'activité sur les méfaits, un élève a imaginé une histoire d'infraction, tout en montrant ainsi sa capacité à intégrer le vocabulaire dans des situations réelles. Par exemple Sara a raconté une histoire captivante en classe. « *Un soir, un voleur est dans une maison de ma voisine. Il a cassé une fenêtre pour entrer et a volé des bijoux et de l'argent.* »

De plus, les élèves étaient capables de répondre de manière précise et pertinente aux questions posées pendant la séance. Par exemple, lorsqu'on leur a demandé de décrire les conséquences d'une *collision de voitures*, plusieurs élèves ont pu expliquer en détail les dommages matériels et les blessures possibles, en utilisant le vocabulaire appris de manière appropriée, Huda a dit : « *Une collision peut causer des problèmes pour la circulation. La route peut être bloquée par les voitures accidentées, en plus des dommages matériels, les voitures peuvent avoir des pare-chocs cassés..* »

Les élèves ont été capables de réfléchir sur leur propre apprentissage et ont fourni des commentaires constructifs sur la leçon. Par exemple, à la fin de la séance, lorsqu'on leur a demandé ce qu'ils avaient appris et ce qu'ils avaient trouvé utile, plusieurs élèves ont partagé des réflexions personnelles. Un élève a mentionné : « *J'ai appris que les catastrophes naturelles peuvent causer beaucoup de dégâts, même s'ils sont naturels* ». Un autre a ajouté « *Les activités contribuent à la bonne ambiance* », un autre élève a mentionné dans un commentaire : « *Les activités sont très amusantes* », une élève a commenté : « *J'aime qu'il y ait toujours des thèmes et des activités différentes* ». Les commentaires ont tous été positifs.

En résumé, nous pouvons dire que la séance observée avec l'usage des vidéos gamifiées s'est caractérisée par un haut niveau d'engagement, d'interaction et de compréhension chez les élèves, démontrant ainsi l'efficacité de cette approche pédagogique.

## **Commentaire**

La séance observée met en lumière l'efficacité et l'impact positif de l'utilisation de vidéos gamifiées dans l'enseignement et apprentissage du vocabulaire.

Nous avons su tirer parti de ces outils pour créer un environnement d'apprentissage dynamique et stimulant, où les élèves ont été pleinement engagés et ont démontré une compréhension approfondie du contenu.

Les apprenants participent activement et lèvent la main sans aucune peur ni timidité dans les trois activités observées. Nous avons réussi à instaurer un climat de confiance et de participation active parmi les élèves. Leur engagement témoigne de l'efficacité des stratégies de gamification pour encourager la participation de tous.

Les élèves démontrent une compréhension adéquate des mots de vocabulaire présentés. Leur capacité à identifier correctement les termes appropriés et à exclure les intrus montre qu'ils ont une bonne maîtrise des concepts enseignés.

La répétition des mots de vocabulaire montre que les élèves ont bien mémorisé les termes enseignés. La capacité à distinguer et répéter correctement les mots de vocabulaire étudiés indique une assimilation effective des nouveaux mots.

Les élèves montrent un intérêt pour la clarification des concepts, ce qui est un signe positif de leur engagement et de leur volonté de comprendre. Les confusions initiales et les questions posées indiquent que les élèves sont activement en train de construire leur compréhension du vocabulaire.

Les élèves montrent une bonne capacité à utiliser les nouveaux mots de vocabulaire de manière créative et dans des contextes variés. Leur capacité à fournir des exemples concrets et personnels montre une compréhension approfondie et une application pratique des termes appris.

Cette approche pédagogique semble non seulement favoriser l'acquisition de nouvelles connaissances en vocabulaire, mais aussi encourager la créativité, la collaboration et l'autonomie des apprenants

## **Synthèse**

Toutes les réponses des élèves étaient positives et en accord avec les objectifs de la recherche. En effet, lorsqu'on leur a demandé si l'activité leur avait permis de mémoriser et d'apprendre du nouveau vocabulaire, leur réponse a été unanime : oui. De plus, les élèves ont unanimement exprimé leur plaisir à participer aux activités gamifiées, tout en soulignant leur utilité.

Comme prévu, la mise en place de l'activité gamifiée a été couronnée de succès, permettant aux élèves d'acquérir de nouvelles connaissances tout en s'amusant. Les retours des élèves suggèrent que cette initiative a été très bien accueillie, avec des commentaires unanimement positifs. Cette approche présente l'avantage de captiver l'attention des élèves en les immergeant dans un environnement ludique tout en facilitant l'assimilation de nouveaux concepts en lien avec le cours.

L'objectif principal était d'augmenter le vocabulaire des élèves, et la gamification s'est révélée être un outil pédagogique efficace pour atteindre cet objectif. Elle a permis à l'enseignant de gagner en confiance et en attention de la part des élèves. La motivation des élèves pour cette activité était palpable, ce qui est essentiel pour favoriser un apprentissage efficace, car elle constitue le moteur de la transmission des connaissances, notamment dans le contexte de l'élargissement du vocabulaire.

En résumé, il est indéniable que la gamification a apporté des bénéfices tangibles, permettant aux élèves de progresser dans l'acquisition de nouveau vocabulaire. Leur motivation envers ces activités est manifeste, comme en témoigne leur participation active. La diversité des jeux proposés a également favorisé une meilleure attention en classe. Dans ce contexte, les élèves ont fait preuve d'une grande motivation et d'une réelle volonté d'approfondir leur vocabulaire et d'explorer de nouvelles façons d'exprimer des mots ou des actions.

