

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Echahid Hamma Lakhdar – El-Oued
Faculté des Lettres et Langues
Département des Lettres et Langue Françaises



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

*Gamifier l'apprentissage de la grammaire :
une approche innovante pour les élèves de
2^{ème} année moyenne*

Présenté par :
Asma CHEDALA
Nabila CHEKIMA
Ramla MESBAHI

Directeur de mémoire :
Dr. Asma KHELEF

Jury

Dre. Nassima BEKKOUCHE	Présidente
Dre. Asma KHELEF	Rapporteuse
Mme. Samira BENSEDIKE	Examinatrice

Année universitaire : 2022-2023

Université Echahid Hamma Lakhdar – El-Oued
Faculté des Lettres et Langues
Département des Lettres et Langue Françaises



Mémoire présenté en vue de l'obtention du master

Asma CHEDALA
Nabila CHEKIMA
Ramla MESBAHI

*Gamifier l'apprentissage de la grammaire :
une approche innovante pour les élèves de
2^{ème} année moyenne*

Année universitaire : 2022-2023

Résumé

Cette étude de recherche vise à promouvoir l'impact de la gamification sur l'apprentissage de la grammaire chez les élèves de deuxième année moyenne du collège Echahid Rouissi Belgacem Guemar. Notre objectif est de suggérer de nouvelles pratiques pour aider tous les apprenants à retrouver l'envie et le plaisir d'apprendre la grammaire afin d'améliorer leur compétence grammaticale. Pour répondre à notre problématique et concrétiser nos idées de recherche, nous avons développé une application de quiz qui peut être intégrée dans le contexte d'enseignement et d'apprentissage de la grammaire. La validation des hypothèses formulées s'effectue principalement à travers deux méthodes de recherche scientifique, à savoir le questionnaire et l'expérimentation. En général, les résultats obtenus ouvrent de nouvelles perspectives quant à l'exploitation de l'outil gamifié en classe pour l'enseignement de la grammaire.

Mots clés : apprentissage de la grammaire, gamification, application de quiz, approche innovante, enseignement moyen.

Abstract

This research study aims to promote the impact of gamification on grammar learning among pupils in the second year of secondary school at Echahid Rouissi Belgacem Guemar. Our aim is to suggest new practices to help all learners rediscover the desire and pleasure of learning grammar in order to improve their grammatical competence. To address our problem and put our research ideas into practice, we have developed a quiz application that can be integrated into the context of grammar teaching and learning. The hypotheses formulated are validated mainly through two scientific research methods, namely the questionnaire and experimentation. In general, the results obtained open up new prospects for using gamified tools in the classroom to teach grammar.

Key words: grammar learning, gamification, Quiz application, innovative approach, intermediate teaching.

Remerciements

Avant tout, nous tenons à remercier Dieu Tout -Puissant qui nous a donné la volonté et la force pour que ce mémoire voie le jour

Nous tenons à remercier tout d'abord, notre directrice de recherche Dre. KHELEF Asma qui nous a accompagnées tout au long de la réalisation de notre travail et pour ces précieux conseils.

Nos chaleureux remerciements s'adressent particulièrement à Monsieur MILOUDI Mounir pour son aide documentaire. Ainsi, le Professeur KHENNOUR Saleh de l'université de KASDI Merbah et le Docteur MERICHICHE Mabrouk de l'Ecole Normale Supérieure de Ouargla pour leurs aides et réponses à toutes nos questions.

Nous exprimons notre gratitude au personnel éducatif du C.E.M Echahid ROUSSI Belgacem, sous la tutelle de M. TEKSEBTI Lazhar, ainsi qu'à nos chers élèves de 2AM4, qui ont contribué au succès de notre expérimentation.

Enfin, nous ne pouvons conclure sans remercier les membres du jury pour leurs efforts visant à examiner et corriger ce mémoire, ainsi que tous les enseignants du département des Lettres et de Langue Française de l'université HAMMA Lakhdar El-Oued. Vous avez toute notre reconnaissance.

Dédicaces

Avec tous mes sentiments de respect, je dédie ce modeste travail

À la lune et au fil d'espoir qui illuminent mon chemin. À celle à qui toutes les expressions du monde ne peuvent jamais exprimer l'amour et le respect que je lui accorde, à ma chère maman que Dieu tout-puissant préserve et accorde une longue vie.

À l'homme, mon précieux don de Dieu, qui est ma vie, ma réussite et tout mon respect, à mon cher papa que Dieu tout-puissant vous préserve et vous accorde une longue vie.

À l'étoile filante qui illumine mon ciel et éclaire les moments obscurs de la vie, à celle qui me prête son épaule quand j'en ai besoin, à la source de ma joie et de mon bonheur, à la princesse de ma vie, ma sœur Amal, que Dieu lui accorde une vie pleine de joie et de réussite.

À mes sœurs de cœur, à celles qui sont toujours près de moi, Nawal et Aya.

À mes adorables frères Ahmed, Moustafa, Khaled, Mohammed.

À mes chères amies Nabila, Ramla, Bouthaina.

À tous ceux qui ont participé à ma réussite.

Asma CHEDALA

Dédicaces

Il est beau pour une personne de donner ce qu'elle a de plus précieux, et la plus belle chose est de donner le précieux au plus précieux.

À la mémoire de mon père, que Dieu l'ait en Sa sainte miséricorde, et que ce travail soit une prière pour son âme que j'ai toujours souhaité être avec moi en ce jour.

À ma source de tendresse, celle qui a éclairé mon chemin et m'a aidé à chaque instant... à ma chère mère que Dieu préserve et accorde une longue vie.

À mes adorables frères et sœurs, que Dieu leur accorde le succès et la réussite dans leurs vies.

À mon charmant époux, Soufiane, qui m'a soutenu et encouragé à poursuivre mes études.

À mon amour et mon espoir dans cette vie, que Dieu le bénisse pour moi... à mon petit gâté, Mohammed Aarsalane, qui est resté avec moi les nuits.

À tous les habitants de mon cœur, je dédie ce modeste travail.

Ramla MESBAHI

Dédicaces

À l'expression de ma reconnaissance, je dédie ce modeste travail.

À la prunelle de mes yeux, à la source de ma joie et de mon bonheur, à mon paradis, ma maman Khaira, qu'Allah vous préserve et vous procure une longue vie.

À celui qui m'a fait devenir une femme, ma source de vie, à mon soutien qui était toujours à mes côtés pour me soutenir, à mon prince, mon papa Noureddine, qu'Allah le tout-puissant vous préserve et vous accorde une longue vie.

À mon adorable petite sœur Sondes pour son soutien tout au long de mes études.

À mes princes frères Meziane, Abdelmadjid, Laid et Mabrouk.

À ma belle-sœur qui m'a beaucoup aidée.

À ma chère proche Farida pour m'avoir aidée à accomplir ce travail.

À toute ma famille Chekima, chacun en son nom.

À toutes mes chères amies Asma, Bouthaina, Ramla, Nadjia, Maroua et Asma.

À tous ceux qui ont participé à ma réussite.

Nabila CHEKIMA

TABLE DES MATIÈRES

Table des matières

Introduction	14
--------------------	----

Chapitre 1 :

La gamification : une methode innovante en classe de FLE

1. Comprendre le jeu : de son origine à son intérêt éducatif.....	19
1.1. Evolution historique du jeu : de l'activité récréative à l'outil éducatif.....	19
1.2. Définitions et caractéristiques du jeu.....	20
1.3. Types du jeu.....	21
1.3.1. Jeu ludique.....	21
1.3.2. Jeu éducatif	22
1.3.3. Jeu pédagogique	22
1.4. Déroulement du jeu	22
1.4.1. Avant le jeu.....	22
1.4.2. Pendant le jeu.....	23
1.4.3. Après le jeu.....	24
1.5. Pourquoi les jeux sont-ils utiles en classe ?.....	24
2. De la gamification à l'éducation gamifiée : une analyse historique et conceptuelle	25
2.1. Evolution de la gamification.....	25
2.2. Qu'est-ce que la gamification ?	27
2.3. Etapes d'intégrer la gamification en classe	27
2.3.1. Déterminer les caractéristiques des apprenants	27
2.3.2. Définir les objectifs d'apprentissage.....	27
2.3.3. Créer des activités pédagogiques pour la gamification.....	28
2.4. Mécanismes de la gamification.....	28

Chapitre 2 :

L'enseignement/ apprentissage de la grammaire en classe de FLE

1. Définition de la grammaire	32
2. Approches de l'enseignement de la grammaire en classe de langue.....	34
2.1. Grammaire active/ grammaire passive	34
2.2. Grammaire contextualisée/ grammaire décontextualisé	34
2.3. Grammaire déductive/ grammaire inductive.....	34
2.4. Grammaire implicite/ grammaire explicite	34
3. Place de l'enseignement/apprentissage de la grammaire dans certaines méthodes marquantes	35
3.1. Grammaire dans la méthode traditionnelle.....	35
3.2. Grammaire dans la méthode directe.....	35
3.3. Grammaire dans la méthode audio-orale.....	36
3.4. Grammaire dans la méthode audio-visuelle	36
3.5. Grammaire dans la méthode communicative	37
3.6. Grammaire dans la perspective actionnelle	38
4. Le rôle la grammaire dans l'apprentissage d'une langue étrangère.....	39
5. Système grammatical.....	40
6. Attitudes des apprenants à l'égard de la grammaire	40
7. Atouts de la gamification dans l'enseignement de la grammaire	41

Chapitre 3 :

Le déroulement de l'expérimentation

1. Présentation des objectifs et outils de l'expérimentation.....	44
1.1. Objectifs.....	44
1.2. Cadre spatio-temporel.....	44
1.3. Public ciblé.....	45
1.4. Approche méthodologique de l'expérimentation.....	45
2. Conditions du déroulement de l'expérimentation.....	45
2.1. Pré-test.....	45

2.2. Déroulement de l'apprentissage.....	45
2.3. Post-test.....	56
3. Analyse des résultats.....	57

<p style="text-align: center;">Chapitre 4 :</p> <p style="text-align: center;">L'analyse du questionnaire destiné aux apprenants</p>
--

1. Justification du choix de l'enquête par questionnaire.....	68
2. Présentation du questionnaire.....	68
3. Description graphique, analyse des données et interprétation des résultats.....	69
4. Synthèse.....	78
Conclusion.....	81
Références bibliographiques	84
Annexe	87

INTRODUCTION

De nos jours, les jeux vidéo ont connu une popularité fulgurante, captivant des multitudes de joueurs à travers le monde. Dans le même temps, le domaine de l'éducation s'efforce constamment de trouver des approches innovantes afin d'engager les apprenants, de stimuler leur motivation et de faciliter leur apprentissage. C'est ici qu'intervient la gamification. Ce concept, apparu dans les années 2010, consiste à utiliser et adapter les mécanismes propres aux jeux vidéo dans des contextes non ludiques. Son objectif est de susciter chez les individus le même niveau d'engagement que celui ressenti par les joueurs lorsqu'ils s'adonnent à leur passion. Dans le domaine de l'éducation, la gamification peut être définie comme l'intégration d'éléments et de techniques ludiques dans un environnement d'apprentissage dans le but d'accroître la motivation des apprenants et de leur transmettre des connaissances et compétences. Parmi les compétences susceptibles d'être renforcées par le biais de la gamification, on peut notamment citer les compétences grammaticales. Ainsi, dans un contexte pédagogique, il est devenu impératif d'envisager l'intégration de la gamification afin de répondre aux besoins éducatifs actuels. Ce postulat fondamental sera pris en compte et approfondi dans le cadre de ce mémoire.

Notre mémoire, intitulé « *Gamifier l'apprentissage de la grammaire : une approche innovante pour les élèves de 2^{ème} année moyenne* », s'inscrit dans le domaine de la didactique du FLE (français langue étrangère), plus précisément dans celui de la didactique de la grammaire. Il porte sur l'influence de la gamification sur l'apprentissage de la grammaire chez les élèves de deuxième année moyenne du collège Echahid Rouissi Belgacem Gue-mar.

Notre motivation intellectuelle et scientifique découle de notre désir d'approfondir l'étude d'un sujet qui a suscité notre intérêt au travers de nos nombreuses lectures. En effet, la grammaire est considérée comme une base essentielle pour la maîtrise d'une langue. Cela a renforcé notre intérêt pour les approches innovantes susceptibles de rendre l'apprentissage de la grammaire plus attractif et efficace. Cette étude est également motivée par des raisons personnelles qui justifient notre choix de ce thème de recherche. Tout au long de nos années d'études, nous avons constaté les difficultés rencontrées par de nombreux élèves en lien avec la grammaire, que ce soit à l'écrit ou à l'oral.

Tout au long de notre travail de recherche, notre objectif principal a été d'étudier l'impact de la gamification sur la perception, la motivation et l'engagement des élèves dans leur

apprentissage de la grammaire, en vue d'améliorer leurs compétences grammaticales. Cet objectif global s'est décliné en quatre objectifs opérationnels spécifiques :

1. Vérifier l'attitude et la perception des élèves vis-à-vis de l'apprentissage de la grammaire grâce à la gamification.
2. Évaluer l'impact de l'intégration des mécanismes des jeux numériques dans l'apprentissage de la grammaire sur l'engagement des élèves.
3. Étudier comment la gamification de la grammaire peut stimuler la motivation, favoriser l'interaction entre les élèves et rendre le processus d'apprentissage plus ludique.
4. Identifier les effets de la gamification de la grammaire sur le travail collectif des élèves.

À la lumière de ce qui précède, notre problématique s'articule de la manière suivante : ***Dans quelle mesure l'intégration de la gamification dans l'apprentissage de la grammaire peut-elle améliorer les compétences grammaticales des élèves, renforcer leur motivation et leur engagement, ainsi que transformer leur perception de la grammaire ?*** Cette problématique nous amène à poser d'autres questions auxquelles nous devons répondre :

1. Comment la gamification peut-elle être utilisée pour améliorer l'attitude des élèves envers l'apprentissage de la grammaire ?
2. Est-ce que l'intégration des mécanismes des jeux numériques dans l'apprentissage de la grammaire peut réellement augmenter l'engagement des élèves ?
3. La gamification peut-elle susciter la motivation en rendant le processus d'apprentissage de la grammaire plus divertissant et interactif pour les élèves ?
4. Quels sont les effets de la gamification sur la collaboration entre les élèves lors de l'apprentissage de la grammaire ?

À partir des questions que nous nous sommes posées, nous considérons que la gamification pourrait jouer un rôle stimulant dans l'apprentissage de la grammaire.

En lien avec notre hypothèse générale, nous avons développé des hypothèses opérationnelles qui permettent de détailler les aspects spécifiques que nous souhaitons explorer :

1. L'utilisation de la gamification pourrait améliorer la perception des élèves à l'égard de la grammaire.
2. L'intégration de mécanismes de jeu numérique dans l'apprentissage de la grammaire pourrait encourager les élèves à s'impliquer davantage dans leur apprentissage.
3. La gamification pourrait stimuler la motivation en rendant le processus d'apprentissage de la grammaire plus ludique et interactif pour les élèves.
4. Les activités gamifiées pourraient favoriser la collaboration lors de l'apprentissage de la grammaire.

Dans cette recherche, nous nous concentrons d'une part sur la méthode descriptive et explicative afin de décrire les concepts fondamentaux, et d'autre part sur une méthode analytique en choisissant l'expérimentation provoquée comme principal outil d'investigation pour comprendre le rôle de la gamification dans le développement des compétences grammaticales chez les apprenants. En complément, nous utilisons un questionnaire, qui nous permet de recueillir les représentations des élèves concernant l'apprentissage de la grammaire de manière traditionnelle et l'apprentissage de la grammaire à travers la gamification.

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 « *La gamification : une méthode innovante en classe de FLE* », est divisé en deux sections. Dans la première section, nous mettrons l'accent sur l'origine du concept du *jeu*, sa définition et ses caractéristiques, ainsi que sur ses différents types. Nous aborderons également l'importance et le rôle du jeu en classe de FLE. La deuxième section sera consacrée au traitement du concept clé de notre recherche : « la gamification ». Nous commencerons par présenter son évolution théorique. Ensuite, nous aborderons la définition de la gamification ainsi que les différentes étapes de son intégration en classe. Enfin, nous évoquerons les mécanismes de la gamification.

Le deuxième chapitre, intitulé « *L'enseignement/apprentissage de la grammaire en classe de FLE* », vise à mettre en lumière l'évolution de la grammaire au fil du temps et à présenter ses définitions établies par divers spécialistes. Dans ce chapitre, nous aborderons, d'une part, l'approche de l'enseignement/apprentissage de la grammaire en classe de FLE. D'autre part, nous examinerons la place de la grammaire dans certaines méthodes marquantes ainsi que son rôle dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Enfin, nous nous intéresserons

Introduction

aux attitudes des apprenants à l'égard de la grammaire et mettrons en évidence les avantages de la gamification dans l'enseignement de la grammaire.

Les deux derniers chapitres seront purement pratiques. Le troisième chapitre, intitulé « Déroulement de l'expérimentation », présentera une expérimentation réalisée auprès des élèves de deuxième année moyenne, ainsi qu'une analyse des données et une interprétation des résultats obtenus. Quant au quatrième chapitre, intitulé « Analyse du questionnaire destiné aux élèves », il sera consacré à la présentation et à l'interprétation du questionnaire administré aux participants mentionnés précédemment.

Notre mémoire se conclura par une conclusion visant à confirmer ou à infirmer les hypothèses formulées initialement.

CHAPITRE 1

La gamification : une méthode innovante en classe de FLE

La nouvelle orientation dans le processus d'enseignement-apprentissage de FLE exige un renouveau méthodologique en didactique de FLE. Parmi les pratiques éducatives innovantes figure la gamification.

A ce propos, dans la première partie de ce chapitre nous commencerons par l'évolution historique des notions de jeu. Ensuite, nous parlerons, par ce biais, de la définition de jeu, ses caractéristiques, ses différents types, son déroulement dans la classe et ses avantages.

Dans un second temps, nous tenterons d'approcher le concept clef de notre recherche, qui est la gamification dans l'enseignement-apprentissage de FLE. Nous retracerons l'évolution de concept de la gamification en éducation, définirons le concept de la gamification, et expliquerons les étapes pour mettre en place de la gamification dans la classe, puis aborderons les mécanismes de la gamification.

1. Comprendre le jeu : de son origine à son intérêt éducatif

1.1. Evolution historique du jeu : de l'activité récréative à l'outil éducatif

Depuis l'antiquité jusqu'au XII siècle, le jeu avait un sens opposé à celui du sérieux et le travail, il était reconnu par son caractère de loisirs. De plus, le jeu était généralement associé aux enfants, surtout aux jeux d'argent.

Pendant la Renaissance, l'émergence de la pensée humaniste a changé l'idée selon laquelle le jeu n'avait qu'un seul but de divertissement. En effet, à cette époque plusieurs pédagogues ont commencé à intégrer le jeu dans l'apprentissage et l'ont considéré comme une activité sérieuse. Depuis lors, le jeu a été utilisé dans l'éducation des princes ainsi que dans les collèges religieux, par exemples avec le jeu de l'oie et le jeu de lotos, etc.

A la fin du XIX et au début du XX siècles, les apports scientifiques de biologistes et de psychologues ont permis le développement de plusieurs théories démontrant le besoin biologique du jeu.

Dans les années 1970-1980, l'utilisation du jeu dans les cours de langue s'est justifiée en raison du développement de l'approche communicative, qui ne se centre plus sur le système, mais sur l'apprenant et sa capacité à communiquer.

Ces dernières années plusieurs pédagogues tels que Caillois, Huizinga, Brougère se sont appuyés sur le jeu comme un moyen éducatif complet, utile et riche.

1.2. Définitions et caractéristiques du jeu

La définition du vocable « jeu » n'est pas une chose aisée selon différents auteurs car il englobe de nombreux domaines. Dans ce qui suit, nous présenterons quelques définitions de la notion du jeu limitées au domaine de l'éducation.

R. Caillois (1967) souligne que « *le jeu est une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive.* » (Cité par Brougere, 2005 : 27). L'auteur distingue donc le jeu des autres pratiques humaines en lui attribuant des caractéristiques précises permettant de le définir comme une activité : « libre », intrinsèquement divertissant et permettant aux joueurs d'être libres de jouer ; « séparée », avec un temps un espace limités dans le jeu ; « incertaine », la finalité n'étant pas connue ; « improductive » le jeu n'ayant pas de conséquences sur la vie quotidienne ; « réglée » le jeu, soumis à des règles particulières ; et enfin « fictive » le jeu étant un moyen pour les joueurs d'appréhender la réalité.

Dans le même sens, G. Brougère (2005:39) définit le jeu comme une « *activité de second degré constituée d'une suite de décisions, dotée de règles, incertaine quant à sa fin et frivole car limitée dans ses conséquences.* » Il identifie ainsi cinq caractéristique du jeu :

Le jeu est de second degré, les acteurs jouent un rôle fictif qui simule la réalité ; la décision est un critère essentiel car le joueur décide de participer ou non au jeu ; la règle du jeu est incontournable car elle guide le déroulement du jeu et peut souvent être modifié en cours de partie, contribuant à l'incertitude des résultats ; la frivolité est également un élément essentiel du jeu, qui n'a qu'un seul but : jouer ; enfin le jeu ne doit avoir aucune conséquence sur la vie quotidienne.

Dans cette optique, H. Silva (2008 :15) catégorise le jeu en quatre éléments :

- **Le matériel ludique**

Il s'agit des objets concrets utilisés pour le jeu tels que les dés, les cartes à jouer, les poupées, etc. Par ailleurs des objets non destinés au domaine ludique peuvent être utilisés comme des supports pour jouer, par exemple des légumes à la place des pions. En classe de langue, on peut lister différents types de supports tels que des textes écrits, images ou photos, des documents audio ou vidéo, des cartes, des dés, des objets du quotidien ou des objets insolites, des jouets, des parties du corps, des sons, des mots ou des concepts, etc. les supports sont fabriqués par l'enseignant et/ou l'apprenant, ou ils peuvent être déjà existés.

