

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche
Scientifique
Université d'El-oued
Faculté des Lettres et Langues
Département des lettres et langue française



Mémoire présenté en vue de l'obtention du master
Option : Didactique et langues appliquées

Intitulé

**La gamification comme facteur de motivation pour
l'apprentissage du vocabulaire en FLE : cas des élèves de 5^{ème} AP
à l'école Abed Allah Messallem (Taghzout)**

Présenté et soutenu publiquement par :

Aicha **CHAREF**

Nassima **CHIH**

Sous-direction :

Mme. Nassima **BEKKOUCHE**

Membre de Jury :

Dre Radja **ADAIKA** (Présidente)

Mme Nassima **BEKKOUCHE** (Rapporteuse)

Mme Roukia **BALI** (Examinatrice)

Année universitaire : 2024-2025

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche
Scientifique
Université d'El-oued
Faculté des Lettres et Langues
Département des lettres et langue française



Mémoire présenté en vue de l'obtention du master
Option : Didactique et langues appliquées

Intitulé

**La gamification comme facteur de motivation pour
l'apprentissage du vocabulaire en FLE : cas des élèves de 5^{ème} AP
à l'école Abed Allah Messallem (Taghzout)**

Présenté et soutenu publiquement par :

Aicha **CHAREF**

Nassima **CHIH**

Sous-direction :

Mme. Nassima **BEKKOUCHE**

Année universitaire : 2024-2025

Remerciements

« Celui qui ne remercie pas les gens ne sera pas remercié. »

Tout d'abord, nous remercions Allah, qui nous a aidés à accomplir ce travail et nous a donné la force et la patience nécessaires.

Nos remerciements les plus sincères vont à notre encadrante, Mme. BAKKOUCHE Nassima, pour sa précieuse orientation tout au long de ce travail et pour les nombreux conseils qu'elle nous a prodigués.

Nous exprimons également notre profonde gratitude à Dre. BADI Kenza, qui a grandement contribué à notre apprentissage de la méthodologie de rédaction des mémoires, ainsi qu'à Dre. KHELEF Hanane pour ses conseils avisés qui nous ont été d'un grand secours lors de la réalisation de ce travail. Un grand merci aussi à l'enseignant NAFTIA Belkacem pour ses recommandations et les informations précieuses qu'il nous a fournies pour la mise en œuvre de l'expérience.

Un remerciement tout particulier à Mme. KHELEF Kawthar pour son accueil chaleureux et son aide dans la réalisation de l'expérimentation, ainsi qu'aux élèves de la classe de cinquième année primaire « B », sans oublier l'ensemble de l'institution.

Enfin, nous remercions chaleureusement les membres du jury pour leurs efforts dans l'évaluation et la correction de ce mémoire, ainsi que tous les enseignants de notre département de Lettres et de Langue Française de l'Université Hamma Lakhdar d'El-Oued, en particulier le chef de département, Dr. LADJAAL Saleh.

Recevez toute notre reconnaissance.

Dédicaces

Tout d'abord, à Dieu, qui m'a aidé à atteindre ce stade et à accomplir ce travail.

Je dédie ce mémoire à mes chers parents, à qui je dois tout : pour leur amour inconditionnel, leur soutien constant, leurs encouragements tout au long de mon parcours académique, et pour m'avoir inculqué, dès mon plus jeune âge, l'amour du savoir. Merci infiniment, avec toute ma gratitude. J'espère avoir pu vous rendre fiers, ne serait-ce qu'un peu.

À mes frères, Annaem _ Bachir et Abd El Hamid, qui ont partagé chaque étape avec moi, avec un grand amour.

À tous mes enseignants et enseignantes qui m'ont transmis leur savoir avec générosité tout au long de mon cheminement.

À mes amis qui m'ont soutenu même avec un mot d'encouragement en particulier à mon binôme Nassima

À tous ceux qui me portent dans leur cœur et formulent des vœux pour moi et pour ceux que j'aime : merci du fond du cœur.

Je dédie ce travail, ce fruit d'efforts, de patience et de persévérance tout au long de ce beau parcours.

« Et ma réussite ne dépend que d'Allah. En Lui je place ma confiance, et c'est vers Lui que je reviens repentant »

Aicha

Dédicaces

Je dédie ce travail :

A mes chers parents, à celles qui sont toujours près de moi ;

A mes sœurs Afef et Ilham ;

A mes frères Abdelmoumen, Ridha, Abdeldjabar et Toufik ;

A toute ma famille ;

A mes chère amis Maria, Ghania, Djouairia et Hania ;

A mon binôme Aïcha ;

A tous ceux qui ont participé à ma réussite.

Nassima

Table des matières

Table des matières

Remerciements	4
Dédicaces.....	5
Résumé	12
Introduction	13
CHPITRE I : L'enseignement /apprentissage du vocabulaire en classe de FLE	
1. La définition du vocabulaire	19
2. Les types de vocabulaire	20
2.1. Le vocabulaire actif.....	20
2.2. Le vocabulaire passif.....	20
2.3. La différence entre le vocabulaire passif au statut actif.....	21
3. l'importance du vocabulaire	21
3.1. Dans la vie.....	21
3.2. Sur le plan scolaire.....	21
4. Le mot.....	22
5. Le lexique.....	22
6. La différence entre le vocabulaire et le lexique	23
7. Les relations sémantiques	23
7.1. La synonymie	23
7.2. L'antonymie.....	23
7.3. L'homonymie	24
7.4. La polysémie	24
8. L'enseignement du vocabulaire dans différentes méthodes	25
8.1. La méthodologie traditionnelle	25
8.2. La méthode directe	26
8.3. La méthode audio - visuelle	26
8.4. L'approche communicative	26
8.5. L'approche par compétence	27
9. Les stratégies d'enseignement du vocabulaire du FLE.....	27
9.1. La stratégie de traduction.....	27
9.2. La stratégie de jeux.....	28
9.3. La stratégie d'antonymes et de synonymes	29
9.4. La stratégie de l'écoute et de lecture	29

10. Les difficultés de l'apprenant dans l'apprentissage du vocabulaire.....	29
CHPITRE II : La gamification comme outil innovant de motivation en classe de FLE.	
1. L'origine et l'évaluation de jeu	33
1.1. Le jeu: définition d'un concept.....	34
1.2. Les typologies du jeu	34
1.2.1. Les jeux ludiques	34
1.2.2. Jeu éducatif.....	35
1.2.3. Jeu pédagogique.....	35
2. La gamification un facteur de motivation dans l'apprentissage du FLE.....	36
2.1. Qu'est-ce que la gamification	36
2.2. Les mécanismes de jeu	37
2.3. Le processus de gamification.....	38
2.3.1. Le diagnostic.....	38
2.3.2. Définir des objectifs.....	39
2.3.3. Transformer la situation de départ par la mise en place d'une expérience ludique	39
2.4. L'intégration de gamification en la classe.....	39
2.4.1. Définir des objectifs pédagogiques précis.....	39
2.4.2. Déterminer le public cible	40
2.4.3. Choisir des bons outils (pertinents).....	40
2.4.4. Planifier des activités attrayantes.....	40
2.4.5. Mise en œuvre et évaluation.....	41
2.5. Les avantages de gamification dans l'apprentissage	41
2.6. Les limites de la gamification.....	42
3. Qu'est-ce que la motivation	43
3.1. Les types de motivation.....	44
3.1.1. La motivation intrinsèque.....	44
3.1.2. La motivation extrinsèque.....	44
3.2. La motivation en contexte scolaire.....	44
3.3. La motivation et la réussite	45
3.4. Les théories de motivation	45
3.4.1. Théorie de l'autodétermination	45
3.4.2. Théorie de l'auto efficacité (Self Efficace Theory)	45
3.4.3. Amotivation	46

3.4.4. La théorie de l'attribution (Attribution Theory).....	46
3.5. Les indicateurs de motivation.....	46
CHAPITRE III : Phase d'expérimentation : mise en place et évaluation des pratiques.	
1. Présentation de l'expérimentation	49
1.1. Objectifs.....	49
1.2. Cadre spatio-temporel.....	49
1.3. L'échantillon étudié.....	49
1.4. L'approche méthodologique.....	49
1.5. Les critères de choix de gamification.....	50
1.6. Raison de choix de l'expérimentation	50
2. Le déroulement de l'expérimentation	50
2.1. Séance 01 : Le pré – test.....	50
2.2.1. Déroulement de séance	51
2.1.2. Résultats de test initial :	54
2.2. Séance 02	55
2.2.1. Le déroulement de la séance	56
2.3. Séance 03	57
2.3.1 Le Déroulement de la séance	57
2.4. Séance 04	59
2.4.1. Déroulement de la séance.....	59
2.5. Séance 05 : Le post-test.....	59
2.5.1. Déroulement de la séance.....	60
2.5.2. Résultat de test final :.....	61
3. Comparaison de résultats.....	63
4. Présentation de grille d'observation	64
5. Synthèse	65
Chapitre IV : Analyse des représentations enseignantes à travers un Questionnaire.....	
1. Présentation du questionnaire	68
2. Raison de choix de questionnaire	68
3. Analyse de questions :.....	69
4.Synthèse	76
Conclusion	77
Références bibliographiques	80

Résumé

La nature ludique des jeux en a fait l'un des moyens utilisés par la science dans l'éducation pour améliorer l'apprentissage des apprenants et le rendre interactif. Ce travail de recherche vise à étudier l'impact de la gamification comme un facteur de motivation pour améliorer l'apprentissage du vocabulaire du FLE chez les apprenants de cinquième année primaire de l'école Abd Allah Messelem Tagzhout. Notre objectif est de proposer des nouvelles méthodes d'enseignement pour faciliter la tâche de l'enseignant afin d'améliorer leur appropriation du vocabulaire du FLE. Pour répondre à notre problématique et réaliser nos idées de recherche, nous avons développé un quiz à l'aide de plateforme de Wordwall et Jigsaw qui peut être intégrée dans le contexte d'enseignement /apprentissage du vocabulaire. La validation des hypothèses formulées s'effectue principalement à travers deux méthodes de recherche scientifique, à savoir le questionnaire et l'expérimentation. Les résultats obtenus ont suggéré de nouvelles perspectives pour l'exploitation de la gamification en classe.

Mots clés

Pédagogie par le jeu _ gamification _ compétence linguistique _ apprentissage du vocabulaire _ motivation.

Abstract

The playful nature of games has made them one of the tools used by science in education to enhance learners' acquisition and make learning more interactive. This research aims to study the impact of gamification as a motivational factor to improve the learning of French as a Foreign Language (FLE) vocabulary among fifth-year primary students at Abd Allah Messelem Tagzhout School. Our goal is to propose new teaching methods to facilitate the teacher's task and enhance learners' acquisition of FLE vocabulary. To address our research question and implement our ideas, we developed a quiz using the Wordwall and jigsaw platforms, which can be integrated into the teaching/learning context of vocabulary. The validation of our hypotheses was carried out mainly through two scientific research methods: a questionnaire and experimentation. The results obtained suggested new perspectives for the use of gamification in the classroom.

Key words

Game-based pedagogy _ gamification _ language competence _ vocabulary learning _ motivation.

Introduction

Introduction

Le français tient une place unique en Algérie. Héritage des 132 ans de colonisation, il est une langue parlée couramment par la majorité de la population. Cette relation linguistique est dynamisée par des échanges culturels et économiques constants entre l'Algérie et la France, forgeant ainsi un héritage durable pour les générations à venir.

Le système éducatif algérien consacre une place centrale au français. En tant que deuxième langue d'enseignement après l'arabe, son apprentissage est obligatoire dès la troisième année de l'école primaire. Le français s'étant intégré au quotidien de nombreux Algériens, qui l'emploient fréquemment dans leurs conversations.

Dans un monde où les technologies numériques redéfinissent tous les domaines, le contexte éducatif est en pleine mutation, marqué par l'intégration croissante du numérique et la diversification des profils des apprenants. De ce fait, l'enseignement des langues étrangères, et plus spécifiquement le Français Langue Étrangère (FLE), se trouve à la croisée des chemins entre tradition pédagogique et transformation ludique. L'enseignement du FLE est confronté à de nouveaux défis, notamment celui de motiver les apprenants à s'engager activement dans l'acquisition du vocabulaire.

Face à ce contexte émergent, la gamification, ou ludification, s'impose comme une approche pédagogique innovante. Elle consiste à intégrer des éléments du jeu dans les activités d'apprentissage afin de motiver les apprenants dans le processus d'apprentissage, et même de faciliter la tâche des enseignants dans la transmission des informations, tout en créant un environnement interactif.

Ce mémoire de master s'intitule : « La gamification comme facteur de motivation pour améliorer l'apprentissage du vocabulaire en FLE ». Il s'inscrit dans le champ de la didactique des langues, et plus particulièrement dans celui du FLE et de la pédagogie ludique. Ce travail vise à étudier l'impact de la gamification sur la motivation des élèves de 5ème AP dans le processus d'acquisition du vocabulaire en Algérie.

Le sujet de la gamification à des fins d'enseignement des langues a été traité par plusieurs chercheurs auparavant. Nous trouvons comme exemples : d'après Kandeel (2018), le ludique peut être accessible directement sous forme de jeux de navigateur, qui ne nécessitent pas d'installation préliminaire. Par ailleurs, Madadi (2020) montre que les jeux numériques comme les puzzles

Introduction

favorisent la concentration et la mémorisation du lexique chez les enfants. Cette observation renforce notre hypothèse sur l'efficacité de la gamification dans l'enseignement du vocabulaire. D'autres chercheurs, comme Nadir Medjahed et Fatima Zohra Taieb Benabbas (2021), constatent que : « *la gamification représente une de ces techniques qui garde l'apprenant attaché à son outil d'apprentissage et qui contribue à atteindre rapidement et efficacement les objectifs fixés au préalable* ».

Notre motivation de choix est d'ordre personnel, dans le but d'intégrer la gamification dans la classe, car nous avons constaté des difficultés chez les apprenants dans l'appropriation du vocabulaire du FLE. Une autre motivation, d'ordre intellectuel et scientifique, est d'aider les futurs enseignants à élever le niveau d'apprentissage du vocabulaire chez les apprenants, car le vocabulaire est considéré comme une base essentielle pour une bonne communication. Notre intérêt s'est donc accru pour rendre l'apprentissage du vocabulaire plus efficace.

Tout au long de notre travail de recherche, notre objectif principal a été d'étudier l'impact des jeux sur la motivation des apprenants en vue d'améliorer l'apprentissage du vocabulaire chez les apprenants de 5 AP par l'intégration de la gamification en classe. Cet objectif général s'est décliné en deux objectifs spécifiques :

- 1 - Évaluer l'effet de la gamification sur la motivation en classe.
- 2 - Mesurer l'impact de cette motivation sur l'acquisition du vocabulaire.

À la lumière de ce qui précède, notre étude se concentre sur la problématique suivante :

Dans quelle mesure l'intégration de la gamification en classe peut-elle influencer la motivation des élèves de 5AP, et ainsi favoriser l'apprentissage du vocabulaire en FLE ?

Cette question centrale nous amène à poser deux questions spécifiques auxquelles nous devons répondre et qui nous aident à structurer notre plan :

1. L'apprentissage du vocabulaire développe-t-il par l'intégration de la gamification en classe ?
2. Comment la gamification motive-t-elle les apprenants en classe ?

Introduction

À partir de ces questions, nous posons l'hypothèse générale selon laquelle la gamification pourrait motiver les apprenants de 5AP à améliorer leur apprentissage du vocabulaire.

En lien avec notre hypothèse générale, nous avons développé des hypothèses secondaires. Cela nous permet d'organiser les idées que nous voulons étudier :

1. L'apprentissage du vocabulaire serait développé par l'intégration de la gamification en créant un climat favorable pour les apprenants.
2. Les jeux numériques motiveraient les apprenants en classe en s'amusant durant leur apprentissage.

Notre recherche combine d'une part une méthode descriptive et explicative afin de décrire les concepts clés, et d'autre part une méthode analytique en choisissant l'expérimentation provoquée comme principal outil d'investigation pour étudier le rôle de la gamification dans la motivation des apprenants de 5ème année primaire. En complément, nous utiliserons un questionnaire qui nous permettra de recueillir des informations sur les avis des enseignants de primaire concernant les difficultés rencontrées dans les séances de vocabulaire, et l'amélioration remarquable grâce à l'intégration des jeux numériques.

Les différents éléments de ce travail s'articulent de la manière suivante : une partie théorique et une partie pratique, chacune composée de deux chapitres. Le premier chapitre, intitulé « L'enseignement/apprentissage du vocabulaire en classe de FLE », vise à mettre en lumière les définitions du vocabulaire selon plusieurs spécialistes. Dans ce chapitre, nous aborderons d'une part l'importance du vocabulaire et ses différents types, et d'autre part, les stratégies et les méthodes d'enseignement/apprentissage du vocabulaire du FLE.

Le deuxième chapitre, intitulé « La gamification comme outil innovant de motivation en classe de FLE », est divisé en trois sections. Dans la première section, nous parlerons de la motivation et de ses différents types, ainsi que de quelques-unes de ses théories. Dans la deuxième section, nous évoquerons l'histoire de l'évaluation des jeux ainsi que leurs types. Enfin, dans la troisième section, nous aborderons notre thème clé, la gamification, avec son évolution, ses mécanismes, son processus et ses avantages.

Concernant la partie pratique, elle sera également divisée en deux chapitres. Le troisième chapitre, intitulé « Phase d'expérimentation : mise en place et évaluation des pratique », présentera une

Introduction

expérimentation réalisée auprès des apprenants de 5ème année primaire, ainsi qu'une analyse des données et l'interprétation des résultats obtenus. Quant au quatrième chapitre, intitulé « Analyse des représentations enseignantes à travers un Questionnaire », il sera consacré à la mise en pratique du questionnaire destiné aux enseignants.

Au final, notre travail se terminera par une conclusion visant à confirmer ou infirmer les hypothèses précédemment proposées. À travers cette recherche, nous espérons proposer une démarche pédagogique innovante et motivante pour enrichir l'enseignement du vocabulaire en FLE.

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

En didactique de FLE, le vocabulaire occupe une place essentielle dans l'enseignement -apprentissage d'une langue. Il est considéré comme un outil important pour comprendre les règles des langues. La communication est un facteur de motivation pour apprendre de nouveaux mots, et améliorer le vocabulaire des apprenants. L'acquisition d'un vocabulaire est importante au développement social et scolaire.

Le vocabulaire est une composante fondamentale de la langue. Il permet de désigner les êtres, les choses, les idées et leurs relations de sens dans la phrase. Il aide ainsi à la production et à la compréhension des énoncés oraux et écrits. C'est pour cela que tu dois porter une attention toute particulière sur la manière d'enseigner le vocabulaire.

Dans ce chapitre, nous définissons quelques concepts clés liés au vocabulaire, tels que le vocabulaire passif et actif. Par la suite, nous abordons l'importance du vocabulaire dans la vie et sur le plan scolaire, puis le mot, le lexique, et la différence entre le vocabulaire et le lexique, nous abordons également les différentes méthodes et stratégies d'enseignement du vocabulaire. En terminant aux difficultés de l'apprenant dans l'apprentissage du vocabulaire.

1. La définition du vocabulaire

Le mot vocabulaire puise ses racines dans l'héritage latin, *vocabularium*, venant de *vocabulum* qui désigne "vocal" (élément du langage, considéré par rapport à sa signification et son individualité lexicale). L'acquisition du vocabulaire d'une langue prend tout au long de la vie d'un individu, il est donc difficile la détermination de son ampleur et du rythme de son développement pour un individu.

Le terme "vocabulaire" peut avoir plusieurs définitions selon le domaine d'étude. En linguistique, il désigne l'ensemble des mots utilisés dans une langue, tandis qu'en pédagogie, il représente les mots doivent acquérir pour maîtriser une langue.

Donc, nous pouvons définir le vocabulaire comme une liste de mots ou ensemble des mots que l'on utilise dans une langue. Ce terme reflète la richesse de cette langue et permet de transmettre des idées, des émotions et des connaissances.

Selon Jean P.C (2003 : p246) : « *Dans l'usage courant, le vocabulaire désigne l'ensemble des mots d'une langue.* »

Nous constatons que, cette définition considère que le vocabulaire dans l'usage courant ou l'usage quotidien est l'ensemble des mots, des termes ou des expressions permettant de faciliter la communication et d'exprimer des idées.

De même que Jacqueline PICOCHÉ, a défini le vocabulaire comme « *l'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans des circonstances données.* », aussi selon Tréville (2000 : p 9) : « *apprendre une langue, c'est essentiellement apprendre le vocabulaire de cette langue* ».

A la lumière de cette citation, il est évident que le vocabulaire peut être considéré comme un outil essentiel d'une langue que ce soit pour apprendre, pour construire une relation avec autrui ou en d'autres termes, la communication.

Nous avons constaté, qu'il y a concordance entre les définitions précédentes, le vocabulaire est un ensemble de mots qu'une personne maîtrise et utilise dans sa vie quotidienne pour communiquer avec les autres.

2. Les types de vocabulaire

Il est possible de distinguer deux types de vocabulaire :

2.1. Le vocabulaire actif

Le vocabulaire actif, désigne les mots que l'on connaît assez bien pour les comprendre et utiliser.

Dans ces conditions, le vocabulaire actif ce sont des mots qu'une personne utilise aisément pour exprimer soit à l'oral ou à l'écrit, c'est le vocabulaire que l'on maîtrise suffisamment pour l'employer selon les besoins.

