

**Houda Dhailis, Miloudi Mounir . La gamification et la gestion des
apprentissages en classe de FLE**

**La gamification et la gestion des apprentissages en classe
de FLE
(Cas des apprenants de 3^{ème} année moyenne, Belabidi Saïd
de Kouinine à El-Oued)**

**Gamification and management of learning in FLE class (case of 3rd year middle school
students, at Belabidi Saïd in Kouinine, El-Oued)**

Houda Dhailis^{1.*}, , Miloudi Mounir².

¹ Université d'El-Oued, ALGÉRIE, slimanehouda2@gmail.com

² Université d'El-Oued , ALGÉRIE, miloudi-mounir@univ-eloued.dz

Date de soumission: 21/07/2023

Date d'acceptation : 06/01/2024

Date de publication: 30/03/2024

Résumé:

La présente étude s'inscrit dans le cadre d'une recherche pour mesurer l'efficacité de la stratégie de la gamification et son effet sur la gestion des apprentissages en classe de Français langue étrangère (désormais FLE), et notamment chez les apprenants de la troisième année moyenne à El-Oued. Les résultats de notre recherche pourraient permettre de mieux comprendre jusqu'à quel point cette stratégie peut contribuer à améliorer les pratiques pédagogiques en adoptant un enseignement efficace et relatif à la gamification et au ludique, qui contribue, à son tour, à motiver les apprenants et améliorer leur engagement dans la classe, nul ne nie que ce dernier, se considère l'un des facteurs clés pour la réussite de toute action pédagogique en classe de FLE.

Mots- clés : Gamification, Motivation, Engagement, Apprentissage ludique, Classe de FLE, cycle Moyen.

Abstract:

This study is part of a research to measure the effectiveness of the gamification strategy and its effect on the management of learning in French as a foreign language class (now FLE), and in particular among learners of the average third year in El-Oued. The results of our research could provide a better understanding of the extent to which this strategy can contribute to improving teaching practices by adopting effective teaching relating to gamification and play, which contributes, in turn, to motivating learners and improving their engagement in the classroom, no one denies that the latter considers itself one of the key factors for the success of any educational action in the FLE class.

Key words: Gamification, Motivation, Commitment, Playful learning, FLE class, Middle cycle.

* Auteur correspondant:

I . Introduction

Ces dernières années, le besoin d'une innovation pour donner un sens aux apprentissages et affronter les situations d'échec scolaire que vivent les apprenants de cycle moyen, est devenu une tâche obligatoire pour l'ensemble des acteurs éducatifs (Rispaïl, 2017 : 11) dans le domaine de l'enseignement, en particulier en classe de FLE, où l'apprentissage peut être perçu comme difficile et fastidieux. D'ailleurs, selon le site Forum actif : « En Algérie, chaque année, plus de 200.000 enfants quittent le système scolaire [...] ce désintérêt est caractérisé par un fléchissement du rendement scolaire, par le dégoût de tout ce qui a trait à l'école, son inutilité, l'ennui qui en résulte. Il peut s'accompagner d'un absentéisme scolaire important et peut dans certains cas conduire à l'arrêt de la scolarité » (École privée Sabil El Nadjah, 2020: 01).

En effet, le manque de motivation de certains apprenants est le premier obstacle à tout apprentissage performant et pertinent, ce qui peut entraîner un abandon prématuré, comme l'indique Myriam Mokadem dans son mémoire de fin d'études intitulé : « La motivation comme facteur de réussite scolaire » en expliquant que la motivation est cette force qui régit beaucoup de nos actes passionnés, et sans elle, réaliser de grands projets s'avère difficile, à force de démotivation apprise, les apprenants se dirigent petit à petit vers la sortie, l'abandon scolaire en résultant des chiffres alarmant sur le décrochage à l'école (Mokadem, 2016 : 01).