De ce fait, il est conseillé d'utiliser des supports attrayants, variés et polyvalents pour favoriser l'attention et l'implication des élèves.

- **La structure ludique**

Il s'agit des règles qui régissent les jeux.

- **Le contexte ludique**

Il s'agit de l'atmosphère entourant le jeu. En classe de FLE (français langue étrangère) le contexte englobe l'ensemble des conditions extérieures du jeu telles que les variables socioculturelles et l'état psychique et affectif de l'individu.

- **L'attitude ludique**

Il s'agit du statut de l'apprenant qui devient un joueur par rapport aux limites spatio-temporelles élaborées par le jeu. L'attitude ludique est un comportement subjectif précisé par de nombreuses variables et impossible à programmer chez les joueurs. En effet, il est important de travailler sur les trois niveaux préalables (matériel, structure, contexte) car les quatre niveaux sont complémentaires et interdépendants. A cet égard, il y a lieu de souligner que l'enseignant doit avoir une attitude ludique, car il devient le maître du jeu.

1.3. Types du jeu

D'après N. Grandmont (1997) : « *Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique d'un jeu : 1. niveau ludique [...]. 2. niveau éducatif [...]. 3. niveau pédagogique [...].* » (Cité par Heddouche 2017 : 157-158). A partir de cette déclaration, nous pouvons distinguer trois catégories de jeu :

1.3.1. Jeu ludique

N. Grandmont utilise cette notion pour rappeler que tout jeu est « *imbu de joie et de plaisir [...]. Dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur sans limite de temps et d'espace* » (Cité par Heddouche 2017 : 157-158).

Cela signifie que le jeu ludique est une activité remplie de gaieté, qui engage l'imagination, émerveille et encourage la créativité. Ce type n'impose ni les règles ni la restriction spatio-temporelle. Autrement dit, il n'intéresse que le côté divertissant de l'activité.

1.3.2. Jeu éducatif

Le jeu éducatif n'est pas très différent du jeu ludique. Cependant, il a une valeur éducative caractérisée par trois spécificités. Tout d'abord, il repose sur l'apprentissage des règles qui constitue la première étape pour se structurer. Ensuite, il facilite l'acquisition de nouvelles connaissances. Enfin, il doit être amusant pour susciter une atmosphère de joie, sans pour autant imposer de contraintes perceptibles pour le joueur.

1.3.3. Jeu pédagogique

Il s'agit d'une activité qui conserve la valeur ludique, à l'exception que jouer n'est plus un choix, mais une nécessité. Le jeu est axé sur le succès et la performance ; par conséquent, il ressemble à un exercice visant à développer des connaissances ou des compétences, et le but du jeu est clairement énoncé. L'auteure précise que le plaisir intrinsèque des jeux éducatifs est rapidement orienté vers des succès basés sur la performance dans le jeu éducatif. Elle affirme que l'équation « Travail = Plaisir » s'applique, car le joueur doit travailler pour obtenir des résultats.

Au vu de ce qui précède, nous pouvons déduire que le jeu éducatif se distingue de jeu pédagogique. Le jeu éducatif est axé sur les apprentissages tandis que le jeu pédagogique permet d'éprouver la valeur d'acquisition des connaissances acquises.

1.4. Déroulement du jeu

H. Silva (2008 :36-40), dans son ouvrage a organisé le déroulement de jeu de la manière suivante :

1.4.1. Avant le jeu

S'interroger sur l'approche ludique

Il est important de déterminer si l'approche ludique convient au public cible et si elle peut permettre d'atteindre les objectifs spécifiques une fois que le choix du jeu est fait. Il est également important de justifier les raisons de ce choix. Même dans ce cas, il est nécessaire de s'interroger sur la pertinence d'utiliser ce jeu et les raisons pédagogiques qui justifient son choix.

S'interroger sur le jeu choisi

Après avoir choisi le jeu, il est important de vérifier s'il correspond réellement aux objectifs visés. Il sera utile d'identifier les mécanismes ludiques à l'œuvre dans le jeu. Il est rare

qu'un jeu convient parfaitement à tous les objectifs. Dans ce cas, la capacité de l'enseignant à articuler ses choix méthodologiques et pédagogiques est importante.

S'interroger sur la mise en œuvre du jeu

Il est possible de préciser le meilleur moment de la séquence pour introduire le jeu et de décider des rôles que l'enseignant prendra pendant le jeu.

Préparer le jeu

Il est nécessaire de savoir à l'avance quelle sera l'organisation optimale des groupes et d'avoir des solutions de rechange à portée de main pour les apprenants. Il est également essentiel de vérifier le matériel avant le début de la séance et d'organiser l'espace, de préférence avant l'arrivée des apprenants.

1.4.2. Pendant le jeu

Créer une atmosphère favorable

Dans un contexte scolaire, il est important de tenir compte des activités qui ont précédé la classe de langue.

Présenter le jeu

La présentation du jeu doit inclure la justification du choix ludique, l'explicitation des objectifs pédagogiques visés et les renseignements sur le jeu lui-même (règle, début). Il s'agit dans un premier temps de recueillir l'adhésion des participants en leur faisant comprendre l'intérêt pédagogique de l'activité. La présentation du jeu doit être préparée à l'avance afin que la consigne soit clairement comprise et que les participants aient tous les éléments nécessaires pour le bon déroulement de l'activité.

Animer le jeu

Il s'agit de constituer les équipes selon les procédures choisies, d'attribuer ou faire attribuer les différents rôles prévus, puis de lancer le jeu. L'enseignant doit observer les processus en cours, dans le but de repérer, d'une part, ce qui devra être repris avec le groupe après le jeu et d'autre part, les modifications à envisager lors des utilisations postérieures, que ce soit pour améliorer l'activité ou l'adapter à de nouveaux publics ou objectifs.

1.4.3. Après le jeu

Dresser un bilan et mettre en perspective

La fin du jeu n'indique pas la fin de l'utilisation pédagogique du jeu. En effet, une fois la partie terminée, il est important de dresser un bilan du ressenti des joueurs sur l'expérience ludique, en leur demandant d'exprimer leurs impressions sur le moment de jeu. Ensuite, il convient de faire exprimer et évaluer les acquis obtenus grâce au jeu, en les mettant en relation avec les objectifs que l'on s'est donnés au préalable.

Préparer les parties de jeu à venir

Des procédures spécifiques de rangement de matériel doivent être prévues, notamment lorsque les supports sont nombreux ou de petite taille. L'enseignant doit consacrer aussi du temps après le jeu pour étudier les éventuelles à introduire dans les parties prochains. Il doit s'interroger donc sur les améliorations à apporter aussi bien à la démarche ludique qu'à la démarche pédagogique.

1.5. Pourquoi les jeux sont-ils utiles en classe ?

Les jeux offrent nombreux avantages lorsqu'ils sont utilisés en classe. D'après *Elementary Education online* et *İlköğretim Online*, parmi les avantages de jeux, il y a le fait que les apprenants sont ravis d'apprendre lorsqu'ils participent à un jeu. On affirme ainsi que « *Les jeux stimulent automatique l'intérêt des étudiants. L'intérêt de l'élève, un jeu bien introduit peut-être l'une des techniques les plus motivants.* » (2011 : SP)

Grâce aux jeux, l'intérêt des élèves augmente pour les activités. Ces dernières deviennent alors plus enthousiastes à l'idée d'apprendre. Ainsi, les jeux réduisent l'anxiété des élèves à propos de l'apprentissage des langues, augmentent leurs émotions positives et renforcent leur confiance en soi.

Les jeux sont des activités centrées sur l'apprenant et requièrent une participation active de sa part. Ils l'encouragent à jouer un rôle actif dans l'apprentissage, ce qui modifie son rôle et sa relation avec l'enseignant. Les jeux offrent donc à l'apprenant la possibilité de diriger son propre apprentissage et créent un contexte significatif pour l'utilisation de la langue.

Selon McCallum (1980), les jeux présentent de nombreux avantages, notamment le fait qu'ils :

« - Attirent l'attention des élèves sur des structures, des modèles grammaticaux et des éléments de vocabulaire spécifiques.

-Peuvent servir de renforcement, de révision et d'enrichissement.

-Impliquent une participation égale des apprenants lents et des apprenants rapides.

-Peuvent être adaptés à l'âge et au niveau de langue des élèves.

-Contribuent à une atmosphère de saine compétition, offrant un exutoire pour l'utilisation créative de la langue naturelle dans une situation non stressante.

-Peuvent être utilisés dans toutes les situations d'enseignement des langues et dans tous les domaines de compétence (lecture, écriture, expression orale ou écoute). »

(Cité par Elementary Education online et İlköğretim Online (2011 : SP)

Dans le même contexte, J-P Robert note que

« Le jeu favorise la créativité et l'interaction, développe l'expression, permet de clarifier, la pensée et d'argumenter. Il permet aussi bien d'acquérir des connaissances linguistiques (En lexique, phonétique, morphosyntaxe) que de développer des habiletés (comme observer, Discriminer ou mémoriser) et des compétences (comme communiquer). » (Hachani, 2018 : 67)

Ainsi, il est clair que, le jeu élargit l'esprit des apprenants, augmente leur interaction, tout en aidant à acquérir des compétences linguistiques.

2. De la gamification à l'éducation gamifiée : une analyse historique et conceptuelle

2.1. Evolution de la gamification

Le concept de la gamification est apparu dans les années 2002 avec la naissance de développement de la technologie notamment des sites web et des applications. Cependant, à l'époque, le terme n'a pas eu suffisamment d'importance. 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.* »

En effet, la gamification s'est répandue dans les années 2010 à la croisée des jeux vidéo et du marketing. Aujourd'hui, cette notion est largement utilisée dans différents aspects tels

que le travail, la santé, l'éducation et ne se limite plus aux seuls contextes liés aux jeux. Elle suscite l'intérêt pour le statut et la fonction du jeu dans la société. Selon S. Haydée

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

Y. Kasbi (2012 :106-110), dans son ouvrage « Les Serious Games Une Révolution », cite quelques exemples de la gamification dans différents domaines :

- **Dans le domaine d'économie**

Certaines entreprises utilisent des quiz gamifiés, afin d'embaucher. Ils demandent aux participants de répondre à un questionnaire en 60 minutes pour prouver leurs capacités plutôt que de se baser uniquement sur leur CV qui peut être trompeur. Les premières applications de gamification ont émergé avec *foursquare*, qui aide ses utilisateurs à recommander des lieux pour manger, faire shopping, etc. Plus vous commandez, plus vous avez de chances de gagner des coupons ou des remises dans ces lieux.

- **Dans le domaine de la santé**

Un exemple réussi de gamification dans le domaine de la santé est celui de *Vitality* avec *GlowCaps*, qui aident les gens à prendre leurs médicaments à temps, car plusieurs personnes oublient ou négligent leur traitement. Grâce à *GlowCaps*, lorsque les malades oublient de prendre leurs médicaments, il envoie une chape luisant, un drôle de truc qui s'allume et fait du bruit dans leur boîte mail. S'ils réagissent à temps, ils marquent des points ; sinon, ils en perdent. C'est là l'essence même de la gamification.

- **Dans le domaine de l'éducation**

Dans le contexte éducatif, certaines pratiques de gamification commencent à porter leurs fruits. Par exemple, le professeur d'histoire et de géographie Jean- Mark Kiener utilise *Google Earth* pour créer un thème sous forme de chasse au trésor. Les élèves parcourent la carte du monde à la recherche d'indices, les conduisent d'un endroit à l'autre pour en sa-

voir plus sur l'histoire et le lieu géographique. Il utilise également les bandes dessinées de Tintin pour explorer les moments forts de notre histoire.

Tout le monde rêve d'apprendre en s'amusant. C'est pourquoi beaucoup de professeurs essayent d'abandonner l'enseignement classique pour offrir du plaisir aux élèves. Aux Etats-Unis, certains enseignants exploitent l'application *Songify* pour transformer tout en chanson.

2.2. 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 consiste à utiliser des éléments de jeu dans des systèmes qui ne sont pas intrinsèquement des jeux. 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. »

La gamification, selon S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled et L. Nacke (2011) « est l'application des éléments du jeu dans des contextes non liés au jeu. » (Cité par Tantawi, 2021 :122). J. Simões, R. Redondo et A. Vilas (2013) montrent à leur tour que « l'application de la gamification dans l'éducation favorise l'implication des apprenants en rendant les activités plus attractives. » (Cité par Tantawi, 2021 :122)

2.3. Etapes d'intégrer la gamification en classe

Selon C.Y.A Tantaoui (2021 :124-125), l'intégration de la gamification en classe suit les étapes suivantes :

2.3.1. Déterminer les caractéristiques des apprenants

Avant de mettre en place de nouvelles approches d'enseignement, il est important d'identifier les caractéristiques des élèves pour déterminer si les nouveaux outils et technologies sont appropriés.

2.3.2. Définir les objectifs d'apprentissage

Les enseignants doivent définir les objectifs d'apprentissage à atteindre. Sinon, les activités (y compris les activités de gamification) risquent de sembler dénuées de sens.

2.3.3. Créer des activités pédagogiques pour la gamification

Les activités doivent être conçues conformément aux objectifs d'apprentissage :

Proposer des activités répétables

L'enseignant doit créer des activités permettant aux élèves de progresser à leur rythme avec la possibilité de répéter l'activité en cas d'échec.

Assurer la faisabilité

Les activités d'apprentissage doivent être réalisables et adaptées au niveau de capacités des élèves.

Augmenter le niveau de difficulté

Chaque tâche subséquente devrait être plus complexe obligeant les élèves à déployer plus d'efforts et à être cohérents avec leurs connaissances acquises.

2.4. Mécanismes de la gamification

Selon M. Bofala (2022 : 75), les mécanismes de jeu sont un outil clé dans la mise en œuvre de la gamification et proviennent de la conception de jeux. Ces mécanismes consistent à décrire les règles, les buts, les paramètres, les récompenses et les interactions qui guident l'utilisateur le long d'un parcours particulier. Ils sont identifiés par un concepteur pour qu'un utilisateur soit capable de suivre son chemin.

Les mécanismes de jeu sont employés pour élever la motivation des utilisateurs et rendre l'expérience divertissante et encourageante. De nombreux mécanismes de jeu assurent le succès d'un système gamifié tels que les points, les niveaux, les missions, les notifications, les défis, les trophées, les badges, les médailles, etc.

Points

Généralement, les points sont toujours obtenus après avoir terminé une certaine tâche ou un niveau. Il y a plusieurs types de points tels que le score des caisses (indiquant le montant d'argent dans la banque) ou le score d'un jeu vidéo qui (se trouve au coin de l'écran permettant de savoir le nombre de points obtenus), etc.

Badges

Ils sont considérés comme le principal mécanisme de jeu dans les applications. Il s'agit des représentations visuelles des réalisations qui représentent spécifiquement les éléments gratifiants associés au gain de point. Ils sont une bonne source de motivation.

Niveaux

Il s'agit des étapes définies par le joueur au fur et à mesure de sa progression dans une difficulté croissante. Les niveaux soutiennent les joueurs en leur donnant une idée précise de leur position et leur donnent une impression d'accomplissement.

Classement

Il permet aux apprenants de se comparer à leurs camarades et de se positionner en fonction de leurs performances.

Récompenses

Après l'accomplissement de certaines tâches, les joueurs gagnent des prix comme des étoiles, de l'argent, des accomplissements, la satisfaction des besoins, des cadeaux et plus encore. Généralement elle présente une source de motivation.

En effet, il existe de nombreux mécanismes de la gamification que nous les organisons dans la liste suivante :

Mécanismes	
Défi	Feedback
Statuts	Ressources
Quêtes	Chance
Coopération	Niveaux
Challenges	Périple
Trophées et médailles	Relation
Progression	Compétition
Compte à rebours	Coopération

Tableau n° 01 : Les mécanismes de la gamification

A la lumière de ce qui a été évoqué dans ce chapitre, nous avons consacré un axe principal, à savoir le concept de jeu et la gamification, plus particulièrement l'intégration de la gamification dans la classe de FLE.

Dans un premier lieu, nous avons abordé l'aspect historique du jeu, sa définition selon différents points de vue des spécialistes, ainsi que le déroulement du jeu et les avantages de cet outil en tant que support d'apprentissage.

Ensuite, nous avons examiné l'émergence de la gamification, sa définition ainsi que son intégration dans le processus d'enseignement/ apprentissage. Nous avons conclu le chapitre en abordant les mécanismes de la gamification.

CHAPITRE 2

L'enseignement/apprentissage de la grammaire en classe de FLE

Dans le domaine de l'enseignement et de l'apprentissage de la langue, la grammaire joue un rôle essentiel en fournissant les règles et les structures nécessaires pour comprendre et produire des énoncés corrects. Cependant, la grammaire est souvent un sujet complexe et controversé, suscitant des débats sur les meilleures méthodes d'enseignement et d'apprentissage.

Ainsi, il est impératif de clarifier les idées et de définir clairement ce qu'est réellement la grammaire. Ce chapitre a pour but d'établir les différentes définitions de la grammaire. Nous aborderons également les différents types de la grammaire et enfin, nous déterminerons la place de la grammaire dans l'enseignement/ apprentissage dans certaines méthodologies.

1. Définition de la grammaire

Lorsque nous entendons le mot « *grammaire* », la première chose qui nous vient à l'esprit sont les règles et les normes d'organisation des mots pour leur donner un sens. Nous nous référons également à l'art de parler et d'écrire correctement.

Dans cette optique, nous mentionnons tout d'abord, les définitions du concept grammaire selon le Robert et le dictionnaire didactique des langues :

Le Robert définit la grammaire comme :

- « 1. Ensemble des règles à suivre pour parler et écrire correctement une langue.
2. Partie de la linguistique qui regroupe la phonologie, la morphologie et la syntaxe.
3. Livre, traité, manuel de grammaire. » (Robert, 2011)

Selon le dictionnaire didactique des langues :

Sans prétendre à l'exhaustivité, on distingue les acceptions suivantes.

- « 1. Un principe d'organisation propre à une langue intériorisée par les usagers de cette langue. On peut ainsi dire que les locuteurs connaissent la grammaire de leur langue.
2. Une activité pédagogique dont l'objectif vise, à travers l'étude des règles caractéristiques de la langue, l'art de parler et d'écrire correctement. On parle parfois de grammaire d'enseignement.

3. Une théorie sur le fonctionnement interne de la langue : l'objet d'observation est ici constitué en fonction des concepts théoriques adoptés. On parlera par exemple de grammaire générative, de grammaire pédagogique, ou de grammaire spéculative.

4. Les connaissances intériorisées de la langue cible que se construit progressivement la personne qui apprend une langue. Le terme de grammaire interne (on parle quelquefois de grammaire d'apprentissage) évoque des savoirs et des savoir-faire auxquels aucun accès direct n'est possible, et qui sont définis en termes de procédures provisoires ou de règles ponctuelles et transitoires de nature hétérogène. » (Cuq, 2003:117)

Dans le même sillage, plusieurs auteurs ont donné diverses définitions du mot grammaire. Dans le domaine de la didactique, pour J.P. Cuq, la grammaire vient du grec « *gramma* » signifiant un caractère écrit, tel qu'un chiffre ou une lettre. Cette tendance persiste à ce jour, et le mot grammaire est strictement lié à l'aspect écrit de la langue. En parlant notamment de son orthographe, cela conduit certainement à croire que si l'écriture n'avait pas été inventée, la grammaire n'aurait probablement pas existé non plus.

Comme le souligne G. Vigner dans son ouvrage « La grammaire en FLE » : « *La grammaire est en effet plus que jamais présente dans le libellé des programmes de formation, dans les méthodes proposées ; qu'il s'agisse de séries d'exercices, de tableaux grammaticaux, de bilans qui figurent en fin de manuels.* » J.M. Defays et S. Deltour dans leur ouvrage « Français langue étrangère » notent également : « *On a longtemps considéré que la grammaire constituait la source, la finalité et le programme de tout apprentissage des langues maternelles ou étrangères.* » (Cité par Iken, 2017 : 18)

En se référant à ces citations mentionnées précédemment, nous considérons que la grammaire a pour but de préciser les conditions d'utilisation correcte de la langue, que ce soit à l'oral ou à l'écrit. Selon M. Fisher et G. Hacquard : « *La grammaire est le système des formes et de tours dont use celle-ci pour traduire les intentions du sujet parlant.* » (Cité par Kezzouzi et Fari Bouanani, 2017: 36). De ce fait, on peut considérer la grammaire comme une condition nécessaire et suffisante pour maîtriser une langue.

D'autres approches, telles que la grammaire générative de Noam Chomsky, nécessite le concept d'aspects du langage, car les linguistes sont chargés de construire des systèmes d'analyse ou de production utilisés par les locuteurs et les experts en langues. De leur côté, H. Besse et R. Porquier soulignent l'aspect d'ambiguïté que présente le terme « *grammaire* », et en donnent trois définitions :

- « 1. Un certain fonctionnement interne caractéristique d'une langue donnée.
2. L'explication plus ou moins méthodique de ce fonctionnement.
3. La méthode d'explication suivie. » (Cité par Kezzouzi et Fari Bouanani, 2017: 37)

Au vu de ce qui précède, nous pouvons dire que la grammaire en tant que domaine scientifique qui étudie les règles de construction du langage .