Ainsi d'après Pierre Oléron, le vocabulaire actif : « *l'ensemble de mots qu'un sujet est capable de produire.* »

2.2. Le vocabulaire passif

Au contraire du vocabulaire actif, le vocabulaire passif regroupe les mots qu'on comprend lorsqu'elle les lit ou les entend, mais qu'on emploie rarement, voire jamais, lorsqu'elle écrit où qu'elle parle.

Le même auteur définit le vocabulaire passif : « *ensemble de mots connus par l'enfant ; ensemble de mots compris.* » C'est-à-dire qu'un mot est connu quand l'enfant est capable d'identifier, sans pouvoir en donner la signification.

Donc, le vocabulaire passif signifie l'ensemble des mots dont vous connaissez le sens mais que vous n'avez pas la capacité de l'utiliser.

2.3. La différence entre le vocabulaire passif au statut actif

La mémoire dispose de trois fonctions ;

- 1- La fonction d'encodage, qui sert à enregistrer des informations nouvelles ;
- 2- La fonction de stockage, qui sert à des informations utiles ;
- 3- La fonction de récupération, qui sert à retrouver des informations stockées.

C'est cette dernière fonction qui explique la différence entre le vocabulaire passif et l'actif. Nous avons entraîné notre mémoire à récupérer les mots que nous utilisons activement en parlant en pratiquant souvent cette récupération. Ce n'est pas le cas du vocabulaire passif : celui-ci n'a pas été souvent récupéré, et ces mots ne nous viennent donc pas spontanément à l'esprit quand nous parlons. En résumant, le passage du vocabulaire passif à l'actif, on entraîne la mémoire à chercher et retrouver les mots facilement et spontanément cela se fait par la pratique et la répétition cela permet en s'exprimant à l'oral et à l'écrit.

3. l'importance du vocabulaire

3.1. Dans la vie

Le vocabulaire n'est pas seulement un ensemble de mots, c'est une clé permettant d'appréhender et communiquer avec le monde extérieur. Alors, pour s'exprimer, communiquer avec autrui, se faire comprendre, l'individu est jugé à travers le vocabulaire qu'il le possède. De plus, distinguer les différentes façons de s'exprimer selon les circonstances et chaque situation de communication.

3.2. Sur le plan scolaire

D'après Alain BENTOLILA (2011 : p3) : « *Lorsque les mots précis manquent aux enfants, c'est le sens qu'ils tentent de donner au monde qui s'obscurcit* ». L'apprenant éprouve de très grandes difficultés, d'abord, à s'exprimer oralement, puis à passer de l'expression orale à l'expression écrite. Les difficultés qui se manifestent d'abord à l'oral puis de manière plus marquée à l'écrit, sont une conséquence directe de ce que la citation exprime. L'expression orale, bien que souvent plus spontanée, requiert déjà une certaine organisation de la pensée et un vocabulaire suffisant.

En effet, les difficultés rencontrées par un apprenant peuvent provenir de nombreuses sources différentes et avoir des répercussions importantes sur sa progression scolaire, sa motivation.

En somme, l'importance du vocabulaire vient de son rôle central qu'il joue dans l'enseignement/apprentissage de la langue pour les autres compétences langagières. L'apprenant qui possède le plus de mots peut comprendre et s'exprimer facilement.

4. Le mot

Le mot est le support de l'idée et sans mot, point d'idée. Plus on connaît de mots, plus on peut émettre d'idées. Connaître une langue, c'est avoir à sa disposition un très grand nombre de possibilités de dire la même chose. C'est aussi interpréter le monde avec de plus en plus de précision en sachant choisir le terme juste. (IPAM, Guide pratique du maître, Paris, EDICEF, 1993, p. 293).

Ensuite, lorsqu'on s'exprime à l'oral ou à l'écrit, un vaste choix de mots s'offre à nous pour former une phrase.

Donc, le mot constitue l'unité fondamentale pour acquérir une langue. La maîtrise d'un mot permet à l'apprenant de comprendre et de s'exprimer dans cette langue. Sans mots, il serait impossible de structurer des phrases des pensées. Le rôle de mot est essentiel pour améliorer le vocabulaire des apprenants.

Schmitt (2000 : p116), considère que :

Cependant, il faut inclure quelques théories sur le processus de l'acquisition ; quand on parle de l'enseignement du vocabulaire, dans l'espoir d'améliorer les méthodes utilisées pour enseigner le vocabulaire, il faut avoir plus de conscience de ce qui est impliqué dans la connaissance d'un mot et ce qui peut effectuer ce processus.

5. Le lexique

Toute langue se base sur un ensemble de mots formant un lexique et un vocabulaire spécifiquement, l'apprentissage d'une langue ne se réduit pas à l'acquisition des structures grammaticales ; il implique également la maîtrise du vocabulaire et la capacité de l'utiliser des éléments essentiels pour comprendre la langue et communiquer efficacement. D'après Chantal RAZAFITSIAROVANA (2012 : p11) : « *Le lexique est l'ensemble complet des mots d'une langue. Pour parler et se comprendre, les personnes empruntent à un lexique commun les mots qu'ils échangent. Le lexique est ainsi la somme de tous les vocabulaires utilisés* ».

Donc cette citation met l'accent sur le fait que lexique désigne l'ensemble de tous les mots qui composent une langue donnée.

De plus, Jean P.CUQ (2003 : p155) a défini : « *Le lexique désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social.* »

Nous constatons que, le lexique ne désigne pas seulement un ensemble de mots, mais il englobe toute forme que peuvent constituer ces mots.

6. La différence entre le vocabulaire et le lexique

Les mots “vocabulaire” et “lexique” sont des termes, et toute terminologie est arbitraire. Mais enfin, (compte non tenu d'un autre sens du mot lexique, “petit dictionnaire”) et en ce qui nous concerne, on convient généralement d'appeler LEXIQUE l'ensemble des mots faisant partie de la “langue française” (qu'aucun dictionnaire connu n'a jamais complètement rassemblés) et VOCABULAIRE un sous-ensemble du lexique, les mots employés par un individu donné ou utiles à être par lui connus pour exprimer ce qu'il a besoin d'exprimer dans sa vie courante. Jacqueline PICOCHÉ (2011 : p1)

Dans sa citation, la linguiste Jacqueline PICOCHÉ nous fait comprendre qu'elle met l'accent sur la distinction entre deux termes importants dans l'enseignement d'une langue, le vocabulaire et le lexique, et offre une réflexion sur les deux. Elle nous rappelle de l'arbitraire de terminologie linguistique. IL est généralement considéré que le premier englobe le deuxième.

7. Les relations sémantiques

Les relations sémantiques sont des liens qui existent entre les mots ou expressions d'une langue, basés sur leur sens. Ces relations jouent un rôle essentiel dans la compréhension du lexique d'une langue :

7.1. La synonymie

Caractère de ce qui est synonyme. Relation entre deux ou plusieurs signifiants, tels que ces signifiants sont interchangeables, sans qu'il y ait variation concomitante du signifié.

De plus, elle se définit comme : « *Une relation entre deux mots ou deux expressions qui ont le même sens ou des sens très voisins* ».

Nous voyons que la synonymie est une relation entre deux mots, qui partagent le même sens ou un sens similaire à titre d'un exemple :

Heureux /joyeux.

Joli / beau.

7.2. L'antonymie

Dans le dictionnaire de linguistique, Les antonymes sont : « *des unités dont le sens est contraire. Cette notion de « contraire » se définit en générale par apport à des termes voisins, ceux de complémentaire (mâle et femelle), et de réciproque (vendre vs acheter)* »

Selon R. GALISSON et D. COSTE (1977 : p31) l'antonymie : « *relation entre deux signes dont le sens 'contraire'* ».

Exemple : petit /grand.

Petit est en relation d'antonymie avec grand.

Donc, nous pouvons dire que l'antonymie est le contraire de la synonymie, elle désigne la relation entre deux mots ayant des significations opposées et ne peuvent être jamais vrais en même temps.

7. 3. L'homonymie

Le terme « homonymie », introduit en français au XVI^e siècle, nous vient, par l'intermédiaire du latin, du grec homônymia, formé sur homo- et onoma (littéralement « [qui a] même nom »)

Un homographe : est un type d'homonyme qui a la même orthographe qu'un autre mot, mais qui a une signification différente. Par exemple, le mot « vent » peut se référer à l'air en mouvement ou à la vente d'un produit.

•Un homophone : quant à lui, est un type d'homonyme qui a la même prononciation qu'un autre mot, mais qui a une orthographe et une signification différentes. Par exemple, les mots « son » et « sont » ont la même prononciation mais ont une orthographe et une signification différentes.

Nous remarquons que l'homonymie désigne parfois l'ambiguïté, au contraire peut enrichir un texte par le jeu de mots.

7.4. La polysémie

La polysémie est un trait constitutif de toute langue naturelle. Elle répond au principe d'économie linguistique, un même signe servant à plusieurs usages c'est-à-dire la polysémie signifie que les mots ont plusieurs sens. Grâce aux ressources de la polysémie, la langue est apte à exprimer, avec un nombre limité d'éléments, une infinité de contenus inédits et peut faire face aux besoins de nouvelles dénominations. A. Lehmann et F. M Berthet (2005 : p 95)

Cette définition met la lumière sur le rôle de la polysémie dans la richesse d'une langue, cela montre son importance dans l'enrichissement du vocabulaire d'une langue et son efficacité dans son apprentissage.

La signification du mot *café* varie selon son contexte d'emploi.

Exemple :

On récolte le **café**.

Le mot *café* désigne les grains.

Veux-tu un **café** ?

Le mot *café* désigne le breuvage chaud.

Elle achète un sac de **café**.

Le mot *café* désigne des grains moulus.

Les deux amis se rejoignent au **café**.

Le mot *café* désigne un lieu.

La plantation de **café**.

Le mot *café* désigne la plante.

8. L'enseignement du vocabulaire dans différentes méthodes

La méthodologie peut être définie comme des procédures qu'il faut suivre pour atteindre un résultat. De plus, la méthodologie désigne l'ensemble des méthodes utilisées par des chercheurs dans un domaine spécifique pour obtenir des résultats.

D'après Mourat et al, (2015) : « *La notion de méthodologie, en tant qu'ensemble de règles et de démarches adoptées pour conduire une recherche, si importante dans l'histoire de la structuration des disciplines scientifiques, est cruciale* ».

8.1. La méthodologie traditionnelle

Dans les méthodes d'enseignement traditionnelles ou la méthodologie classique, étaient concentrées sur l'enseignant, qui joue un rôle essentiel en classe, il était responsable, qu'il choisissait, posait les questions et corrigeait les réponses.

Le vocabulaire était appris par cœur, cela se faisait en présentant sous forme de listes de mots c'est - à- dire l'apprenant doit mémoriser tous les mots, de plus la méthodologie traditionnelle utilisait systématiquement le thème comme exercice de traduction et la mémorisation de phrases comme technique d'apprentissage de la langue. Donc cette méthodologie repose sur un modèle d'apprentissage basé sur l'imitation, sans laisser la place à la créativité des apprenants.

8.2. La méthode directe

A la fin de XIX^e siècle la France s'ouvrait à l'étranger. La société française ne voulait pas une langue littéraire, elle avait besoin d'une langue pour la communication. Cette période était celle de l'apprentissage des langues vivantes.

Cette méthode repose sur quelques principes qui définissent sont :

- L'enseignement des mots étrangers sans l'utilisation de leur langue maternelle.
- Etudier le vocabulaire à l'aide d'objet ou d'image.
- L'apprenant doit penser en langue étrangère le plus possible.
- L'utilisation de langue orale sans l'utilisation sa forme écrite, l'accent mis sur la prononciation correcte.

La méthode directe, le vocabulaire n'est pas une simple liste des mots à mémoriser, est un instrument vivant de l'expression orale, permettant à l'apprenant de communiquer de manière autonome dans une situation réelle.

8.3. La méthode audio - visuelle

Cette méthode privilégiait les structures syntaxiques plutôt que le vocabulaire, elle introduit au sein de dialogues présentés à travers des supports audio et visuels. De ce point de vue, elle facilite l'activité de l'apprenant, qui déduit de contexte auditif et visuel.

Ainsi, la méthode audio – visuel s'appuie sur un document de base dialogué pour présenter le vocabulaire et les structures à étudier. Afin que, l'apprenant établisse une association systématique entre le dialogue et l'image afin de représenter une situation de communication et développer les quatre compétences.

8.4. L'approche communicative

L'approche communicative apparue en France dans les années 1970, vise à favoriser une communication efficace. Cette méthode repose sur le français fonctionnel, qui est fondé sur les besoins langagiers réels.

Cette approche considère que le vocabulaire est essentiel pour exprimer des idées, ou comprendre les autres. D'après Wilkins : « *sans grammaire, on peut dire peu de choses, mais sans vocabulaire, on ne peut dire rien. Cela reflète l'idée que le vocabulaire est essentiel pour éviter les barrières de communication* ».

L'importance du vocabulaire dans la communication. Un vocabulaire insuffisant ou des difficultés de vocabulaire entraîneront des barrières ou des échecs de communication. Sans la médiation du vocabulaire, aucune quantité de grammatical ou autre.

Donc, sans un vocabulaire adéquat, même avec la maîtrise d'autres compétence linguistique ne suffit pas de faire une communication efficace.

De plus, l'enseignement du vocabulaire vise à développer chez les apprenants la capacité de comprendre, ainsi que l'utilisation de la langue d'une manière créative pour communiquer, autrement dit, le vocabulaire permet aux apprenants de se débrouiller dans de différentes situations.

Le vocabulaire dans l'approche communicative n'est pas une simple mémorisation des mots, mais vise à enrichir le lexique des apprenants pour gagner l'autonomie dans la communication.

8.5. L'approche par compétence

L'apparition de cette approche au début des années 1990 est celle d'une approche qui place l'apprenant au centre, mais aussi et surtout sur l'activité de celui-ci et donc sur l'apprentissage actif. Cette approche s'inspire du mouvement de l'Ecole Nouvelle du début du siècle précédent.

Réussir à l'école n'est pas une fin en soi. (...) L'élève devrait être capable de mobiliser ses acquis scolaires en dehors de l'école, dans des situations diverses, complexes, imprévisibles. Aujourd'hui, cette préoccupation s'exprime dans ce qu'on appelle assez souvent la problématique du transfert des connaissances ou de la construction de compétences. Perrenoud (2008)

L'acquisition du vocabulaire est souvent liée aux quatre compétences (compréhension et production orale et écrite), pour faciliter l'apprentissage, les différentes stratégies telles que la répétition, la visualisation, les flashcards, c'est-à-dire l'enseignement du vocabulaire peut aider les apprenants à mémoriser pour retenir le vocabulaire dans une situation réelle.

9. Les stratégies d'enseignement du vocabulaire du FLE

9.1. La stratégie de traduction

Traduire est le fait de faire passer un texte rédigé dans une langue (langue de départ), à une autre langue (langue cible). Cela dit, la traduction est l'opération qui cherche à établir les équivalences entre deux textes exprimés en des langues différentes, tout en conservant le sens initial et tout en tenant compte d'un certain nombre de contraintes (grammaire, contexte, sémantique ...etc.) afin de le rendre compréhensible pour des personnes n'ayant pas de connaissances de la langue source, sa culture.

Pour résumer tout cela, nous pouvons dire que la traduction est considérée comme un élément essentiel pour enrichir le vocabulaire des apprenants, aussi elle est une stratégie efficace qui facilite la compréhension du sens précis, cette méthode permet à l'apprenant d'établir des liens entre le mot et sa signification, ce qui aide à faciliter la mémorisation.

La traduction coopère à l'apprentissage de nouvelles expressions et à l'enrichissement du vocabulaire.

9.2. La stratégie de jeux

Selon Vygotsky, le jeu est le milieu exemplaire pour le développement cognitif de l'enfant. Pendant qu'un enfant joue, il découvre puis il essaie toujours d'arriver à des fins au-delà de son âge.

L'enfance est une période importante dans la vie d'une personne, mais aussi dans la construction de sa personnalité, et le jeu est étroitement lié à cette période. Ainsi, chaque jeu a une utilité propre et répond à un besoin particulier de l'enfant.

Le jeu est une méthode efficace et amusante en classe du FLE, elle favorise l'engagement et la motivation de l'apprenant, de plus elle stimule leur intelligence et l'interaction avec autrui. Cela passe par

- Le jeu de l'étiquetage

Le principe est très simple ! Il s'agit de montrer et de nommer à l'enfant ce qui l'entoure en situation et en utilisant un seul mot à la fois. Par exemple, au moment du bain, vous pouvez mettre la main dans l'eau et l'éclabousser un peu en disant "l'eau". Quand vous donnez une cuillère de compote au goûter, vous direz alors "compote", l'enfant sera passif : il enregistrera intérieurement ce que vous lui direz.

- Les mots de la même famille

Alain Bentolila propose un petit jeu de vocabulaire autour des mots de la même famille.

Pour les plus jeunes, vous pourrez procéder par associations. Ainsi, si votre enfant vous demande ce qu'est une nageoire, demandez-lui s'il n'entend pas un mot connu à l'intérieur du mot nageoire. S'il répond nage, alors vous pourrez lui dire que la nageoire est la partie du corps du poisson qui sert à nager. Nageoire, nager et nage sont donc trois mots de la même famille : ils sont formés à partir de la même racine et ont un sens commun. A force de procéder de cette manière, votre enfant développera une stratégie pour comprendre les mots nouveaux à partir de mots connus... et développera à la fois son autonomie et sa connaissance du monde !

- Nommer et exprimer les émotions

Il est important que les enfants sachent reconnaître ce qui se passe à l'intérieur d'eux. Mettre un nom sur les émotions, c'est un premier pas avant de les exprimer et d'apprendre à les gérer. Cela passe par:

- L'intérêt que les parents accordent à l'enfant en posant cette question : et toi, comment te sens-tu aujourd'hui ?
- Les outils à disposition de l'enfant pour y répondre.

9.3. La stratégie d'antonymes et de synonymes

Synonymes et antonymes sont des fonctions pratiques qui trouvent des mots ayant des significations respectivement similaires et opposées.

L'utilisation d'antonymes et de synonymes constitue une stratégie pertinente pour l'apprentissage du vocabulaire en classe du FLE. Cette stratégie permet à l'apprenant notamment un débutant, de construire du vocabulaire de base, et d'améliorer la compréhension en lecture et en écriture.

9.4. La stratégie de l'écoute et de lecture

Selon TREVILLE ET DUQUETTE (1996 :58) : « *Qui constituent le contexte linguistique et le contexte extralinguistique sont les éléments de signification fournis par le texte et la situation directement saisissables et qui apportent un certain éclairage sur les éléments inconnus du texte* »

Donc, la citation met l'accent sur l'importance de la stratégie d'écoute pour comprendre un texte d'une manière approfondie, il est très important d'écouter attentivement en analysant ses composantes soit linguistiques (grammaire, syntaxe, vocabulaire) ou soit extralinguistiques (culturelles, contexte...) ça aide les apprenants à déchiffrer l'ambiguïté le texte et à faciliter la compréhension.

10. Les difficultés de l'apprenant dans l'apprentissage du vocabulaire

La difficulté que rencontrent les apprenants dans le développement et le maintien de la motivation à apprendre de nouveaux mots. Voici les raisons les plus courantes pour lesquelles les enfants peuvent avoir des difficultés à apprendre :

- ❖ Les élèves ont tendance à oublier rapidement ce qu'ils ont appris auparavant. C'est peut-être à considérer comme un phénomène normal dans l'apprentissage, mais on peut aussi trouver de solutions comme la répétition ou la révision pour mémoriser à long terme et les utiliser facilement.

- ❖ Ils ont du mal à se concentrer sur leur travail d'écriture et ne font souvent pas assez d'efforts pour améliorer leur apprentissage. - Leur vocabulaire n'est pas assez riche, et ils dépendent souvent de l'aide de leur enseignant.
- ❖ Certains élèves sont timides et n'osent pas participer, tandis que d'autres ont peur de faire des erreurs. La timidité et la peur de faire des erreurs sont des obstacles à l'apprentissage, qui peuvent empêcher les élèves de travailler pleinement en classe.
- ❖ La majorité des élèves ont des difficultés à retenir les nouveaux mots car ils pensent en arabe ou dans leur langue maternelle, il faut développer l'habitude de penser dans une langue cible pour parler facilement.
- ❖ Les élèves ont tendance à mieux s'exprimer à l'écrit qu'à l'oral, l'enseignant joue un rôle crucial pour donner une opportunité aux élèves de s'améliorer dans leurs compétences et s'exprime à l'orale comme à l'écrit.
- ❖ La majorité des apprenants sont démotivés dans l'apprentissage du vocabulaire, ce qui crée de grandes difficultés et doit être motivé par l'intégration de la gamification.

En conclure, l'objectif de l'apprenant d'une langue étrangère est de parler et d'écrire correctement dans cette langue. L'acquisition du vocabulaire est très importante pour progresser et de maîtriser, cela permet de communiquer et de parler la langue française couramment.

L'apprentissage du vocabulaire est une mutation de comportement qui s'adresse à l'individu par l'augmentation de sa mémoire. Sans un vocabulaire riche et varie, il est difficile de s'exprimer, de comprendre des nuances et de communiquer de manière fluide.

Enfin, l'enseignement/apprentissage du vocabulaire pose un défi pour maîtriser une langue, et c'est avec la motivation. Les apprenants ne sont donc pas motivés pour apprendre davantage et sont frustrés. Sans motivation, l'apprenant ne peut pas continuer. Donc, l'un des facteurs nouveaux et créatifs de motivation est la gamification.