### **3. Tableau comparatif des résultats obtenus à partir des deux grilles d'observation**

**Le tableau suivant explicite les résultats finaux de notre expérimentation menée avec les deux classes de 3<sup>ème</sup> A.M.**

Avant l'intégration de la gamification	Après l'Intégration de la Gamification
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un niveau d'engagement relativement faible.</li> <li>- Participation limitée et attention modérée tout au long de la leçon.</li> <li>- Malgré les efforts de l'enseignante pour encourager la participation, une minorité d'élèves semble réellement active.</li> <li>- Manque notable d'interactions entre les élèves.</li> <li>- Dynamique collaborative en classe entravée.</li> <li>- Difficultés de certains élèves à comprendre les mots de vocabulaire présentés.</li> <li>- Difficultés à exprimer leurs idées de manière créative.</li> <li>- Incapacité à formuler des phrases appropriées en utilisant le vocabulaire donné.</li> <li>- Manque de réflexion personnelle, de compréhension et de participation active des élèves dans leur propre apprentissage.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un environnement d'apprentissage dynamique et stimulant.</li> <li>- Engagement des élèves, participation active sans peur ni timidité..</li> <li>- Apprenants actifs et engagés dans les trois activités observées.</li> <li>- Bonnes interactions et collaboration entre les élèves favorisées par les outils de gamification.</li> <li>- Compréhension du contenu par les élèves.</li> <li>- Bonne maîtrise des concepts enseignés.</li> <li>- Capacité à identifier correctement les termes appropriés et à exclure les intrus.</li> <li>- Mémorisation efficace des nouveaux mots de vocabulaire.</li> <li>- Capacité des élèves à utiliser les nouveaux mots de vocabulaire de manière créative et dans des contextes variés.</li> <li>- Capacité à fournir des exemples concrets et personnels par les élèves.</li> </ul>

### Synthèse des résultats du questionnaire et de l'observation participante

L'utilisation des activités gamifiées est clairement perçue par les enseignants comme plus bénéfique et divertissante. La majorité des enseignants interrogés reconnaissent l'importance d'intégrer la gamification en classe de FLE, soulignant ses avantages stimulants pour

l'augmentation du vocabulaire des apprenants, leur motivation, leur interaction avec la langue, ainsi que la promotion de la collaboration en équipe.

Pour les enseignants de FLE, l'avantage de la gamification réside dans sa capacité à fournir un environnement stimulant et attrayant, encourageant ainsi les apprenants à s'investir activement dans leur apprentissage et à développer leurs compétences linguistiques de manière dynamique. Par conséquent, il est recommandé d'intégrer ces activités en tant qu'outil principal d'apprentissage du vocabulaire, en tirant parti de leur potentiel pour enrichir l'expérience d'enseignement et d'apprentissage en classe de FLE.

Par ailleurs, les résultats d'analyse des deux grilles d'observation révèlent que les activités gamifiées jouent un rôle crucial dans le développement du vocabulaire des apprenants, tant sur le plan émotionnel que cognitif. D'autre part, ces activités sont en harmonie avec la nature de l'apprenant et ont un impact significatif sur des aspects stratégiques tels que la mémoire, la communication et la compréhension, facilitant ainsi la construction des connaissances. De plus, la présence d'activités stimulantes dans les cours de langue permet aux apprenants de s'engager pleinement dans leur apprentissage en les motivant et en leur procurant du plaisir, ce qui favorise l'assimilation de nouvelles informations. En somme, l'intégration d'activités gamifiées motive les élèves à acquérir des compétences en FLE en les stimulant et en les incitant à s'investir davantage.

Enfin, les activités gamifiées constituent une approche efficace et recommandée pour l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE. Les résultats de notre étude (questionnaire, grilles d'observation) confirment de manière significative les nombreux avantages qu'elles offrent aux apprenants, notamment en termes d'engagement, de mémorisation, d'interactivité, de motivation et de progression de compétences en vocabulaire.

### **Conclusion partielle**

Pour conclure, ce chapitre a été le point culminant de notre étude, offrant une analyse approfondie et une interprétation éclairante des résultats obtenus. En scrutant attentivement les données recueillies à la lumière de notre cadre théorique et de notre méthodologie, nous avons pu dégager des conclusions pertinentes et significatives. Ces conclusions nous ont permis de mieux appréhender les nuances de notre sujet d'étude et d'apporter des réponses substantielles à nos questions de recherche, ce chapitre marque une étape cruciale dans notre démarche scientifique, contribuant ainsi à l'enrichissement des connaissances et à la stimulation du débat académique dans notre domaine d'étude.

***Conclusion  
générale***

L'enseignement du vocabulaire en français langue étrangère (FLE) représente souvent un défi aussi bien pour les enseignants que pour les apprenants. Les termes de vocabulaire peuvent sembler complexes à comprendre et à utiliser dans des contextes variés, ce qui rend l'acquisition du vocabulaire moins stimulante pour eux.

Dans cette optique, notre travail de recherche se concentre sur l'exploration de l'impact de la gamification sur l'enseignement du vocabulaire en FLE, plus particulièrement sur le développement de vocabulaire chez les élèves.

Notre étude s'est focalisée sur la question suivante À quel point la gamification contribue-t-elle au développement du vocabulaire chez les élèves de la 3<sup>ème</sup> année moyenne en classe de FLE?

D'après les résultats obtenus, nous sommes arrivées à confirmer notre hypothèses, à savoir que :

- La gamification pourrait être considérée comme une stratégie efficace qui aide les élèves à améliorer et enrichir leur vocabulaire en FLE.

Les résultats de l'enquête par questionnaire ont corroboré nos conclusions expérimentales. Les enseignants ont exprimé leur satisfaction à l'égard de l'approche gamifiée de l'enseignement du vocabulaire, soulignant ainsi que, L'intégration de la gamification en classe de FLE nécessite certaines conditions pour être efficace. Tels que : Présence du matériel pédagogique et l'augmentation du temps de la séance : Les activités peuvent prendre plus de temps que les méthodes traditionnelles d'enseignement

Les résultats de notre expérimentation ont clairement montré que les élèves ont pu enrichir leur vocabulaire de manière significative en étant exposés à de nouveaux termes dans un contexte motivant, ce qui a facilité l'intégration et l'utilisation active de ces mots dans leur communication en classe.

Tous ces résultats démontrent clairement l'efficacité de la gamification en tant qu'outil pédagogique non seulement pour l'amélioration, mais aussi pour l'enrichissement du vocabulaire en FLE. De plus, notre étude a révélé que la gamification a changé la représentation négative que les élèves se font du vocabulaire. Au lieu de considérer cette matière comme ennuyeuse, les activités gamifiées ont rendu son apprentissage plus amusant.

Dans l'ensemble, l'intégration de la gamification en classe de FLE peut être un outil extrêmement bénéfique pour l'enseignement et l'apprentissage, mais elle nécessite une planification soignée. Avec les bonnes ressources, une formation adéquate et une adaptation aux besoins des apprenants, la gamification peut offrir une expérience d'apprentissage enrichissante et motivante.

Sur la base des résultats de la présente étude, nous proposons les recommandations suivantes :

- L'utilisation accrue du travail de groupe et des activités de partage devrait être encouragée dans les salles de classe à travers l'apprentissage coopératif.