2. Approches de l'enseignement de la grammaire en classe de langue

2.1. Grammaire active/ grammaire passive

La grammaire active ou « *grammaire productive* » selon l'appellation de Puren, Bertocchi, Constanzo (1998) est l'ensemble de règles linguistiques que les apprenants acquièrent au niveau de la compétence active, défini comme la capacité des apprenants à réutiliser des éléments de langue ou de culture pour leur propre expression personnelle. La grammaire passive, quant à elle, est également appelée « *grammaire de reconnaissance* » et correspond l'ensemble des règles linguistiques maîtrisées par l'apprenant au niveau de la reconnaissance. (Cité par Bourradou et Hadjadj : 2018: 4)

2.2. Grammaire contextualisée/ grammaire décontextualisée

La grammaire contextualisée est une grammaire enseignée dans le contexte d'une situation de communication, tandis que la grammaire décontextualisée est une grammaire enseignée en dehors de tout contexte ou situation de communication, comme des exercices artificiels constitués de phrases isolées.

2.3. Grammaire déductive/ grammaire inductive

La grammaire déductive fait référence à l'enseignement de la grammaire des règles grammaticales suivies des exemples, contrairement à la grammaire inductive qui consiste à enseigner les règles à partir d'exemples. Par exemple, un enseignant demande aux apprenants de découvrir des règles à partir d'une séquence de phrases. Les exercices appliqués correspondent à la phase déductive de l'apprentissage de la grammaire.

2.4. Grammaire implicite/ grammaire explicite

La grammaire implicite fait référence à l'enseignement de la grammaire dans lequel toute explication des règles est ignorée en classe, ce qui la différencie principalement de la grammaire explicite. Bien que la pratique de l'enseignement implicite ait longtemps été interprétée par les enseignants et les apprenants comme un enseignement non grammatical, J.P. Cuq et I. Gruca préfèrent les grammaires explicites aux grammaires implicites

pour des raisons d'optimisation du temps. Ils se concentrent sur les intentions des apprenants pour les points de langage en mettant l'accent sur l'impact d'acquisition des conceptualisations des apprenants, et combattent les fausses focalisations. (Cité par Bourradou et Hadjadj, 2018: 4)

3. Place de l'enseignement/apprentissage de la grammaire dans certaines méthodes marquantes

3.1. Grammaire dans la méthode traditionnelle

Dans la méthode traditionnelle, également connues sous le nom de méthode grammaire traduction ou classique, dont la plus connue en FLE est celle de Mauger (1953), intitulée « *Cours de langue et de civilisation françaises* », la conception de la langue se limite à l'enseignement explicite de la grammaire. Au début du cours, le professeur énonce et explique les règles grammaticales sur un point donné et les apprenants les appliquent dans des exercices de thèmes et de versions. La traduction est systématiquement utilisée comme un procédé d'enseignement/d'apprentissage linguistique. Les manuels de grammaire traditionnels qui adoptent une approche déductive et analytique se concentrent sur l'analyse grammaticale ou logique. Quant au statut de l'enseignant, il détient le savoir et le transmet de manière verticale.

3.2. Grammaire dans la méthode directe

Cette méthode vise principalement à apprendre aux apprenants à penser directement dans la langue cible et met l'accent sur l'apprentissage du vocabulaire plutôt que sur l'apprentissage de la grammaire. Comme l'indiquent C. Germain et H. Séguin (Cité par Özçelik, 2018: 4) : « *Dès lors, tout recours à la grammaire n'est pas interdit. Ce qui change lorsqu'une règle de grammaire est introduite est plus important que la façon dont elle change. Dans la méthode directe, la pratique orale doit primer sur les règles grammaticales.* ». Pour éviter que les apprenants n'aient recours au dictionnaire, qui est conçu comme l'instrument principal de la démarche analytique, les manuels offrent une grande quantité de mots.

La démarche adoptée en grammaire est inductive et implicite : d'abord l'observation et la répétition fréquente et mécanique des formes grammaticales, ensuite l'assimilation des régularités par des exercices de réflexion grammaticale et puis la comparaison avec la langue maternelle. La traduction, l'utilisation de la langue maternelle et la mémorisation

des règles grammaticales sont découragées, seuls les mots étrangers sont utilisés à l'aide de gestes, d'expressions faciales et d'images. Le professeur qui demeure au centre du réseau de communication en classe anime, parle et mime. « *Aucune règle n'est explicitée par l'enseignant même : c'est l'apprenant qu'il revient de dégager et, au besoin, de formuler les règles à retenir.* » (Germain et Séguin, 1998: 20). La grammaire de référence de la méthode directe est encore une grammaire traditionnelle, de sorte que les manuels sont incapables de fournir les avancées grammaticales et les changements structurels nécessaires à l'activité inductive.

3.3. Grammaire dans la méthode audio-orale

L'oral et les structures grammaticales de la langue courante sont les sujets privilégiés de cette méthode où, selon D. Roulet (cité par Özçelik, 2018: 5), « *la grammaire ne consiste plus, comme dans les grammaires traditionnelles, en un ensemble de règles, mais en une liste de structures.* ». Les structures de la langue se pratiquent dans des exercices structuraux centrés sur la syntaxe, de substitution ou de transformation, suivis des répétitions intensives et de la mémorisation des structures modèles, c'est-à-dire des exercices d'automatisation.

Dans la méthode audio-orale adoptant une démarche d'apprentissage inductive, ce qui est important, c'est « la perception de ressemblances entre divers phénomènes grammaticaux. L'analyse, chère aux tenants de la méthode grammaire-traduction, fait place à l'analogie » On ne donne lieu ni à l'analyse, ni à la réflexion sur la langue à acquérir. Les dialogues sont pédagogisés et enregistrés, et le matériel d'enseignement est construit en fonction d'une analyse contrastive visant à prévenir les interférences linguistiques.

3.4. Grammaire dans la méthode audio-visuelle

Dans les méthodes audio-visuelles comme *Voix et Images de France* (1958), *De Vive Voix* (1964/65 et 1972) et *La France en Directe* (1969), fondées sur la linguistique structurale, on propose à l'apprenant des exercices structuraux sans lui donner aucune description grammaticale. Il s'agit d'un enseignement de la grammaire implicite et inductive « fondée, non pas sur la perception d'une analogie entre des structures grammaticales (comme c'est le cas dans la méthode audio-orale américaine), mais sur l'observation du fonctionnement du discours en situation et sur un réemploi dans d'autres contextes ». La méthode Structuro Globale Audio-Visuelle (SGAV) donne plus d'importance au travail sur la syntaxe par rapport à celui de la morphologie. C'est la grammaire et les structures qui sont l'axe de la

progression et de l'élaboration des méthodes. La notion de structure couvre la totalité de l'activité langagière mais elle « ne porte jamais que sur l'énoncé, c'est pourquoi, cette pratique exclut ce qui relève de l'enchaînement des énoncés et de la grammaire textuelle. » La priorité est accordée à la L2 ainsi qu'à la langue parlée et on abandonne dans ces méthodes, toute idée de progression grammaticale, car ce qui est important, ce n'est pas la maîtrise des formes linguistiques mais, le vouloir et le pouvoir communicatif de l'apprenant. D'après P. Rivenc (Cité par Özçelik, 2012 : 05) « *Jamais on ne s'intéresse à la grammaire pour la grammaire : le seul but de toutes les pratiques grammaticales est de permettre aux apprenants de comprendre et de s'exprimer à leur tour en situation.* »

3.5. Grammaire dans la méthode communicative

Les pratiques diversifiées connues sous les noms de méthode cognitive, de méthode notionnelle-fonctionnelle et de méthode communicative se regroupent sous la dénomination générale de « *méthode communicative* » qui met en avant la différence entre la compétence linguistique et la compétence de communication, comprenant des composantes discursive, linguistique, référentielle et socio-culturelle. Parmi celles-ci, la composante linguistique correspond à la connaissance des modèles phonétiques, lexicaux, grammaticaux et textuels du système de la langue. Les activités grammaticales englobées faisant partie des activités d'appropriation se caractérisent par la diversité. On propose à l'apprenant des exercices grammaticaux de plusieurs types, tels que des exercices structuraux de type pragmatiques, syntaxiques, notionnels, qui sont tous au service de la communication. L'approche communicative fonctionnelle ne cherche pas à faire progresser le lexique ni les structures grammaticales. On envisage une progression plutôt dans les tâches à accomplir que dans les difficultés linguistiques. Dans chaque unité d'*Archipel* (1982/1983) et de *Cartes sur table 2* (1983), qui sont des exemples de manuels de ces méthodes, se trouvent les éléments de description grammaticale nécessaires à la pratique linguistique sollicitée dans les activités de production communicative. Les exercices grammaticaux sont rejetés en fin de manuel, sous forme d'autocorrections souvent autocorrectives et destinés à une pratique en auto-apprentissage, en fonction des besoins de chaque apprenant, qui peut recourir à la LM selon l'objectif travaillé. L'apprentissage de la grammaire se fait toujours en fonction d'une tâche à accomplir. Comme le soulignent C. Puren, F. Bertocchini et C. Costanzo, « *l'approche communicative implique un haut degré de tolérance pour les erreurs grammaticales qui ne gênent pas la compréhension du message.* » (1998 :145).

3.6. Grammaire dans la perspective actionnelle

Telle que définie par le Cadre européen commun de référence (CECR), la grammaire de la langue présente un ensemble de principes qui régissent la combinaison d'éléments dans une chaîne sémantique marquée et définie (les phrases) (2001: 89). Comme le souligne F. Bérard : « *Le CECR établit une continuité avec la méthodologie communicative et fonctionnelle dans la mesure où la dimension authentique des discours est mise en avant, mais également l'idée des tâches à accomplir dans l'utilisation ou dans l'apprentissage de la langue.* » (Cité par Özçelik, 2012).

La compétence linguistique, qui est l'une des trois composantes de la compétence communicative (les deux autres sont : sociolinguistique et pragmatique) se définit, dans le CECR, comme « *la connaissance des ressources formelles à partir desquelles des messages corrects et significatifs peuvent être élaborés et formulés et la capacité à les utiliser.* » (Cité par Özçelik, 2012).

Les compétences lexicales, grammaticales, sémantiques, phonologiques et orthographiques sont considérées comme des paramètres et des catégories utiles pour décrire le contenu linguistique. La compétence grammaticale est la capacité de comprendre et d'exprimer le sens en formant et en reconnaissant des phrases bien formées selon les principes grammaticaux de la langue, plutôt qu'en mémorisant et en reproduisant des formules toutes faites.

Selon la perspective dite actionnelle, adoptée par le CECR, puisque les langues sont basées sur une organisation de la forme et celle du sens (la double articulation du langage) et que ces deux aspects coïncident arbitrairement, les apprenants en langues doivent maîtriser les deux en suivant le chemin du sens à la forme. La gestion du processus d'apprentissage requiert la sélection, l'organisation, la progression et la pratique des données nouvelles, en allant du simple au complexe. En outre, la productivité communicative des catégories grammaticales, les données contrastives, le discours authentique oral comme écrit ainsi que l'ordre naturel de l'acquisition de la langue maternelle par l'enfant doivent être pris en compte lors de l'organisation et de la planification de la progression de la grammaire.

Selon cette perspective, l'apprenant peut développer sa compétence grammaticale :

- a) Inductivement par exposition à de nouvelles données grammaticales trouvées dans des documents réels.
- b) De manière inductive en introduisant de nouveaux éléments grammaticaux, des catégories, des structures, des règles, etc. dans des textes spécialement construites pour exprimer la forme, la fonction ou le sens.

c) Comme dans le cas b. mais aussi en fournissant d'explications et des exercices formels.

Les apprenants acquièrent le vocabulaire, la grammaire et le sens pragmatique dans une langue étrangère et sont capables de les mettre en évidence selon certains principes tels que « *la traduction de langue native ou en langue native, la définition ou l'explication en L2 ou l'utilisation en contexte.* » (CECR, 2001:117)

4. Le rôle la grammaire dans l'apprentissage d'une langue étrangère

Pour maîtriser une langue étrangère, il est nécessaire d'apprendre ses règles grammaticales. En fait, la grammaire est considérée comme une base essentielle pour maîtriser les quatre compétences principales : la compréhension orale, la compréhension écrite, la production orale et la production écrite.

Dans son ouvrage intitulé « *La place de la grammaire dans l'enseignement du français langue étrangère* », J.C Beacco explique que : « *il faut faire de la grammaire afin de connaître une langue car, l'apprenant doit mettre en place des dispositifs d'information métalinguistique qui lui permettent de s'approprier les régularités de la langue cible et acquérir une meilleure compétence* ». (Cité par Tahani, 2022: 19)

Il est donc important de maîtriser l'utilisation des règles grammaticales pour établir une communication efficace et exprimer verbalement ses pensées, car la communication orale passe aussi par la compréhension de ce que l'interlocuteur dit. Pour de nombreux apprenants, la connaissance des règles grammaticales est même indispensable, car elle leur donne confiance pour exprimer ce qu'ils veulent dire.

Ulf Teleman, professeur de linguistique stipule que la place et la valeur de la grammaire dans l'apprentissage des langues étrangères ont été débattues à plusieurs reprises au cours des siècles. Selon Teleman, les apprenants doivent non seulement connaître la grammaire, mais aussi être capables de faire des comparaisons grammaticales entre la langue cible et leur langue maternelle, ce qui est un atout important dans l'apprentissage des langues étrangères.

L. Cohen a étudié les attitudes des enseignants envers l'enseignement de la grammaire et a constaté que les enseignants de langues modernes évitaient d'enseigner la grammaire dans les classes de langues étrangères. L. Cohen a également observé que les enseignants es-

saient d'éviter d'inclure la grammaire dans leurs cours, de peur que les apprenants abandonnent les cours de langue.

5. Système grammatical

En se basant sur les définitions de grammaire, nous pouvons dire qu'elles sont similaires. La grammaire peut être considérée comme un ensemble de règles et être divisée en morphologie et syntaxe. La morphologie examine la structure des mots, découvre les règles et les modèles qui les forment. Elle comprend aussi le nombre, les cas des noms, la formation d'adjectifs et d'adverbes, la formation de catégories verbales, etc. La syntaxe a pour objectif l'étude de la structure des phrases, des relations entre les mots, des types de structures syntaxiques et des modèles. Il est important de souligner que la morphologie et la syntaxe sont des domaines relativement interdépendants, et il n'y a pas de frontière claire entre eux. Les propriétés morphologiques se manifestent dans les relations syntaxiques, et inversement, les relations syntaxiques déterminent les aspects morphologiques des mots.

6. Attitudes des apprenants à l'égard de la grammaire

La principale préoccupation des enseignants de FLE est de favoriser un meilleur apprentissage des langues étrangères et d'utiliser des méthodes pédagogiques adaptées aux capacités des apprenants. Ainsi, nous accordons une attention particulière à l'intérêt de l'apprenant à construire des connaissances grammaticales. Par conséquent, nous cherchons à identifier les principaux facteurs qui influencent l'attitude de l'apprenant vis-à-vis de l'apprentissage de la grammaire en FLE.

En ce sens, il est très important de comprendre comment les apprenants se positionnent par rapport à l'apprentissage des langues afin de mieux s'adapter aux besoins de leur groupe-classe.

• Facteurs culturels

La grammaire est considérée, selon G. Vigner, comme « *un objet culturel plus que scientifique.* » (Cité par Saouli, 2011: 31). En ce sens, G. Vigner met l'accent sur la diversité des attitudes des apprenants dans le monde et dans le temps.

Il faut également tenir compte du profil de l'apprenant. En fait, c'est le milieu scolaire qui précise cette attitude. Par ailleurs, d'autres groupes dont les traditions académiques et culturelles accordent peu de place aux considérations métalinguistiques privilégient les ensei-

gnements grammaticaux implicites qui ne permettent aux élèves que d'intérioriser un ensemble de règles.

- **Facteurs d'âge**

L'âge de l'apprenant est un autre facteur important dans l'enseignement du français, ce qui permet de distinguer plusieurs catégories d'apprenants en fonction de leur développement intellectuel. La capacité d'analyse et de réflexion dépend aussi de cette variable. En ce sens, le besoin d'explication grammaticale dépend également.

- **Facteurs cognitifs**

Les facteurs cognitifs participent également au développement des attitudes des apprenants vis-à-vis des concepts grammaticaux. A cet égard, nous distinguons deux types d'apprenants. Le premier est plus observateur et a une meilleure mémoire, tandis que le second se limite uniquement à des exercices analysés en cours de langue pour mémoriser un certain nombre de mots.

7. Atouts de la gamification dans l'enseignement de la grammaire

La gamification appliquée à l'enseignement de la grammaire offre de nombreux avantages significatifs :

- La gamification rend l'apprentissage de la grammaire plus stimulant et divertissant. Les éléments de jeu tels que les défis, les récompenses et les niveaux à atteindre incitent les apprenants à s'investir davantage et à rester motivés.
- En transformant la grammaire en jeu, la gamification suscite l'intérêt des apprenants et les motive à participer. Cela les incite à consacrer plus de temps et d'efforts à leur apprentissage.
- L'incorporation des plateformes en ligne, des applications et des outils éducatifs a pour but de mettre en œuvre la gamification de la grammaire, en offrant des activités interactives, des quiz et des exercices de grammaire sous forme de jeux afin de favoriser l'apprentissage actif et de renforcer les compétences grammaticales chez les apprenants de manière amusante.
- L'application de la gamification à l'apprentissage de la grammaire en FLE peut être une excellente technique pour accélérer le processus d'apprentissage et de pratiquer les règles grammaticales de manière mémorable.

En résumé, la grammaire joue un rôle fondamental dans l'enseignement et l'apprentissage d'une langue étrangère. Bien qu'il existe différentes approches pour enseigner la grammaire, l'objectif principal est d'aider les apprenants à acquérir une maîtrise des règles essentielles de la construction des phrases. La compréhension et l'application correcte de la grammaire permettent aux apprenants de communiquer efficacement et d'exprimer leurs idées avec précision. Quelle que soit la méthode choisie, il est crucial de fournir aux apprenants les outils et les ressources nécessaires pour développer leur compétence grammaticale. Avec une solide base grammaticale acquise grâce à la gamification, les apprenants seront en mesure de progresser dans leur maîtrise de la langue étrangère et de s'engager dans des interactions linguistiques plus complexes.

CHAPITRE 3

Le déroulement de l'expérimentation

Dans le présent chapitre, nous aborderons l'aspect pratique de notre recherche en mettant en place une expérimentation visant à évaluer l'efficacité de l'intégration de la gamification dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire, nous commencerons par les objectifs assignés, ensuite nous décrirons en détail la méthodologie de notre recherche, y compris le cadre spatio-temporel, la sélection des participants, le déroulement de chaque séance ainsi que la justification de la création du jeu « quiz ». Enfin, nous présenterons les résultats de notre expérimentation et les analyses qui en découlent, fournissant ainsi des informations essentielles pour évaluer l'effet de l'utilisation de la gamification dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire sur la progression de la compétence grammaticale chez les élèves ainsi que sur leur attitude, leur motivation et leur engagement.

1. Présentation de l'expérimentation

1.1. Objectifs

- Familiariser les élèves avec les activités grammaticales gamifiées.
- Observer le comportement des élèves vis-à-vis de cette nouvelle approche.
- Analyser les effets du jeu numérique (application de quiz proposée) sur l'enseignement/apprentissage de la grammaire.
- Comparer les acquis des élèves avant et après l'expérimentation.
- Évaluer la progression des compétences grammaticales chez les élèves.

1.2. Cadre spatio-temporel

L'expérimentation s'est déroulée au sein du CEM d'Echahid Rouissi Belgacem, situé dans la commune de Guemar, Wilaya d'El-oued. Ce collège est remarquable par sa salle informatique bien équipée, comprenant 13 ordinateurs de haute qualité. De plus, nous avons bénéficié d'une précieuse coopération de la part de l'équipe administrative, en particulier du directeur, de l'enseignante de français et des apprenants de l'école.

L'expérimentation a commencé par la réalisation d'un test diagnostique le dimanche 12 mars 2023 dans la salle 10 du collège. Les élèves ont été invités à passer ce test pendant 30 minutes afin d'évaluer leur niveau de compétence grammaticale. Le dimanche suivant, le 19 mars 2023, de 10h à 11h, nous avons dispensé un cours ordinaire au groupe témoin dans la même salle. Le jour suivant, de 8h à 9h, nous avons réservé la salle d'informatique pour présenter notre séance expérimentale. Par la suite, les apprenants ont réalisé un post-test le 17 avril 2023. Le groupe expérimental a passé le test de 7h à 7h45 et le groupe témoin de 9h15 à 10h, pour une durée de 45 minutes.

1.3. Public ciblé

Pour mener notre expérience de manière efficace, nous avons sélectionné la classe de 2AM du CEM Echahid Rouissi Belgacem comme échantillon d'étude. Les apprenants de cette classe ont un âge compris entre 12 et 14 ans. Nous avons divisé la classe en deux groupes distincts : un groupe témoin et un groupe expérimental. Chaque groupe est composé de 14 apprenants, ce qui représente un total de 28 participants.

1.4. Approche méthodologique de l'expérimentation

Pour confirmer nos hypothèses établies au début de la présente recherche et parvenir à un résultat optimal, nous avons choisi des méthodes appropriées pour faciliter le déroulement de notre recherche, notamment pour notre partie pratique. Ces méthodes ont été sélectionnées en fonction de la nature de notre sujet. Ainsi, nous avons opté pour les méthodes suivantes : la méthode analytique pour analyser les données collectées à différentes étapes de notre expérimentation, la méthode comparative pour établir des comparaisons entre les résultats obtenus lors des tests (pré-test, post-test), et enfin l'interprétation des résultats et la présentation des commentaires.