CHPITRE II : La gamification comme outil innovant de motivation en classe de FLE.

L'apprentissage des langues étrangères et du Français langue étrangère plus particulier, est souvent fait défaut chez les apprenants. Face à cette réalité les pédagogues ont recherché des nouvelles méthodes qui encouragent l'apprenant à s'amuser pendant le processus d'apprentissage et dans ce contexte la gamification était intégrée dans l'environnement d'apprentissage.

Dans ce chapitre nous aborderons le terme fondamental et la clé de notre sujet, à savoir la gamification dans l'enseignement-apprentissage du FLE, et son évolution sans oublier sa définition, les étapes de son introduction en classe, son fonctionnement et, bien sûr, sa positivité dans l'environnement académique.

Enfin, nous nous terminerons par définir la motivation et ses différents types, nous mentionnerons certaines théories qui s'y rapportent et nous aborderons la motivation dans l'environnement scolaire et ses indicateurs. Ensuite, nous examinerons l'évolution du jeu au fil du temps, d'un symbole d'amusement à un élément clé de l'enseignement.

1. L'origine et l'évaluation de jeu

Selon Hérodote, les Lydiens (sont un peuple anatolien établis en Lydie est un ancien pays d'Asie Mineure) furent les premiers à inventer des jeux dont le but n'était pas seulement le plaisir mais la survie à cette époque. Selon lui : « *On jouait alternativement pendant un jour entier, afin de se distraire du besoin de manger ; et le jour suivant, on mangeait, au lieu de jouer* »

De l'Antiquité jusqu'au XIIe siècle, le jeu était caractérisé par le sens du divertissement, loin du travail et du sérieux, et était largement associé aux enfants.

À la Renaissance, la situation a changé et les pédagogues ont commencé à intégrer le jeu dans l'éducation, et il est devenu non seulement un divertissement, mais aussi associé à des activités sérieuses, puisqu'il était utilisé dans les écoles de princes et les collèges religieux, comme l'atteste cette célèbre citation de Montaigne : « *les jeux des enfants ne sont pas jeux, et les faut juger en eux, comme leurs plus sérieuses actions* » Montaigne.... Tome 1 livre 1, chapitre 22, édition de 1783.

Le paradoxe souligne l'importance des jeux dans l'éducation humaniste et dans le développement des enfants. Plusieurs jeux ont été créés par les grands théoriciens de l'époque qu'ils partagent des visions positives de l'enfance et reconnaissent l'importance éducative du jeu comme : la carte de logique, blasons de mémorisation, il s'agit avant tout de transmettre des connaissances aux enfants par un moyen ludique.

1.1. Le jeu: définition d'un concept

Pour J. Huizinga,

Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi ; accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante

L'auteur mentionne ici que le jeu est une activité humaine de base et le caractérise par plusieurs caractéristiques clés qui en font une activité, notamment « libre », ce qui signifie qu'il est divertissant et que le joueur est libre et non limité de jouer, « séparée », avec un temps et un lieu spécifique, « réglée », les règles du jeu sont acceptées par tous les joueurs et jusqu'à ce qu'ils commencent à jouer, ils suivent régulièrement les règles. « Fictive » parce que le jeu relie le joueur à la réalité et l'oblige à vivre avec elle, « improductive » parce que le jeu suscite des émotions entre excitation et pression positive, « incertains » parce que le jeu ne doit pas se terminer par un gain matériel, mais l'objectif est de s'amuser et de changer d'atmosphère.

1.2. Les typologies du jeu

Selon la conception de Jean- Laurent Pluies, le jeu est exprimé en trois niveaux. A cet égard, il avance les propos suivants :« *Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : Niveau ludique [...]. Niveau éducatif [...]. Niveau pédagogique [...]* »

De cette déclaration nous proposons de présenter les niveaux cités ci-dessus :

1.2.1. Les jeux ludiques

Et selon De Grandmont :« *Aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'apprenant d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie* ».

Une activité libre et gratuite et un concept de base de l'amusement. Le jeu ne vient qu'à la volonté du joueur, à travers lequel il peut exprimer sa créativité et ses capacités, et l'encourage à découvrir de nouvelles choses, à prendre des risques et à résoudre des problèmes, en développant ses capacités psychologiques, sociales et physiques, car le jeu a un esprit de participation.

1.2.2. Jeu éducatif

Selon GRANDMONT :

Un jeu éducatif est un jeu visant l'apprentissage de compétences ou de connaissances et le développement de plusieurs aptitudes. Il peut être un jeu vidéo (voir un jeu éducatif est une activité physique ou intellectuelle destinée à un apprenant dans le but de le divertir tout en apprenant durant un laps de temps imparti jeu éducatif).

Un outil d'apprentissage qui vise à enseigner des leçons par le jeu, créé pour être amusant et utile à la fois en rendant l'expérience d'apprentissage attrayante et passionnante. Informations, règles et compétences de base. Il permet aux enfants d'apprendre plus facilement le vocabulaire et de s'intéresser au contenu de la leçon.

Il peut comporter des éléments narratifs qui rendent le jeu plus intéressant ou engageant. Les jeux éducatifs donnent également aux élèves l'occasion d'exercer leur esprit critique, d'utiliser des stratégies de résolution de problèmes et de développer leur esprit d'analyse.

1.2.3. Jeu pédagogique

Les jeux conçus à des fins pédagogiques offrent un apprentissage interactif et stimulant via des quiz, énigmes, simulations ou environnements virtuels. Ils permettent de pratiquer, d'appliquer les connaissances, d'évaluer les progrès et de fournir un retour d'information.

Les jeux instructifs, axés sur l'enseignement d'une activité ou d'une tâche, sont utilisés dans l'entraînement pour développer des compétences, de résolution de problèmes et des connaissances techniques. Ils aident également à pratiquer et maîtriser des compétences ou concepts spécifiques.

Durant les années 70 (décennie révolutionnaire) le premier jeu vidéo a vu le jour et c'est ainsi que les éléments-clés de la gamification ont commencé à se former.

Le concept de gamification apparut exactement dans les années 2002 avec le développement des moyens technologiques notamment les sites web et les applications.

Gamification s'est répandue dans les années 2010. Á. Tóth et S. Tóvölgyi (2017) affirment de que : « Le terme « gamification » a été inventé par le programmeur informatique britannique Nick Pelling en 2002, mais n'est devenu largement utilisé qu'en 2010. » pour désigner la reprise des mécaniques de jeux dans des domaines sans aucun lien avec le jeu de prime abord. Cette notion est

largement utilisée aujourd'hui dans plusieurs domaines comme la santé, l'éducation, le travail et autres. Elle s'intéresse beaucoup sur la fonction des jeux dans la société.

2. La gamification un facteur de motivation dans l'apprentissage du FLE

2.1. Qu'est-ce que la gamification

La gamification consiste à adapter les mécanismes et les techniques du jeu pour rendre une matière sérieuse jouable et amusante. Elle est un processus qui consiste à utiliser des jeux dans un contexte initialement non-ludique pour atteindre des objectifs divers.

Y. Kasbi (2012 :105), écrit dans ce contexte :

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.

Comme le soulignent Deterding, Dixon, Khaled et Nacke (2011, p.09), la gamification se définit comme « l'utilisation d'éléments de conception de jeu en dehors du contexte du jeu ». Cette citation informe que l'approche de ludification s'intègre dans tous les domaines qui n'ont eu déjà aucune relation avec les jeux que ce soit dans l'éducation, les relations professionnelles ou le monde des entreprises...

D'ailleurs, elle offre une approche novatrice pour rendre les utilisateurs ou les travailleurs motivant dans leur travail, et aussi est une tendance postmoderne à chercher le plaisir et à valoriser la performance, la productivité et la compétition.

- Pourquoi utiliser la gamification ? :

Selon Nietzsche (1883 et 1885) : « Chaque homme cache en lui un enfant qui veut jouer ».

Le jeu est une source de motivation, car son utilisation attire l'attention des gens à long terme, en plus de donner l'occasion de changer les comportements pour le mieux, car l'amusement lui-même attire l'attention de l'être humain et le fait participer à une combinaison d'amusement et d'apprentissage, et lui donne de la motivation et de l'envie d'engagement.

2.2. Les mécanismes de jeu

D'après M. Boufala (2022, p.75), La mécanique de jeu est un ensemble d'éléments fondamentaux d'un jeu qui s'inspirent directement de la conception des jeux vidéo. Ces mécaniques sont : les objectifs, les règles, les normes, les interactions et les récompenses qui guident l'utilisateur à travers un chemin spécifique.

L'objectif principal des mécanismes de jeu est de motiver l'utilisateur et de rendre son expérience plus divertissante et encourageante.

Il existe de nombreux mécanismes de jeu qui garantissent le succès du système de jeu, tels que les points, les tâches, les niveaux, les défis, les trophées, les médailles, les badges, etc.

Points

Les points sont un élément essentiel du gamification et sont utilisés dans de nombreux jeux pour motiver les utilisateurs. En outre, les points sont une récompense accordée aux joueurs lorsqu'ils accomplissent une tâche ou un travail, ce qui leur permet de reconnaître leur niveau, de progresser et de mesurer leur succès.

Badges

Ils sont une bonne source de motivation. Les badges sont des représentations visuelles des réalisations et sont généralement utilisés dans les jeux pour motiver les joueurs et leur donner un sentiment de fierté afin de les encourager et de reconnaître leurs réalisations.

Un insigne ne doit pas être donné trop souvent ou pour une action simple, afin de ne pas perdre sa signification et devenir superficiel et vide de sens, ni être donné uniquement pour déterminer le statut social, afin de ne pas perdre son objectif principal qui est d'atteindre un but spécifique.

Classement

Les tableaux de classement sont des moyens de classer les apprenants et de fournir un retour d'information compétitif. Ils sont utilisés dans les jeux pour inciter les utilisateurs à se classer plus haut, pour comparer les compétences les uns par rapport aux autres et pour suivre le positionnement de leurs compétences.

Niveaux

Les niveaux sont des étapes que les utilisateurs franchissent et qui reflètent leurs progrès et leur niveau au cours de leur expérience d'apprentissage ou de jeu, ce qui les motive à atteindre des niveaux plus nombreux et plus élevés, leur donne une idée de leurs progrès et de leur positionnement et leur permet de visualiser leurs réalisations.

Récompenses

Généralement, ils jouent un rôle clé dans la motivation des utilisateurs et l'augmentation de leurs progrès tout au long de leur parcours. Ils reconnaissent leurs réalisations et leurs efforts et peuvent prendre la forme d'un badge, d'étoiles, d'argent ou de certificats Et d'autres éléments qui leur procurent de la satisfaction.

Objectif à atteindre

Pour maintenir l'intérêt pour le jeu, les utilisateurs doivent se fixer des objectifs spécifiques à atteindre, car ils représentent le principal objectif défini qui doit être atteint pour progresser et recevoir des récompenses.

2.3. Le processus de gamification

2.3.1. Le diagnostic

Le diagnostic est toujours la première étape de la résolution d'un problème. Cette étape est essentielle à la réussite du jeu car elle définit le problème à résoudre, les objectifs à atteindre et le fil conducteur de la stratégie de jeu.

De nombreux outils et méthodes peuvent être utilisés, en fonction de l'expérience spécifique, mais quel que soit l'outil, il est important de sortir de la phase de diagnostic avec des réponses à des questions spécifiques telles que :

Quel est le problème ?

Pourquoi cette situation est-elle un problème ?

Qui sont les acteurs ?

Quels sont les éléments géographiques et temporels ?

2.3.2. Définir des objectifs

Deux types d'objectifs doivent être fixés :

Les objectifs commerciaux, qui sont les principaux objectifs, qui sont la base du plan d'entreprise et ce que vous voulez atteindre, comment et quand... Il s'agit d'objectifs à long terme qui constituent le cœur de l'entreprise.

Les objectifs de l'utilisateur sont des objectifs à court terme qui sont liés aux mécanismes du jeu pour résoudre le problème et atteindre les objectifs initiaux.

Pour créer des objectifs entre l'enseignant et l'apprenant, quatre conditions de base doivent être remplies : la motivation, la compréhension, l'accessibilité et la condition la plus importante est, qu'ils doivent être adaptés au niveau de l'apprenant.

2.3.3. Transformer la situation de départ par la mise en place d'une expérience ludique

Une fois que la question est claire et que les objectifs sont définis, le choix des mécanismes de jeu déterminera la manière dont l'apprenant jouera.

Il est important de prendre en compte le profil de chaque joueur afin d'utiliser la bonne mécanique car la méthode de motivation varie en fonction du type d'apprenant.

2.4. L'intégration de gamification en la classe

2.4.1. Définir des objectifs pédagogiques précis

Avant d'intégrer des éléments ludiques dans l'éducation, il est donc important de définir les objectifs exacts à atteindre, qui serviront de guide pour organiser le processus d'apprentissage et sélectionner les jeux les plus pertinents.

Le but de la démarche ? Satisfaire vos apprenants.

Pourquoi est-ce important ? En choisissant des cibles claires, vous gardez une cohérence entre l'expérience pédagogique et les résultats attendus, tout en garantissant une progression adaptée aux besoins des apprenants.

Et parmi les objectifs à atteindre :

Acquisition de compétence : transmettre des savoir-faire concrets, comme la maîtrise d'un outil logiciel.

Renforcement de l'engagement : motiver les participants à suivre l'intégralité du parcours de formation, sans le délaisser en cours de route.

2.4.2. Déterminer le public cible

Pour que la formation gamifiée soit vraiment attrayante et agréable, il est important de comprendre les besoins, les exigences, les attentes et les profils des apprenants qui suivent le programme. Une approche adaptée au public cible garantit que les éléments ludiques sont réellement motivants et non l'inverse.

En outre, il faut garder à l'esprit que chaque groupe d'apprenants a des besoins différents. Il convient donc de reconnaître leurs intérêts et désirs personnels et professionnels afin d'adapter les mécanismes du jeu à leurs attentes.

2.4.3. Choisir des bons outils (pertinents)

Pour qu'une formation gamifiée soit un succès, il est important d'introduire des éléments de gamification appropriés et adaptés au public cible, tout simplement parce que les apprenants sont plus intéressés et plus actifs avec des sujets qu'ils trouvent significatifs et expressifs. Alors que lorsqu'ils ne le sont pas, ils perdent leur attention et se laissent distraire. A titre d'exemple : d'explorer des logiciels de gamification tels que Kahoot, Wordwall, Jigsaw, Education Edition, Academic Software.... et d'autre. Tout ce là bien sûr il doit correspondre au style d'enseignement et aux résultats d'apprentissage.

2.4.4. Planifier des activités attrayantes

Les activités doivent être conçues pour être adaptées aux objectifs d'apprentissage et consistent en des tâches, des évaluations ou des leçons sous la forme d'un jeu qui implique l'interaction et la coopération entre les apprenants, comme les quiz, les jeux de rôle pour assurer la participation des apprenants et accroître leur motivation.

L'enseignant doit créer des activités pertinentes, réalisables et adaptées aux niveaux de ses apprenants et aussi qui les aident à progresser leur rythme, et à chaque fois il doit augmenter le niveau de difficulté pour les imposer à déployer plus d'efforts et à être cohérent avec les connaissances acquises.

2.4.5. Mise en œuvre et évaluation

Introduit des éléments gamifiés dans les cours et évaluer leur impacte lors de la séance à travers la participation des apprenants et les résultats d'apprentissage et aussi recueillir des commentaires des apprenants et adopter l'approche de gamification en conséquence.

2.5. Les avantages de gamification dans l'apprentissage

Selon Juul, (2005) : *« un processus qui consiste à améliorer un service en lui donnant les moyens d'offrir des expériences de jeu afin de soutenir la création de valeur globale des utilisateurs »* c'est-à-dire la gamification vise à soutenir la créativité et améliorer l'expérience d'apprentissage chez les apprenants.

L'utilisation de la gamification dans l'éducation est un moyen innovant de développer les apprenants et d'accroître leur engagement dans l'expérience d'apprentissage en combinant le plaisir et l'utilité. C'est ce qui rend la gamification efficace et utile car elle crée un aspect créatif qui pousse les apprenants à s'engager davantage et à développer leurs compétences au fil du temps.

Et parmi ses avantages nous avons les suivants :

Apprentissage amusant et interactif

Tout d'abord, la gamification permet au pédagogue de créer un programme d'étude amusant et divertissant pour les apprenants, car son style flexible les pousse à s'y intégrer rapidement. En outre, les jeux éducatifs sont interactifs par nature, car ils permettent à l'apprenant de simuler la réalité en incarnant des rôles et, comme ils ajoutent une nature ludique à l'éducation, ils les aident à acquérir de nouvelles informations d'une manière amusante.

Création d'une dépendance à l'apprentissage

L'un des objectifs du programme d'études n'est pas seulement l'acquisition de connaissances, mais aussi leur mémorisation et la capacité d'appliquer dans la réalité, ce qui est l'un des signes de réussite. La gamification, par son style amusant et plaisant, favorise donc l'idée de retenir les informations acquises, car lorsque l'apprenant joue ou fait quelque chose d'excitant qu'il aime, son cerveau libère de la dopamine, ce qui améliore le niveau de satisfaction, et notre cerveau retient donc les nouvelles informations acquises.

La possibilité de mettre en pratique les connaissances acquises

Lorsque la leçon est présentée, l'apprenant peut éprouver des difficultés à appliquer les informations qu'il les acquises et les prendre l'initiative par peur des conséquences ou de l'échec, mais le jeu facilite la situation pour l'apprenant car il le pousse involontairement à découvrir la nouveauté et à essayer différentes activités sans aucune pression, car les résultats et les récompenses sont immédiats.

Suivi optimisé des progrès les éléments du gamification permettent aux apprenants de visualiser et de suivre facilement leurs progrès en tant qu'indicateurs de niveau et fournissent aux apprenants une représentation tangible de leurs progrès à chaque fois, et la visualisation des progrès les motive à se développer davantage et à faire plus d'efforts pour améliorer leurs performances. Il permet également une participation durable et incorpore une compétition amicale entre les apprenants en raison de sa nature amusante et motivante, créant ainsi un environnement dynamique et positif pour l'apprentissage.

2.6. Les limites de la gamification

Si cette approche connaît un succès croissant et présente de nombreux avantages, il est toutefois essentiel de ne pas négliger ses limites. En effet, comme toute méthode, la gamification comporte des contraintes et des risques qu'il convient d'analyser afin d'en faire un usage réfléchi et pertinent. Par exemple:

- Ces jeux nécessitent une connexion internet ou de l'électricité, donc toute interruption de ces services peut perturber le déroulement de la leçon.
- L'utilisation de jeux numériques, ou la gamification, peut engendrer une aversion ou une réticence (un ennui) envers les cours traditionnels.
- Lorsque les apprenants s'habituent au plaisir du jeu, ils peuvent être tentés de rechercher davantage de plaisir par ce biais, ce qui risque de les mener vers des jeux dangereux.
- L'absence de jeux en classe peut rendre les apprenants hyperactifs, car habitués aux jeux, ils peuvent s'ennuyer des leçons régulières et exagérer leurs mouvements pour s'occuper.

3. Qu'est-ce que la motivation

La motivation est un domaine de recherche plus intéressant et compliqué. Elle fait l'objet de plusieurs spécialistes. En effet, la motivation est influencée par plusieurs facteurs ; on trouve les facteurs liés à l'aspect cognitif, l'aspect affectif et les aspects psychologiques, pour Williams et Burden (1997). Dans son dictionnaire « *Didactique du français langue étrangère et seconde* » J.P. CUQ avance que la motivation est : « *un état d'éveil cognitif et émotionnel qui mène à une décision consciente d'agir et qui provoque une période d'effort intellectuel et/ou physique, pour atteindre un but fixé au préalable* ».

Dans son sens le plus général, la motivation est un concept utilisé en psychologie pour tenir compte des facteurs qui déclenchent les conduites ; elle peut être définie comme « *un principe de forces qui poussent les organismes à atteindre un but* »

SILLAMY (1999 : 173) considère la motivation comme : « *Un ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu* ». Motivé c'est-à-dire un apprenant peut augmenter son degré d'apprentissage à l'aide des facteurs qui l'impose à déployer plus d'efforts en amusant sans obligation, dans le but d'obtenir des résultats ou attendre un objectif quelconque.

3.1. Les types de motivation

3.1.1. La motivation intrinsèque

Est une forme de curiosité, liée à l'intérêt personnel de l'apprenant, le fait d'exercer une activité dans le but d'obtenir une satisfaction, en l'absence d'un élément externe.

Selon François Guillemette, Ph.D :« *Le principal indice de la motivation intrinsèque chez un apprenant est son engagement, sa participation et sa persévérance dans ses tâches d'apprentissage* ».

Pour augmenter la motivation intrinsèque des apprenants, une attention particulière doit être donnée à quatre sources importantes (Lepper & Hodell, 1989) : -le défi -la curiosité -le contrôle -la fantaisie.

3.1.2. La motivation extrinsèque

C'est le fait quand la motivation introduit par un facteur externe, c'est-à-dire la pratique d'une telle activité non pas en raison de plaisir mais dans le but d'obtenir une récompense ou éviter une punition.

Autrement dit dans la motivation extrinsèque le travail de la personne réside en s'appuyant sur ce qui la motive et non sur les véritables objectifs du travail, en tant que la motivation intrinsèque favorise la créativité et le bien-être de l'individu ; la motivation extrinsèque invite au renoncement rapide en l'absence de récompenses.