- Il est conseillé aux enseignants d'intégrer des jeux et d'autres outils variés pour favoriser l'engagement actif et positif des élèves en classe.

- Nous recommandons de fournir une formation initiale aux futurs enseignants sur la manière appropriée d'appliquer les techniques de la stratégie de la gamification avec leurs apprenants.

- Il est essentiel de préparer des ateliers de formation pour expliquer aux enseignants en exercice l'importance de la stratégie de la gamification et comment l'utiliser en classe.

En définitive, notre recherche est loin d'être exhaustive, elle peut s'ouvrir sur de nouveaux futurs travaux. Nous sommes optimistes quant au potentiel de cette étude pour ouvrir de nouvelles perspectives et susciter des approches novatrices dans l'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire. À travers les lignes suivantes, nous suggérons certaines pistes de recherche relatives à la présente étude :

- Comparez l'efficacité de différentes approches gamifiées, telles que les jeux de rôle, les quêtes, les jeux de mots, etc., pour enseigner le vocabulaire aux élèves du cycle moyen.

- Étudiez comment la gamification peut être utilisée pour enseigner différents types de vocabulaire, par exemple le vocabulaire spécifique à un domaine, etc.

- Utiliser la stratégie de la gamification pour développer les compétences de l'expression orale et écrite.

***Références  
bibliographiques***

### **Ouvrages**

-Aitchison, 2012; Nation, 2001; Qian, 2002; Schmitt et al., 2011; Verhallen et Shoonen, 1998.

-Courtyllon, J. (1989). Lexique et apprentissage de la langue.- EDICEF.-Paris.

-KASBI, Y. (2012). Les Serious Game Une Revolution. Belgique: Esplanade de l'Europe.

-Lieury, A, & Fenouillet, F.1997, p.1) Fenouillet, F. & Lieury, A. (1997).

-LEGROS.D, CRINON.J « Psychologie des apprentissages et multimédias » Armand Colin, Paris, 2002, p.18,19. -LEBRUN, M, Des technologies pour enseigner et apprendre, Paris, De Boeck, 2eme édition, 2002.

-LEBRUN, M, Des technologies pour enseigner et apprendre, Paris, De Boeck, 2eme édition, 2002.

-Lehmann, A., & Martin-Berthet, F. Introduction à la lexicologie. Sémantique et morphologie, Université Nathan, juin 2000.

Legaki, N., Xib, N, Hamari, J., Karpouzis, K., & Assimakopoulos, V. (2020). The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics.

-MANGENOT, F., LOUVEAU, I. (2006) : Internet et la classe de langue. Paris : CLE International.

-Nation, I. (2001). Learning Vocabulary in Another Language Cambridge University Press.(Coltheart, Rastle, Perry, Langdon et Ziegler, 2001; Ziegler et Goswami, 2005).

-Picoche, J. (1992). Précis de lexicologie française. L'étude et l'enseignement du vocabulaire, NATHAN, 1992, cité par Patrick Borowski, in Le Français aujourd'hui, (131). Protopapas, Panagiotis, Sideridis et Mouzaki, 2012; Verhoeven, van Leeuwe et Vermeer, 2011.

-POELLHUBER Bruno, « Un modèle constructiviste d'intégration des TICE », Trois Rivières, Collège Laflèche, 2001.

-Schmitt, Jiang et Grab, 2011, pour une recension des écrits sur cette question

-Vallerand, R. 2001). -Vallerand, R.J., Grouzet, F.M.E., (2001). Pour un modèle hiérarchique de la motivation intrinsèque et extrinsèque dans les pratiques sportives et l'activité physique, Théories de la motivation et pratiques sportives (pp.57 – 95). Retrieved September 11th, 2018, from <http://www.cairn.info/theories-de-la-motivation-et-pratiques-sportives--9782130504726-page-57.htm>

### **Revues**

AbdElaal, F. A. (2018). Efficacité de la stratégie de SCAMPER dans le développement du vocabulaire du français et de quelques habitudes d'esprit auprès des étudiants du cycle

secondaire " Revue de la faculté de Pédagogie, Université de Béni-Sweif, Issue de Juillet, 2e partie, pp. 256-315

-Courtyllon, J. (1989). Lexique et apprentissage de la langue.- EDICEF.-Par

is. -Chaimaa yhia Abd El-Aziz El-Tantawi ,(2021) .L'efficacité de l'utilisation de la stratégie de la gamification pour développer quelques compétences de l'interaction orale chez les élèves du cycle primaire en français. *مجلة كلية التربية – جامعة المنوفية*.

- Dewaele, J.-M., & MacIntyre, P. D. (2014). The two faces of Janus? Anxiety and enjoyment in the foreign language classroom. *Studies in Second Language Learning and Teaching*. 4(2). 237-274 Hagenauer, G., & Hascher, T. (2014). Early Adolescents' Enjoyment Experienced in Learning Situations at School and Its Relation to Student Achievement. *Journal of Education and Training Studies*. 2,(2), April, Pp. 20-30.

-Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification" MindTrek'11, September 28-30, 2011, Tampere, Finland.

-Da Rocha Seixas, L., Gomes, A. S., & de Melo Filho, I. J. (2016a). Effectiveness of gamification in the engagement of students. *Computers in Human Behavior*, 58, 48–63. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2015.11.02>

Dewaele, J.-M., & MacIntyre, P. D. (2016). Foreign Language Enjoyment and Foreign Language Classroom Anxiety. The right and left feet of FL learning? In P. MacIntyre, T. Gregersen, & S. Mercer (Eds.), *Positive Psychology in SLA* (pp. 215–236). Bristol: Multilingual Matters

González, O. (2013). Le processus d'acquisition du vocabulaire et les activités en classe de FLE. *Opening Writing Doors*, January/June 2013. 10(1). Pamplona, Colombia.

-Gagné et Al GAGNÉ, Gilles et Al. *Recherches en didactique et acquisition du français langue maternelle (Tome 1 – Cadre conceptuel, thésaurus et lexique des mots-clés)*. Bruxelles : De Boeck Université, 1989, p176. Cité par : BÉLANGER-CLOUTIER, Myriam-Qi Elanger-Cloutier. Représentations de personnels scolaires au regard de l'éducation à la sexualité au Québec auprès de jeunes adultes présentant une déficience intellectuelle (DI) moyenne (DIM) à profonde (DIP). Université de SHERBROOKE. [En ligne]. 2018, 183 p. Disponible sur [https://savoirs.usherbrooke.ca/bitstream/handle/11143/13619/Belanger\\_Cloutier\\_Myriam\\_Qi\\_MA\\_2018.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://savoirs.usherbrooke.ca/bitstream/handle/11143/13619/Belanger_Cloutier_Myriam_Qi_MA_2018.pdf?sequence=3&isAllowed=y)

-MANGENOT.F « Quelles tâches dans ou avec les produits multimédias ? » Communication au 17ème colloque Triangle, parue dans Triangle 17, Multimédia et apprentissage des langues, ENS Editions.