2. Conditions du déroulement de l'expérimentation

2.1. Pré-test

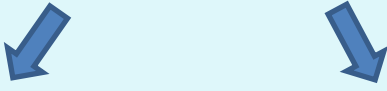
Avant de commencer notre expérimentation, nous avons demandé aux élèves de la classe 2AM4 de passer un test diagnostique d'une durée de 30 minutes. Ce test avait pour objectif d'évaluer leur niveau de maîtrise des règles grammaticales acquises. Il était composé de trois activités que nous avons élaborées par nous-mêmes. (voir annexe 2)

2.2. Déroulement de l'apprentissage

➤ Le groupe témoin

Niveau: 2 AM	Etablissement: Echa-hid Rouissi Belgacem	Année scolaire 2022/2023
<p><u>Séquence7: Comprendre et produire le récit d'un lieu de légende</u></p> <p><u>Intitulée: Faits et lieux inoubliables!</u></p> <p>Utiliser les indicateurs de lieu</p>		<p>Objectifs d'enseignement-apprentissage :</p> <p>L'élève sera capable:</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'identifier les indicateurs de lieu - d'employer les indicateurs de lieu pour situer un lieu.
<p>Domaine d'activité :</p> <p>Grammaire</p>	<p>Support:Extrait de la légende Touareg</p>	<p>Durée : 60 mn</p>

Etapas	Consignes du professeur	Taches de l'élève
Eveil de l'intérêt	Qu'expriment les mots et expressions suivants : Un jour, dans cette ville, hier, devant l'école.	Les indicateurs de lieu et de temps
Observation	<p>Lecture magistrale du support :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Que représente cet énoncé ? 2- Quel est la source de cet énoncé ? 3- Où se trouvaient les deux oasis ? 	<ol style="list-style-type: none"> 1- Une légende 2- Extrait de la légende des Touareg. 3- Dans le Sahara.
Phase d'analyse	<p>Observe les mots soulignés.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Quelle est leur nature grammaticale ? 2- Par quoi sont-ils introduits ? 3- Quel est leur rôle dans l'histoire ? 4- Quelle est donc leur fonction dans la phrase ? 5- Qu'appelle-t-on donc ces groupes nominaux ? 	<ol style="list-style-type: none"> 1- Ce sont des groupes nominaux 2- Ils sont introduits par une préposition. 3- Ils permettent de situer/ d'indiquer le lieu de l'événement. 4- Ce sont des compléments de lieu/ ccl 5- On les appelle des indicateurs de lieu.

<p>Structuration</p>	<p>Les indicateurs de lieu précisent un endroit/un lieu. Ils répondent à la question</p> <p>Où? A quel endroit ?</p> <p style="text-align: center;">L'indicateur de lieu</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Une préposition + Un groupe nominal</p> <p>À, de, dans, devant, nom, adjectif..</p> <p>sous, sur, par, chez</p>	
<p>Application</p>	<p>Activité 01: souligne les prépositions de lieu.</p> <p>a) Autrefois, le géant vivait dans une petite oasis.</p> <p>b) Les dromadaires se reposaient sur le sable.</p> <p>c) Au fond, derrière la cloison vitrée, se trouvait une cuisine noire.</p> <p>d) La sorcière vivait loin de la ville.</p> <p>e) Le lion attrapait le rat entre ses griffes.</p> <p>Activité 02:</p> <p>Complète avec: sur, au-dessous, Au-dessus, Au bord</p> <p>.....de la rivière vivait un grand sorcier qui tous les citoyens avaient peur de lui, le roi décidait de tuer le sorcier. Un jour le roi se réunissait secrètement avec les soldats dans une cavedu château pour mettre un plan.</p>	<p>Activité 01:</p> <p>a) Autrefois, le géant vivait dans une petite oasis.</p> <p>b) Les dromadaires se reposaient sur le sable.</p> <p>c) Au fond, derrière la cloison vitrée, se trouvait une cuisine noire.</p> <p>d) La sorcière vivait loin de la ville.</p> <p>e) Le lion attrapait le rat entre ses griffes.</p> <p>Activité 02:</p> <p>Au bord de la rivière vivait un grand sorcier qui tous les citoyens avaient peur de lui, le roi décidait de tuer le sor-</p>

	<p>....., d'une grande montagne les soldats regardaient le sorcier qui se tenait derrière la fenêtre. Un soldat tirait son épéele sorcier, mais le sorcier se transformait en petite souris.</p> <p><u>Activité 03 :</u></p> <p>Complète les phrases suivantes avec les prépositions de lieu appropriées.</p> <p>1- Le corbeau est.....l'arbre. 2- Baddûr se cacha de nouveauroseaux. 3- Le lapin repose.....l'arbre. 4- La grand-mère de petit chaperon rouge vivait.....la forêt. 5- Cendrillon dormait.....la cheminé.</p>	<p>cier.</p> <p>Un jour le roi se réunissait secrètement avec les soldats dans une cave au-dessous du château pour mettre un plan.</p> <p>Au-dessus, d'une grande montagne les soldats regardaient le sorcier qui se tenait derrière la fenêtre. Un soldat tirait son épée sur le sorcier, mais le sorcier se transformait en petite souris.</p> <p><u>Activité 03 :</u></p> <p>1- Le corbeau est sur l'arbre. 2- Baddûr se cacha de nouveau au milieu des roseaux. 3- Le lapin repose sous l'arbre. 4- La grand-mère de petit chaperon rouge vivait dans la forêt. 5- Cendrillon dormait près de La cheminé.</p>
--	--	--

Tableau n°02 : La fiche pédagogique du groupe témoin

Sur la base de la fiche ci-dessus que nous avons soigneusement et méticuleusement préparée, nous avons dispensé une séance ordinaire au groupe témoin. Cette séance s'est dérou-

lée dans une salle de classe ordinaire et s'est réalisée à l'aide du matériel pédagogique disponible suivant : une fiche pédagogique, un tableau blanc, un texte support (voir annexe 3) et le cahier de l'apprenant. Dans le but d'atteindre notre objectif, nous avons opté la séance de grammaire sur « les indicateurs de lieu » dans la séquence 06 intitulée « comprendre et produire le récit d'un personnage légendaire », conformément au programme de l'éducation nationale algérienne.

Dans cette séance, nous avons suivi les différentes étapes de la leçon de grammaire. Nous avons commencé par la première étape, l'éveil de l'intérêt, afin de mobiliser les connaissances antérieures des élèves et de les mettre en situation d'apprentissage. Ensuite, dans la deuxième phase d'observation, après avoir suscité l'intérêt des apprenants, nous avons distribué le texte de support aux élèves et leur avons demandé de le lire et d'identifier les éléments paratextuels.

À la troisième phase, nous avons étudié le texte de support afin de déduire la règle grammaticale. Pour cela, l'enseignante a posé quelques questions pour permettre aux élèves de déterminer la règle. La quatrième étape a consisté à construire la règle, et enfin, dans la dernière étape, les élèves ont appliqué tout ce qu'ils ont étudié pendant le cours.



Figure n°01 : Les photos prises lors de la présentation de la séance ordinaire

➤ Le groupe expérimental**➤ Justification de la création du jeu « quiz » pour l'enseignement de la grammaire**

Dans le but de répondre à notre problématique, qui porte sur l'impact de la gamification sur l'enseignement/apprentissage de la grammaire, nous avons entrepris des recherches sur les différents types de jeux utilisés dans l'enseignement/apprentissage. Après avoir examiné différentes options, nous avons discuté avec un concepteur afin de concevoir une application de type « quiz », qui correspondait à nos besoins spécifiques. Cette application a été conçue pour fonctionner hors ligne, sans nécessiter une connexion à Internet. Notre inspiration est venue de l'application Duolingo, qui est largement utilisée et appréciée dans le domaine de l'apprentissage des langues. Plusieurs raisons ont motivé notre choix de créer cette application :

- Motivation des élèves : nous avons estimé que l'utilisation de l'ordinateur comme support d'apprentissage pourrait être une source de motivation pour les élèves. Les jeux et les applications interactives suscitent souvent l'intérêt des apprenants et les encouragent à s'engager activement dans le processus d'apprentissage.
 - Adaptation à notre problématique : en recherchant des jeux vidéo ou des applications existants, nous avons constaté que la plupart ne correspondaient pas directement à notre problématique spécifique. Nous avons donc jugé nécessaire de créer une application sur mesure qui mettrait l'accent sur l'apprentissage de la grammaire et les indicateurs de lieu.
 - Accessibilité et coût : les jeux vidéo commerciaux ou les applications payantes étaient souvent coûteux et n'étaient pas toujours disponibles dans notre pays. De plus, les applications gratuites nécessitaient souvent une connexion Internet, ce qui pouvait poser des problèmes dans notre contexte éducatif. En créant notre propre application, nous avons pu garantir son accessibilité et sa disponibilité pour tous les élèves de notre classe.
- Consulter le lien du jeu suivant :

https://mega.nz/folder/9EQ2CALs#wi_F8cQsJ1vmKbK6WBJ7Q

➤ Difficultés rencontrées lors de la création de l'application

- La phase de conception de l'application est très chronophage.
- Il est difficile de trouver un expert en programmation électronique dans notre région pour concevoir une application dans un délai restreint.

➤ Caractéristiques et fonctionnalités du « quiz »

Le jeu que nous avons développé est un « quiz » qui vise à atteindre notre objectif pédagogique spécifique de la séance de grammaire « d'identifier et d'employer les indicateurs de

lieu ». Le jeu a été conçu de manière à être facilement manipulable par les joueurs/apprenants. Dans un premier temps, les joueurs/apprenants font le premier contact avec la phase de guide où ils trouvent le texte-support, puis la règle qui les met face aux tâches suivantes à accomplir. Le jeu propose également des niveaux progressifs en fonction des difficultés croissantes, offrant ainsi un défi adapté à chaque joueur.

À chaque niveau, les joueurs/apprenants sont confrontés à des questions auxquelles ils doivent répondre. Chaque réponse correcte est récompensée par l'attribution d'une étoile, symbolisant le succès de la réponse. En revanche, si la réponse donnée est incorrecte, le point attribué est automatiquement annulé. Une fois que les joueurs/apprenants ont accompli les tâches et validé leurs scores, une représentation visuelle sous la forme de médailles (or, argent, bronze) s'affiche à l'écran. Cela permet de reconnaître les performances des joueurs et de leur fournir une rétroaction visuelle sur leurs résultats.

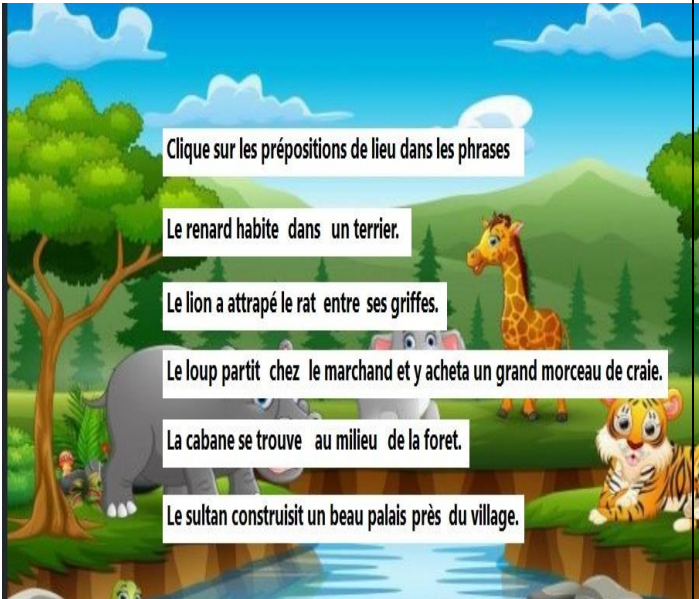

En résumé, notre jeu de type « quiz » est un outil qui engage les joueurs/apprenants dans des activités liées à l'identification et à l'utilisation des indicateurs de lieu en grammaire. Il propose des niveaux progressifs, des récompenses pour les réponses correctes et une représentation visuelle des performances. (voir annexe 4)

➤ Déroulement de la séance expérimentale

Niveau :2 am	Etablissement : RUISSI Belgacem	Année scolaire : 2022/2023
<u>Séquence 7: Comprendre et produire le récit d'un lieu de légende</u> <u>Intitulée : Faits et lieux inoubliables!</u> Utiliser les indicateurs de lieu		Objectifs d'enseignement-apprentissage : L'élève sera capable : - d'identifier les indicateurs de lieu - d'employer les indicateurs de lieu pour situer un lieu.
Domaine d'activité : Grammaire	Support: Extrait de la légende Touareg/ livre scolaire du 2AM	Durée : 60 mn

Etapas	Consignes du professeur	Taches de l'élève
<p>Eveil de l'intérêt</p>	<p>Qu'expriment les mots et expressions suivants : Un jour, dans cette ville, hier, devant l'école.</p>	<p>Des prépositions qui indiquent le temps et le lieu.</p>
<p>Observation</p>	<div data-bbox="454 712 1142 1339" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; background-color: #fff9e6;"> <p>Quelque part dans le Sahara, il y avait deux oasis pas trop distantes. La première abritait une tribu de bédouins souriants qui faisaient la fête tous les soirs. Dans l'oasis voisine, vivaient les bédouins mélancoliques et tristes. Les bédouins souriants disposaient d'une source abondante mais les bédouins mélancoliques n'avaient pas de source dans leur oasis. Baddûr résolut un jour de faire changer cette situation. Il regagna l'oasis voisine et se cacha de nouveau au milieu des roseaux.</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">Légende des Touareg</p> </div> <p>Lecture magistrale du support :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Que représente cet énoncé ? 2- Quel est la source de cet énoncé ? 3- Où se trouvaient les deux oasis ? 	<ol style="list-style-type: none"> 1- Une légende 2- Extrait de Légende des Touareg. 3- Dans le Sahara.

<p>Phase d'analyse</p>	<p>Observe les mots en gras.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Quelle est leur nature grammaticale ? 2- Par quoi sont-ils introduits ? 3- Quel est leur rôle dans l'histoire ? 4- Quelle est donc leur fonction dans la phrase ? <ul style="list-style-type: none"> - Qu'appelle-t-on donc ces groupes nominaux ? 	<ol style="list-style-type: none"> 1- Ce sont des groupes nominaux 2- Ils sont introduits par une préposition. 3- Ils permettent de situer/ d'indiquer le lieu de l'événement. 4- Ce sont des compléments de lieu/ ccl <p>On les appelle des indicateurs de lieu</p>
<p>Structuration</p>	<p>Exemples :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Salma se reposait dans le jardin. 2- Les tentes étaient dressées à côté d'une oasis. 3- La colombe s'est posée sur un rocher. 4- Sami partit chez ses voisins. <p>vous avez compris ? vas y au premier niveau →</p>	

<p>Application</p>	<p>Niveau 1</p> 	<p>Niveau 1 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- dans 2- entre 3- chez 4- au milieu de 5- près du
	<p>Niveau 2</p> 	<p>Niveau 2 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- Première image 2- Deuxième image 3- Deuxième image 4- Première image

	Niveau 3	Niveau 3
		<p>1-derrière 2-sous 3-dans 4-entre 5-à côté de</p>

Tableau n°03 : La fiche pédagogique du groupe expérimental

Dans la salle d'informatique, nous avons mené notre expérience en utilisant les ordinateurs et le vidéoprojecteur, en suivant les mêmes étapes que lors de la séance ordinaire de grammaire, mais avec l'utilisation de notre application « quiz ». Chaque élève prenait place devant un écran d'ordinateur.

Dans un premier temps, nous avons expliqué les principes de notre application, notamment la manière d'ouvrir l'application, les différents niveaux disponibles et la manière dont les résultats sont affichés. Nous avons projeté l'application sur le tableau. À partir de l'étape du guide, les élèves ont été invités à lire le texte présenté sur l'application et à répondre aux questions posées par l'enseignante concernant le texte support, afin d'accéder à la règle grammaticale. Dans la phase suivante, nous avons procédé à la construction de la règle générale sur « les indicateurs de lieu ». Les élèves ont trouvé la règle dans l'application.

Après avoir expliqué la règle des « indicateurs de lieu » aux élèves, ces derniers ont commencé à jouer en répondant aux questions de chaque niveau sur l'ordinateur, en appliquant ce qu'ils avaient étudié pendant le cours. Pendant ce temps, nous nous sommes déplacés dans la classe pour vérifier si les règles du jeu étaient respectées et répondre aux questions

des élèves. Une fois tous les niveaux terminés, les élèves ont obtenu des scores en fonction du nombre de points qu'ils ont obtenus. Si un élève répond correctement à tous les niveaux, il gagne la médaille d'or. S'il commet 2 ou 3 erreurs, il remporte la médaille d'argent. Et s'il commet plus de trois erreurs, il remporte la médaille de bronze.



Figure n°02 : Les photos prises lors de la présentation de la séance expérimentale

2.3. Post-test

À la fin de notre expérimentation, nous avons réalisé une évaluation formative auprès des apprenants des deux groupes correspondant à un post-test. L'objectif de cette évaluation était de mesurer l'efficacité de la méthode expérimentale en évaluant les changements au niveau des connaissances et des compétences, plus précisément en ce qui concerne la compétence grammaticale. Il était essentiel de faire le point sur les compétences acquises à l'issue du processus d'expérimentation. Cette évaluation nous offre l'opportunité de confronter les résultats obtenus avec ceux du pré-test afin de déterminer dans quelle mesure notre expérimentation a contribué à l'amélioration de la compétence grammaticale chez les apprenants. (voir annexe 5)

3. Analyse des résultats

➤ Pré-test

Groupe témoin	Pré-test	Groupe expérimental	Pré-test
B.A	4	B.H	9
B.A	10	B.F	4,5
B.A	10	D.A	8
B.F	7	D.M	5,5
B.M	5	O.S	6
B.T	9,5	G.A	6
CH.A	7,5	G.S	6
G.I	8	KH.I	7
KH.S	8,5	L.A	6
L.B	6	M.H	10
L.Z	8	M.Z	5
M.I	6	T.A	10
R.M	6	T.CH	7
S.S	4,5	T.L	8

Tableau n°04 : Les résultats du pré-test

En analysant les résultats mentionnés ci-dessus, nous constatons une variation significative des performances des élèves dans notre expérimentation. Voici un résumé des résultats :

- 11 élèves ont obtenu de bonnes notes, comprises entre 8 et 10.
- 11 élèves ont obtenu des notes assez bien, comprises entre 6 et 7.
- 3 élèves ont obtenu une note moyenne de 5.
- 3 élèves ont obtenu de mauvaises notes, comprises entre 4 et 5.

Cela souligne la diversité des compétences et des compréhensions au sein du groupe d'élèves. Il est encourageant de constater que certains élèves ont obtenu de bonnes notes, ce qui témoigne de leur engagement et de leur maîtrise des matières évaluées. Cependant, il

est également préoccupant de constater que certains élèves ont obtenu des notes plus faibles. En analysant leurs réponses, nous avons identifié les points suivants :

- Un manque de maîtrise de la conjugaison, ce qui peut affecter la précision de leurs constructions verbales.
- Une faiblesse dans la reconnaissance et la compréhension des différentes parties du discours, tels que les noms, les adjectifs, les prépositions et les verbes.
- Un manque d'application appropriée des règles grammaticales.

Ces observations soulignent la nécessité d'accorder une attention particulière à ces aspects lors de nos futures séances de grammaire. Nous devons concevoir des activités spécifiques qui permettent aux élèves de pratiquer la conjugaison, d'identifier et de comprendre les différentes parties du discours, ainsi que de mettre en pratique les règles grammaticales. En ciblant ces domaines d'amélioration, nous espérons aider les élèves à renforcer leurs compétences grammaticales et à progresser dans leur apprentissage de la langue. (trois photocopies contenant les réponses des participants sont consultables en annexe 6)

• Séance ordinaire

Activités	Réponses correctes GT	Réponses fausses GT	Taux de réussite GT	Taux d'échec GT
Activité 1	38	32	54.28%	45.71%
Activité 2	22	34	39.28%	62.50%
Activité 3	20	50	28.75%	71.42%

Tableau n°05 : Les résultats des activités de la séance ordinaire

À la lumière de ce tableau, nous constatons que le pourcentage de réponses dans la première activité a convergé, avec un pourcentage de réponses correctes de 54,28% et un pourcentage de réponses incorrectes de 45,71%. Ces résultats indiquent que certains apprenants ont réussi à identifier correctement les prépositions de lieu, ce qui suggère une compréhension partielle des concepts fondamentaux liés aux indicateurs de lieu. Cependant, Le pourcentage élevé de réponses incorrectes met également en évidence les difficultés de certains apprenants à appliquer ces connaissances.

Dans la deuxième activité, les résultats révèlent que 62,50% des réponses étaient incorrectes, tandis que seulement 39,28% des réponses étaient correctes. Ces résultats mettent en évidence des difficultés significatives rencontrées par les apprenants dans l'application des indicateurs de lieu pour compléter les phrases. La majorité des réponses incorrectes indique une compréhension limitée des concepts spatiaux et des difficultés à utiliser les prépositions de lieu de manière appropriée.

Dans la troisième activité, les résultats indiquent que 71,42% des réponses fournies par les apprenants étaient incorrectes, tandis que seulement 28,75% étaient correctes. Ces résultats soulignent les difficultés significatives rencontrées par les apprenants lorsqu'ils doivent remplir les phrases avec les indicateurs de lieu appropriés. La fréquence élevée des réponses incorrectes reflète une compréhension limitée des indicateurs de lieu et des difficultés à les appliquer de manière adéquate. Les apprenants ont rencontré des obstacles dans l'identification des prépositions de lieu appropriées et dans leur utilisation cohérente avec le contexte des phrases.

• Séance expérimentale

Activités	Réponses correctes GE	Réponses fausses GE	Taux de réussite GE	Taux d'échec GE
Activité 1	63	7	90%	10%
Activité 2	52	4	92.85%	7.14%
Activité 3	62	8	88.57%	11.42%

Tableau n°06 : Les résultats des activités de la séance expérimentale

Après avoir analysé les réponses liées à la première activité, nous constatons un taux élevé de réussite de 90%. Cela démontre que la question était facile et accessible à tous les élèves, et qu'ils étaient capables d'identifier et de souligner correctement les prépositions de lieu dans les phrases données. Ces résultats mettent en évidence leur capacité à reconnaître et à comprendre les indicateurs de lieu.