3.2. La motivation en contexte scolaire

Dans son livre, la motivation en contexte scolaire, Rolland Viau (1994) propose la définition suivante :« *La motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but.* » (P. 7)

La motivation est étroitement liée à l'éducation et aux apprenants en particulier, car les éducateurs la considèrent comme essentielle pour réussir et garantir un bon processus d'apprentissage, la motivation étant un facteur clé pour attirer l'attention de l'apprenant.

3.3. La motivation et la réussite

Plusieurs chercheurs dans le domaine de la motivation confirment qu'il y a une relation directe et réciproque entre la motivation et la réussite dans le processus d'enseignement apprentissage. Martin et Albanese (2001) confirment que l'absence ou la faiblesse de la motivation constitue un véritable obstacle pour la réussite du processus d'enseignement-apprentissage (cité par Vianin (2006).

3.4. Les théories de motivation

La motivation est un concept central en psychologie et de nombreuses théories ont été développées pour expliquer ce qui pousse les individus à agir, à maintenir un effort et à viser des objectifs. Ces théories cherchent à identifier les besoins et les facteurs qui génèrent la motivation.

3.4.1. Théorie de l'autodétermination

C'est parmi le principal théorie qui permettent de mieux expliquer et comprendre la motivation. Selon cette théorie trois besoins psychologiques qui sont à la base de la motivation humaine, soit le besoin d'autonomie, le besoin de compétence et le besoin d'appartenance. Deci et Ryan (1985) proposent l'existence de différents types de motivations autodéterminées qui sont caractérisés par différents niveaux d'autonomie. Dans les deux sous sections suivantes, nous aborderons les différents concepts de motivations autodéterminées, soit les concepts de motivation intrinsèque, extrinsèque et d'amotivation.

Donc, selon la théorie de l'autodétermination, Trois besoins psychologiques sont à la base de la motivation humaine : le besoin d'autonomie, le besoin d'appartenance sociale et le besoin de capacité. Si ces besoins sont satisfaits, l'individu devrait éprouver un sentiment de bien-être.

3.4.2. Théorie de l'auto efficacité (Self Efficace Theory)

La théorie d'auto efficacité de Bandura (1994) Indique qu'un individu a la capacité de produire l'effet désiré dans une action.

Selon cette théorie, le fonctionnement et le développement psychologique doivent être compris en considérant trois facteurs en interaction : le comportement, l'environnement et la personne. Le sentiment d'efficacité personnelle désigne les croyances des individus quand à leur capacité à réaliser des performances particulières. Il contribue à déterminer ses choix selon le but qui la déjà fixé.

3.4.3. Amotivation

L'amotivation se définit comme l'absence de motivation autodéterminée chez l'individu et résulte du manque de conscience de la part de l'individu de la relation entre son comportement et les résultats obtenus ultérieurement, lorsque l'individu a le sentiment d'être soumis à des facteurs échappant à son contrôle, par exemple le cas d'un étudiant poursuivant des études à l'université et s'interrogeant sur les raisons qui le poussent à terminer ses études parce qu'il n'en voit pas les résultats futurs.

3.4.4. La théorie de l'attribution (Attribution Theory)

Cette théorie met l'accent sur la nécessité pour l'individu d'expliquer les raisons de ses résultats au cours d'une activité, et ce processus est très important car il le pousse à se concentrer davantage et le motive parce que ces raisons l'affecteront et le pousseront à s'améliorer à l'avenir.

3.5. Les indicateurs de motivation

Sont des conséquences de la motivation, ils déterminent le niveau de motivation chez les apprenants. Ils sont comme la suite :

- Le choix de s'engager

Il s'agit d'une question de choix, car l'apprenant peut participer à l'activité et faire preuve d'une créativité nouvelle, tandis que d'autres peuvent choisir de ne pas participer parce qu'ils ne sont pas motivés.

- La persévérance

La persévérance se manifeste par le fait que certains apprenants passent la plupart de leur temps à étudier et sans s'ennuyer à résoudre leurs devoirs et même à ajouter d'autres exercices pour comprendre un point obscur ou une leçon difficile, contrairement à d'autres apprenants qui préfèrent passer leur temps libre à ne pas étudier et même à paresser pour résoudre les devoirs ou à les résoudre avec une attention distraite en regardant la télévision, par exemple...

- L'engagement

Les stratégies d'apprentissage sont les plans de l'apprenant pour récupérer les leçons et comprendre le matériel présenté pendant les cours, tandis que les stratégies d'autorégulation sont les plans pour organiser le temps et le lieu de leurs activités, et enfin, la motivation comme récompense pour eux-mêmes après le travail.

- La performance

C'est un indicateur de la motivation et du dynamisme de l'apprenant à réaliser des activités, à résoudre des tâches, à persévérer et à utiliser diverses stratégies qui affectent positivement sa réussite et l'excellence du cours, mais la performance n'est pas prise en compte seule car il y a des apprenants qui ne sont pas motivés mais qui obtiennent des résultats, il ne faut donc pas se focaliser uniquement sur elle.

A la lumière de ce que nous avons traité dans ce chapitre, nous avons directement abordé trois éléments de base, à savoir la motivation, le jeu et la gamification, et leur importance dans l'enseignement et l'apprentissage du FLE.

Nous avons commencé par notre sujet principal, à savoir la gamification et son évolution avec l'émergence de la technologie, ses mécanismes et son impact positif sur le développement du niveau des apprenants. Ensuite, l'évolution du jeu au fil du temps et ses différents statuts d'une période à l'autre, ainsi que ses types.

Enfin, la motivation et l'avons définie à partir de divers aspects psychologiques et éducatifs, ainsi que ses types et ses indicateurs.

CHAPITRE III : Phase d'expérimentation : mise en place et évaluation des pratiques.

Ce chapitre se concentre sur l'aspect pratique, en particulier, l'accent est mis sur l'expérimentation qui vise à évaluer le résultat de l'intégration de la gamification dans l'enseignement / apprentissage de vocabulaire en classe du FLE, pour confirmer nos hypothèses de départ. Nous avons fait cela en évaluant l'amélioration du niveau de vocabulaire chez les apprenants de cinquième année primaire, suite à une série d'exercices en utilisant la gamification comme un facteur de motivation.

1. Présentation de l'expérimentation

1.1. Objectifs

Les objectifs de l'expérimentation sont définis :

- Démontrer l'efficacité de la gamification sur la motivation des apprenants.
- Créer un environnement motivant.
- Faire une comparaison entre les acquis des élèves avant et après l'expérimentation.
- Observer le feedback des apprenants face à ces jeux, et évaluer leur progression d'apprentissage du vocabulaire.

1.2. Cadre spatio-temporel

Notre étude a été menée au sein de l'école primaire Abed Allah Messallem, située dans la commune de Taghzout, au nord la wilaya d'El Oued. Cette école, construite en 1959, qui accueille 399 apprenants. Elle dispose une salle d'informatique qui se compose de 10 ordinateurs et d'un data show, nous avons également utilisé l'ordinateur de l'enseignante.

1.3. L'échantillon étudié

Notre échantillon d'expérimentation un groupe de classe de cinquième année primaire B. Cette classe hétérogène, est composé de 20 d'apprenants, dont 14 filles et 6 garçons âgés de 10 à 13 ans. Nous l'avons l'expérimentation sur ces apprenants. Le choix de niveau et des élèves est justifié par c'est le fait que bon âge d'apprendre du vocabulaire à travers la gamification, avec le développement technologique, aussi par leurs expériences de trois ans en langue française. Cette organisation visée à faire une comparaison entre les acquis du vocabulaire avant et après l'intégration de la gamification.

1.4. L'approche méthodologique

Notre expérimentation sur l'intégration de la gamification, pour améliorer l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE, a suivi une méthodologie analytique appropriée avec la nature de notre sujet. Afin d'approuver les hypothèses établis au début de cette étude, nous avons analysé les

données recueillies, et effectué une comparaison de niveau des apprenants avant et après l'expérimentation, de même, interprété les résultats et tirer des conclusions claires. C'est pourquoi nous avons utilisé une grille d'observation qui nous a permis de mesurer la motivation des apprenants pendant l'utilisation de la gamification.

1.5. Les critères de choix de gamification

Notre choix de gamification pour cette tranche d'âge n'était pas arbitraire, mais basé sur les critères suivants : le niveau des élèves, la facilité de leur motivation par les jeux, ainsi que leur rapidité d'apprentissage.

C'est pourquoi nous avons choisi des jeux interactifs et ludiques, adaptés à leur niveau. Nous avons conçu ces activités motivantes pour les apprenants en utilisant Wordwall et Jigsaw. Ces plateformes offrent une excellente opportunité aux enseignants de créer des activités variées. Nous avons choisi les jeux de quiz et de puzzle afin de motiver les apprenants, en utilisant les stratégies de synonymie et d'antonymie, dans le but de développer leurs compétences en réflexion et en analyse de manière ludique et interactive.

1.6. Raison de choix de l'expérimentation

Afin d'atteindre les objectifs initialement fixés et de vérifier la validité de nos hypothèses sur le terrain, nous avons choisi l'expérimentation comme principal outil d'investigation qui a défini par M. Grawitz (2011) : « *l'expérimentation est une observation provoquée portant sur une situation créée et contrôlée par le chercheur, et qui a pour but de valider (ou invalider) une ou des hypothèses issues d'un système théorique.* »

2. Le déroulement de l'expérimentation

2.1. Séance 01 : Le pré – test

Thème : Parties du corps

Activité : Le vocabulaire

Date : 03 /03/2025

Durée : 30 min

Compétence : Utiliser des ressources diverses pour améliorer sa production écrite.

Objectifs d'apprentissage : L'apprenant sera capable d'identifier le lexique thématique d'un animal sauvage (parties de corps)

Enrichir le stock lexical de l'apprenant.

Pré-requis : Vocabulaire lié au thème des animaux

Supports : Tableau – des images – cahiers de classe.

2.2.1. Déroulement de séance

La séance s'est déroulée dans une salle de classe ordinaire, à l'aide du matériel pédagogique disponible : un tableau blanc, un cahier de classe, des images et un texte support sur la gazelle (voir annexe 1). Pour obtenir une idée claire concernant le niveau de vocabulaire des apprenants, nous avons fait un test d'évaluation.

La séance a commencé en éveillant l'intérêt des apprenants en leur posant des questions sur un animal sauvage, puis en entrant immédiatement dans la leçon en utilisant un texte sur la gazelle. Une lecture magistrale a suivi, puis des lectures silencieuses précédées de consignes de lecture, conduisant ainsi l'apprenant à construire le sens du texte.

Nous avons suivi les étapes suivantes :

Consigne de lecture : (contrôle de la compréhension).

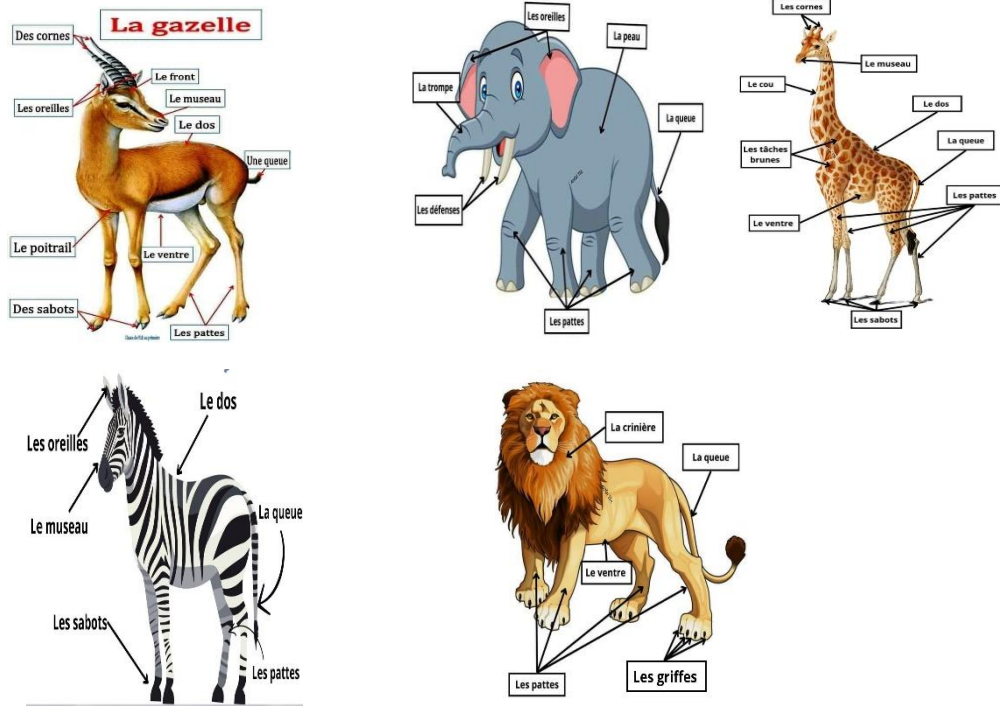
- Lis attentivement le texte pour retrouver :
- -De quel animal s'agit-il ?
- Est-ce que la gazelle est un animal sauvage ou domestique ?
- Qu'est-ce que la gazelle possède ?

Analyse : Lecture individuelle oralisée du texte.

Relève les parties du corps de la gazelle ?

- **Je retiens**
- Les parties du corps des animaux sauvages sont : la tête, les pattes, le poitrail, le museau, les cornes la queue, les oreilles.....

CHAPITRE III : Phase d'expérimentation : mise en place et évaluation des pratiques.



Nous avons distribué des fiches pour avoir une idée sur des réponses des apprenants. (Voir annexe 02)

Application

Activité 01 : Complète la phrase par : pattes -longue queue – sauvage. cornes

La gazelle est un animal Elle a deuxElle a une et quatre

CHAPITRE III : Phase d'expérimentation : mise en place et évaluation des pratiques.

Activité 02 : Choisis la bonne réponse :

- Le lion : (une belle crinière - un long cou).
- La gazelle : (quatre grosses pattes - deux jolis cornes).
- L'éléphant : (quatre petites pattes - une longue trompe).



Figure n°01 : la photo prise lors de la présentation de la séance ordinaire

2.1.2. Résultats de test initial :

Apprenants	Note d'Activité (pré -test)
Apprenant n° 1	10
Apprenant n° 2	8
Apprenant n° 3	9
Apprenant n° 4	7
Apprenant n° 5	5
Apprenant n° 6	4
Apprenant n° 7	7
Apprenant n° 8	3
Apprenant n° 9	4,5
Apprenant n° 10	3
Apprenant n° 11	6,5
Apprenant n° 12	4
Apprenant n° 13	8
Apprenant n° 14	3
Apprenant n° 15	4
Apprenant n° 16	7,5
Apprenant n° 17	4
Apprenant n° 18	4,5
Apprenant n° 19	7,5
Apprenant n° 20	4
La moyenne général	5.6

Tableau n°1 : Résultat de test initial

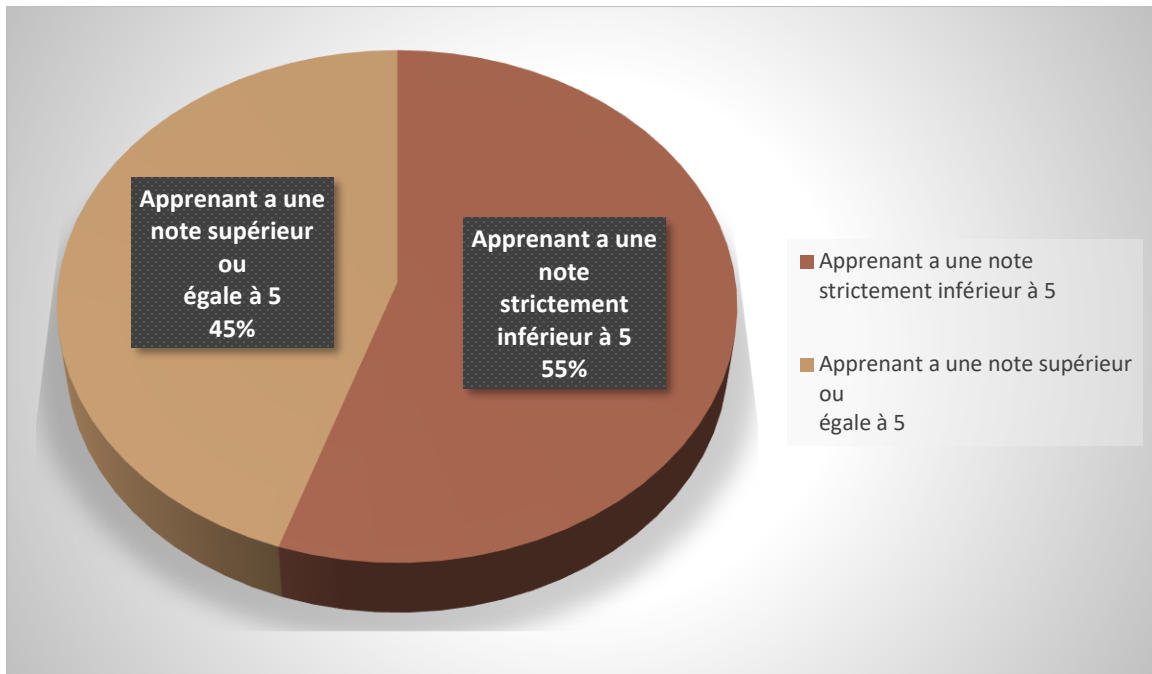


Figure n°2 : résultat de test initial

Commentaire

Dans le premier tableau, nous avons observé que la moyenne générale de pré- test est 5 ,6/ 10. Bien que 11 apprenants aient une note entre 3 à 5 ce qui représente la majorité significative, les 9 autres apprenants ont obtenu une note supérieure à 5. Ce résultat met en évidence des difficultés rencontrées par les apprenants dans leur apprentissage du vocabulaire, puisque cela concerne 55% d'entre eux, contre 45% pour l'autre groupe.

2.2. Séance 02

Thème : L'éléphant

Activité : Vocabulaire

Date : 10/03/2025

Durée : 30 min

Compétence visée : Utiliser des ressources diverses pour améliorer sa production écrite.

Objectif d'apprentissage : L'apprenant sera capable d'identifier le lexique thématique lié à un animal sauvage.

Enrichir le stock lexical de l'apprenant.

Pré-requis : Vocabulaire lié au thème des animaux

Supports : Tableau, ordinateur, cahier de classe, fiches d'exercices.

2.2.1. Le déroulement de la séance

Pour éveiller l'intérêt des apprenants avant de commencer la leçon, nous avons suivi les étapes suivantes :

Tout d'abord, nous avons débuté le cours en observant des images d'animaux tels que la gazelle, le lion, l'éléphant, etc. Nous avons ensuite posé quelques questions aux élèves sur ces animaux afin d'attirer leur attention : Quel animal s'agit-il ? Quel type d'animal est-ce ? à l'aide de quelques explications.

Ensuite, nous avons demandé aux apprenants de choisir l'un de ces animaux, et c'est l'éléphant qui a été sélectionné. Nous avons inscrit le titre de la séance en gros caractères au tableau, puis affiché une image-puzzle de l'éléphant à l'écran.

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=07b589fd4dec> (voir annexe 03)

Les apprenants devaient assembler les différentes parties pour reconstituer l'image correcte. L'objectif était de les amener à reconnaître les différentes parties du corps de l'éléphant. Nous les avons encouragés à coopérer et à tenter d'obtenir la forme correcte.

Après leurs tentatives, nous avons corrigé ensemble en groupe, en posant des questions ciblées. Les apprenants ont bien interagi et se sont montrés enthousiastes. Toutes les réponses pertinentes ont été notées dans le cahier de classe.

CHAPITRE III : Phase d'expérimentation : mise en place et évaluation des pratiques.

Pour finir, nous avons distribué des fiches d'exercices afin de vérifier la bonne assimilation du vocabulaire appris durant la séance.

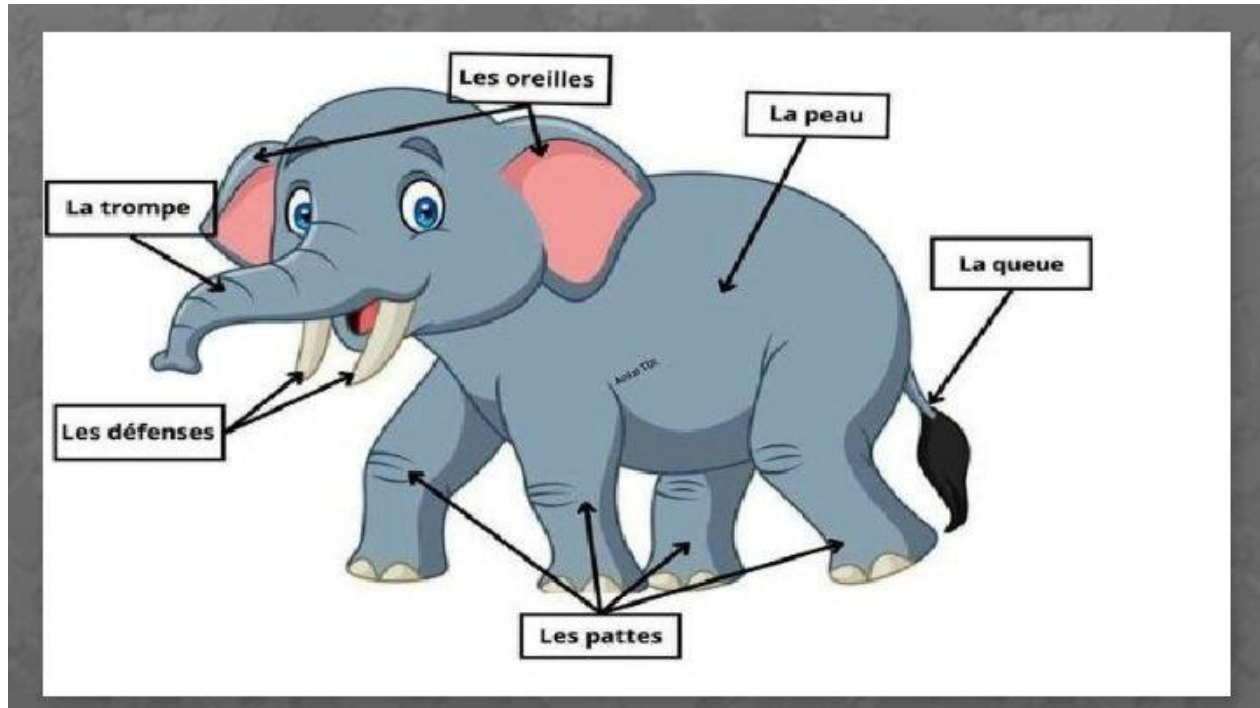


Figure n°03 : la photo pris lors de la présentation de l'expérimentation

2.3. Séance 03

Thème : La gazelle

Activité : Le vocabulaire

Date : 07/03/2025

Durée : 30 min

Compétence : Utiliser des ressources diverses pour améliorer sa production écrite.