-Science, Electronics and Industrial Engineering (CSEI): Advances and Applications in Computer Science, Electronics, and Industrial Engineering pp 205-218.

SILVA, H. (2013), « La gamification de la vie: sous couleur de jouer » publié dans la revue: Sciences du jeu. Villetaneuse. Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche

Interuniversitaire      Expérience      Ressources      Culturelles      Education,  
<https://journals.openedition.org/sdj/261> , consulté le 14 février 2023.

### Articles

- AbdElaal, F. A. (2018). Efficacité de la stratégie de SCAMPER dans le développement du vocabulaire du français et de quelques habitudes d'esprit auprès des étudiants du cycle secondaire " Revue de la faculté de Pédagogie, Université de Béni-Sweif, Issue de Juillet, 2e partie, pp. 256-315.

-BELARBI .M Université Saâd Dahleb – Blida 1, Algérie, RAÏSSI .H Université de Ghardaïa, Algérie, MAHFOUD .Z Université Hassiba Benbouali de Chlef, Algérie . (2024). Les vertus de la gamification en classe de langue étrangère. <https://www.researchgate.net/publication/378434466> Les vertus de la gamification en classe de langue étrangère

-Cattoni, A., Venuti, P., & Pasqualotto, A. (2019). The use of gamification for the improvement of reading and writing abilities in children with typical development and children with Developmental Dyslexia. Conference: PhD Open Day, Department of Psychology and Cognitive Science, University of Trento, June 2019.

-David, J. (2000). « Le lexique et son acquisition : aspects cognitifs et linguistique », Le Français aujourd'hui, n° 131.

-François Magniont MANGENOT, F., LOUVEAU, I. (2006) : Internet et la classe de langue. Paris : CLE International .

-Freeman, K. (2021). Gamification Tools: The Only List You'll Ever Need (25+ Tools!) Gamification Tools: The Only List You'll Ever Need (25+ Tools!) (xperienify.com)

-Fu, F., & Yu, S. (2006). The Games in e Learning Improve the performance. In Proceedings of IEEE 7th International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training, Sydney, Australia.

-Garza, K., Goble, C., Brooke, J., & Jay, C. (2015). Encadrer l'interface du système de données communautaires. Dans les actes de la Conférence British HCI 2015. British HCI 2015: Conférence britannique sur l'interaction homme-machine 2015. ACM.

-Helme, L., Jourdan, R., & Tortissier, K. (2014). Le jeu en classe de FLE: intérêts et pratiques. Rencontres Pédagogiques du Kansai (pp. 64-68). Kansai - japan: Institut Français du Japon - Kansai. Consulté le juin 23, 2023, sur <https://www.institutfrancais.jp/kansai/files/2014/09/RPK-2014-Article.pdf>

-Huang, W., & Soman, D. (2013). A Practitioner's Guide to Gamification of Education. Research Report Series: Behavioral Economics in Action. University of Toronto – Rotman School of Management.

-Lingani, O. (2019). Les situations scolaires de communication orale : l'enseignement-apprentissage du vocabulaire en contexte bilingue. Revue Semestrielle De L'Ulshb, (004), pp. 51-70.

- Lehmann, A., & Martin-Berthet, F. (2000). Introduction à la lexicologie. Sémantique et morphologie, Université Nathan, juin 2000.
- Lam, S. (2013). Use of Gamification in Vocabulary Learning: A Case Study in Macau. 4th Centre for English Language Communication (CELC) Symposium, Singapore 90- 97. <https://www.nus.edu.sg/celc/wpcontent/uploads/2022/09/13.-Sze-Lui.pdf>
- Legaki, N., Xib, N, Hamari, J., Karpouzis, K., & Assimakopoulos, V. (2020). The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics.
- Mierzwa, E. (2019). Foreign Language Enjoyment Among English Philology Students: What Do Students Enjoy While Learning English As A FL? Theory and Practice in English Studies 8(1). ;Pekrun et al., 2007 ; Villavicencio, F., & Bernardo, A. (2012). Positive academic emotions moderate the relationship between self-regulation and academic achievement. British Journal of Educational Psychology, (83), 329-340.
- Pekrun et al., 2007. Pekrun, R., Frenzel, A., Goetz, T., & Perry, R. (2007). “The controlvalue theory of achievement emotions: an integrative approach to emotions in education”. In Emotion in Education, edited by Paul Schutz and Richard Pekrun, 13- 36. Amsterdam: Academic Press.
- Páez-Quinde, C., Iza-Pazmiño, S., Morocho-Lara, D., & HernándezDomínguez, P. (2021). Gamification Resources Applied to Reading Comprehension: Projects of Connection with Society Case Study. International Conference on Computer.
- Simões, J., Redondo, R., & Vilas, A. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. Computers in Human Behavior, 29,345-353 .
- (Webb, 2019) Webb, S. (2019). Helping Students Become Autonomous Learners Of Vocabulary TESOL Connections: June 2019.
- YHIA ABD EL-AZIZ EL-TANTAWI, CH (2021), «L'efficacité de l'utilisation de la stratégie de la gamification pour développer quelques compétences de l'interaction orale chez les élèves du cycle primaire en français. » publié dans: مجلة التربية, [https://journals.ekb.eg/article\\_163677.html](https://journals.ekb.eg/article_163677.html) , consulté le 05 mars 2023.

### **Dictionnaires**

1. Cuq, J-P. (2003). Dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et seconde. Paris : CLE international.
2. Le Dictionnaire de la linguistique et des sciences du langage (1999, p.282),
3. « Livre de mots » (lexikos étant un adjectif dérivé de lexis, « mot ») (Université Caen Normandie, Sans date).