Dans la deuxième activité, nous avons constaté un taux élevé de réponses correctes, atteignant 92,85%. Cela témoigne de la bonne compréhension de l'activité par les apprenants et de leur capacité à saisir les consignes. Cette performance remarquable démontre leur maîtrise des concepts spatiaux et leur aptitude à appliquer leurs connaissances de manière adé-

quate. L'utilisation du jeu a clairement stimulé l'engagement et la motivation des apprenants, ce qui s'est traduit par des résultats positifs.

Dans la dernière activité, nous avons observé un taux élevé de bonnes réponses, atteignant 88.57%. Cela indique que les apprenants ont réussi à appliquer efficacement leurs connaissances pour compléter les phrases de manière correcte. Ils ont démontré une bonne compréhension des règles liées aux indicateurs de lieu et ont réussi à les mettre en pratique de manière appropriée dans le contexte donné. Cette performance remarquable témoigne de leur maîtrise des concepts de lieu et de leur capacité à appliquer les règles grammaticales de manière appropriée. Ils ont pu choisir les prépositions de lieu adaptées à chaque phrase et les intégrer de manière cohérente, ce qui témoigne de leur compréhension profonde de ces concepts grammaticaux.

En résumé, les résultats des trois activités démontrent les avantages significatifs de l'intégration de la gamification dans l'apprentissage de la grammaire. L'approche ludique a suscité l'intérêt et la motivation des apprenants, ce qui s'est traduit par une meilleure application de leurs connaissances grammaticales. Les apprenants ont démontré une compréhension approfondie des indicateurs de lieu et ont réussi à les utiliser de manière précise et appropriée. Ces résultats confirment l'efficacité des activités gamifiées en tant qu'outil pédagogique pour renforcer les compétences grammaticales. L'interaction et le caractère ludique du jeu ont favorisé l'engagement des apprenants, stimulant ainsi leur apprentissage et leur progression. La réussite observée témoigne de leur capacité à assimiler les règles grammaticales et à les appliquer dans des contextes variés.

•Grille d'observation

Afin de recueillir des informations sur les comportements des élèves lors de notre expérimentation, nous avons élaboré une grille d'observation spécifique sur lesquelles nous avons essayé d'enregistrer les éléments clés tels que le niveau d'engagement des élèves, leur motivation, leur participation active, leurs interactions avec le contenu grammatical, ainsi que leur réaction générale à l'approche pédagogique utilisée pendant la progression des cours dans les deux groupes témoin (sans intégration de la gamification) et expérimental (avec intégration de la gamification).

Critères		Groupe témoin	Groupe expérimental
Participation active	élevée		√
	modérée		
	faible	√	
Maintien de l'attention et de l'activité jusqu'à la fin de la séance	élevé		√
	moyen		
	faible	√	
Soutien mutuel entre les élèves	occasionnel		√
	fréquent		
	inexistant	√	
Esprit de compétition entre les élèves	fort		√
	modéré		
	faible	√	
Expression de questions	abondante		√
	fréquente	√	
	inexistante		
Niveau de motivation	élevé		√
	moyen	√	
	bas		

Tableau n°7 : La grille d'observation utilisée lors de l'expérimentation

En analysant attentivement les données recueillies lors de l'observation des deux séances (ordinaire et expérimentale), les constatations suivantes ont été notées :

Dans le groupe témoin :

- Les apprenants ont montré une attitude plutôt passive et un niveau d'attention assez moyen, témoignant d'un manque d'engagement et d'intérêt pour les activités proposées.
- La participation était faible et seule une partie restreinte des apprenants a participé. Cela indique un manque d'engagement global dans le groupe témoin, où seuls quelques apprenants étaient actifs.
- L'entraide entre les élèves était inexistante, ce qui a contribué à un manque de dynamique collaborative. L'absence de soutien mutuel peut entraver la dynamique collaborative, réduisant ainsi les opportunités d'apprentissage et de partage de connaissances entre les élèves.
- La compétition entre les élèves était faible en raison de l'absence d'une atmosphère propice à l'enthousiasme. Le manque de défis compétitifs peut avoir un impact négatif sur la motivation des élèves.
- En considérant ces observations, il est possible d'affirmer que le niveau de motivation des apprenants est faible. Le manque d'enthousiasme, l'absence d'engagement actif et la participation limitée suggèrent une motivation réduite pour les activités de grammaire.

En revanche, dans le groupe expérimental :

- Les apprenants ont démontré une plus grande activité et attention, avec la majorité d'entre eux posant des questions et répondant aux demandes. Cela suggère un intérêt et un engagement plus élevés des apprenants lorsqu'ils sont exposés à la gamification de la grammaire.
- Une participation active a été observée chez presque tous les apprenants, ce qui témoigne de l'impact positif de la gamification sur la dynamique de groupe.
- Chaque apprenant a contribué à l'échange de connaissances avec ses camarades et a sollicité leur aide à l'occasion. Cela démontre l'existence d'une dynamique collaborative où les apprenants s'entraident mutuellement, échangent des idées et fournissent un soutien lors de l'accomplissement des activités de grammaire. Cette collaboration renforce la compréhension et l'apprentissage des apprenants.
- La salle d'informatique s'est transformée en une véritable arène de compétition, où tous les apprenants travaillaient avec plaisir et enthousiasme. Cette observation met

en évidence l'impact positif des éléments de jeu intégrés, qui ont suscité une émulation bénéfique et encouragé une participation active et motivée.

- Les apprenants ont manifesté une motivation forte, ce qui témoigne de l'efficacité de la gamification pour créer un environnement d'apprentissage stimulant et attrayant. Ces résultats confirment l'importance de l'approche ludique dans le maintien de l'intérêt et de l'engagement des apprenants envers la grammaire.

• **Post- test**

Groupe témoin	Post-test	Groupe expérimental	Post-test
B.A	5	B.H	10
B.A	10	B.F	7,5
B.A	9	D.A	8,5
B.F	6,5	D.M	7,5
B.M	5,5	O.S	10
B.T	8	G.A	9,5
CH.A	6	G.S	10
G.I	6	KH.I	10
KH.S	9	L.A	9,5
L.B	6	M.H	10
L.Z	7	M.Z	6
M.I	6,5	T.A	10
R.M	7	T.CH	9,5
S.S	5,5	T.L	10

Tableau n°08 : Les résultats du post-test

Il ressort de ce tableau que, dans le groupe témoin, 4 élèves ont obtenu des notes parfaites, entre 8 et 10, tandis que 7 élèves ont obtenu des notes assez bien, entre 6 et 7. Trois élèves ont obtenu une note moyenne de 5 et 5,5. Ces résultats indiquent que certains élèves du groupe témoin maîtrisent les règles grammaticales, tandis que la majorité des élèves n'ont pas encore maîtrisé ces règles. Ces données traduisent également une légère diminution,

négligeable, du taux de progression de la maîtrise des règles grammaticales pour ce groupe, soit 3,08%.

D'autre part, dans le groupe expérimental, nous remarquons une tendance plus positive. 11 élèves ont obtenu des notes élevées, allant de 8 à 10, tandis que 03 élèves ont obtenu des notes assez bien, entre 6 et 7. Ces résultats indiquent que la majorité des élèves du groupe expérimental ont réussi à appliquer les règles grammaticales de manière satisfaisante, avec seulement quelques élèves rencontrant encore des difficultés. Cependant, il est important de noter que ces difficultés peuvent être liées à l'adaptation à l'utilisation de l'ordinateur et que la maîtrise complète des règles grammaticales n'a pas encore été entièrement atteinte. Ces données reflètent également un changement positif significatif, avec une amélioration remarquable du taux de progression de la maîtrise des règles grammaticales observée au sein de ce groupe, égal à 30,57%. (trois photocopiés contenant les réponses d'un groupe témoin et trois images contenant les réponses d'un groupe expérimental sont consultables en annexe 7)

- **Confrontation des résultats du pré-test et du post-test**

Nous procédons maintenant à la confrontation des résultats obtenus à partir de deux tests, à savoir le pré-test et le post-test, afin de mesurer le niveau de progression de notre groupe cible. Après avoir analysé les réponses des deux groupes, nous constatons une amélioration significative chez le groupe expérimental en termes de maîtrise de la conjugaison, de distinction entre les différentes catégories grammaticales (noms, adverbes, prépositions) et d'application correcte des règles grammaticales. Cela démontre une bonne acquisition des compétences grammaticales. En revanche, certains élèves du groupe témoin rencontrent encore des difficultés dans la maîtrise de la conjugaison, la distinction entre les différentes catégories grammaticales et l'application précise des règles.

Les résultats indiquent que le groupe témoin a obtenu un moyen général de 7,14 lors du pré-test. Cependant, au post-test, moyen général a légèrement diminué pour atteindre 6,92, bien que cette différence soit imperceptible. En revanche, le groupe expérimental a obtenu une moyenne de 7 au pré-test. Après l'introduction de la gamification en classe de FLE, les apprenants ont montré une nette amélioration, avec un moyen général au post-test considérablement augmenté pour atteindre 9,14. Cette comparaison met en évidence une différence significative entre les deux groupes. Le groupe expérimental a présenté une progres-

sion de 30%, tandis que le groupe témoin a connu une légère baisse négligeable de 3,08%. Ces résultats confirment que l'utilisation de la gamification en classe de FLE a joué un rôle positif dans l'amélioration des compétences grammaticales des apprenants.

Le graphique ci-dessous illustre le taux de progression :

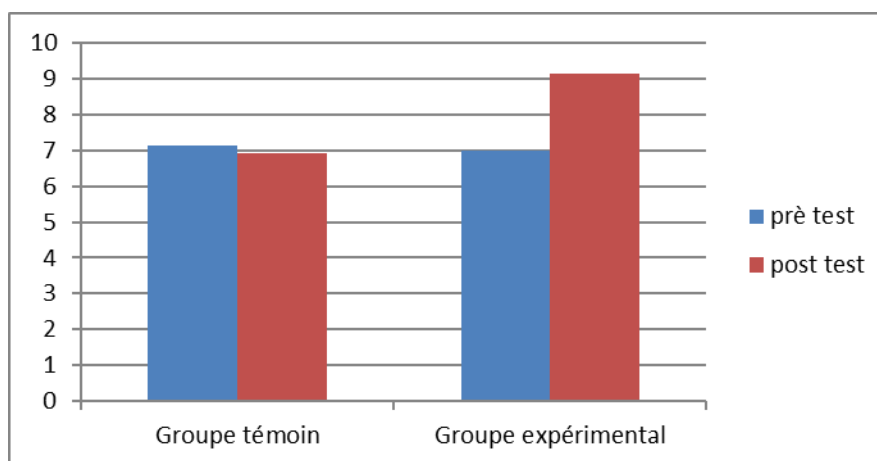


Figure n°03: La confrontation des résultats du pré-test et post-test

• Bilan

À l'issue de cette expérimentation, il est indéniable que l'intégration de la gamification dans un contexte pédagogique a un impact significatif sur les apprenants, en particulier en ce qui concerne leur attitude envers la grammaire et le développement de leurs compétences grammaticales. Tout au long de la séance expérimentale, nous avons observé une dynamique de classe similaire à celle d'un environnement compétitif, grâce aux mécanismes de jeu intégrés tels que les points, récompenses, niveaux... Les apprenants étaient engagés, captivés par l'application proposée « quiz » et ils se sont investis et concentrés dans leurs activités. Les données recueillies tout au long de l'expérimentation mettent en évidence l'importance de la gamification. En effet, la mise en place de la gamification en classe de FLE a clairement suscité l'intérêt et l'engagement des apprenants. Ils ont été stimulés par les règles à respecter, les défis à relever et les décisions à prendre tout au long de leur apprentissage. Cela leur procure le plaisir d'apprendre la grammaire et renforce leur maîtrise de celle-ci. Grâce aux activités gamifiées, nous avons constaté que les apprenants étaient pleinement engagés dans leur apprentissage, motivés, enthousiastes et fiers de leurs résultats. Ils étaient également capables d'accepter leurs erreurs et de les voir comme des

occasions d'apprentissage. Les apprenants ont exprimé leur satisfaction d'avoir atteint les objectifs pédagogiques fixés grâce à la gamification.

Il est intéressant de souligner que les apprenants ont manifesté leur curiosité à l'égard de la prochaine séance, ce qui témoigne de leur enthousiasme continu pour l'apprentissage. La gamification a donc démontré son potentiel pour créer un environnement d'apprentissage stimulant et gratifiant, favorisant l'engagement des apprenants et leur progression dans la compétence grammaticale.

Pour conclure, ce chapitre a mis en évidence les résultats positifs d'une expérimentation visant à améliorer la compétence grammaticale des apprenants de la deuxième année moyenne. Les résultats obtenus et l'analyse des données confirment le succès de cette expérimentation. L'utilisation d'une application sous forme de quiz a permis d'engager les apprenants de manière ludique et interactive dans leur apprentissage de la grammaire. Ces résultats ont révélé une progression significative dans la maîtrise des règles grammaticales, avec une augmentation du moyen général entre le pré-test et le post-test. Les apprenants ont démontré leur capacité à appliquer les règles grammaticales dans différents contextes, ce qui témoigne de l'efficacité de cette approche innovante.

CHAPITRE 4

L'analyse du questionnaire destiné aux apprenants

Dans ce chapitre, nous allons présenter en détail le questionnaire utilisé lors de notre enquête afin de soutenir notre travail de recherche. Nous expliquerons la conception des questions, les critères de sélection des répondants et les différentes étapes de l'administration du questionnaire. Par la suite, nous analyserons les résultats obtenus et les interpréterons en fonction de nos objectifs de recherche. Enfin, nous conclurons cette section en réalisant une synthèse des observations les plus significatives, mettant en évidence les points saillants qui émergent de l'enquête.

Grâce à cette méthodologie rigoureuse et à l'analyse approfondie des réponses, notre objectif est de recueillir l'avis des élèves et d'obtenir des éclaircissements sur l'impact de la gamification de la grammaire sur leur expérience et leurs performances. Nous cherchons à comprendre comment l'utilisation de techniques de gamification, telles que l'incorporation d'éléments ludiques et interactifs dans l'apprentissage de la grammaire, influence leur engagement, leur motivation et leur apprentissage.

1. Justification du choix de l'enquête par questionnaire

Pour vérifier les hypothèses formulées au début de notre recherche, nous avons décidé d'utiliser une enquête par questionnaire en complément de la technique d'expérimentation. Cette décision est justifiée par le fait que le questionnaire est une méthode directe d'investigation scientifique qui nous permettra de recueillir des informations auprès de tous les participants et de les interroger individuellement de manière simultanée. De plus, le questionnaire est particulièrement adapté pour étudier des comportements non observables, ce qui correspond parfaitement à notre thème de recherche. Nous souhaitons en effet étudier l'avis des élèves à l'égard de l'apprentissage de la grammaire de manière traditionnelle et de l'apprentissage de la grammaire à travers la gamification. 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).

2. Présentation du questionnaire

Le questionnaire que nous avons conçu vise spécifiquement les élèves de la classe 2 AM4, qui constitue le groupe expérimental sur lequel notre étude a été menée. Il se compose de 10 questions fermées, comprenant 3 questions de type binaire auxquelles l'élève répond

par « oui » ou « non », ainsi que des questions à choix multiples où les élèves doivent sélectionner une ou plusieurs réponses possibles.

Le questionnaire a été administré sous forme papier le 8 mai 2023, de 7h à 7h50, au sein de l'école. Les questions ont été présentées et lues par nous-mêmes. Parfois, nous avons dû les traduire dans la langue maternelle des élèves afin de faciliter leur compréhension. (une version vierge du dit questionnaire est jointe en annexe 08)

3. Description graphique, analyse des données et interprétation des résultats

Les résultats du questionnaire sont présentés sous forme de graphiques, affichant les pourcentages correspondants à chaque réponse donnée par les participants. Ces graphiques permettent une visualisation claire et concise des réponses recueillies. Parallèlement, ces résultats sont accompagnés de commentaires explicatifs, qui permettent d'interpréter et d'analyser plus en détail les réponses des élèves. (voir annexe 9)

Question n°1

À quelle fréquence étudies-tu la grammaire d'une manière traditionnelle (cours magistraux, exercices de grammaire papier-crayon, etc.) ?

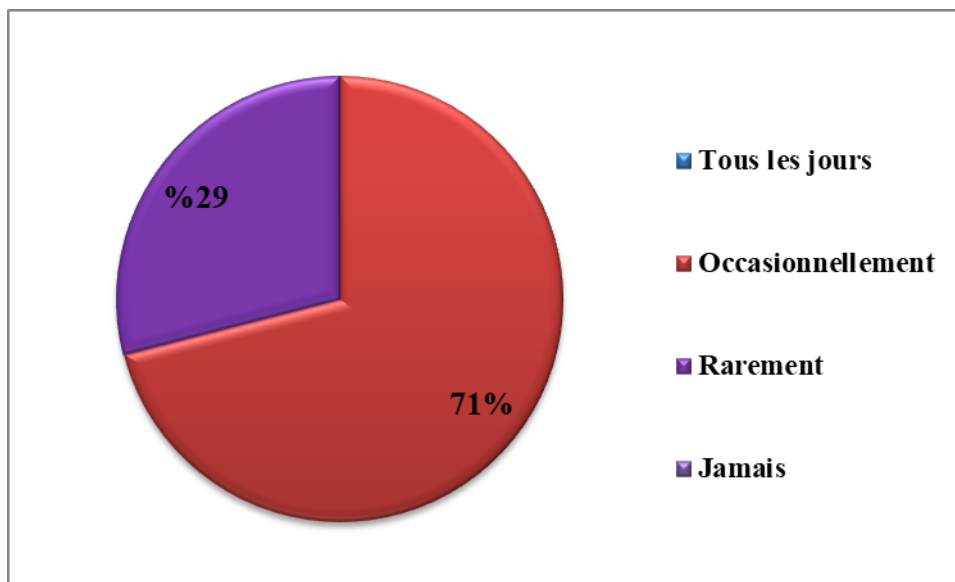


Figure n° 04 : La fréquence de séance de la grammaire

Commentaire

Cette question visait à déterminer la fréquence à laquelle les élèves étudient la grammaire de manière traditionnelle. Parmi les élèves interrogés, 10 élèves, soit 71 % d'entre eux, ont indiqué étudier occasionnellement la grammaire de manière traditionnelle. De plus, 4 élèves ont répondu que cette pratique est rare, ce qui correspond à un pourcentage de 29 %. Aucun élève n'a choisi les réponses "Tous les jours" ou "Jamais". Les résultats de cette enquête révèlent que ces élèves étudient occasionnellement la grammaire de manière traditionnelle. Toutefois, il est à noter que cet apprentissage peut parfois être perçu comme ennuyeux ou déconnecté de la réalité linguistique des élèves.

Question n°02

Quel est ton niveau de confiance en tes compétences grammaticales ?

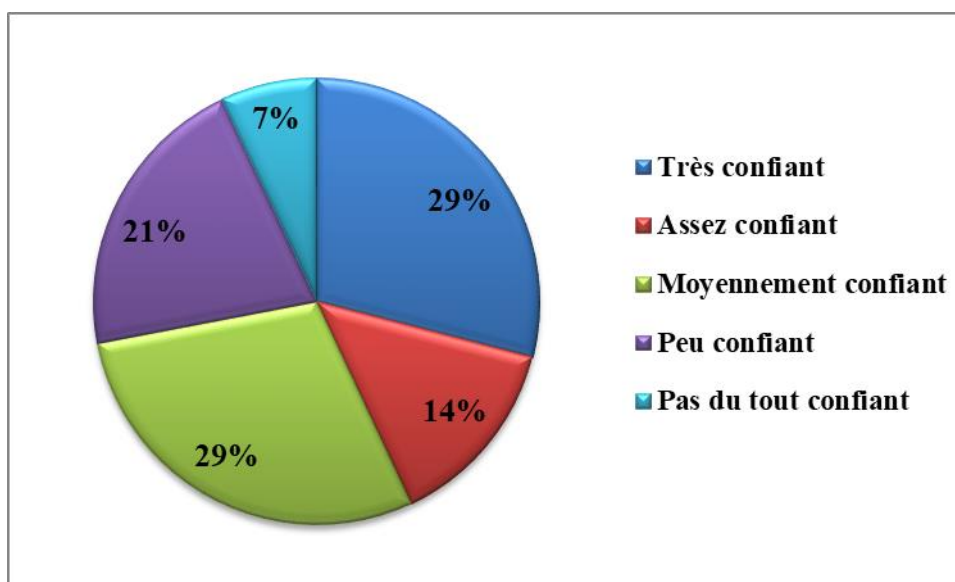


Figure n° 05 : Le niveau de confiance des élèves dans leurs compétences grammaticales

Commentaire

A travers cette question, nous tentons d'évaluer le niveau de confiance des élèves dans leurs compétences grammaticales. En effet, nous pouvons constater que 29% des enquêtés ont exprimé une grande confiance dans leurs compétences grammaticales. 14% d'entre eux se sentent assez confiants, tandis que 29% des élèves interrogés admettent une confiance moyenne et 21% d'entre eux ont peu confiance dans leurs compétences grammaticales. En revanche, 7% des élèves ont répondu qu'ils ne se sentaient pas pleinement confiants.

En se basant sur les données recueillies, nous pouvons conclure qu'un nombre significatif d'élèves enquêtés manquent de confiance dans leurs compétences grammaticales et semblent rencontrer des difficultés dans l'apprentissage de la grammaire. Il est donc essentiel de mettre en œuvre des stratégies pédagogiques adaptées afin de favoriser le développement de la confiance des élèves dans leurs compétences grammaticales.

Question n°03

Comment trouves-tu l'apprentissage de la grammaire d'une manière traditionnelle ?