Objectifs d'apprentissage : L'apprenant sera capable d'identifier le lexique thématique d'un animal sauvage (parties de corps)

Enrichir le stock lexical de l'apprenant.

Pré-requis : Vocabulaire lié au thème des animaux

Supports : Audiovisuelle – data show – ordinateur - image

2.3.1 Le Déroulement de la séance

La séance a commencé à 8 h 00. Exceptionnellement, les apprenants se sont dirigés vers la salle d'informatique et ont bénéficié de supports audiovisuels grâce à un vidéoprojecteur et des

ordinateurs. Premièrement, nous avons expliqué les principes du jeu et la manière d'obtenir des points : chaque réponse juste rapportait un point, et chaque réponse fausse, un point de moins. Deuxièmement, l'enseignante a commencé la séance en suivant les étapes suivantes :

Avant l'écoute

Demander aux apprenants d'observer l'illustration projetée et de répondre à la question suivante : Que voyez-vous dans l'image du tableau ? (Accepter toutes les réponses), encourageant les apprenants à exprimer et à motiver.

Mise en situation

Texte support : audiovisuel (La gazelle)

<https://youtu.be/N3lx4EZ75w?si=zk6C-Cy7DlVgaSri>

Ecoute n° 1 :

Vous allez écouter la vidéo et vous aller me dire :

-De quel animal s'agit-il ?

Est-ce que la gazelle est un animal sauvage ou domestique ?

Qu'est-ce que la gazelle possède ?

Analyse :

Ecoute n° 2 :

Vous allez écouter la vidéo et vous aller me dire :

-Relève les parties du corps de la gazelle ?

Combien-t-elle pèse ?

Je retiens : Les parties du corps des animaux sauvages sont : la tête, les pattes, le poitrail, le museau, les cornes la queue, les oreilles.....

Application : Nous avons terminé avec une activité à réaliser sur l'ordinateur. (voir annexe 03)

<https://www.jigsawplanet.com/nassimach/la-gazelle>

2.4. Séance 04

Thème : Le lion

Activité : Vocabulaire

Date : 09/04/2025

Duré : 30 min

Compétence : Utiliser des ressources diverses pour améliorer sa production écrite.

Objectif d'apprentissage : l'apprenant sera capable d'identifier le lexique thématique lié à un animal sauvage et d'enrichir son stock lexical.

Pré-requis : Vocabulaire lié au thème des animaux.

Supports : Tableau, ordinateur, data show, cahier de classe.

2.4.1. Déroulement de la séance

Tout d'abord, nous avons commencé le cours en attirant l'attention des apprenants en affichant un lion à l'écran sous forme d'une image. Cette image consistait à montrer les différentes parties du corps du lion. Nous avons ensuite commencé le cours en posant des questions sur l'image : Quel est le nom de cet animal ? Avez-vous déjà vu un lion ? Quels sont les noms des parties du corps représentées sur l'image ? (Voir annexe 2)

Nous avons ensuite demandé aux élèves de répéter les mots écrits sur l'image un par un, et à chaque fois, nous avons donné une explication simple de la partie du corps. Pendant l'explication, nous introduisons également quelques oppositions de mots. Ensuite, nous demandions aux apprenants de répéter chaque mot entendu.

Pour vérifier les réponses, nous avons utilisé un jeu d'évaluation : une information était donnée sur le lion, suivie de deux propositions, et l'apprenant devait choisir la bonne réponse.

. <https://wordwall.net/play/91075/575/726> Tapez le mot lion pour démarrer le jeu

2.5. Séance 05 : Le post-test

Thème : La girafe

Activité : vocabulaire

CHAPITRE III : Phase d'expérimentation : mise en place et évaluation des pratiques.

Date : 11/04/2025

Durée : 30 min

Compétence : Utiliser des ressources diverses pour améliorer sa production écrite.

Objectif d'apprentissage : l'apprenant sera capable d'identifier le lexique thématique d'un animal sauvage et enrichir son stock lexical.

Pré-requis : vocabulaire lié au thème des animaux.

Supports : Tableau, ordinateur, cahier de classe,

Cette séance est une étape très importante visant à évaluer l'impact de l'intégration de gamification en classe pour motiver les apprenants dans l'appropriation du vocabulaire chez les apprenants de 5 année primaire.

2.5.1. Déroulement de la séance

1. Première écoute

– Compréhension générale Regarde la vidéo une première fois, puis réponds : 3pts

1. Quel animal est présenté dans cette vidéo ? _

2. Quel est le thème de cette séquence ? _

3. Que vois-tu dans l'image au début ? _

2. Deuxième écoute

– Compréhension détaillée Regarde à nouveau la vidéo, puis répond aux

Questions : 4pts

1. Où vit la girafe ? _

2. Que mange a-t-elle ? _

3. Est-ce un mammifère ? _

4. Quelle est la particularité de son corps ? _

5. Donne 2 nouveaux mots que tu as entendus : 1. 2.

3. Troisième écoute

– Expression Orale (en classe) : Décris la girafe avec tes propres mots.

_Écrite (à faire ici ou à la maison) : Rédige 3 phrases pour décrire la girafe : 3pts

1. _____

2., ____

3. ____

Activité d'évaluation (jeux numériques) : <https://wordwall.net/play/86366/996/401>

<https://wordwall.net/play/90390/941/537>

2.5.2. Résultat de test final :

Apprenants	Note d'Activité (Post -test)
Apprenant n° 1	10
Apprenant n° 2	10
Apprenant n° 3	10
Apprenant n° 4	8
Apprenant n° 5	6
Apprenant n° 6	5
Apprenant n° 7	7,5
Apprenant n° 8	5
Apprenant n° 9	5
Apprenant n° 10	4,5
Apprenant n° 11	8
Apprenant n° 12	5
Apprenant n° 13	10
Apprenant n° 14	3,5
Apprenant n° 15	5,5
Apprenant n° 16	9
Apprenant n° 17	8
Apprenant n° 18	6,5
Apprenant n° 19	10
Apprenant n° 20	4 ,5
La moyenne générale	7,05

Tableau n°2 : Résultat de test final

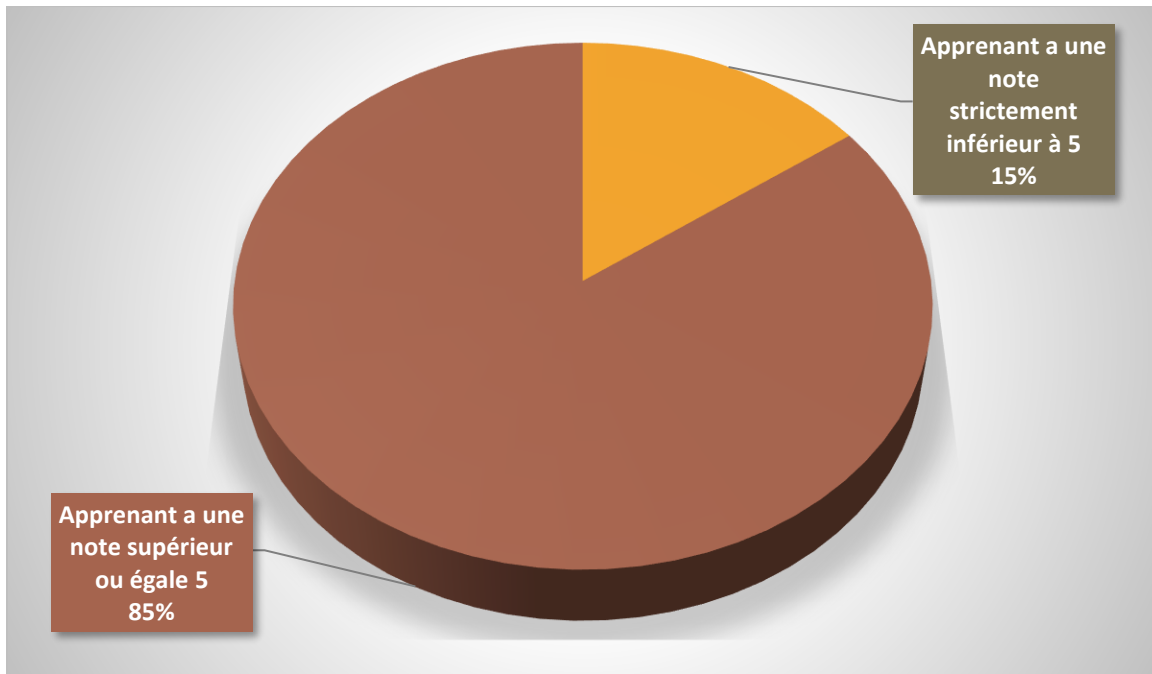


Figure n°4 : Résultat de test final

Commentaire :

Les résultats présentés dans le tableau ci-dessus montrent que les notes des élèves se sont nettement améliorées et que la moyenne générale du post-test est très bonne, estimée à : 7.05.

- La majorité des élèves ont obtenu de très bonnes notes, et le pourcentage de ceux qui ont obtenu une note égale ou supérieure à 5/10 a été estimé à : 85.0.
- 15.0 ont une moyenne inférieure de 5/10.

Pendant le cours, nous avons remarqué l'enthousiasme et la motivation des élèves, qui étaient heureux, ce qui prouve le succès et l'efficacité du gamification pour motiver les apprenants et les aider à apprendre le vocabulaire, car il est considéré comme une méthode éducative et pédagogique très utile pour supprimer la routine et apprendre de manière divertissante, en plus du fait que le mot est ancré dans l'esprit de l'apprenant sans avoir besoin d'une explication ou d'une image spécifique, et l'encourage à participer spontanément sans avoir honte de l'erreur.

3. Comparaison de résultats

Pour évaluer l'impact de l'intégration de la gamification sur l'enseignement /apprentissage du vocabulaire, nous allons comparer les résultats de test initial et de test final présentés dans le tableau ci-dessous :

Apprenants	Pré -test	Post -test
Apprenant n° 1	10	10
Apprenant n° 2	8	10
Apprenant n° 3	9	10
Apprenant n° 4	7	8
Apprenant n° 5	5	6
Apprenant n° 6	4	5
Apprenant n° 7	7	7,5
Apprenant n° 8	3	5
Apprenant n° 9	4 ,5	5
Apprenant n° 10	3	4,5
Apprenant n° 11	6 ,5	8
Apprenant n° 12	4	5
Apprenant n° 13	8	10
Apprenant n° 14	3	3,5
Apprenant n° 15	4	5,5
Apprenant n° 16	7,5	9
Apprenant n° 17	4	8
Apprenant n° 18	4,5	6,5
Apprenant n° 19	7,5	10
Apprenant n° 20	4	4 ,5
La moyenne générale	5,6	7,05

Tableau n°3 : Comparaison de résultats

Nous constatons que l'intégration de la gamification dans l'apprentissage du vocabulaire semble avoir été bénéfique pour tous des apprenants, avec des niveaux de progression variables. Nous

CHAPITRE III : Phase d'expérimentation : mise en place et évaluation des pratiques.

avons observé une tendance générale à l'amélioration des résultats entre le pré-test et le post-test. La majorité des apprenants ont vu leurs notes augmenter, ce qui suggère que l'intégration de la gamification favorise un apprentissage positif.

4. Présentation de grille d'observation

Afin de mieux comprendre et analyser les réactions des apprenants tout au long de l'expérimentation, une grille d'observation spécifique a été développée. Elle vise à suivre leur niveau de participation, de collaboration mutuelle, leur capacité de mémorisation, leur intérêt pour la leçon et, très important leur niveau de motivation durant l'apprentissage du vocabulaire.

Critère		Pré – test	Post -test
Participation active	Tout le temps		✓
	Rarement		
	Jamais	✓	
Collaboration mutuelle	Occasional		✓
	Fréquent	✓	
	Inexistant		
capacité de mémorisation	Fort		✓
	Faible	✓	
Intérêt pour la leçon	Intéressé		✓
	Pas intéressé	✓	
Niveau de motivation	Elevé		✓
	Moyen		
	Bas	✓	

Tableau n°4 : grille d'observation en utilisant lors d'expérimentation

5. Synthèse

En observant les résultats de notre expérimentation, nous trouvons plusieurs observations très claires qui méritent d'être mentionnées. Tout d'abord, il est clair que tous les apprenants ont amélioré leur moyenne, ce qui indique l'efficacité du gamification et sa façon d'attirer l'attention. En observant de près les résultats individuels de chacun d'entre eux, nous constatons que, par exemple, 9 apprenants qui se débattaient avec une moyenne inférieure à 5/10 au test initial ont montré une amélioration significative, et pour le bon groupe du début, qui est égal ou supérieur à 5/10, 11 apprenants ont également montré une amélioration de leurs moyennes, ce qui prouve bien l'efficacité de notre méthode.

Il est également important de noter que le nombre d'apprenants ayant obtenu une note inférieure à 5/10 dans le premier test, qui était de 9 apprenants, a été réduit à 3 après notre expérience, de sorte que le nombre des apprenants ayant obtenu une note égale ou supérieure à 5/10 est passé de 11 dans le premier test à 17 apprenants.

L'idée d'intégration du gamification en classe pour motiver les élèves à apprendre le vocabulaire d'une manière plus facile et plus simple s'est avérée efficace, comme en témoignent les résultats du test final, qui ont prouvé que l'idée de l'expérimentation est largement positive et que son impact est clairement positif pour aider les apprenants à développer leurs compétences et les motiver principalement à apprendre du nouveau vocabulaire d'une manière innovante et divertissante.

D'autre part, l'inclusion de jeux dans le processus d'enseignement / apprentissage, ou comme expliqué dans notre expérience, ne motive pas seulement les apprenants à apprendre du vocabulaire, mais présente d'autres avantages tels que l'enrichissement de leurs stocks linguistiques, l'aide à la mémorisation de manière spontanée, l'élimination de l'ennui dans le programme scolaire et la capacité d'assimilation, de comprendre et de mémoriser ensemble d'une manière divertissante.

Aussi, il contribue également à créer un environnement d'apprentissage positif, diversifié et attractif, et constitue un très bon support qui convient à tous les apprenants de différents niveaux.

Enfin, nous concluons que l'intégration du gamification dans la classe joue un rôle essentiel non seulement pour motiver les apprenants dans l'apprentissage du vocabulaire, mais contribue également à rendre l'environnement d'apprentissage amusant et varié, attire l'attention et la concentration des apprenants pendant la leçon, les aide à assimiler les leçons de manière fluide, facile et sans ennui, et leur permet en outre d'acquérir un riche répertoire linguistique. La gamification peut favoriser le développement de compétences importantes telles que la résolution de problèmes, la pensée critique, la collaboration et la communication. Donc l'utilisation du jeu numérique dans la classe contribue de manière significative à des progrès chez les apprenants.

Chapitre IV : Analyse des représentations enseignantes à travers un Questionnaire

Dans ce chapitre, nous avons interrogé des enseignants de primaire à travers un questionnaire. Ce dernier visait à recueillir leurs opinions, leurs méthodes d'enseignement du vocabulaire, nous avons voulions prendre une idée sur l'efficacité de l'intégration de la gamification sur l'amélioration d'apprentissage du vocabulaire chez les apprenants.

1. Présentation du questionnaire

Notre questionnaire a été distribué à 25 enseignants de langue française de cycle primaire de la wilaya d'El oued. Il se compose d'une série de 10 questions réparties entre : Information personnelle (1 question), Enseignement du vocabulaire (4 questions) et aussi la gamification dans l'enseignement (5 questions). En général les types des questions diverses entre: des items de type binaire auxquels l'enseignant peut répondre par « oui » ou « non », soit des questions à choix multiples auxquels l'enseignant peut choisir une ou plusieurs réponses parmi les propositions déjà formulées, aussi des questions ouverts auxquels l'enseignant peut s'exprimer librement sa propre réponse d'une manière bref, et enfin question de choix unique auxquels l'enseignant peut choisir une seule réponse parmi les propositions déjà formulées.(voir annexe 06)

2. Raison de choix de questionnaire

Selon M. Angers, le questionnaire est : *« une technique directe d'investigation scientifique auprès d'individus qui permet de l'interroger d'une façon directive et de faire un prélèvement quantitatif. »* (2015 :183)

Pour confirmer les hypothèses initiales de notre recherche, nous avons opté pour une enquête par questionnaire en parallèle de notre approche expérimentale. Ce choix se justifie par la nature directe de cette méthode d'investigation scientifique, qui nous permettra de recueillir des données auprès de l'ensemble des participants

De plus, le questionnaire se révèle particulièrement pertinent pour explorer des comportements non directement observables, Notre objectif est d'évaluer l'opinion des enseignants concernant l'apprentissage du vocabulaire à travers la gamification.

3. Analyse de questions :

- Ancienneté dans l'enseignement :

Question 1 : Combien d'année avez-vous dans le domaine d'enseignement ?

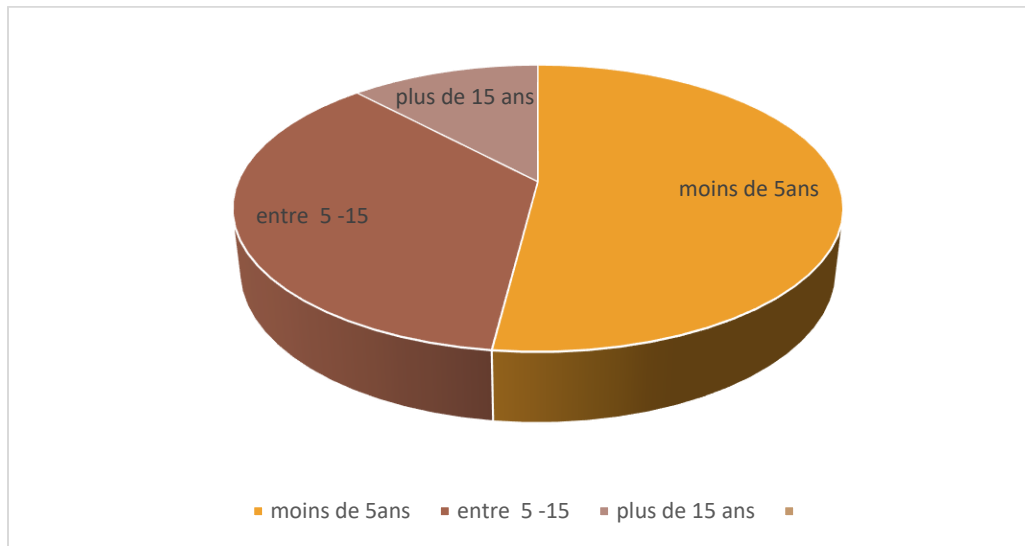


Figure n° 5 : Ancienneté dans l'enseignement

Commentaire 1 : À travers ces données représentant l'ancienneté des professeurs dans l'enseignement du français, nous constatons que plus de la moitié des participants (52 %) ont une expérience relativement récente (moins de 5 ans), tandis que 36 % possèdent entre 5 et 15 ans d'expérience, et que 12 % ont plus de 15 ans d'ancienneté.

- L'enseignement du vocabulaire

Question 2 : D'après vous quel est le rôle d'apprentissage du vocabulaire du FLE ?

Commentaire 2 :

Cette question a été posée afin d'identifier le rôle de l'enseignement du vocabulaire en langue française pour les enseignants. À travers les résultats, nous avons constaté que la majorité des opinions se concentraient autour de trois idées principales : premièrement, le vocabulaire contribue à enrichir le stocke linguistique et terminologique des apprenants ; deuxièmement, il leur permet de s'ouvrir au monde extérieur et interagir avec ses différentes cultures ; troisièmement, il aide à développer diverses compétences telles que la communication, la bonne prononciation, ainsi que la compréhension écrite et orale. Quelques enseignants ont également mentionné que

l'enseignement du vocabulaire motive les apprenants, les encourage à prendre des initiatives et à surmonter leurs craintes.

Question 3 : Quelle importance accordez-vous à l'enseignement du vocabulaire en classe de français ?