Pour pallier à cela, la gamification est une notion qui est relativement récente dans l'enseignement en Algérie, elle consiste à utiliser des mécanismes de jeu dans des contextes non-ludiques pour rendre l'expérience d'apprentissage plus attrayante et motivante, ainsi, pour stimuler la motivation des apprenants, ce qui va de pair avec leur engagement dans la classe des langues étrangères. Parallèlement, selon José Maria M, « la gamification est l'incorporation d'éléments de jeu dans des activités autres que des jeux, afin de stimuler l'implication des participants ». Cette stratégie a été initialement utilisée dans les contextes commerciaux dans le but de renforcer la fidélisation des employés et des clients, ainsi pour gagner leur confiance. Mais elle est de plus en plus adoptée dans le domaine de l'éducation afin d'attribuer des récompenses aux apprenants pour féliciter leurs réalisations. De ce point de vue, l'intégration d'une série des jeux dans un environnement éducatif, suscite l'intérêt des apprenants à réaliser les tâches en favorisant le sens de la mission qui, fait émerger à son tour, l'esprit d'équipe et le désir à acquérir des nouvelles habitudes qui reflètent des comportements positifs et autonomes (José María Marbán & Suzana Alvarez , 2022: 04).

Nous tentons au niveau de cet article de réfléchir sur l'utilité de l'élément de la gamification comme l'une des stratégies susceptibles qui pourraient améliorer la gestion de l'apprentissage dans une classe, en particulier celui du FLE.

De toute évidence, le jeu est une manière stimulante et drôle de progresser et d'installer un esprit de compétition qui permet d'impliquer plus facilement l'apprenant, ce qui le pousse à oser davantage, à être plus performant et à faire preuve d'une plus grande créativité, qui le pousse à son tour, à fournir des efforts pour s'assurer d'obtenir des récompenses, et qui dit « jeu » ne dit pas forcément « compétition » (Haydée Silva, 2008 :78).

Houda Dhailis, Miloudi Mounir . La gamification et la gestion des apprentissages en classe de FLE

D'ailleurs, pour ne pas confondre le jeu de divertissement et le jeu pédagogique, le premier ne vise que le plaisir et peut être rejoué indéfiniment, en revanche, le jeu dont la finalité est pédagogique vise l'acquisition des savoirs et des compétences et il s'achève dès que le savoir a été assimilé.

II . Objectifs de la recherche

Effectivement, nous constatons chez les apprenants de 3^{ème} année du cycle moyen, peu de motivation qui entrave leur progrès et qui les rend passifs, ils rencontrent souvent des difficultés à s'exprimer en français et à s'engager dans la classe ainsi dans des différentes situations hors de la classe. D'ailleurs, les enseignants enquêtés nous ont confirmé ce constat, que sur lequel, nous allons nous s'appuyer.

Donc, rendre l'apprentissage des langues étrangères plus ludique, performant et pertinent en gardant l'apprenant engagé et capable de s'exprimer en français, sera notre souci dans la présente étude scientifique.

Notre ambition principale est de focaliser le rôle que peut jouer cette technique récemment intégrée dans le domaine de l'apprentissage des langues étrangères, et comment peut-elle affecter l'engagement de l'apprenant, sa productivité et son degré de motivation à faire les activités conçues par son enseignant, tout en favorisant le « vouloir-faire ».

Plus précisément, nous cherchons à mesurer l'efficacité de cette stratégie et son effet sur la gestion de la classe, dans le but d'améliorer la qualité de l'apprentissage du FLE, tout cela en cherchant d'éléments de réponses à la question nodale suivante :

-La gamification pourrait-elle être considérée comme une stratégie efficace pour améliorer la qualité d'apprentissage du français langue étrangère ? pourrait-elle le rendre plus performant et pertinent, et notamment dans le cas des apprenants du 3^{ème} année moyenne en français ?

Elle est divisée en sous-questions suivantes :

1-Jusqu'à quel point la gamification affecte la motivation des apprenants et leur engagement dans la classe ?

2-Quel est son rôle dans la gestion des apprentissages en classe de FLE ?

Pour trouver des pistes à nos questionnements, nous formulons les hypothèses suivantes :

- 1.La stratégie de la gamification joue un rôle essentiel dans l'amélioration de qualité de l'apprentissage du FLE, en rendant ce dernier plus efficace, interactif et amusant.
2. L'intégration de divers éléments de jeux dans les activités à l'intérieur de la classe crée un apprentissage significatif et motive les apprenants à participer positivement et à apprendre de manière autonome.
3. La stratégie de la gamification semble offrir un apprentissage personnalisé qui répond aux besoins individuels des apprenants et qui contribue à perfectionner la gestion de la classe.