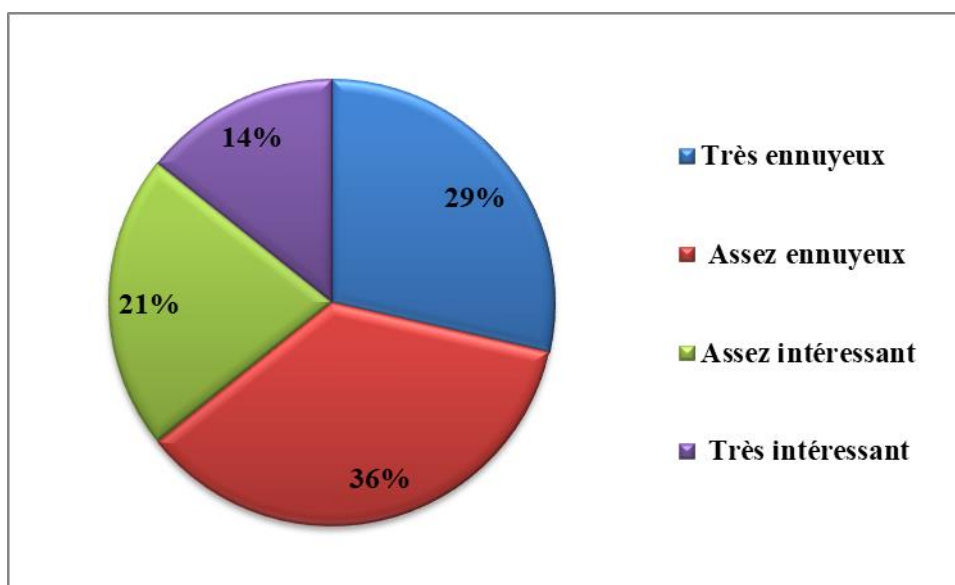


Figure n°06 : Les représentations des élèves vis-à-vis d'apprentissage de la grammaire d'une manière traditionnelle

Commentaire

Cette question vise à découvrir les représentations des élèves vis-à-vis de l'apprentissage de la grammaire d'une manière traditionnelle. D'après les résultats de ce graphique, il apparaît que plus d'un quart 29% des élèves trouvent l'apprentissage de la grammaire d'une manière traditionnelle très ennuyeux, tandis que 36% le trouvent plutôt ennuyeux. 21% des élèves le considèrent assez intéressant. Néanmoins, seulement 14% le considèrent très intéressant.

Ces résultats indiquent que la majorité des élèves pensent que l'apprentissage de la grammaire d'une manière traditionnelle est ennuyeux et peu motivant. Il est donc nécessaire d'introduire des méthodes innovantes qui permettent aux élèves de susciter leur enthousiasme, de stimuler leur motivation et de créer chez eux les conditions et le désir d'apprendre la grammaire.

Question n°04

Es-tu passionné(e) par les jeux numériques ?

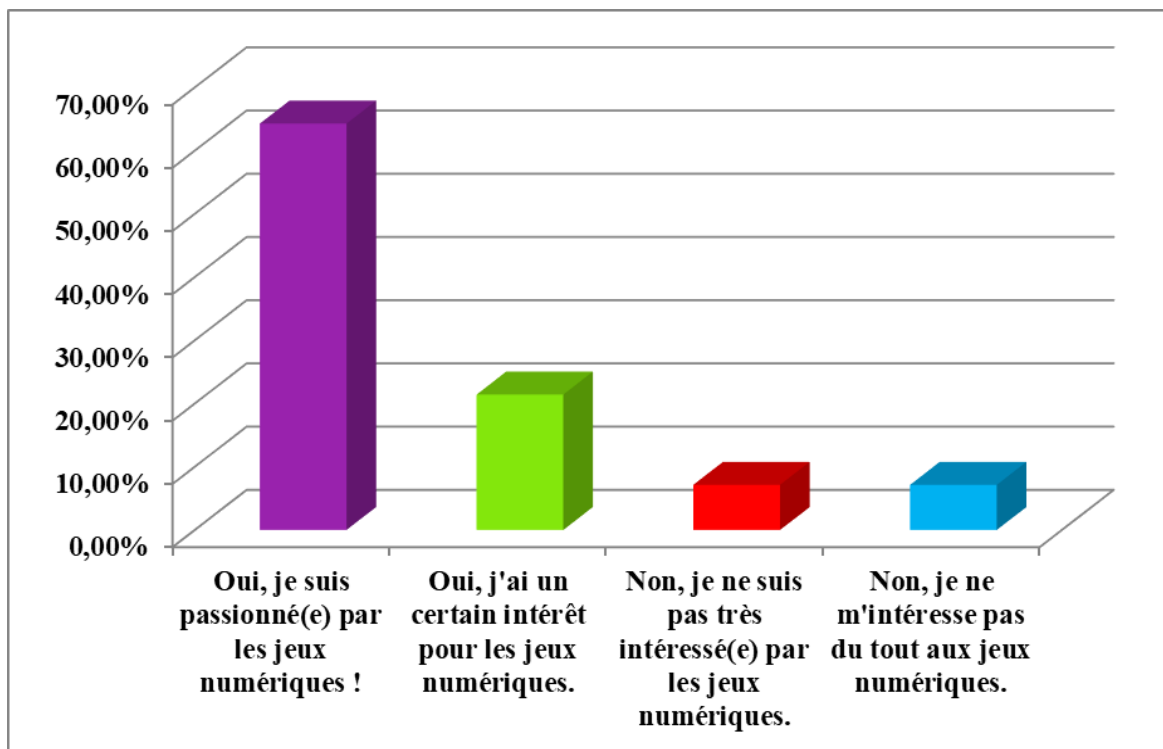


Figure n°07 : Le niveau d'intérêt des élèves pour les jeux numériques

Commentaire

Cette question vise à mesurer le niveau d'intérêt des enquêtés pour les jeux numériques. 9 élèves expriment être passionnés par les jeux numériques, ce qui correspond à un pourcentage de 64%. 3 apprenants interrogés déclarent avoir un certain intérêt pour les jeux numériques, soit un pourcentage de 21%. Cependant, un seul apprenant, soit un pourcentage de 7%, mentionne ne pas être très intéressé par les jeux numériques. Tandis qu'un autre apprenant indique ne pas du tout s'intéresser aux jeux numériques, ce qui représente un pourcentage de 7%.

Ces résultats indiquent que la quasi-totalité des apprenants enquêtés ont manifesté leur intérêt pour les jeux numériques. En se référant à ces données, nous pouvons affirmer que les jeux numériques plaisent à ces adolescents en raison de leur divertissement captivant et des défis stimulants qu'ils procurent.

Question n°05

Penses-tu que le jeu numérique (quiz) que nous t'avons proposé était utile pour apprendre la grammaire ?

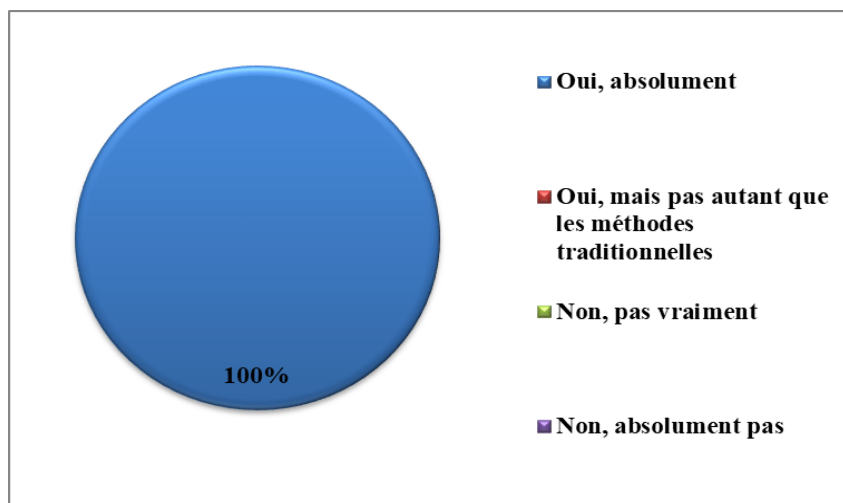


Figure n°08 : Les représentations des élèves envers l'application « quiz » proposée

Commentaire

Cette question a été posée dans le but d'évaluer l'opinion des enquêtés sur l'utilisation d'un jeu numérique proposé, en l'occurrence l'application « quiz », pour l'apprentissage de la grammaire. Tous les apprenants enquêtés ont exprimé leur préférence pour l'apprentissage de la grammaire de français par le biais de l'application « quiz », avec un pourcentage de 100%. Ces témoignages indiquent clairement leur volonté d'intégrer le jeu numérique dans leur processus d'apprentissage de la grammaire. En effet, l'aspect ludique du jeu numérique peut générer une motivation supplémentaire chez les élèves, les incitant à apprendre la grammaire de manière plus engageante.

Question n°06

Si oui, comment penses-tu que le jeu numérique pouvait aider à améliorer ton apprentissage de la grammaire ?

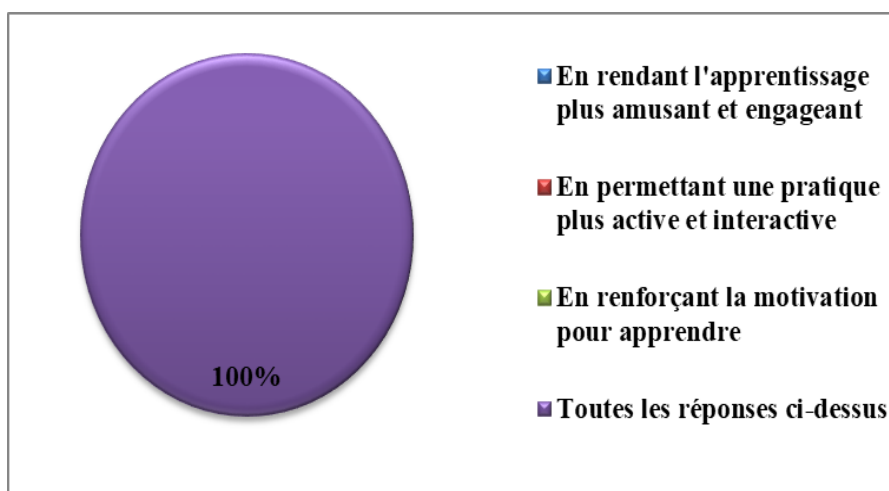


Figure n° 09 : Le rôle du jeu numérique dans l'amélioration de l'apprentissage de la grammaire

Commentaire

Dans le même ordre d'idées, cette question a été posée dans le but de recueillir les opinions des enquêtés sur le rôle des jeux numériques pour améliorer leur apprentissage de la grammaire. À partir des réponses obtenues, nous avons constaté que la totalité des apprenants enquêtés, soit un pourcentage de 100%, partagent l'avis selon lequel le jeu numérique peut rendre leur apprentissage de la grammaire plus amusant et captivant. De plus, le jeu numérique leur permet de s'engager activement et de participer de manière interactive. De plus, ce jeu stimule leur motivation à apprendre. On peut donc en conclure que les jeux numériques jouent un rôle essentiel dans l'apprentissage de la grammaire, contribuant de manière efficace et durable au développement du niveau d'apprentissage chez les élèves, en favorisant leur motivation, leur engagement et leur participation active.

Question n°07

Quelles sont les compétences que tu as acquises en apprenant la grammaire au biais du jeu numérique ?

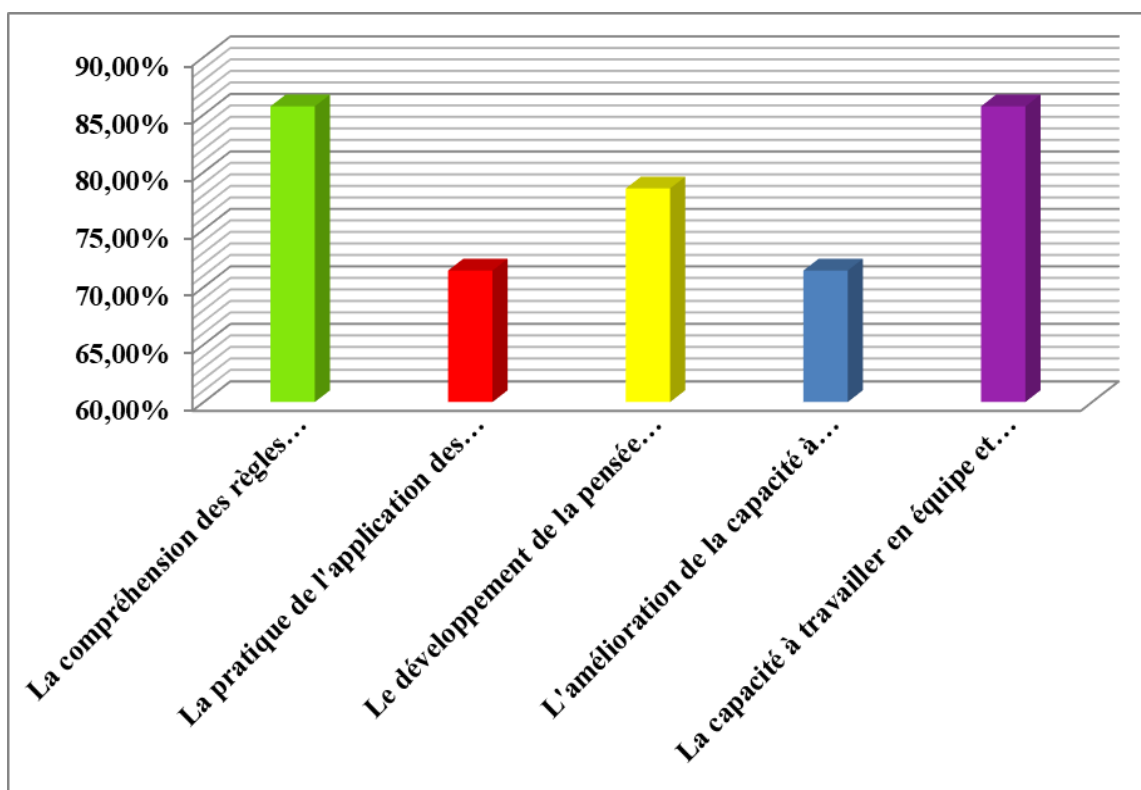


Figure n°10 : Les compétences grammaticales acquises grâce au jeu numérique

Commentaire

Cette question vise à déterminer les compétences spécifiques que les élèves ont acquises lors de l'apprentissage de la grammaire grâce à l'utilisation d'un jeu numérique. En effet, 86% des élèves interrogés soulignent avoir amélioré leur compréhension des règles grammaticales grâce au jeu numérique, tandis que 71% d'entre eux mettent en avant la pratique de l'application de ces règles dans un contexte ludique. Par ailleurs, 79% des enquêtés déclarent avoir développé leur pensée critique et leur capacité à résoudre des problèmes liés à la grammaire, 71% d'entre eux indiquent une amélioration de leur capacité à communiquer efficacement par écrit en utilisant une grammaire correcte, et 86% relèvent la capacité à travailler en équipe et à collaborer avec d'autres joueurs pour atteindre des objectifs communs liés à la grammaire. D'après ces témoignages, il apparaît que le jeu numérique est un outil pédagogique précieux pour développer un large éventail de compétences chez les apprenants.

En effet, l'une des applications les plus répandues des jeux numériques est de favoriser le développement des compétences grammaticales. Grâce aux jeux numériques, les apprenants peuvent non seulement comprendre les règles grammaticales, mais aussi les mettre en pratique de manière active. Ils peuvent ainsi encourager le développement de leur pen-

sée critique et de leurs compétences de résolution de problèmes liés à la grammaire. Par ailleurs, les jeux numériques contribuent à améliorer la communication écrite chez les apprenants en offrant des activités interactives et engageantes pour pratiquer l'application des règles grammaticales dans des situations réelles. De plus, ils renforcent également le travail en groupe.

Question n°08

Y a-t-il d'autres jeux numériques que tu aimerais voir utilisés pour apprendre la grammaire ?

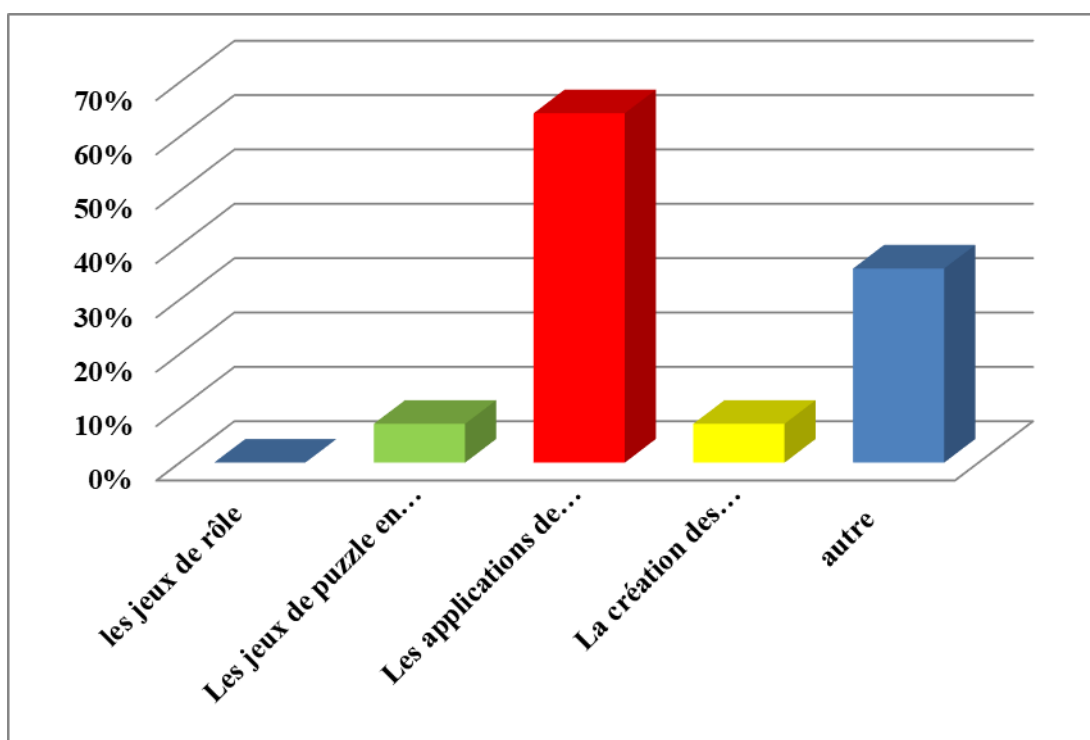


Figure n°11 : Les jeux numériques préférés par les élèves

Commentaire

Cette question vise à déterminer quels sont les autres jeux numériques préférés par les participants pour apprendre la grammaire. D'après le graphique ci-dessus, il ressort que 9 apprenants, soit un pourcentage de 64 %, ont une préférence marquée pour les applications de grammaire telles que Duolingo ou TV5 Monde. 5 enquêtés, soit un pourcentage de 36 %, ont choisi l'option « autre ». Un apprenant, soit un pourcentage de 7 %, a préféré les jeux de puzzle en ligne, tandis qu'un autre a choisi de créer des histoires en ligne, également à un pourcentage de 7 %.

En s'appuyant sur les chiffres notés dans la figure, nous remarquons que les applications de grammaire (Duolingo, TV5 Monde...) semblent être très appréciées et sont donc un choix efficace pour l'enseignement de la grammaire d'une manière efficace et attrayante.

Question n°09

Penses-tu que l'apprentissage de la grammaire à travers des jeux numériques peut être utilisé comme une méthode d'apprentissage principale ?

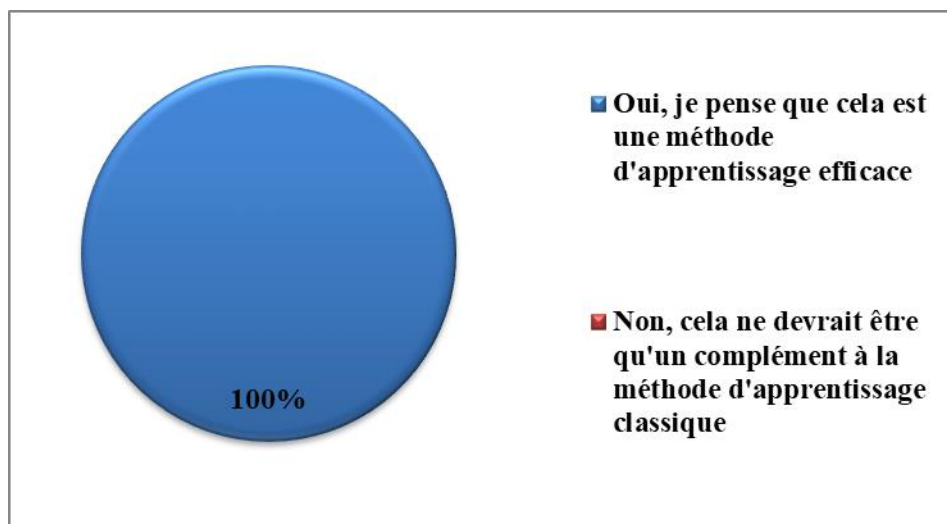


Figure n°12 : Le statut du jeu numérique dans l'apprentissage de la grammaire

Commentaire

Cette question vise à connaître l'avis des enquêtés sur l'utilisation des jeux numériques comme méthode d'apprentissage principale de la grammaire. Il s'avère que la totalité écrasante des apprenants enquêtés, soit un pourcentage de 100 %, ont répondu : « Oui, je pense que c'est une méthode d'apprentissage efficace ». Il est intéressant de noter qu'aucun élève n'a choisi la réponse : « Non, cela ne devrait être qu'un complément à la méthode d'apprentissage classique ». Cela confirme l'importance de l'intégration des jeux numériques, qui peut conduire l'apprenant à maîtriser la grammaire de manière efficace.

Question n°10

Recommanderais-tu l'apprentissage de la grammaire à travers des jeux numériques à d'autres élèves ?