### **Site web**

<https://wordwall.net/resource/72457616/champ-lexicale-catastrophe-naturelle>

<https://wordwall.net/resource/72515776/champ-lexicale-accident>

<https://wordwall.net/resource/72519304/untitled3>

<https://drimify.com/fr/gamification/#:~:text=et%20avec%20rapidit%C3%A9.-,L'av%C3%A8nement%20de%20la%20gamification%20dans%20les%20ann%C3%A9es%202000,Pelling%2C%20programmeur%20et%20%C3%A9crivain%20bri tannique.>

<https://passetemps.com/blogue/enseigner-le-vocabulaire-un-d%C3%A9fi-%C3%A0-relever-n3906>

### **Thèses de doctorat**

BOUFALA, M. (2022). Contribuer à l'apprenance des collaborateurs: le rôle de la gamification. Thèse de Doctorat. Université de Corse-Pascal Paoli.

Eldoaif, A. (2011). Efficacité d'une stratégie proposée basée sur l'approche éclectique pour développer la compétence lexicale chez les élèves du cycle secondaire. Thèse de Doctorat, Institut des études et des recherches pédagogiques, université du Caire

### **Mémoire**

Asma CHEDALA, Nabila CHEKIMA ,Ramla MESBAHI: (2022-2023 ) Gamifier l'apprentissage de la grammaire : une approche innovante pour les ÈlÈves de 2ème e année moyenne. Université Echahid Hamma Lakhdar 3 El-Oued.

Birady, A, (2020). Les difficultés lexicales rencontrées par les étudiants dans la production écrite Cas des étudiants de la 1ère année licence de langue française. Université Ahmed Draia à Adrar.

Sahed .A, Radjouh A, (2022). Exploitation des TICE dans l'enseignement apprentissage de la compréhension de l'oral en FLE Cas des apprenants de troisième année français LMD à l'université de Bordj bouarrérid.

***Liste des  
annexes***

A/ Modèles du questionnaire

naire destiné aux enseignants du cycle

Questions Réponses 11 Paramètres

1. Sexe :

2. Age :

3. Diplôme :

4. Niveaux enseignés auparavant :

10 réponses

1. Féminin 2. 42 3. Master2 3. 1 am 2am 3am 4am

sexe: féminin, âge : 43, ENS BAC+4ans, 3ème A.M.. 4ème A.M.

Homme , 37ans , licence français de l'ENSC , quatre niveau

Femme  
40 ans  
Licence en français langue étrangère  
1ère,2ème, 3ème et 4ème

docs.google.com/forms/d/1eNilwei\_m\_uctSxSNzp3UhFuO1Ddva9XqPu\_Y0vnAU8/edit#responses

onnaire destiné aux enseignants du cycle

Questions Réponses 11 Paramètres

6. Quels sont, selon vous, les principaux avantages de l'utilisation de la gamification pour l'enrichissement du vocabulaire ? (Veuillez énumérer jusqu'à trois réponses principales)

11 réponses

1. Connaître le champs lexical d'un mot ou d'un thème en étude. 2. Prononcer des mots nouveaux. 3. InSavoir orthographier correctement des mots.

La motivation des apprenants;  
Faciliter la compréhension;  
Enrichissement du vocabulaire.

Élargir son champ sémantique

1. La gamification rend l'apprentissage du vocabulaire plus ludique et interactif.

2. La gamification favorise la répétition et le renforcement du vocabulaire.

## Liste des annexes

Questionnaire destiné aux enseignants du cycle



Envoyer

Questions Réponses 11 Paramètres

7. Quels sont, selon vous, les principaux inconvénients ou défis associés à l'utilisation de la gamification dans ce contexte ? (Veuillez énumérer jusqu'à trois réponses principales)

11 réponses

1. Le nombre d'élèves (classe chargée). 2. Manque de moyens audio-visuels au niveau des établissements.  
3. Choix du jeu adapté au niveau des élèves.

-Les problèmes techniques surtout le débit faible de l'internet; le niveau médiocre de certains élèves démotive l'enseignant; l'effectif élevé des apprenants en classe rend difficile la mise en oeuvre de ce genre d'activité

Le manque du matériel pédagogique  
Le surnombre

1. Si la gamification n'est pas conçue de manière appropriée, elle peut conduire à une focalisation excessive sur le jeu plutôt que sur l'apprentissage réel du vocabulaire, ce qui peut entraîner une compréhension superficielle des mots.

docs.google.com/forms/d/1eNilwei\_m\_uctSxSNzp3UhfU01Ddva9XqPu\_Y0vnAU8/edit#responses



Questionnaire destiné aux enseignants du cycle



Envoyer

Questions Réponses 11 Paramètres

10. Avez-vous des suggestions ou des idées spécifiques concernant l'utilisation de la gamification pour l'enrichissement du vocabulaire en FLE ?

11 réponses

Non

-Consacrer des séances juste pour ce contexte (TD par exemple) .- Réaliser des banques de jeux pour chaque niveau.

Il vaudrait mieux former les enseignants à ce type de stratégie afin d'en tirer profit.  
Avant de proposer une activité de gamification en vocabulaire, il faut que l'enseignant explicite à ses apprenants la démarche qu'il va adopter et choisisse les techniques de jeu vidéo qu'il juge utile d'appliquer à son activité.

Activités ludiques

## Liste des annexes

Questionnaire destiné aux enseignants du cycle



Envoyer

Questions Réponses 11 Paramètres

2. Défis de prononciation

3. Jeux de rôles

11. Quels autres aspects de l'enseignement du FLE pensez-vous pourraient bénéficier de l'intégration de la gamification ?

9 réponses

L'oral, la lecture.

L'enseignement de l'oral en réception et en production surtout.

Grammaire  
Compréhension orale et écrite  
Production orale et écrite

Je n'ai pas compris la question

Questions Réponses 11 Paramètres

13. À votre avis, quelles compétences spécifiques peuvent être développées chez les élèves grâce à l'utilisation de la gamification pour enrichir le vocabulaire en FLE ?

11 réponses

L'oral, la lecture et l'écrit aussi.