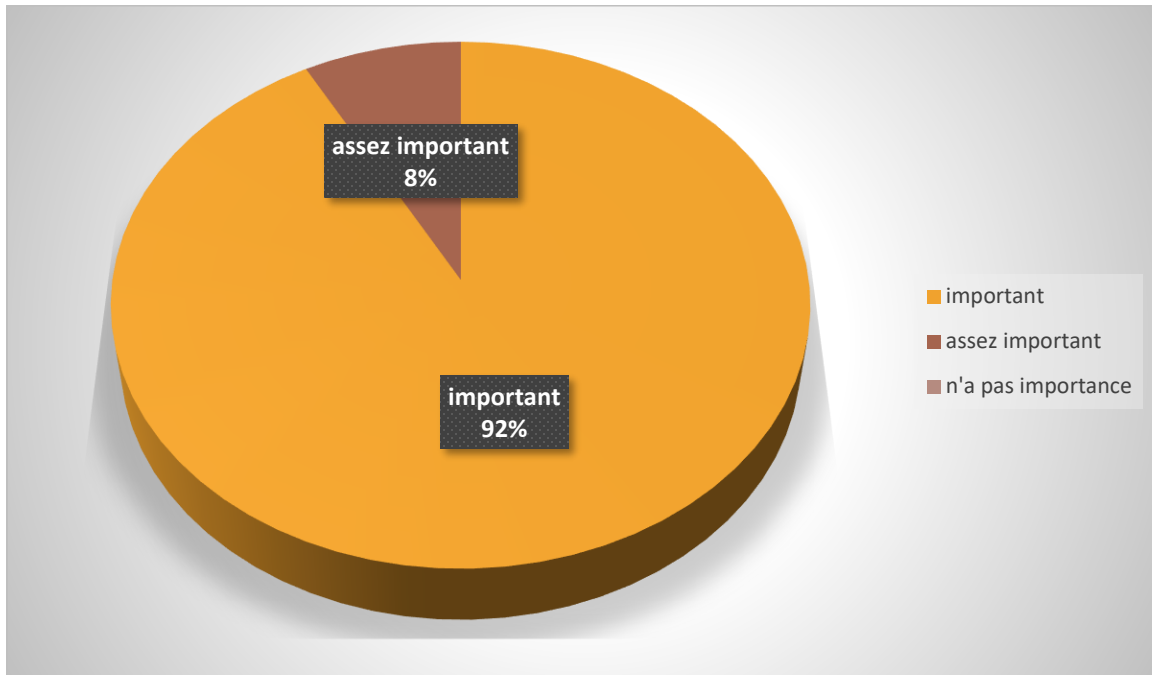


Figure n°6 : l'importance de l'enseignement du vocabulaire en classe de FLE

Commentaire 3 :

Cette question a été posée afin de connaître l'importance accordée à l'enseignement du vocabulaire en classe de français. En observant les résultats présentés, nous constatons que la majorité écrasante des participants (92 %, soit environ 23 enseignants) considèrent que l'enseignement du vocabulaire est « important ». Les 8 % restants, représentant 2 enseignants, estiment qu'il est « assez important », tandis qu'aucun répondant ne juge cet enseignement n'a pas d'importance. Ce résultat montre une forte prise de conscience de la valeur du vocabulaire dans la maîtrise de la langue française.

Question n°4 : Quelles méthodes utilisez-vous généralement pour enseigner le vocabulaire ? (Vous pouvez cocher plusieurs réponses)

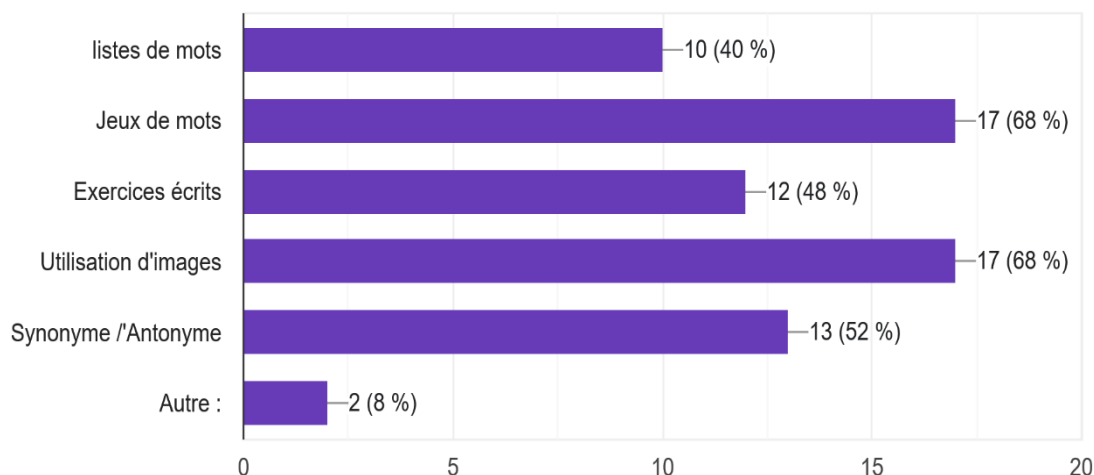


Figure n°7 : les méthodes d'enseignement du vocabulaire

Commentaire 4 :

Cette question a été posée en vue de présenter les méthodes ordinairement utilisées par les enseignants pour enseigner le vocabulaire en classe de français, d'après 25 réponses recueillies. Il en ressort que les « jeux de mots » et « l'utilisation d'images » sont les méthodes les plus privilégiées, chacune adoptée par 68 % des répondants (17 enseignants). Cela montre une préférence pour des approches ludiques et visuelles afin de faciliter l'apprentissage du vocabulaire.

Ensuite, « les exercices écrits » sont utilisés par 48 % des participants (12 enseignants), ce qui montre que la pratique écrite reste également importante.

La méthode des « synonymes et antonymes » est employée par 52 % des répondants (13 enseignants), illustrant l'importance de travailler sur les relations sémantiques entre les mots.

En revanche, les « listes de mots » sont moins utilisées (40 %, soit 10 enseignants), ce qui peut indiquer une tendance à délaisser les méthodes plus traditionnelles et passives. Enfin, 8 % des enseignants (2 personnes) ont déclaré utiliser d'autres méthodes, sans précision.

Dans l'ensemble, ce graphique révèle une diversité des approches pédagogiques, avec une nette préférence pour des stratégies interactives et multimodales favorisant l'engagement des apprenants.

Question 5 : Quelles sont les difficultés que vous rencontrez pour motiver les apprenants lors des leçons de vocabulaire ?

Commentaire 5 :

Cette question a été posée afin d'identifier les difficultés rencontrées par les enseignants dans la motivation des apprenants lors de l'enseignement du vocabulaire. Plusieurs obstacles ont été mentionnés. Tout d'abord, l'un des problèmes les plus fréquemment cités est celui de la mémorisation, (la mémorisation presque absente, la mémorisation des mots difficiles ...)

Les enseignants constatant que les apprenants peinent à se souvenir du vocabulaire précédemment appris, ce qui freine leurs progrès. Ensuite, le niveau de langue inadapté (trop élevé ou trop variée) est également pointé du doigt (manque de compréhension, mots difficiles et expression idiomatique).

Par ailleurs, l'ennui, le manque de concentration et l'absence de contexte réel rendent les cours moins attrayants pour les apprenants. D'autres facteurs liés à la motivation, tels que la peur de faire des erreurs, l'anxiété linguistique et le manque d'interaction entre l'enseignant et les apprenants, sont également relevés.

Enfin, certains enseignants soulignent que le manque de diversité dans les méthodes pédagogiques, la nécessité d'utiliser parfois la langue maternelle pour faciliter la compréhension, ainsi que la surcharge de travail imposée aux apprenants, compliquent davantage la tâche de motiver les apprenants et rendent l'enseignement du vocabulaire particulièrement exigeant pour les enseignants eux-mêmes.

- La gamification dans l'enseignement

Question 6 : Avez-vous déjà utilisé la gamification ou des activités ludiques pour enseigner le vocabulaire ?

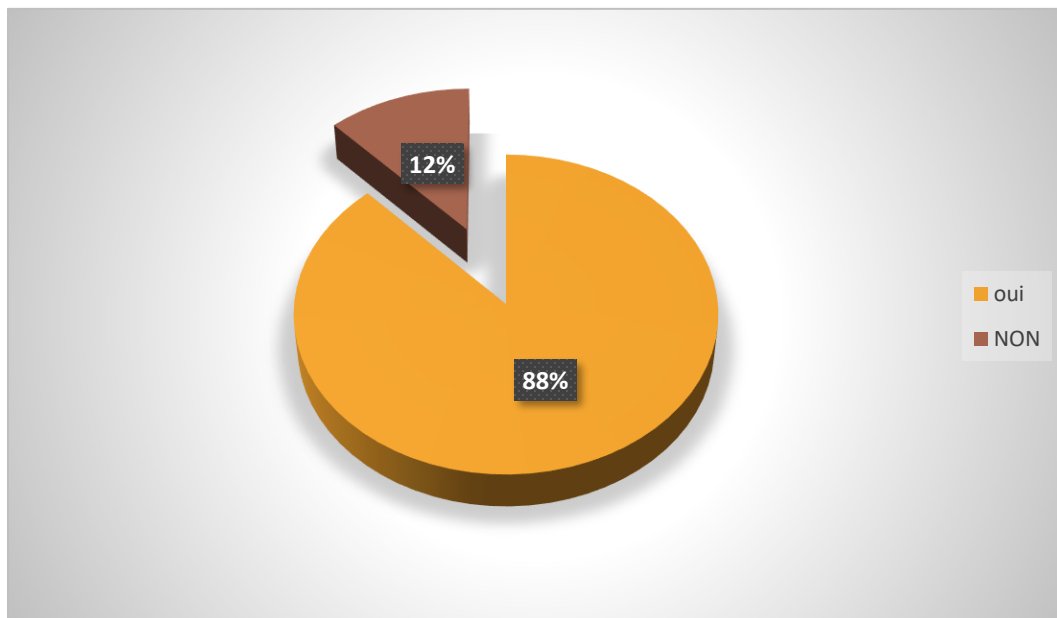


Figure n° 8 : l'utilisation de la gamification dans l'enseignement du vocabulaire

Commentaire 6 : Pour savoir si les enseignants ont expérimenté la gamification et les jeux ludiques (avant ou durant la séance de vocabulaire), l'observation de la figure 8 révèle que la plupart des enseignants interrogés soulignent leur utilisation de la gamification dans l'enseignement, avec un taux de 88%. Seuls 12% d'entre eux n'y recourent pas. Cela confirme donc que les enseignants utilisent la gamification, ce qui contribue potentiellement à améliorer le vocabulaire des apprenants.

Question 7 : Selon vous, quel type de jeux utile pour enseigner le vocabulaire ? (Vous pouvez cocher plusieurs réponses)

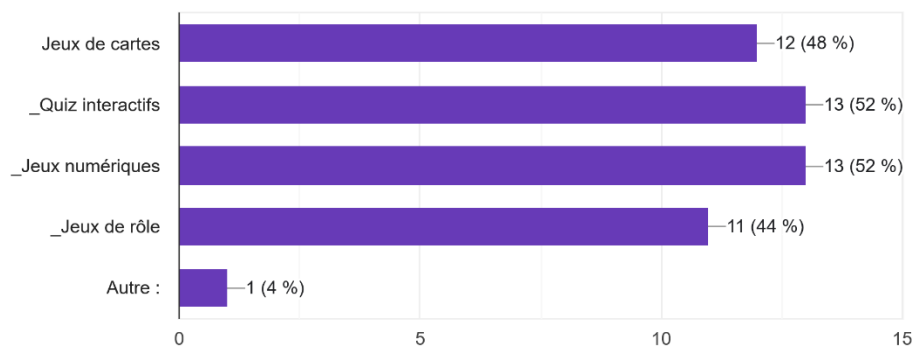


Figure n°9 : les types de jeux utiles d'enseignements du vocabulaire.

Commentaire 7 :

D'après le graphique il semble que les quiz interactifs (13 réponses 52%) et les jeux numériques (13 réponses 52%) soient perçus comme les outils les plus utiles pour enseigner le vocabulaire, suivis de près par les jeux de cartes (12 réponses 48%) et les jeux de rôle (1 réponse 4%). La catégorie "Autre" a reçu beaucoup moins de mentions. Cette question vise à découvrir quel type de gamification les enseignants utilisent pour enseigner le vocabulaire et ce qu'ils préfèrent.

Question 8 : Pensez-vous que la gamification (jeux numériques) peuvent améliorer la motivation des apprenants ?

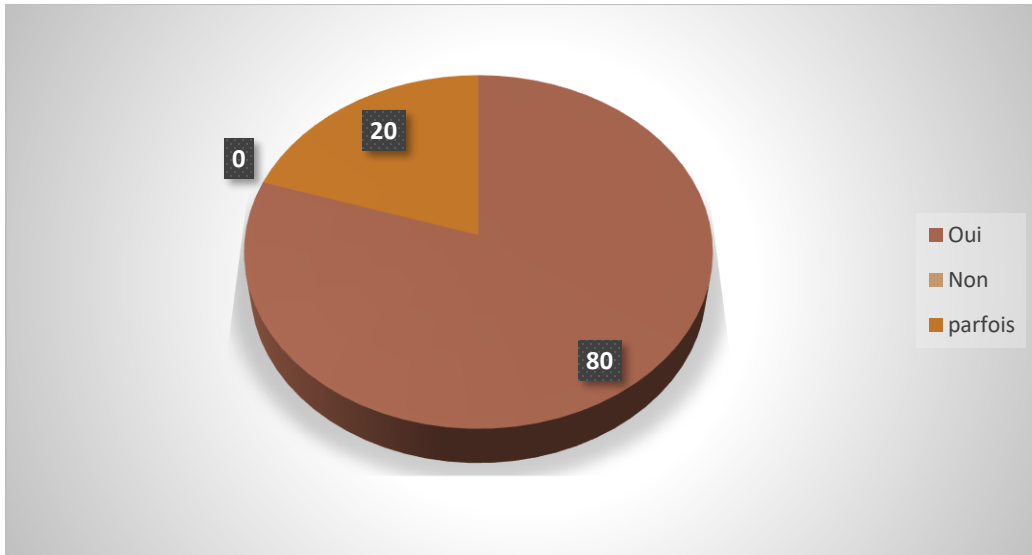


Figure 10 : l'amélioration de motivation à travers la gamification

Commentaire 8 : Pour assurer l'avis des enseignants concernant l'efficacité de la gamification pour améliorer la motivation des apprenants d'apprentissage du vocabulaire. Les résultats obtenus montrent que la majorité des répondants (80%) pensent que la gamification (jeux numériques) peut améliorer la motivation des apprenants. Une plus petite partie (20%) pense que parfois, mais non, personne ne s'y est opposé

Question 9 : A votre avis est-ce que l'intégration de gamification en tant que facteur de motivation améliore l'apprentissage du vocabulaire ?

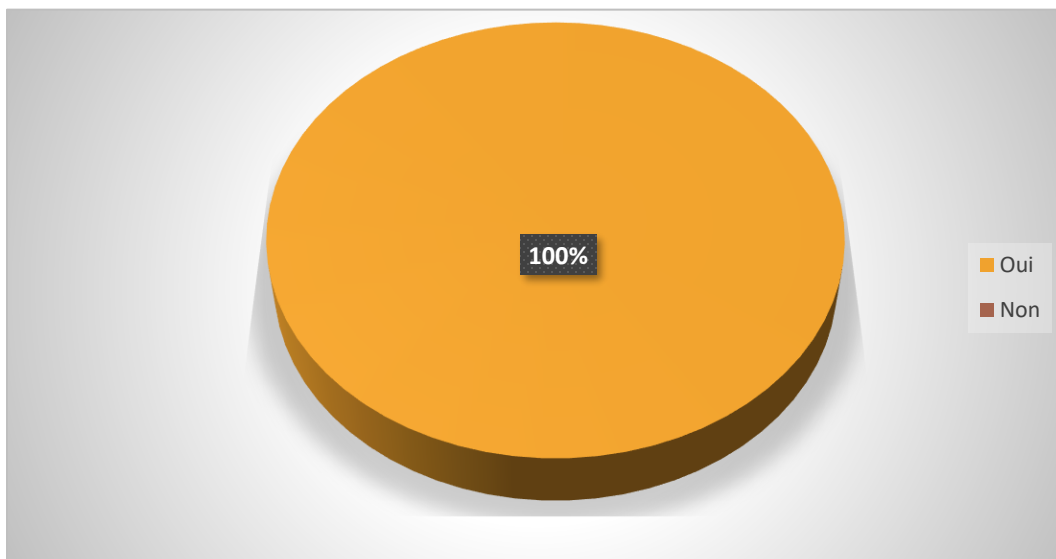


Figure n°11 : la gamification facteur de motivation

Commentaire 9 : Cette question vise à connaître l'avis des enquêtés sur l'intégration de la gamification en tant que facteur d'apprentissage du vocabulaire.

D'après les résultats des enquêtes, 100% des 25 personnes interrogées sont d'avis que l'intégration de la gamification comme facteur de motivation améliore l'apprentissage du vocabulaire.

C'est un résultat très clair et unanime, La gamification semble être perçue comme un outil très efficace pour rendre l'apprentissage du vocabulaire plus engageant et motivant.

Question 10 : Quels sont selon vous les avantages de la gamification pour l'apprentissage du vocabulaire ?

Commentaire 10 :

Les résultats indiquent une forte perception positive du jeu dans l'apprentissage du vocabulaire, notamment dans l'amélioration de la compréhension et l'augmentation de la motivation. La gamification est également considérée comme un grand avantage, comme le montrent les avis des enseignants. L'objectif de notre question était de connaître les aspects positifs de la gamification dans l'apprentissage du vocabulaire, car leurs réponses ont été agrégées comme suit :

En voici quelques réponses :

« Rend l'apprentissage plus attrayante et interactive, engageant et efficace ».

« Améliorer l'apprentissage du vocabulaire. »

« Renforcer la motivation et l'engagement des apprenants. »

« La gamification motive la majorité des apprenants de la classe, surtout les moins-forts et encourage à participer aux activités »

« Amélioration de l'apprentissage du vocabulaire et motivation »

« Apprentissage interactif et réduire la timidité et la pression »

« Développe l'esprit d'équipe et favorise la mémorisation »

« Enrichir le stock lexical chez les apprenants »

A la lumière de ces résultats, nous constatons que les réponses des tous les enseignants n'est pas loin l'un à l'autre, tous les enseignants s'accordent à dire qu'il y a de grands avantages à l'intégration de la gamification dans l'enseignement du vocabulaire. La gamification transforme le processus d'apprentissage du vocabulaire d'une tâche routinière et ennuyeuse en une expérience agréable et interactive, ce qui a un impact positif.

4.Synthèse

Ce questionnaire a été administré aux enseignants afin de fournir des informations sur le vocabulaire des apprenants en classe de français langue étrangère, les méthodes utilisées par les enseignants pour enseigner cette leçon, et leurs opinions concernant l'intégration du gamification dans la classe pour enseigner et apprendre le vocabulaire avant et après l'expérience.

D'après les résultats obtenus lors de cette enquête qu'ils montrent que plus de la moitié des participants ont une expérience récente dans le domaine de l'enseignement, ce qui suggère que les jeunes ou la génération technologique ont plus d'acceptation et favorise l'idée de la gamification.

D'après les résultats montrent que tous les participants soulignent l'importance du vocabulaire dans l'éducation et son rôle dans l'enrichissement du bagage linguistique des apprenants, ainsi que, dans le développement de certaines de leurs compétences telles que la communication, la compréhension écrite et orale, etc. La plupart des participants ont également privilégié une approche ludique de l'enseignement du vocabulaire, mais ils ont constaté de nombreuses difficultés chez les apprenants, notamment l'oubli, l'absence de contexte et le manque de concentration, qui entravent le processus d'assimilation du vocabulaire

À travers les avis des enseignants, il est apparu clairement que l'intégration de la gamification dans l'apprentissage permet de surmonter les difficultés mentionnées ci-dessus et constitue également un facteur de motivation pour les apprenants. De plus, elle peut améliorer le vocabulaire.

À la lumière de ces résultats, nous pouvons conclure que l'intégration de la gamification dans la classe a un impact positif évident en motivant les apprenants et en créant un environnement d'apprentissage amusant et interactif qui encourage la coopération et facilite également le processus d'enseignement du vocabulaire pour les enseignants en diversifiant les méthodes d'enseignement dans le programme et en facilitant la transmission et l'assimilation d'informations par les apprenants pendant les séances du vocabulaire.

Conclusion

Conclusion

A l'ère du numérique, où les habitudes d'apprentissage évoluent au rythme des innovations technologique, la gamification représente une opportunité prometteuse pour renouveler les pratiques d'enseignement du FLE et offrir aux apprenants une expérience plus stimulante, motivante et efficace. Cette recherche est penchée sur la gamification comme un facteur de motivation pour améliorer l'apprentissage du vocabulaire du FLE. Notre objectif principal de notre travail était d'améliorer l'apprentissage du vocabulaire chez les apprenants de cinquième année primaire par l'intégration de gamification. Pour y parvenir, nous avons d'abord réalisé une étude préliminaire comprenant deux chapitres théoriques abordant les notions et concepts fondamentaux de notre sujet. Ensuite, nous avons mené une deuxième partie pratique, incluant une expérimentation sur le terrain pour vérifier nos hypothèses, ainsi qu'un questionnaire destiné aux enseignants de cinquième année primaire.