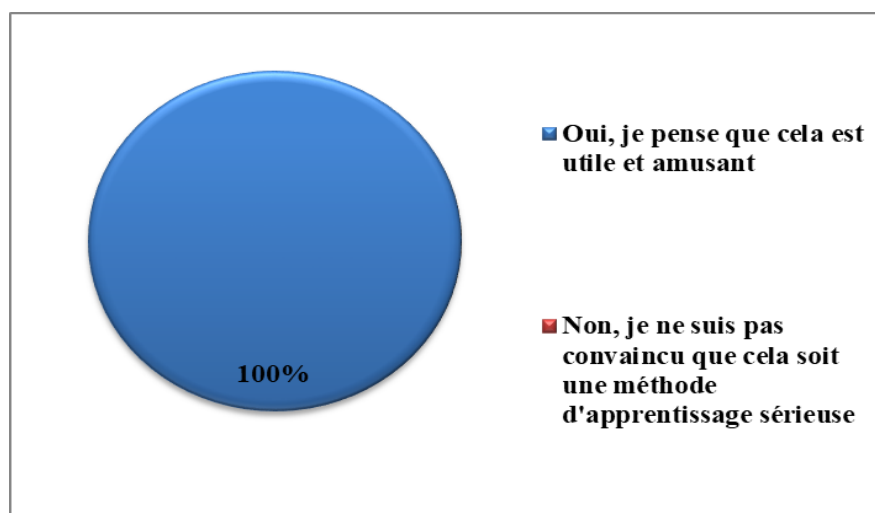


Figure n°13 : Les jeux numériques, un choix recommandé pour progresser en grammaire

Commentaire

Cette question est posée afin de déterminer si les élèves recommanderaient l'apprentissage de la grammaire à travers des jeux numériques à d'autres élèves. Selon les résultats de notre enquête, la totalité des élèves interrogés, soit un pourcentage de 100 %, ont répondu : « Oui, je pense que c'est utile et amusant ». Personne n'a choisi la réponse : « Non, je ne suis pas convaincu que cela soit une méthode d'apprentissage sérieuse ». Suite aux résultats obtenus pour cette question, nous pouvons affirmer que l'apprentissage de la grammaire par le biais des jeux numériques plaît aux élèves.

Donc, les élèves ont exprimé leur confiance en recommandant cette méthode d'apprentissage à leurs collègues, car ils considèrent les jeux numériques comme des outils favorisant l'engagement, l'interactivité, la motivation et la progression des compétences grammaticales des élèves.

4. Synthèse

Cette enquête a été menée dans le but de vérifier les hypothèses émises au début de la recherche, qui portent sur l'impact de la gamification sur l'apprentissage de la grammaire. Les résultats de notre questionnaire confirment de manière significative l'intérêt exprimé par les apprenants envers l'apprentissage de la grammaire à travers des jeux numériques, par opposition à une approche d'enseignement traditionnelle.

Il est clair que les apprenants considèrent l'utilisation de jeux numériques comme étant plus bénéfique et divertissante. La majorité des apprenants interrogés reconnaissent l'impor-

tance d'intégrer les jeux numériques dans leur apprentissage du français langue étrangère. Ils perçoivent ces jeux comme des outils stimulants qui peuvent augmenter leur motivation, favoriser leur interaction avec la langue et encourager la collaboration en équipe.

Les apprenants soulignent également que les jeux numériques sont efficaces pour améliorer leurs compétences grammaticales de manière pratique. Ils apprécient la facilité avec laquelle les règles grammaticales sont présentées et la possibilité de les comprendre de manière plus concrète grâce aux interactions ludiques proposées par les jeux. De plus, les jeux numériques offrent aux apprenants de nombreuses occasions de pratiquer l'application des règles grammaticales dans des contextes réels, ce qui renforce leur compréhension et leur maîtrise de la grammaire. En outre, les apprenants constatent une amélioration de leur communication écrite, car les jeux numériques les incitent à utiliser la grammaire de manière plus précise et fluide.

En conclusion, les jeux numériques se révèlent être une approche idéale et recommandée pour l'apprentissage de la grammaire en classe de FLE. Les résultats de notre enquête confirment de manière significative les nombreux avantages qu'ils offrent aux apprenants en termes d'engagement, d'interactivité, de motivation et de progression des compétences grammaticales.

Les jeux numériques offrent un environnement stimulant et attrayant qui encourage les apprenants à s'investir activement dans leur apprentissage et à développer leurs compétences linguistiques. Par conséquent, il est recommandé d'intégrer ces jeux informatiques en tant qu'outil principal d'apprentissage de la grammaire, en tirant parti de leur potentiel pour enrichir l'expérience d'apprentissage des élèves.

CONCLUSION

Conclusion

L'enseignement de la grammaire dans le contexte du français langue étrangère (FLE) représente souvent un défi pour les enseignants et les apprenants. Les règles grammaticales peuvent sembler complexes et abstraites, ce qui rend l'apprentissage de la grammaire moins attrayant et motivant pour les élèves. Cependant, une approche novatrice et prometteuse a émergé ces dernières années : la gamification. Ce concept consiste à intégrer des éléments de jeu dans le processus d'apprentissage afin d'engager et de motiver les apprenants. Dans cette optique, notre travail de recherche se concentre sur l'exploration de l'impact de la gamification dans l'enseignement de la grammaire en FLE, plus particulièrement sur le développement des compétences grammaticales chez les élèves.

Notre étude s'est focalisée sur la question suivante : Dans quelle mesure l'intégration de la gamification dans l'apprentissage de la grammaire peut-elle améliorer les compétences grammaticales des élèves, renforcer leur motivation et engagement, ainsi que transformer leur perception de la grammaire ? Cette question a engendré des questions auxiliaires : Comment la gamification peut-elle être utilisée pour améliorer l'attitude des élèves envers l'apprentissage de la grammaire ? Est-ce que l'intégration des mécanismes de jeu numériques dans l'apprentissage de la grammaire peut réellement accroître l'engagement des élèves ? Les activités gamifiées peuvent-elles susciter la motivation en rendant le processus d'apprentissage de la grammaire plus divertissant et interactif pour les élèves ? Quels sont les effets de la gamification sur la collaboration entre les élèves lors de l'apprentissage de la grammaire ?

Nos résultats expérimentaux ont clairement montré que l'intégration de la gamification dans les activités d'apprentissage grammatical a conduit à un haut niveau d'engagement, de motivation et d'enthousiasme chez les élèves. Les mécanismes de jeu « Quiz » tels que les défis, les récompenses et les classements ont contribué à créer un environnement stimulant où les apprenants étaient incités à participer activement et à se concentrer sur l'amélioration de leurs compétences grammaticales.

De plus, notre étude a révélé que la gamification a transformé la perception de la grammaire chez les élèves. Au lieu de considérer cette matière comme ennuyeuse et complexe, les activités gamifiées ont rendu l'apprentissage de la grammaire plus attrayant, interactif et amusant. Cette approche a favorisé une meilleure rétention des concepts grammaticaux et une application plus efficace de ces derniers dans les exercices pratiques.

Conclusion

Un autre aspect positif de l'utilisation de la gamification est l'encouragement de la collaboration entre les apprenants. Les défis ont favorisé l'interaction et l'échange entre les élèves, créant ainsi un environnement d'apprentissage collaboratif. Cette dimension sociale a renforcé leur motivation et leur sentiment d'appartenance à la communauté d'apprentissage.

Enfin, les résultats de l'enquête par questionnaire ont corroboré nos conclusions expérimentales. Les élèves ont exprimé leur satisfaction à l'égard de l'approche gamifiée de l'enseignement de la grammaire, soulignant son caractère bénéfique et divertissant. Cette perception positive a contribué à une acquisition améliorée des règles grammaticales et a renforcé leur confiance en eux et leur estime de soi dans l'apprentissage des langues.

Dans l'ensemble, notre recherche démontre que la gamification de l'enseignement de la grammaire en classe de FLE représente une approche prometteuse et efficace. Elle offre un potentiel considérable pour répondre aux besoins éducatifs actuels en rendant l'apprentissage de la grammaire plus accessible, engageant et interactif pour les élèves. Cette conclusion incite à repenser nos approches pédagogiques et à intégrer davantage de mécanismes de jeu dans les activités d'apprentissage grammatical, tout en encourageant la collaboration entre les apprenants.

Nous espérons que cette étude ouvrira de nouvelles perspectives et inspirera des approches innovantes pour l'enseignement et l'apprentissage de la grammaire. En somme, il s'agit du début d'une exploration approfondie qui vise à améliorer les pratiques pédagogiques et à rendre l'apprentissage de la grammaire plus efficace et attrayant pour les apprenants de FLE.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Ouvrages

1. ANGERS, M. (2014). *Initiation pratique à la méthodologie des sciences humaines*. Québec: Les éditions CEC.
2. BOURRADOU, M. et HADJADJ, N. (2018), « *Quelle grammaire pour Jul ?* » publié dans la revue: *L'enseignement de la grammaire*. Adrar.
3. BROUGERE, G. (2005). *Jouer/Apprendre*. Paris: Economica.
4. KASBI, Y. (2012). *Les Serious Game Une Revolution*. Belgique: Esplanade de l'Europe
5. SILVA, H. (2008). *Le jeu en classe de langue*. Paris : CLE international.

Revues

1. BOURRADOU, M. et HADJADJ, N. (2018), « *Quelle grammaire pour Jul ?* » publié dans la revue : *L'enseignement de la grammaire*. Adrar. <http://fll.univ-bouira.dz/wp-content/uploads/2020/08/article-grammaire-.pdf>, consulté le 14 mars 2023.
2. IKEN, L. (2017),« *L'enseignement explicite et implicite de la grammaire en classe de FLE : cas de la notion des déterminants en 3^{ème} année moyenne.*» publié dans la revue: *Revue sciences Humaines*. Constantine.
3. KERROUZI, R. et Pr, FARI BOUANANI, G. (2017), « *L'enseignement Explicite et/ou Implicite de la Grammaire en 4^{ème} A. M: Quelle démarche faut-il choisir en classe de FLE* » publié dans la revue académique des études humaines et sociales. Naama
4. MONTERRAT, B et GEORGE, S. et LAVOUE, E. et DESMARAIS, M. (2017), «*Les effets d'une ludification adaptative sur l'engagement des apprenants.*» publié dans: <https://www.researchgate.net/publication/318421382> , consulté le 01 avril 2023 à 15:41.
5. ÖZÇELİK, N. (2012), « *L'Enseignement et L'Apprentissage de la grammaire en classe du FLE.*». *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2012, 31(1), 175-186. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/188000>, consulté le 05 janvier 2023
6. SILVA, H. (2013), « *La gamification de la vie: sous couleur de jouer*» publié dans la revue: *Sciences du jeu*. Villetaneuse. Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education, <https://journals.openedition.org/sdj/261>, consulté le 14 février2023.
7. YHIA ABD EL-AZIZ EL-TANTAWI, CH (2021), «*L'efficacité de l'utilisation de la stratégie de la gamification pour développer quelques compétences de l'interaction*

Références bibliographiques

orale chez les élèves du cycle primaire en français. » publié dans: مجلة التربية, https://journals.ekb.eg/article_163677.html, consulté le 05 mars 2023.

8. YOLQGEDILI, G et ARIKAN, A. (2011), «*effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners.* » publié dans: Elementary Education Online. [En ligne] <http://ilkogretim-online.org.tr> consulté le 31 mars 2023 à 15:04.

Mémoires et thèses

1. ABID ADNAN, T. (2022). *Quelles démarches pédagogiques sont aujourd'hui adoptées en Suède pour l'enseignement de la grammaire.* Mémoire de Magistère. Högskolan Dalarna. Sweden.
2. BOUFALA, M. (2022). *Contribuer à l'apprenance des collaborateurs: le rôle de la gamification.* Thèse de Doctorat. Université de Corse-Pascal Paoli.
3. HAMANOVA, L. (2016). *La grammaire autrement- l'enseignement ludique et créatif de la grammaire française.* Diplomová práce. Univerzita Hradec Králové.
4. HEDDOUCHE, O. (2017). *Le ludique et la mise en place d'une compétence interculturelle dans l'enseignement/apprentissage du FLE cas de la 1^{ère} Année Moyenne.* Thèse de Doctorat. Université de Batna.
5. SAOULI, S. (2011). *Analyse des erreurs de grammaire en FLE. La détermination en expression écrite. Cas des élèves de 4^{ème} année moyenne. C.E.M Frères Barkat Biskra.* Mémoire de Magistère. Université FERHAT ABBAS SÉTIF

Dictionnaires

1. Cuq, J-P. (2003). *Dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et seconde.* Paris : CLE international.
2. Le Robert Dico en ligne. [En ligne] <https://dictionnaire.lerobert.com/> (consulté le 16 mai 2023 à 20:33).

ANNEXES

Annexe 1 : Liste des illustrations

Liste des figures

Figure 01	Les photos prises lors de la présentation de la séance ordinaire	Page 49
Figure 02	Les photos prises lors de la présentation de la séance expérimentale	Page 56
Figure 03	La confrontation des résultats du pré-test et post-test	Page 65
Figure 04	La fréquence de séance de la grammaire	Page 69
Figure 05	Le niveau de confiance des élèves dans leurs compétences grammaticales	Page 70
Figure 06	Les représentations des élèves vis-à-vis d'apprentissage de la grammaire d'une manière traditionnelle	Page 71
Figure 07	Le niveau d'intérêt des élèves pour les jeux numériques	Page 72
Figure 08	Les représentations des élèves envers l'application « quiz » proposée	Page 73
Figure 09	Le rôle du jeu numérique dans l'amélioration de l'apprentissage de la grammaire	Page 74
Figure 10	Les compétences grammaticales acquises grâce au jeu numérique	Page 75
Figure 11	Les jeux numériques préférés par les élèves	Page 76
Figure 12	Le statut du jeu numérique dans l'apprentissage de la grammaire	Page 77
Figure 13	Les jeux numériques, un choix recommandé pour progresser en grammaire	Page 78

Liste des tableaux

Tableau 01	Les mécanismes de la gamification	Page 29
Tableau 02	La fiche pédagogique du groupe témoin	Page 46
Tableau 03	La fiche pédagogique du groupe expérimental	Page 51
Tableau 04	Les résultats du pré-test	Page 57

Tableau 05	Les résultats des activités de la séance ordinaire	Page 58
Tableau 06	Les résultats des activités de la séance expérimentale	Page 59
Tableau 07	La grille d'observation utilisée lors de l'expérimentation	Page 61
Tableau 08	Les résultats du post-test	Page 63

Annexe 02 : pré-test

Evaluation diagnostique

Indique les types des phrases suivantes : (phrase déclarative , phrase interrogative, phrase exclamative)

1- Pourquoi tu es si lente ?

2- La fourmi travaillait pendant l'été.

3- Quelle belle maison !

Conjugué les verbes entre () au présent de l'indicatif.

1- Le corbeau (lâcher)..... la viande et (pousser).....de grands cris.

2- Nous (décider).....de quitter la ville.


3- Tu (choisir)..... les contes des princesses.

4- La tortue et le lapin (commencer)la course.

Coche les adjectifs dans la liste suivante :

Viande petit corbeau beau grand lentement

Heureux

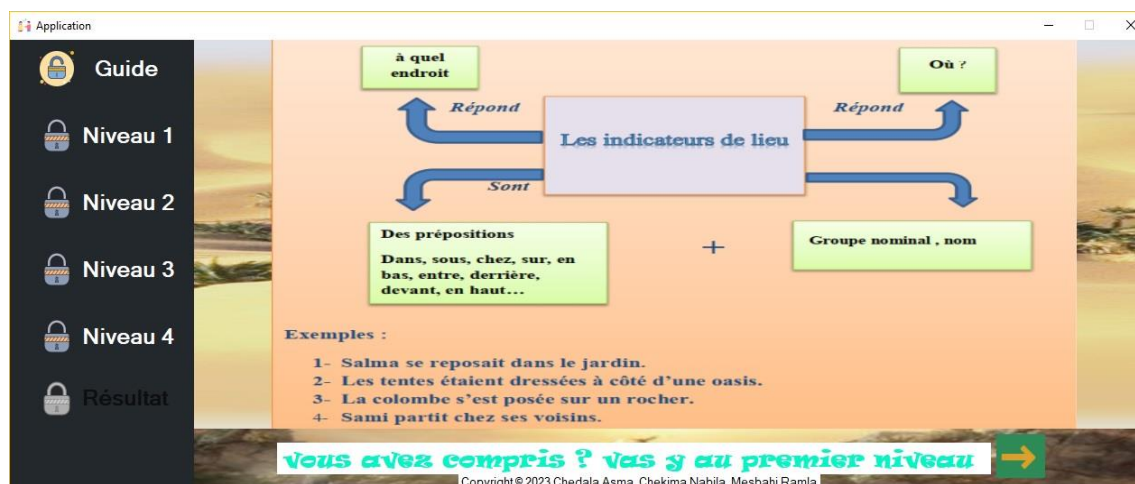
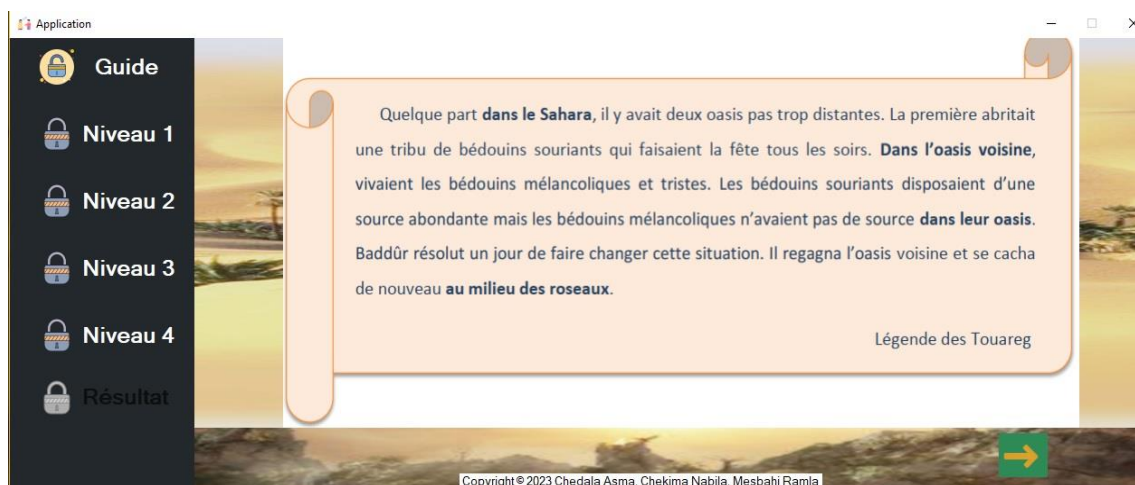
 **Bon courage**

Annexe 03 : le texte support de la séance ordinaire

Quelque part dans le Sahara, il y avait deux oasis pas trop distantes. La première abritait une tribu de bédouins souriants qui faisaient la fête tous les soirs. Dans l'oasis voisine, vivaient les bédouins mélancoliques et tristes. Les bédouins souriants disposaient d'une source abondante mais les bédouins mélancoliques n'avaient pas de source dans leur oasis. Baddûr résolut un jour de faire changer cette situation. Il regagna l'oasis voisine et se cacha de nouveau au milieu des roseaux.

Légende des Touareg

Annexe 04 : la présentation du jeu « quiz »



Application

- Guide
- Niveau 1
- Niveau 2
- Niveau 3
- Niveau 4
- Résultat

Clique sur les prépositions de lieu dans les phrases

Le renard habite **dans** un terrier.

Le lion a attrapé le rat **entre** ses griffes.

Le loup partit **chez** le marchand et y acheta un grand morceau de craie.

La cabane se trouve **au milieu** de la forêt.

Le sultan construisit un beau palais **près** du village.

Copyright © 2023 Chedala Asma, Chekima Nabila, Mesbahi Ramla

Application

- Guide
- Niveau 1
- Niveau 2
- Niveau 3
- Niveau 4
- Résultat

Clique sur l'image appropriée :

1- Le lion est devant la table

2- Le chat est sous la table

3- Le singe est à gauche de l'arbre

4- Le perroquet est en haut de l'arbre

Copyright © 2023 Chedala Asma, Chekima Nabila, Mesbahi Ramla

Application

- Guide
- Niveau 1
- Niveau 2
- Niveau 3
- Niveau 4
- Résultat

Où se cachent les personnages ?

Terminer

Simon se cache l'arbre

Lou se cache la table

Tom se cache l'arbre

Louli se cache les arbres

Souki se cache la maison

Copyright © 2023 Chedala Asma, Chekima Nabila, Mesbahi Ramla

Application

Guide

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Résultat

Observe la photo ci-dessous et décris-la en répondant aux questions (tu utiliseras les prépositions qui conviennent pour situer les objets dans l'espace).

1-Où se trouvent les cartables ?

2-Où sont les livres ?

3-Où se place l'étagère ?

4-Où se trouve le tableau ?

5-Où est placée la plante ?

Copyright © 2023 Chedala Asma, Chekima Nabila, Mesbahi Ramla

Application

Guide

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Résultat

FELECITATION

Vous avez gagné la médaille d'OR

★★★★★

Background: Confetti and bokeh lights.

Application

Guide

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Résultat

FELECITATION

Vous avez gagné la médaille Bronze

★★★

Background: Confetti and bokeh lights.

Annexe 05 : post-test

Groupe témoin

Observe la classe et complète les phrases (tu utiliseras les prépositions qui conviennent pour situer les objets).

1- Où se trouvent les tables ?
.....

2- Où se trouvent les cartables ?
.....

3- Où se trouve l'armoire ?
.....

4- Où sont les cahiers ?
.....

5- Où se trouve le tableau ?
.....