La production orale et écrite

Développer ses compétences à l'oral et à l'écrit en réception et production

1. Compétences linguistiques
2. Compétences de communication
3. Compétences cognitives
4. Motivation et engagement

Liste des annexes

B / Fiche pédagogique élaboré par l'enseignante lors de l'observation de la première séance (séance ordinaire)

Professeur: <i>Melha Kenza.</i>	Etablissement: <i>Zghid Ali.</i>		
Projet: <i>01</i>	Séquence: <i>Produire une brève.</i>	Niveau: <i>3<sup>AM</sup></i>	Fiche n°:
Activité: <i>vocabulaire.</i>			Durée: <i>1h</i>
Titre: <i>Champ lexical et vocabulaire de l'accident, de la catastrophe et du méfait.</i>		Support: <i>Manuel scolaire page 11-12.</i>	
Objectifs visés: - Identifier et employer le champ lexical et le vocabulaire de l'accident, de la catastrophe et du méfait. - Enrichir le vocabulaire de l'apprenant en lexique relatif aux accidents.....			
Matériel: <i>Le cahier des apprenants, manuel scolaire + Tableau.</i>			

Etapes	Déroulement de la séance
<i>La Mise en situation</i>	<i>Rappel de la définition de la brève, du méfait</i>
<i>L'Impégnation</i>	<i>Y observe l'énoncé page 17 "Intempéries: In. Guerezam, sinistrée"</i>
<i>l'observation</i>	<i>- Je lis l'énoncé:</i>
<i>Analyse et exploitation</i>	<i>1. Releve dans l'énoncé ci-dessus les mots qui renvoient à la catastrophe naturelle: Intempéries, sinistrée, dégâts, effondrés, cellule de crise, victime, déplorer.</i>
	<i>2. Comment appelle-t-on cet ensemble de mots? On appelle cet ensemble de mots: le champ lexical de la catastrophe naturelle.</i>
	<b><u>Le champ lexical</u></b>
	<i>Est un ensemble de mots se rapportant à un même thème Exemple: le champ lexical de l'accident: Blessé, victime, collision, carambolage.</i>

B / Le texte support du manuel scolaire page 17

Session : Séance de Vocabulaire 3AM


DES OUTILS POUR DIRE, LIRE ET ÉCRIRE

Champ lexical et vocabulaire de l'accident, de la catastrophe et du méfait

INTEMPÉRIES : In Guezzam sinistrée

Les fortes chutes de pluie qui se sont abattues dans la nuit du 1<sup>er</sup> au 2 août sur In Guezzam, dans la wilaya de Tamanrasset, ont occasionné d'importants dégâts. Le premier bilan fait état d'une centaine de familles sinistrées et 52 bâtisses effondrées. « Une cellule de crise a été mise en place dans le Sud algérien, avec de gros moyens, pour faire face à cette catastrophe naturelle, a affirmé le Chef de cabinet du Wali, en précisant qu'aucune victime n'est à déplorer pour l'instant. »

D'après El Watan du 04/8/2015.


 Je lis et je repère

- 1 Relève dans l'énoncé ci-dessus les mots qui renvoient à « la catastrophe naturelle ».
- 2 Comment appelle-t-on cet ensemble de mots ?

Faisons le point

- Le champ lexical est un ensemble de mots se rapportant à un même thème ou idée.

**Exemple :** champ lexical de l'accident : blessé - victime - carambolage - collision

 Je m'exerce

- 1 Relève le champ lexical de la mer dans l'énoncé ci-dessous :

« YA BAHR ETTOFANE... »

**Jeudi, 29 décembre.** Le chalutier *El Khalil* s'apprête à prendre la mer pour aller pêcher la crevette au large du port de Ténès, dans une zone que tous les pêcheurs connaissent pour être particulièrement riche en poissons. Ayant plus de 32 années de métier à son actif et ayant fêté son demi-siècle de vie le mois passé, le raïs du chalutier procède aux dernières vérifications et donne ses instructions à l'équipage composé de ses deux frères cadets et de cinq autres marins...

D'après A.M.A., EL Moudjahid, mardi 10 janvier 2012.

VOCABULAIRE

C / Les activités proposés par l'enseignante

1 Relève le champ lexical de la mer dans l'énoncé ci-dessous :

« YA BAHR ETTOFANE... »

**Jeudi, 29 décembre.** Le chalutier *El Khalil* s'apprête à prendre la mer pour aller pêcher la crevette au large du port de Ténès, dans une zone que tous les pêcheurs connaissent pour être particulièrement riche en poissons. Ayant plus de 32 années de métier à son actif et ayant fêté son demi-siècle de vie le mois passé, le raïs du chalutier procède aux dernières vérifications et donne ses instructions à l'équipage composé de ses deux frères cadets et de cinq autres marins...

D'après A.M.A., *EL Moudjahid*, mardi 10 janvier 2012.



DES OUTILS POUR DIRE, LIRE ET ÉCRIRE

2 Retrouve dans cette liste de mots le champ lexical de l'accident, de la catastrophe naturelle et du méfait.

nauffrage - tempête - crash d'avion - braquage - séisme - inondations - noyade - glissement de terrain - carambolage - tornade - vol - éruption volcanique - cyclone - collision - sécheresse - tsunami - dérapage - tamponnage - drogue - braconnage

3 À quelle définition correspond chacun des mots suivants : délit - insolite - catastrophe ?

- a. fait ou phénomène naturel relatant un séisme, une intempérie...
- b. fait étrange ou bizarre qui relate un événement inhabituel.
- c. fait ou action punie par la loi et passible de sanction.
- d. fait inattendu ou extravagant créant la surprise générale.