Notre étude s'est focalisée sur la question suivante : l'intégration de la gamification en classe peut-elle motiver les apprenants de 5 année primaire à améliorer l'apprentissage du vocabulaire du FLE ? et évidemment cette question centrale a deux questions secondaires : est-ce que l'apprentissage du vocabulaire sera développer par l'intégration de gamification en classe ? comment la gamification motive les apprenants dans la classe ?

Les résultats obtenus confirment clairement nos hypothèses. Notre analyse a relevé que l'intégration de la gamification comme un facteur de motivation dans la classe a un impact très positif ainsi qu'elle est considérée comme un outil efficace dans le but de développer le niveau du vocabulaire et leurs assimilations chez les apprenants de cinquième année primaire de l'école Abd Allah Messelem à Tagzhout.

Son utilisation dans une classe de français langue étrangère permet de :

- Motiver les apprenants pendant les séances du vocabulaire et faciliter leurs engagements visé de la langue.
- Créer un environnement interactif, amusant et loin d'ennui et le plaisir d'apprendre chez les apprenants.
- Encourager les apprenants à participer sans peur, et développer l'esprit de collaboration mutuelle.
- De plus, l'utilisation des jeux numériques tels que la gamification permet de diversifier les méthodes d'enseignements, enrichir le stock lexical, et améliorer l'apprentissage du vocabulaire du FLE.

Conclusion

Cependant, notre recherche a donné des résultats quelque peu limités en raison de certaines difficultés que nous avons rencontrées au cours de notre étude. Tout d'abord, nous n'avons pas trouvé d'application contenant un jeu adéquat correspondant au programme étudié en cinquième année primaire. De plus, nous n'avons même pas trouvé de programmeur professionnel pour créer une application, sans compter son prix élevé. Nous avons donc eu recours à des programmes simples pour réaliser notre travail. Deuxièmement, le manque de temps consacré aux leçons de vocabulaire – une demi-heure n'est pas suffisante pour mener à bien le travail avec tous les élèves. Troisièmement, le niveau des élèves dans l'utilisation de l'ordinateur : nous avons constaté que certains d'entre eux ne maîtrisent pas cette compétence, ce qui a perturbé le processus.

Cette étude représente un point de départ pour identifier de nouvelles perspectives et stimuler des approches innovantes, vise à améliorer l'apprentissage du vocabulaire et créer un environnement motivant, afin d'améliorer l'apprentissage chez les apprenants et faciliter le travail de l'enseignant. Cela ouvre une nouvelle vision sur l'apprentissage d'une langue. L'idée de l'intégration de la gamification pourrait – elle être programmée dans un cursus scolaire ?

Références bibliographiques

Références bibliographiques

Classement des sources

Ouvrages

1. Bandura, A. (2003). Auto-efficacité. Le sentiment d'efficacité personnelle. Éditions De Boeck Université, Paris.
2. Deci, E., & Ryan, R. (1988). Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. New York : Plenum Press.
3. Grandmont, N. (1997). La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre. Bruxelles : De Boeck Université.
4. Guillemette, F. (2004). Enseignement stratégique et autonomisation. Montréal : La Chênevière.
5. Huizinga, J. (1951). Homo ludens : Le jeu et la culture. Paris : PUF.
6. Hérodote. (1964). Histoire. Livre 1, 94. Traduction de Pierre Henri Larcher. Paris: Garnier-Flammarion.
7. Juul, J. (2011). Half-Real. Games and Culture. Cambridge : MIT Press.
8. LEHMANN, A, BERTHET, M. (2005) Introduction à la lexicologie sémantique et morphologie. Deuxième édition. Chapitre 5, p71.
9. Martin, D., & Albanese, O. (2001). Vers une psychopédagogie métacognitive. Berne : Peter Lang.
10. Montaigne, M. (1785). Les Essais, tome 1, livre 1, chapitre 22 (De l'habitude et de la culture).
11. Viau, R. (1994). La motivation en contexte scolaire. Montréal : Chênevière.
12. Williams, M., & Burden, R. (1997). Motivation in Language E-learning : A Social Constructivist Perspective, Les Cahiers de l'APLIUT.

Mémoires ou Thèses

1. BABAYEVA, KH. (2022). L'enseignement du vocabulaire dans Campus-2 « Campus -2 » dərslıyındə lüğətın tədrısı. [Mémoire de Fin d'étude en Français Langue étrangère. L'Université d'Etat de Gandja Azerbaïdjan].
2. BALI, A., DHAÏLIS, H., & OUSIF, B. (2024). L'effet de la gamification sur l'interaction verbale en classe de langue étrangère. [Mémoire de Master, Université Echahid Hamma Lakhdar - El-Oued].
3. BOUFALA, M. (2022). Contribuer à l'apprentissage des collaborateurs : le rôle de la gamification. [Thèse de Doctorat, Université de Corse-Pascal Paoli].

Références bibliographiques

4. CHEDALA, A., CHEKIMA, N., & MESBAHI, R. (2023). Gamifier l'apprentissage de la grammaire. [Mémoire de Master, Université Echahid Hamma Lakhdar - El-Oued].
5. CHELLOUAI, K. (2014-2015). L'exploitation des activités ludique dans l'apprentissage de la compréhension de l'écrit cas des élèves de 2ème année moyenne [Mémoire de Master, UNIVERSITE MOHAMED KHIDER – BISKRA].
6. DEBDOUCHE, S, DEBDOUCHE, A, DEBDOUCHE, L. (2022- 2023) Comment faire acquérir un vocabulaire actif ? [Mémoire de Master, Université MOHAMED EL-BACHIR EL-IBRAHIMI Bordj Bou-Arreidj].
7. DRIOUECHE, S. (2019 – 2020). Le jeu outil d'apprentissage du Français Langue Etrangère. [Mémoire de Master, UNIVERSITE MOULOUD MAMMERI DE TIZI-OUZOU].
8. GUERBAS, M, KHERROUB, M, O. (2013/ 2014). La Traduction Publicitaire : Les Stratégies Communicationnelles de la Traduction de la Publicité Internationale. [Mémoire de Master, Université Mouloud MAMMERI de Tizi-Ouzou].
9. JUE, X. (2010). Communicative Language Teaching in Vocabulary Teaching and Learning in a Swedish Comprehensive Class. [Kristianstad University the School of Teacher Education English IV].
10. KECHICHAT, K., & MEGUENI, F. (2020). Le rôle des activités ludiques comme un facteur de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE. [Mémoire de Master, Université IBN KHALDOUN - TIARET].
11. KHEDOURAH, H, ZERIG, S, HAMDI, H. (2022- 2023). L'enseignement du vocabulaire : des procédés aux finalités. [Université Echahid Hamma Lakhdar – El-Oued].
12. MESSEOUDI, M. (2021). L'activité ludique dans la production écrite des étudiants en FLE. [Mémoire de Master, Université Kasdi Merbah Ouargla].
13. MEDANI, S, LAMARA, N El Houda, (2021). Analyse sémantique des expressions figées kabyles des régions de Mekla, Ouacif et Idjeur. [Mémoire de Master, UNIVERSITE MOULOUD MAMMERI de Tizi-Ouzou].
- 14.. MOKHTARI, CH, A, MOUAZI, H. (2022-2023) La pédagogie inversée et son impact sur la compréhension de l'écrit et l'enrichissement du vocabulaire chez les apprenants du secondaire. [Mémoire de Master, UNIVERSITE IBN KHALDOUN – TIARET].

Références bibliographiques

15. SMAIL, K. (2019 -2020). Étude morphosyntaxique et sémantique des expressions figées kabyles, dans la localité d'Afir de Boudjima. [Mémoire de Master, UNIVERSITE MOULOUDE MAMMERIDE TIZI-OUZOU].

Revues ou Articles

1. CTREQ. (2019). Les différents types de motivation selon la théorie d'autodétermination.
2. Communicative Language Teaching in vocabulary Teaching and Learning in a Swedish Comprehensive Class
3. DHAILIS, H., & MILOUDI, M. (2024). La gamification et la gestion des apprentissages en classe de FLE. Article scientifique, disponible sur ResearchGate.
4. Didactique de français. UNITE VI : L'ENSEIGNEMENT DU VOCABULAIRE. P76
5. DIGIWOK. L'histoire de la gamification et ses évolutions.
6. ESAM. La gamification des cours pour apprendre en s'amusant.
7. GAMTOG. (2023). Comment mener un projet de gamification. [France, article scientifique]. <https://www.gamtog.com/guide/comment-mener-un-projet-de-gamification> (Consulté 15 mars 2025)
8. 11 jeux et activités pour enrichir le vocabulaire des enfants. <https://apprendreaeducer.fr/> (Consulté le 03 mars 2025)
9. JUNG, L. (2021). La petite histoire du jeu éducatif. Bibliothèque nationale de France. <https://gallica.bnf.fr/accueil/fr/html/la-petite-histoire-du-jeu-educatif> (01 mai 2025)
10. HOMONYMIE / POLYSÉMIE, notion d'. <https://www.universalis.fr/>
11. La polysémie. <https://www.alloprof.qc.ca/fr/eleves>. (Consulté le 29 mai 2025)
12. MANSEUR, R. (2021) POLYSÉMIE ET HOMONYMIE : CAUSES PRINCIPALES DE L'AMBIGUÏTÉ LEXICALE. CAS DU JEU DES MOTS CROISÉS. POLYSEMY AND HOMONYMY : MAIN CAUSES OF EXICAL AMBIGUITY. CASE OF THE CROSSWORD GAME.
13. NICOLAS, P. (2023). Les limites du triptyque PBL (Points-Badges-Classements) en gamification. [France, article scientifique]. <https://www.gamtog.com/post/les-limites-du-triptyque-pbl-points-badges-classements-en-gamification> (Consulté 25 février 2025)
14. PICOCHÉ, J. (2011). Ressources pour l'école primaire. Le vocabulaire et son enseignement. eduscol.education.fr/vocabulaire.

Références bibliographiques

15. POTVIN, P., & LACROIX, È. (2009). La motivation scolaire. Université du Québec à Trois-Rivières, CTREQ. <https://rire.ctreq.qc.ca/la-motivation-scolaire/> (Consulté 20 avril 2025)
16. RAZAFITSIAROVANA, CH et all. (2011). Travailler les outils de la langue : pourquoi ? Comment ? Comment faire acquérir un vocabulaire actif ? MADAGASCAR, INFP, Agence universitaire de la francophonie
17. SEKUMADE, O. (2023). Motivation intrinsèque, motivation extrinsèque. <https://prium-transition.com/motivation-intrinseque-motivation-extrinseque/> (Consulté 10 avril 2025)
18. Vocabulaire du passif à l'actif. <https://www.fiches.culture-fle.de/>. (Consulté le 20 avril 2025)
19. (2020). Le vocabulaire français, quel bel international ! <https://www.scribbr.fr/> (Consulté 25 février 2025)
20. STUDI. (2024). Gamification et formation en ligne : comment gérer des formations engageantes et efficaces. <https://www.studi.com/fr/blog/decryptage-du-monde-de-la-formation/gamification-et-formation-en-ligne> (Consulté 10 mars 2025)
21. OLERON, P, (1967) L'acquisition du langage. Développement du vocabulaire.
22. NAGAT SALAH DOSOKY, M. (2021) Les relations sémantiques entre les mots. Université d'Aswan.

Dictionnaires

1. Cuq, J.-P. (2003). Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Paris : Éditions Clé international.
2. Lexique / vocabulaire <https://www.le-dictionnaire.com/> (Consulté 1 mars 2025)
3. Sillamy, N. (1999). Dictionnaire de psychologie. Paris : Larousse

ANNEXE

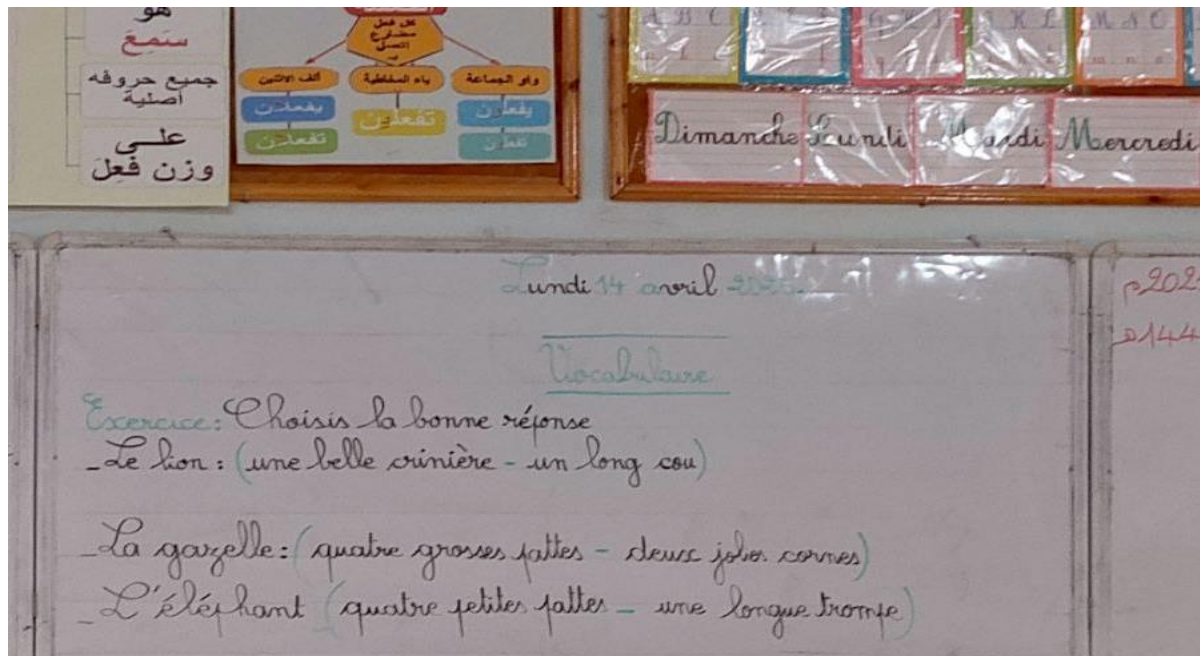
Liste des figures :

Figure n°01 : la photo prise lors de la présentation de la séance ordinaire.....	47
Figure n°2 : résultat de test initial.....	49
Figure n°03 : la photo prise lors de la présentation de l'expérimentation.....	51
Figure n°4 : Résultat de test final.....	56
Figure n° 5 : Ancienneté dans l'enseignement.....	63
Figure n°6 : l'importance de l'enseignement du vocabulaire en classe de FLE.....	64
Figure n°7 : les méthodes d'enseignement du vocabulaire.....	65
Figure n° 8 : l'utilisation de la gamification dans l'enseignement du vocabulaire.....	66
Figure n°9 : les types de jeux utiles d'enseignements du vocabulaire.....	67
Figure n°10 : l'amélioration de motivation à travers la gamification.....	68
Figure n°11 : la gamification facteur de motivation.....	68

Liste des tableaux :

Tableau n°1 : Résultat de test initial.....	48
Tableau n°2 : Résultat de test final.....	55
Tableau n°3 : Comparaison de résultats.....	57
Tableau n°4 : grille d'observation en utilisant lors d'expérimentation.....	58

Annexe 01 : La séance de prés -test



La gazelle



Le gazelle est un animal sauvage herbivore . Elle vit dans la savane . Elle possède deux cornes . Elle a des pattes fines et une courte queue . Son cou est long . Elle est rapide .

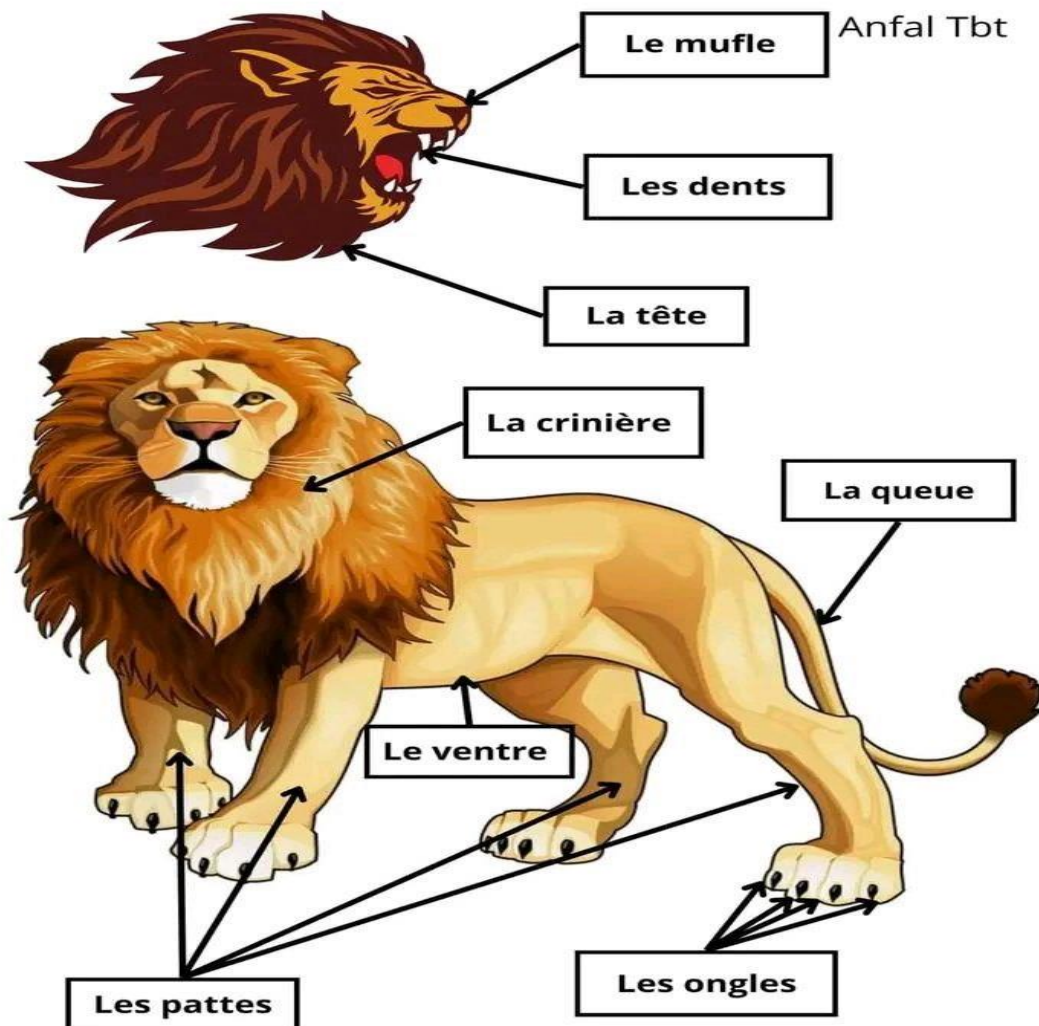
Annexe : 02

Activité 01 : Complète la phrase par : pattes -longue queue – sauvage. cornes

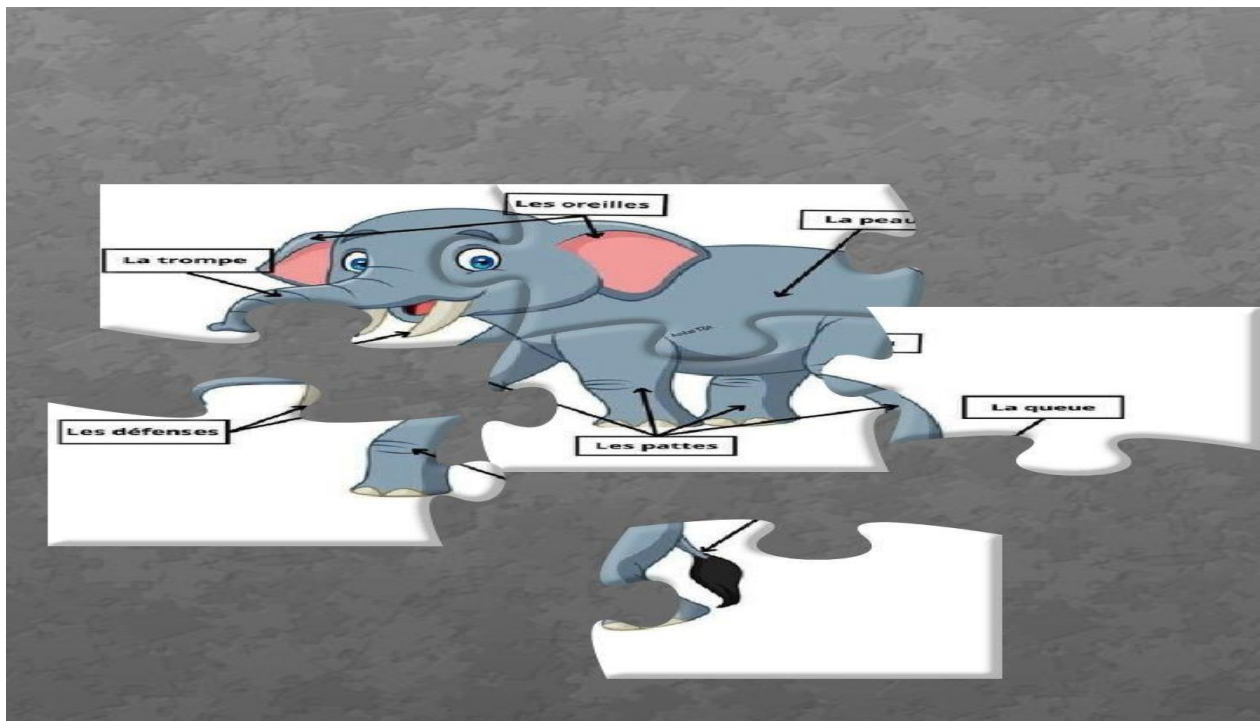
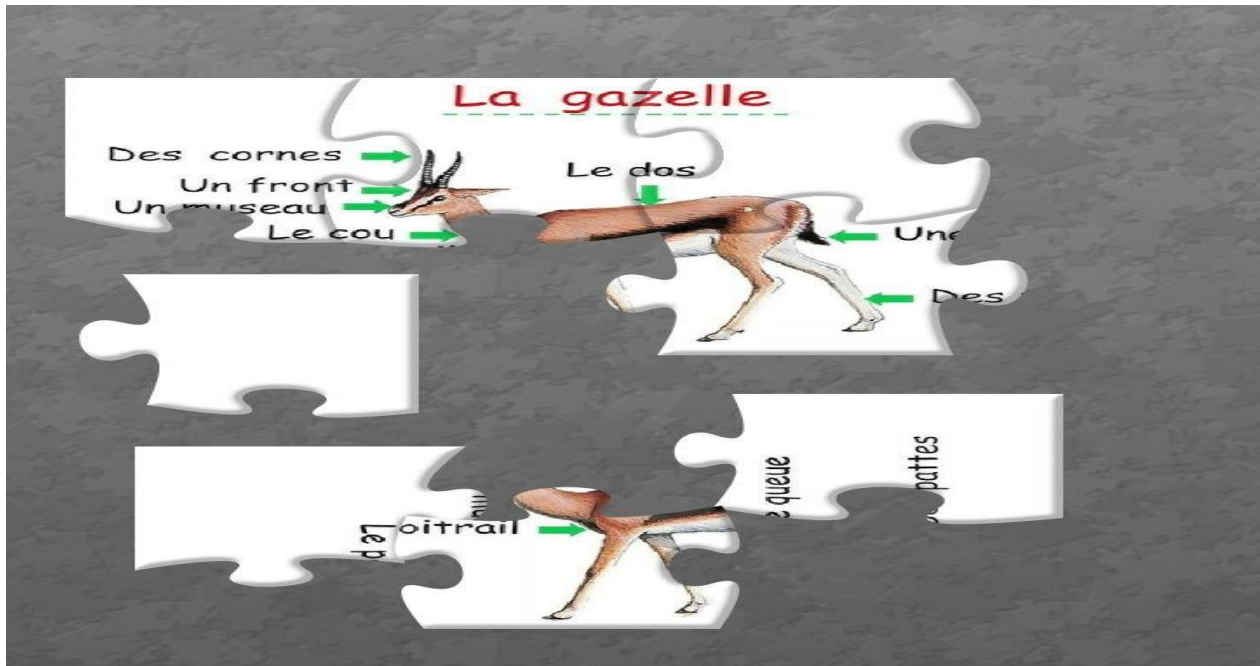
La gazelle est un animal sauvage. Elle a deux cornes. Elle a une longue queue et quatre pattes.