Groupe expérimental

The screenshot shows a digital application window titled 'Application'. On the left is a dark sidebar menu with icons and labels: 'Guide', 'Niveau 1', 'Niveau 2', 'Niveau 3', 'Niveau 4', and 'Résultat'. The main area has a blue background with a night sky and a coral reef at the bottom. At the top, it says 'Observe la photo ci-dessous et décris-la en répondant aux questions (tu utiliseras les prépositions qui conviennent pour situer les objets dans l'espace)'. Below this is a list of five questions: '1-Où se trouvent les cartables?', '2-Où sont les livres?', '3-Où se place l'étagère?', '4-Où se trouve le tableau?', and '5-Où est placée la plante?'. In the center is a photograph of a classroom with labels and red arrows pointing to objects: 'la plante' (pointing to a plant), 'l'étagère' (pointing to a shelf), 'Le tableau' (pointing to a blackboard), 'Le livre' (pointing to a book on a desk), and 'Le cartable' (pointing to a backpack). To the right of the photo are five empty white input boxes. At the bottom center is a green button with a checkmark and the word 'Terminer'. A copyright notice at the bottom reads 'Copyright © 2023 Chedala Asma, Chekima Nabila, Mesbahi Ramla'.

Annexe 06 : trois copies du pré-test avec les réponses des participants

Evaluation diagnostique

Indique les types des phrases suivantes : (phrase déclarative , phrase interrogative, phrase exclamative)

1- Pourquoi tu es si lente ? *phrase interrogative* ✓

2- La fourmi travaillait pendant l'été. *phrase déclarative* ✓

3- Quelle belle maison ! *phrase exclamative* ✓

Conjugué les verbes entre () au présent de l'indicatif.

1- Le corbeau (lâcher) *lâche* la viande et (pousser) *pousse* de grands cris.

2- Nous (décider) *décidons* de quitter la ville.


3- Tu (choisir) *choisis* les contes des princesses.

4- La tortue et le lapin (commencer) *commencent* la course.

Coche les adjectifs dans la liste suivante :

Viande petit corbeau beau grand lentement

Heureux

 **Bon courage**

Evaluation diagnostique

Indique les types des phrases suivantes : (phrase déclarative , phrase interrogative, phrase exclamative)

- 1- Pourquoi tu es si lente ?
- 2- La fourmi travaillait pendant l'été.
- 3- Quelle belle maison !

Phrase interrogative ✓
Phrase déclarative ✓
Phrase exclamative ✓

Conjugué les verbes entre () au présent de l'indicatif.

- 1- Le corbeau (lâcher) ~~lâcher~~ la viande et (pousser) ~~pousser~~ de grands cris.
- 2- Nous (décider) ~~décider~~ de quitter la ville.
- 3- Tu (choisir) ~~choisir~~ les contes des princesses.
- 4- La tortue et le lapin (commencer) ~~commencer~~ la course.

Coche les adjectifs dans la liste suivante :

Viande petit corbeau beau grand lentement
Heureux



Bon courage

Evaluation diagnostique

Indique les types des phrases suivantes : (phrase déclarative , phrase interrogative, phrase exclamative)

- 1- Pourquoi tu es si lente ?
- 2- La fourmi travaillait pendant l'été.
- 3- Quelle belle maison !

phrase...exclamative
phrase...interrogative
phrase...déclarative

Conjugué les verbes entre () au présent de l'indicatif.

- 1- Le corbeau (lâcher) lâche la viande et (pousser) pousse...de grands cris.
- 2- Nous (décider) décidons...de quitter la ville.
- 3- Tu (choisir) choisissais les contes des princesses.
- 4- La tortue et le lapin (commencer) commencent la course.

Coche les adjectifs dans la liste suivante :

Viande petit corbeau beau grand lentement
Heureux



Bon courage

Annexe 07 : trois copies du pré-test avec les réponses des des élèves du groupe témoin

Observe la classe et complète les phrases (tu utiliseras les prépositions qui conviennent pour situer les objets).

1- Où se trouvent les tables ?
Les tables ~~trouvent~~ dans la classe.....

2- Où se trouvent les cartables ?
Les cartables ~~trouvent~~ sous la table.....

3- Où se trouve l'armoire ?
L'armoire ~~trouve~~ devant les tables.....

4- Où sont les cahiers ?
Les cahiers ~~trouvent~~ sur les tables.....

5- Où se trouve le tableau ?
Le tableau ~~trouve~~ derrière les tables.....

Observe la classe et complète les phrases (tu utiliseras les prépositions qui conviennent pour situer les objets).

1- Où se trouvent les tables ?

Les tables se trouvent entre la classe.

2- Où se trouvent les cartables ?

Les cartables se trouvent sous les tables.

3- Où se trouve l'armoire ?

L'armoire se trouve derrière les tables.

4- Où sont les cahiers ?

Les cahiers sont sur les tables.

5- Où se trouve le tableau ?

Le tableau se trouve devant les tables.

Observe la classe et complète les phrases (tu utiliseras les prépositions qui conviennent pour situer les objets).

1- Où se trouvent les tables ?

Les tables se trouvent dans la classe.

2- Où se trouvent les cartables ?

Les cartables se trouvent sous la table.

3- Où se trouve l'armoire ?

L'armoire se trouve devant les tables.

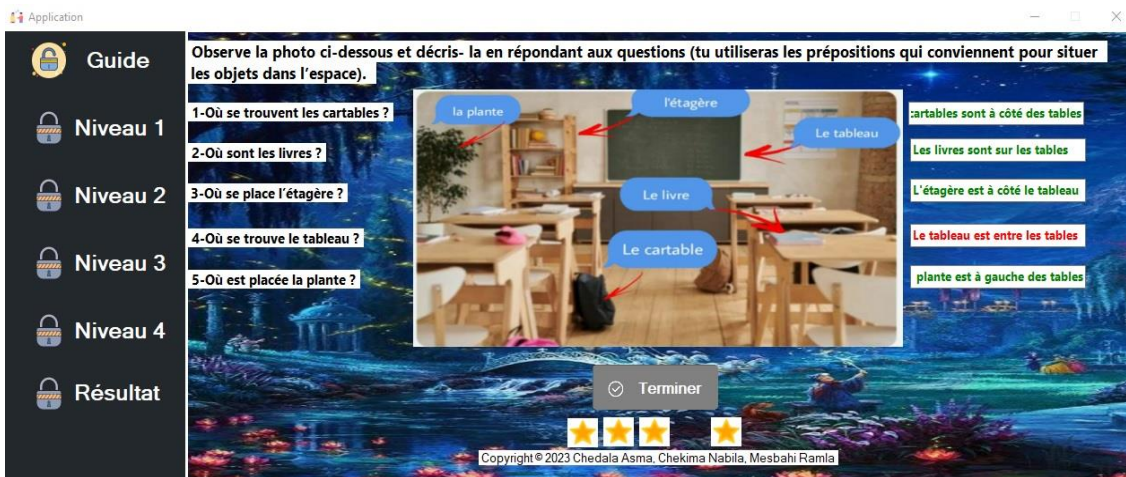
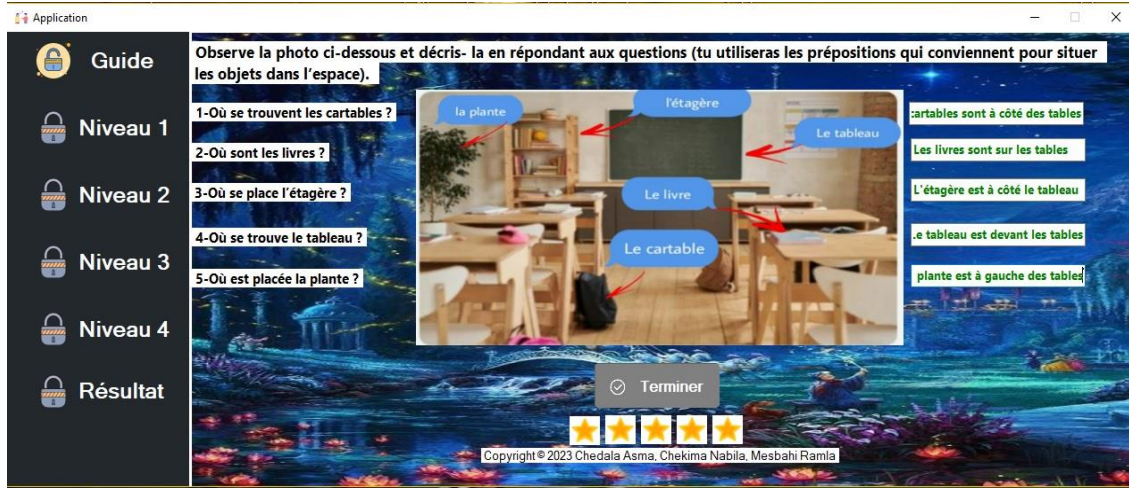
4- Où sont les cahiers ?

Les cahiers sont sur les tables.

5- Où se trouve le tableau ?

Le tableau se trouve devant les tables.

Trois exemples des réponses des élèves du groupe expérimental



Annexe 08 : le questionnaire

Chers élèves,

Nous vous présentons ce questionnaire dans le cadre de notre recherche pour l'obtention de notre diplôme de Master 2. Notre étude porte sur le thème de *la gamification de l'apprentissage de la grammaire et son impact sur les élèves de 2ème année moyenne*. Nous vous remercions d'avoir accepté de participer et nous vous prions de répondre de manière claire et précise.

N.B : mets une croix (x) devant la réponse choisie.

Question 1 : À quelle fréquence étudies-tu la grammaire d'une manière traditionnelle (cours magistraux, exercices de grammaire papier-crayon, etc.) ?

- Tous les jours Occasionnellement Rarement Jamais

Question 2 : Quel est ton niveau de confiance en tes compétences grammaticales ?

- Très confiant Assez confiant Moyennement confiant
- Peu confiant Pas du tout confiant

Question 3 : Comment trouves-tu l'apprentissage de la grammaire d'une manière traditionnelle?

- Très ennuyeux Assez ennuyeux Assez intéressant Très intéressant

Question 4 : Es-tu passionné(e) par les jeux numériques ?

- Oui, je suis passionné(e) par les jeux numériques !
- Oui, j'ai un certain intérêt pour les jeux numériques
- Non, je ne suis pas très intéressé(e) par les jeux numériques
- Non, je ne m'intéresse pas du tout aux jeux numériques

Question 5 : Penses-tu que le jeu numérique (l'application quiz) que nous t'avons proposé était utile pour apprendre la grammaire ?

- Oui, absolument Oui, mais pas autant que les méthodes traditionnelles
- Non, pas vraiment Non, absolument pas

Question 6 : Si oui, comment penses-tu que le jeu numérique pouvait aider à améliorer ton apprentissage de la grammaire ?

- En rendant l'apprentissage plus amusant et engageant
- En permettant une pratique plus active et interactive
- En offrant des rétroactions immédiates
- En renforçant la motivation pour apprendre
- Toutes les réponses ci-dessus

Question 7 : Quelles sont les compétences que tu as acquises en apprenant la grammaire au biais du jeu numérique ?

- La compréhension des règles grammaticales
- La pratique de l'application des règles grammaticales dans un contexte ludique
- Le développement de la pensée critique et de la résolution de problèmes liés à la grammaire
- L'amélioration de la capacité à communiquer efficacement par l'écrit en utilisant une grammaire correcte
- La capacité à travailler en équipe et à collaborer avec d'autres joueurs pour atteindre des objectifs communs liés à la grammaire

Question 8 : Y a-t-il d'autres jeux numériques que tu aimerais voir utilisés pour apprendre la grammaire ?

- Les jeux de rôle
- Les jeux de puzzle en ligne
- Les applications de grammaire (Duolingo, TV5 monde...)
- La création des histoires interactives en ligne
- Autre

Question 9 : Penses-tu que l'apprentissage de la grammaire à travers des jeux numériques peut être utilisé comme une méthode d'apprentissage principale ?

- Oui, je pense que cela est une méthode d'apprentissage efficace
- Non, cela ne devrait être qu'un complément à la méthode d'apprentissage classique

Question 10 : Recommanderais-tu l'apprentissage de la grammaire à travers des jeux numériques à d'autres élèves ?

- Oui, je pense que cela est utile et amusant
- Non, je ne suis pas convaincu que cela soit une méthode d'apprentissage sérieuse

Annexe 09 : Trois exemples de réponses des élèves au questionnaire

Chers élèves,

Nous vous présentons ce questionnaire dans le cadre de notre recherche pour l'obtention de notre diplôme de Master 2. Notre étude porte sur le thème de *la gamification de l'apprentissage de la grammaire et son impact sur les élèves de 2ème année moyenne*. Nous vous remercions d'avoir accepté de participer et nous vous prions de répondre de manière claire et précise.

N.B : mets une croix (x) devant la réponse choisie.

Question 1 : À quelle fréquence étudies-tu la grammaire d'une manière traditionnelle (cours magistraux, exercices de grammaire papier-crayon, etc.) ?

- Tous les jours Occasionnellement Rarement Jamais

Question 2 : Quel est ton niveau de confiance en tes compétences grammaticales ?

- Très confiant Assez confiant Moyennement confiant

- Peu confiant Pas du tout confiant

Question 3 : Comment trouves-tu l'apprentissage de la grammaire d'une manière traditionnelle?

- Très ennuyeux Assez ennuyeux Assez intéressant Très intéressant

Question 4 : Es-tu passionné(e) par les jeux numériques ?

- Oui, je suis passionné(e) par les jeux numériques !
 Oui, j'ai un certain intérêt pour les jeux numériques
 Non, je ne suis pas très intéressé(e) par les jeux numériques
 Non, je ne m'intéresse pas du tout aux jeux numériques

Question 5 : Penses-tu que le jeu numérique (l'application quiz) que nous t'avons proposé était utile pour apprendre la grammaire ?

- Oui, absolument Oui, mais pas autant que les méthodes traditionnelles
 Non, pas vraiment Non, absolument pas

Question 6 : Si oui, comment penses-tu que le jeu numérique pouvait aider à améliorer ton apprentissage de la grammaire ?

- En rendant l'apprentissage plus amusant et engageant
- En permettant une pratique plus active et interactive
- En offrant des rétroactions immédiates
- En renforçant la motivation pour apprendre
- Toutes les réponses ci-dessus

Question 7 : Quelles sont les compétences que tu as acquises en apprenant la grammaire au biais du jeu numérique ?

- La compréhension des règles grammaticales
- La pratique de l'application des règles grammaticales dans un contexte ludique
- Le développement de la pensée critique et de la résolution de problèmes liés à la grammaire
- L'amélioration de la capacité à communiquer efficacement par l'écrit en utilisant une grammaire correcte
- La capacité à travailler en équipe et à collaborer avec d'autres joueurs pour atteindre des objectifs communs liés à la grammaire

Question 8 : Y a-t-il d'autres jeux numériques que tu aimerais voir utilisés pour apprendre la grammaire ?

- Les jeux de rôle
- Les jeux de puzzle en ligne
- Les applications de grammaire (Duolingo, TV5 monde...)
- La création des histoires interactives en ligne
- Autre

Question 9 : Penses-tu que l'apprentissage de la grammaire à travers des jeux numériques peut être utilisé comme une méthode d'apprentissage principale ?

- Oui, je pense que cela est une méthode d'apprentissage efficace
- Non, cela ne devrait être qu'un complément à la méthode d'apprentissage classique

Question 10 : Recommanderais-tu l'apprentissage de la grammaire à travers des jeux numériques à d'autres élèves ?

- Oui, je pense que cela est utile et amusant
- Non, je ne suis pas convaincu que cela soit une méthode d'apprentissage sérieuse

Chers élèves,

Nous vous présentons ce questionnaire dans le cadre de notre recherche pour l'obtention de notre diplôme de Master 2. Notre étude porte sur le thème de *la gamification de l'apprentissage de la grammaire et son impact sur les élèves de 2ème année moyenne*. Nous vous remercions d'avoir accepté de participer et nous vous prions de répondre de manière claire et précise.

N.B : mets une croix (x) devant la réponse choisie.

Question 1 : À quelle fréquence étudies-tu la grammaire d'une manière traditionnelle (cours magistraux, exercices de grammaire papier-crayon, etc.) ?

- Tous les jours Occasionnellement Rarement Jamais

Question 2 : Quel est ton niveau de confiance en tes compétences grammaticales ?

- Très confiant Assez confiant Moyennement confiant
 Peu confiant Pas du tout confiant

Question 3 : Comment trouves-tu l'apprentissage de la grammaire d'une manière traditionnelle?

- Très ennuyeux Assez ennuyeux Assez intéressant Très intéressant

Question 4 : Es-tu passionné(e) par les jeux numériques ?

- Oui, je suis passionné(e) par les jeux numériques !
 Oui, j'ai un certain intérêt pour les jeux numériques
 Non, je ne suis pas très intéressé(e) par les jeux numériques
 Non, je ne m'intéresse pas du tout aux jeux numériques

Question 5 : Penses-tu que le jeu numérique (l'application quiz) que nous t'avons proposé était utile pour apprendre la grammaire ?

- Oui, absolument Oui, mais pas autant que les méthodes traditionnelles
 Non, pas vraiment Non, absolument pas

Question 6 : Si oui, comment penses-tu que le jeu numérique pouvait aider à améliorer ton apprentissage de la grammaire ?

- En rendant l'apprentissage plus amusant et engageant
- En permettant une pratique plus active et interactive
- En offrant des rétroactions immédiates
- En renforçant la motivation pour apprendre
- Toutes les réponses ci-dessus

Question 7 : Quelles sont les compétences que tu as acquises en apprenant la grammaire au biais du jeu numérique ?

- La compréhension des règles grammaticales
- La pratique de l'application des règles grammaticales dans un contexte ludique
- Le développement de la pensée critique et de la résolution de problèmes liés à la grammaire
- L'amélioration de la capacité à communiquer efficacement par l'écrit en utilisant une grammaire correcte
- La capacité à travailler en équipe et à collaborer avec d'autres joueurs pour atteindre des objectifs communs liés à la grammaire

Question 8 : Y a-t-il d'autres jeux numériques que tu aimerais voir utilisés pour apprendre la grammaire ?

- Les jeux de rôle
- Les jeux de puzzle en ligne
- Les applications de grammaire (Duolingo, TV5 monde...)
- La création des histoires interactives en ligne
- Autre

Question 9 : Penses-tu que l'apprentissage de la grammaire à travers des jeux numériques peut être utilisé comme une méthode d'apprentissage principale ?

- Oui, je pense que cela est une méthode d'apprentissage efficace
- Non, cela ne devrait être qu'un complément à la méthode d'apprentissage classique

Question 10 : Recommanderais-tu l'apprentissage de la grammaire à travers des jeux numériques à d'autres élèves ?

- Oui, je pense que cela est utile et amusant
- Non, je ne suis pas convaincu que cela soit une méthode d'apprentissage sérieuse

Chers élèves,

Nous vous présentons ce questionnaire dans le cadre de notre recherche pour l'obtention de notre diplôme de Master 2. Notre étude porte sur le thème de *la gamification de l'apprentissage de la grammaire et son impact sur les élèves de 2ème année moyenne*. Nous vous remercions d'avoir accepté de participer et nous vous prions de répondre de manière claire et précise.

N.B : mets une croix (x) devant la réponse choisie.

Question 1 : À quelle fréquence étudies-tu la grammaire d'une manière traditionnelle (cours magistraux, exercices de grammaire papier-crayon, etc.) ?

- Tous les jours Occasionnellement Rarement Jamais

Question 2 : Quel est ton niveau de confiance en tes compétences grammaticales ?

- Très confiant Assez confiant Moyennement confiant
 Peu confiant Pas du tout confiant

Question 3 : Comment trouves-tu l'apprentissage de la grammaire d'une manière traditionnelle?

- Très ennuyeux Assez ennuyeux Assez intéressant Très intéressant

Question 4 : Es-tu passionné(e) par les jeux numériques ?

- Oui, je suis passionné(e) par les jeux numériques !
 Oui, j'ai un certain intérêt pour les jeux numériques
 Non, je ne suis pas très intéressé(e) par les jeux numériques
 Non, je ne m'intéresse pas du tout aux jeux numériques

Question 5 : Penses-tu que le jeu numérique (l'application quiz) que nous t'avons proposé était utile pour apprendre la grammaire ?

- Oui, absolument Oui, mais pas autant que les méthodes traditionnelles
 Non, pas vraiment Non, absolument pas

Question 6 : Si oui, comment penses-tu que le jeu numérique pouvait aider à améliorer ton apprentissage de la grammaire ?

- En rendant l'apprentissage plus amusant et engageant
- En permettant une pratique plus active et interactive
- En offrant des rétroactions immédiates
- En renforçant la motivation pour apprendre
- Toutes les réponses ci-dessus

Question 7 : Quelles sont les compétences que tu as acquises en apprenant la grammaire au biais du jeu numérique ?

- La compréhension des règles grammaticales
- La pratique de l'application des règles grammaticales dans un contexte ludique
- Le développement de la pensée critique et de la résolution de problèmes liés à la grammaire
- L'amélioration de la capacité à communiquer efficacement par l'écrit en utilisant une grammaire correcte
- La capacité à travailler en équipe et à collaborer avec d'autres joueurs pour atteindre des objectifs communs liés à la grammaire

Question 8 : Y a-t-il d'autres jeux numériques que tu aimerais voir utilisés pour apprendre la grammaire ?

- Les jeux de rôle
- Les jeux de puzzle en ligne
- Les applications de grammaire (Duolingo, TV5 monde...)
- La création des histoires interactives en ligne
- Autre

Question 9 : Penses-tu que l'apprentissage de la grammaire à travers des jeux numériques peut être utilisé comme une méthode d'apprentissage principale ?

- Oui, je pense que cela est une méthode d'apprentissage efficace
- Non, cela ne devrait être qu'un complément à la méthode d'apprentissage classique

Question 10 : Recommanderais-tu l'apprentissage de la grammaire à travers des jeux numériques à d'autres élèves ?

- Oui, je pense que cela est utile et amusant
- Non, je ne suis pas convaincu que cela soit une méthode d'apprentissage sérieuse