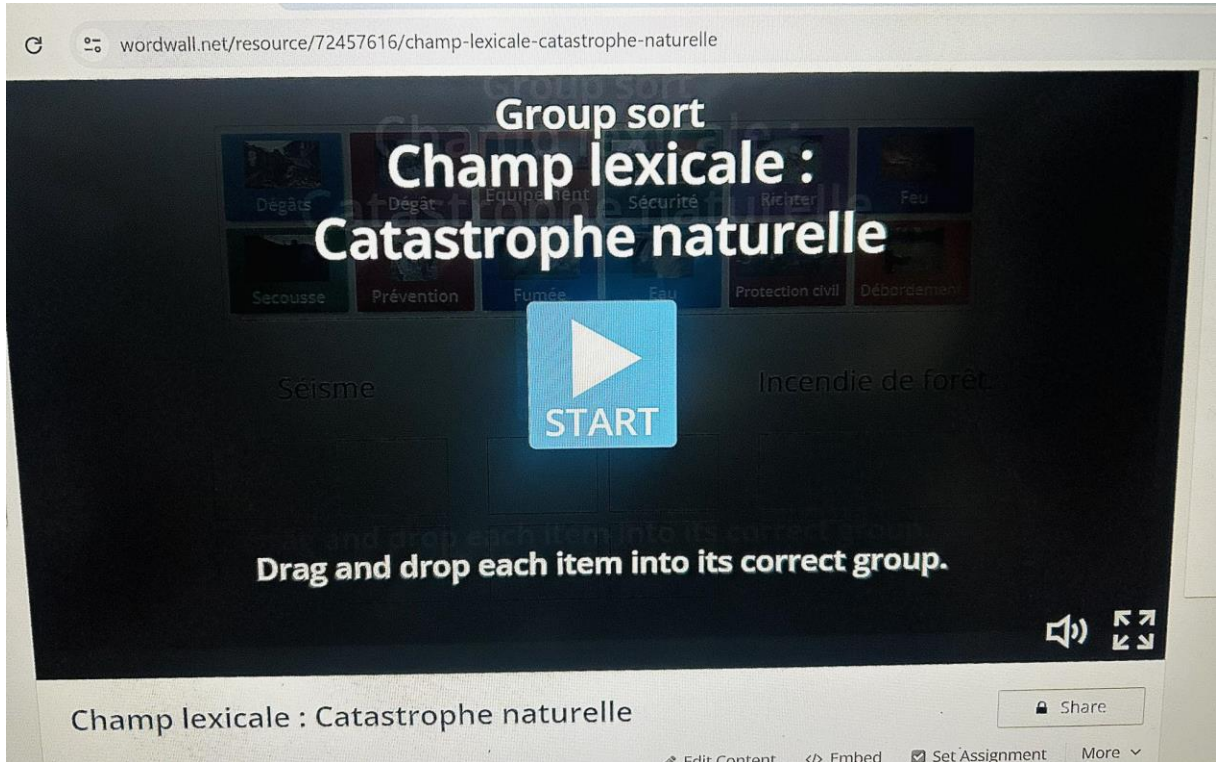
4 Complète ces phrases par des mots du champ lexical de l'accident pris dans la liste suivante : survivants - a succombé - victimes - a causé - catastrophe.

- Cette sécheresse est une ..... pour les paysans.
- Le blessé ..... à ses blessures.
- L'incendie ..... des dégâts matériels.
- Les ..... ont été secourues.
- Un avion a secouru les ..... du naufrage.

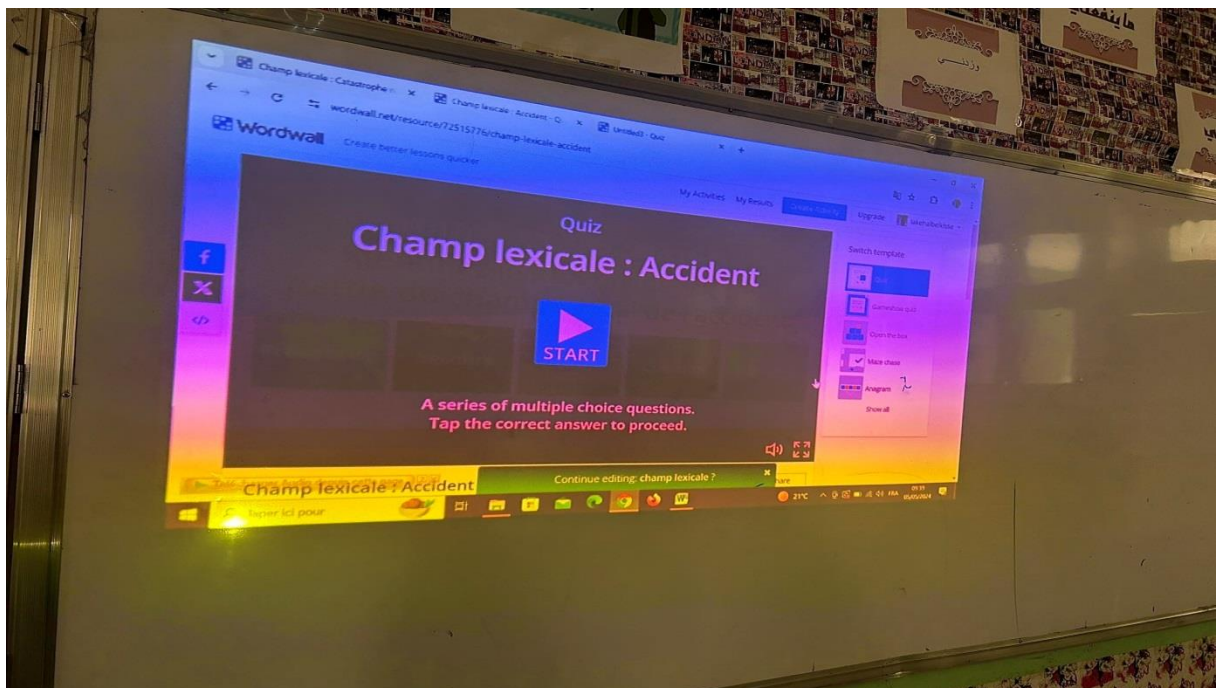
**D / Des activité gamifiés élaboré par la chercheuse lors de l'observation de la deuxième séance ( seance experimantale )**