Activité 02 : Choisis la bonne réponse :

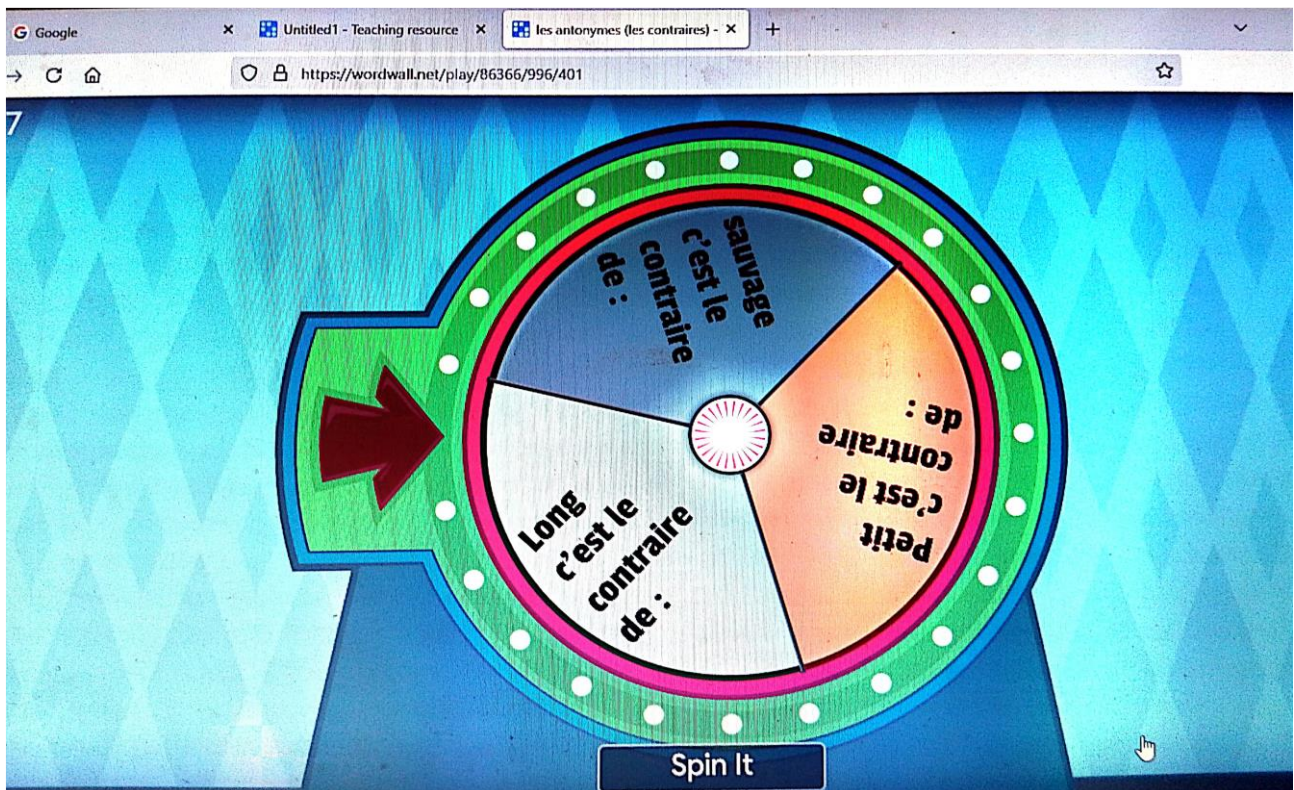
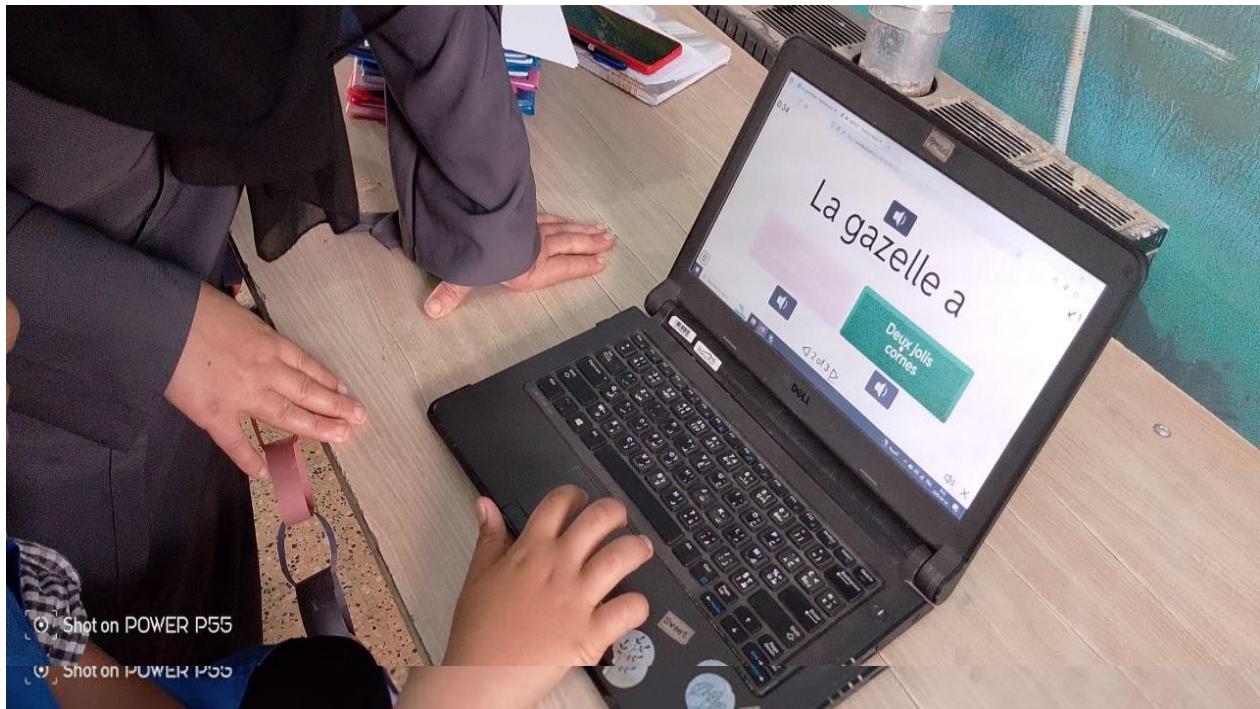
- Le lion : (une belle crinière) - un long cou.
- La gazelle : (quatre grosses pattes) - (deux jolis cornes).
- L'éléphant : (quatre petites pattes) - une longue trompe).



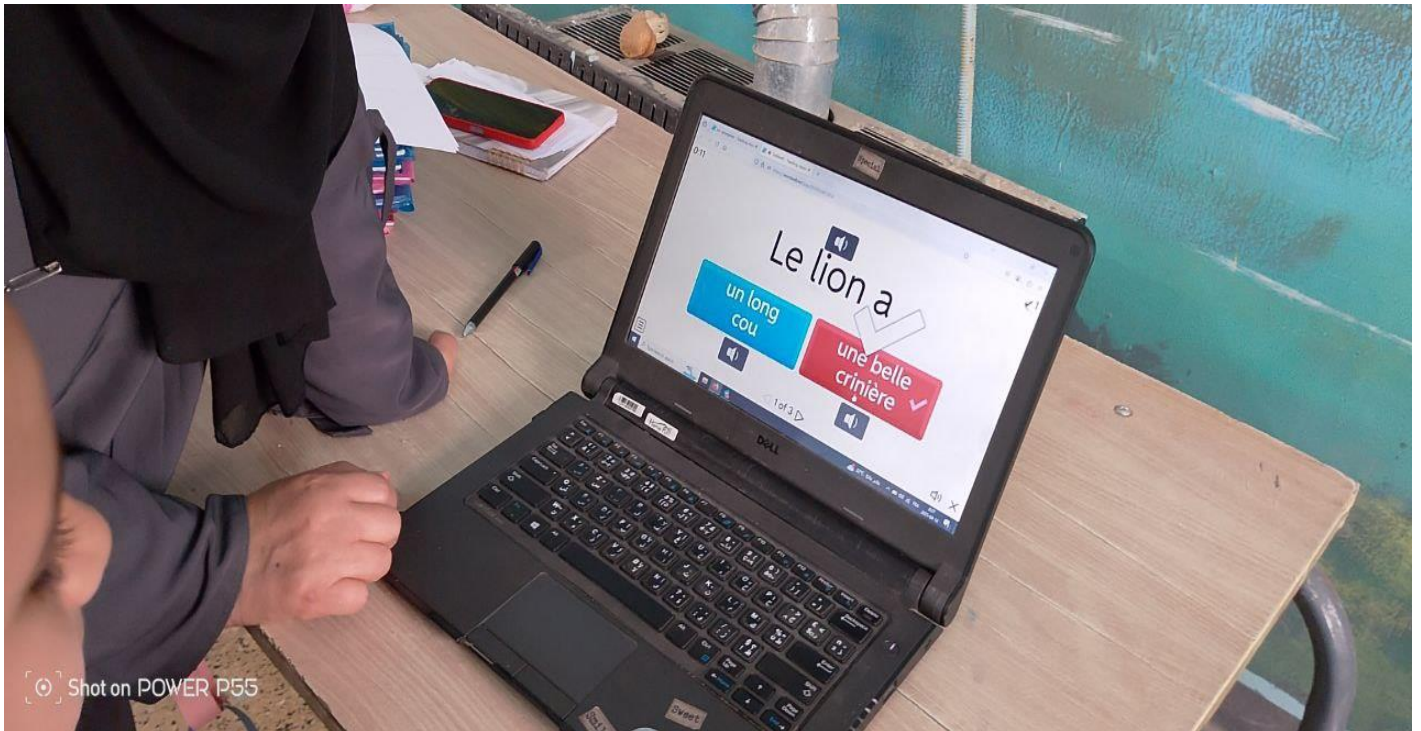
Annexe :03



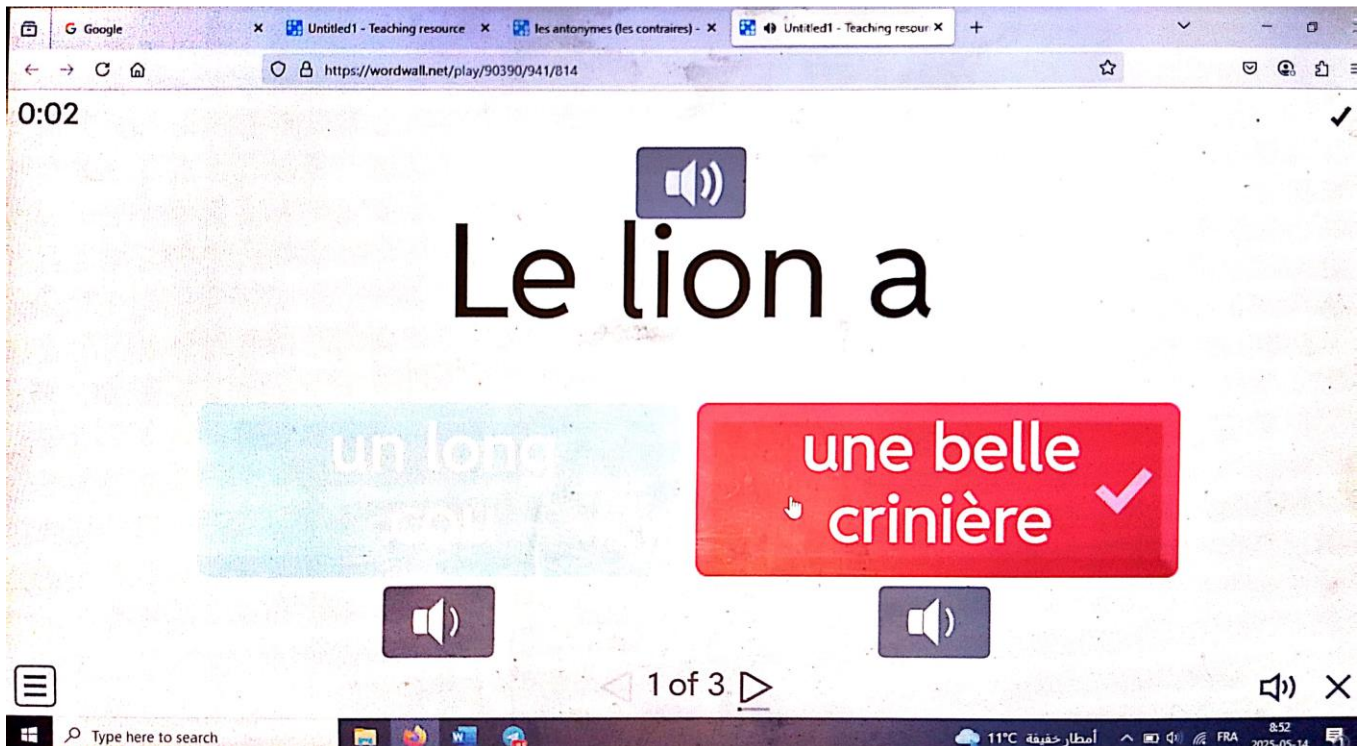
Annexe 04:

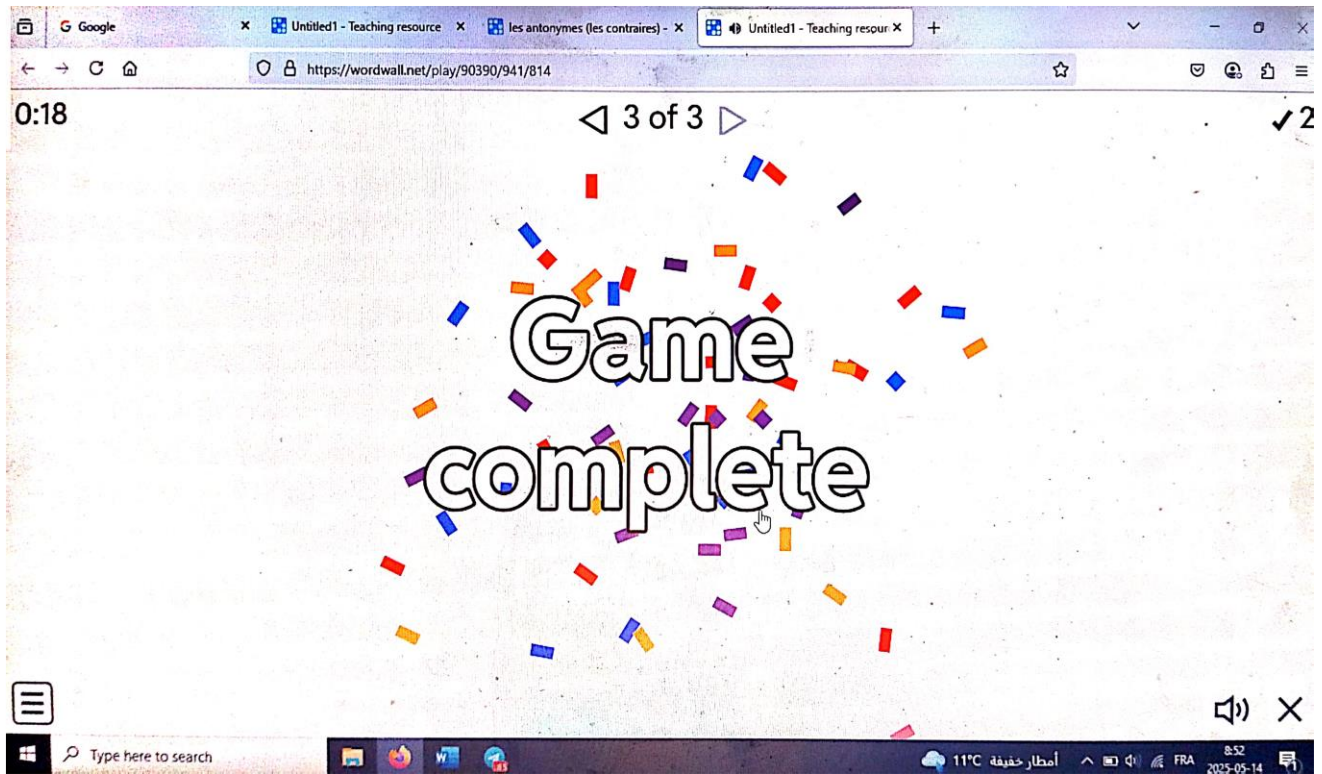


Annexe 05 :



Annexe:06:





Annexe 06 :

Questionnaire destiné aux enseignants aux primaire :

Ce questionnaire s'inscrit dans le cadre de la réalisation d'un mémoire de Master ayant pour thème : "la gamification (jeux numériques) comme un facteur de motivation pour améliorer l'apprentissage du vocabulaire du FLE chez les élèves de 5 -ème année primaire. Vos réponses seront traitées de manière anonyme et confidentielle. Merci de votre précieuse collaboration.

Ancienneté dans l'enseignement

1. Combien d'année avez-vous dans le domaine d'enseignement ?

- (Moins 05)
- (5-15)
- plus de 15

Enseignement du vocabulaire :

2-D'après vous quel est le rôle d'apprentissage du vocabulaire du FLE ?

.....

3. Quelle importance accordez-vous à l'enseignement du vocabulaire en classe de français ?

- ☐ Importante
- ☐ Assez importante
- ☐ N'a pas importance

4. Quelles méthodes utilisez-vous généralement pour enseigner le vocabulaire ? (Vous pouvez cocher plusieurs réponses)

- ☐ Listes de mots
- ☐ Jeux de mots
- ☐ Exercices écrits
- ☐ Utilisation d'images
- ☐ Synonyme/ Antonyme
- ☐ Autre

5- Quelles sont les difficultés que vous rencontrez pour motiver les apprenants lors de leçons de vocabulaire ?

La gamification dans l'enseignement :

6. Avez-vous déjà utilisé des jeux ou des activités ludiques pour enseigner le vocabulaire ?

- ☐ Oui
- ☐ Non

7- Selon vous, quel type de jeux utile pour enseigner le vocabulaire ? (Vous pouvez cocher plusieurs réponses)

- ☐ Jeux de cartes
- ☐ Quiz interactifs
- ☐ Jeux numériques
- ☐ Jeux de rôle
- ☐ Autre

8-Pensez-vous est-ce que la gamification (jeux numériques) peuvent améliorer la motivation des apprenants ?

- ☐ Oui
- ☐ Non
- ☐ Parfois

9- À votre avis est- ce que l'intégration de gamification en tant que facteur de motivation améliore l'apprentissage du vocabulaire ?

- ☐ Oui
- ☐ Non

10- Quels sont selon vous les avantages de la gamification pour l'apprentissage du vocabulaire ? (Préciser)

.....