**Trois activité élaboré sur le site wardwall**

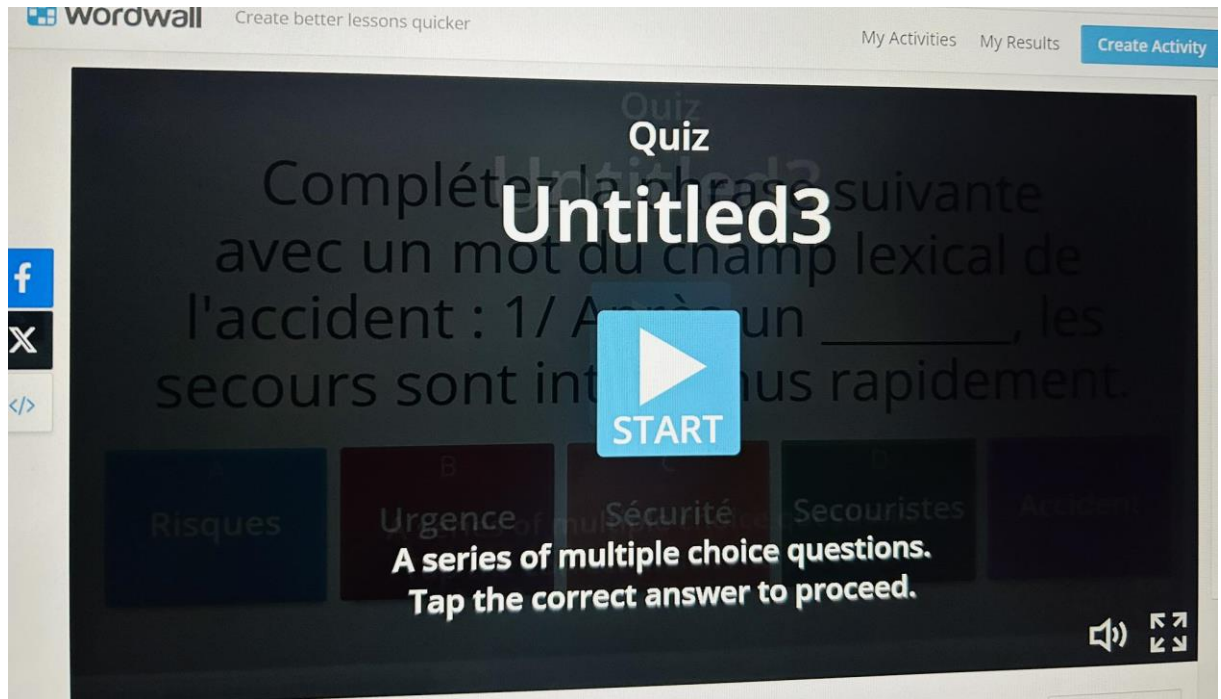
**Première activité « Groupe sort »**



**Deuxième activité « Quiz »**



Troisième activité « Quiz »



*Liste des annexes*

**E / Grille d'observation des deux seances (ordinaire , expérimentale )**

Critères d'observation :	Séance observée (N°1.2)	
	OUI	NON
<b>1/- Préparation et organisation de la séance</b>		
Le matériel pédagogique est-il adapté et prêt à être utilisé ?		
L'organisation spatiale de la classe facilite-t-elle l'apprentissage ?		
<b>2/- Animation de la séance</b>		
L'enseignante maintient-elle l'attention des élèves tout au long de la séance ?		
L'enseignante encourage-t-elle la participation de tous les élèves ?		
<b>3/- Gestion de la classe</b>		
L'enseignante assure-t-elle une gestion efficace du temps ?		
Les élèves sont-ils bien gérés pendant les activités de groupe ou en binôme ?		
<b>4/- Participation et Engagement des apprenants</b>		
L'élève écoute-t-il attentivement les instructions ?		
L'élève participe-t- il activement aux activités de vocabulaire proposées ?		
L'élève pose-t-il des questions pour clarifier les concepts ?		
<b>5/- Compréhension du Vocabulaire</b>		
L'élève démontre-t-il une compréhension adéquate des mots de vocabulaire présentés ?		
L'élève est-il capable de répéter et d'expliquer les mots de vocabulaire après ?		
<b>6/- Mémorisation et Répétition</b>		
L'élève montre des signes de mémorisation en répétant les mots de vocabulaire ?		
<b>7/-Utilisation Créative</b>		
L'élève utilise-t-il les nouveaux mots de vocabulaire de manière créative dans des contextes variés ?		
L'élève est-il capable de formuler ses propres phrases en utilisant les mots de vocabulaire donnés ?		
<b>8/ Réponse aux Questions</b>		
L'élève répond-il de manière précise et pertinente aux questions posées pendant la séance ?		
L'élève est-il capable de générer ses propres exemples en utilisant les mots de vocabulaire présentés ?		
<b>9/- Retour Réflexif</b>		
L'élève est-il capable de réfléchir sur son propre apprentissage et de fournir des commentaires constructifs sur la leçon ?		

## Résumé :

Cette étude vise à examiner l'impact de la stratégie de gamification sur le développement du vocabulaire des apprenants de troisième année moyenne en français langue étrangère (FLE).

Afin de répondre aux objectifs de la recherche, nous avons fait appel à deux outils d'investigation à savoir : l'enquête par questionnaire, que nous avons menée avec les enseignants de français de cycle moyen afin de déceler leurs représentations en ce qui concerne cette nouvelle stratégie, et l'analyse de deux séances d'observation que nous avons réalisées avec deux classes de 3<sup>ème</sup> A.M. au cours d'une leçon de vocabulaire effectuée avec et sans intégration des outils gamifiés.

Les résultats obtenus ont confirmé les hypothèses de recherche émises au départ. Ainsi, la gamification est une stratégie efficace qui stimule la motivation et l'engagement des apprenants en classe du FLE en leur offrant un environnement propice et favorable qui leur facilite d'augmenter et enrichir leur vocabulaire.

**Mots clés :** *Gamification ; Vocabulaire ; FLE ; Motivation ; Efficacité ; Apprentissage.*

## الملخص :

تهدف هذه الدراسة إلى دراسة أثر استراتيجية التلعيب على تطوير المفردات لدى متعلمي السنة الثالثة متوسط للغة الفرنسية كلغة أجنبية.

ولتحقيق أهداف البحث، استخدمنا أداتين استقصائيتين: استبيان أجريناه مع معلمي اللغة الفرنسية في الحلقة الثالثة متوسط من أجل التعرف على تمثلاتهم لهذه الاستراتيجية الجديدة، وتحليل جلستي ملاحظة أجريناها مع صفين من الصف الثالث متوسط خلال درس المفردات الذي تم تنفيذه مع دمج أدوات التلعيب وبدونه .

أكدت النتائج فرضيات البحث الأولية. وبالتالي، يعدّ التلعيب استراتيجية فعّالة تحفز الدافعية والالتزام لدى المتعلمين في الصفوف الدراسية لمرحلة التعليم الأساسي من خلال توفير بيئة مواتية وداعمة تسهل عليهم زيادة وإثراء مفرداتهم اللغوية .

**الكلمات المفتاحية:** التلعيب؛ المفردات؛ التعليم النظامي المرن؛ التحفيز؛ الفعالية؛ التعلم.

## Abstract:

The aim of this study is to examine the impact of the gamification strategy on the vocabulary development of third-year intermediate learners of French as a foreign language (FLE).

In order to meet the research objectives, we used two investigative tools: a questionnaire survey, which we conducted with junior cycle French teachers in order to identify their representations of this new strategy, and the analysis of two observation sessions which we carried out with two classes of 3rd A.M. during a vocabulary lesson carried out with and without the integration of gamified tools.

The results confirmed the initial research hypotheses. Thus, gamification is an effective strategy that stimulates the motivation and commitment of learners in the FLE classroom by offering them a favourable and supportive environment that makes it easier for them to increase and enrich their vocabulary.

**Key words:** Gamification; Vocabulary; FLE; Motivation; Effectiveness; Learning.