Nous vérifions ces hypothèses par le biais d'une analyse des résultats obtenus à partir d'une étude quantitative menée auprès des enseignants de cycle moyen du FLE, et encore auprès des apprenants de 3^{ème} année du cycle moyen. Nous espérons que cette étude aidera à combler le fossé existant en

Houda Dhailis, Miloudi Mounir . La gamification et la gestion des apprentissages en classe de FLE

matière de cette stratégie et à fournir des informations précieuses sur l'effet de la gamification dans le processus de l'enseignement/apprentissage en classe de FLE.

III. Cadre conceptuel de l'étude

La gamification ou bien « La ludification », selon Deterding, Dixon, Khaled et Nacke (2011 : 09), « est l'utilisation d'éléments de conception de jeu en dehors du contexte du jeu », ce qui soulève l'idée que le concepteur cherche à exploiter les jeux pour engager les apprenants dans des situations qui pourraient sembler moins intéressantes ou moins motivantes, en intégrant des mécanismes du jeu dans des contextes spécifiques.

En effet, ludifier une activité sert à faire oublier qu'on apprend, ce qui permettrait donc de la rendre plus attrayante et motivante, de susciter l'attention des apprenants et de les placer au centre de l'apprentissage en utilisant des éléments de jeu tels que les jeux de rôles, les quiz, les défis, les récompenses et la compétition. Il s'agit ici d'une approche amusante qui repose sur une série de récompenses que peut gagner le joueur « Gamer », suite à certaines tâches qu'on lui attribue, dont l'activité n'est pas obligatoirement numérique.

Effectivement, l'un des principaux objectifs de la gamification est de reproduire la participation qui existe chez les joueurs qui persistent à jouer des heures sans cesse et sans se plaindre de l'ennui, car le jeu les motive à travers la création d'un environnement actif et propice à s'engager. Donc, plus l'apprenant est motivé, plus il accomplit la tâche requise et plus cet engagement envers l'apprentissage augmente.

Comme l'explique Laurence Schmoll : « Si l'apprenant éprouve de l'intérêt à jouer, alors il est susceptible d'avoir envie de développer, d'améliorer ou encore d'utiliser ses compétences, par rapport non seulement aux mécanismes du jeu mais aussi aux objectifs et contenus d'apprentissage. » (Schmoll, 2018 : 24). Donc, si l'apprenant trouve du plaisir et de l'intérêt dans le jeu, il aura plus de chance d'être motivé, ce qui lui offre des opportunités pour explorer les compétences à acquérir. Cependant, pour créer une expérience d'apprentissage plus significative et plus efficace, les mécanismes du jeu doivent être bien conçus et alignés sur les objectifs d'apprentissage, y compris, sur ses contenus.

Notamment, comme l'explique l'Académie de Grenoble dans un article intitulé « Soutenir la motivation des élèves à travers des pratiques collaboratives et ludiques » : « En ludifiant notre enseignement, nous espérons que nos élèves vont [...] s'engager pleinement et sans sentiment de fournir un effort » (Ponson, 2020).

Ce sentiment de jouer sans avoir l'impression de travailler aide les enseignants à améliorer la gestion de leurs classes, tout en essayant de faire disparaître au maximum les objectifs pédagogiques derrière les objectifs ludiques pour les atteindre plus facilement qu'auparavant.

Afin de favoriser les motivations, Deci & Ryan relèvent trois besoins psychologiques fondamentaux : celui de compétence, d'autonomie et de proximité. Ce qui permet à l'apprenant de faire ses

Houda Dhailis, Miloudi Mounir . La gamification et la gestion des apprentissages en classe de FLE

propres choix, de satisfaire son besoin d'appartenir à un groupe et de se tromper sans avoir peur d'être jugé ou confronté à une pénalisation. (Deci & Ryan, 2007: 24).

La « ludicité » comme souligne Haydée Silva : « tout comme les stratégies d'apprentissage ne sont pas les mêmes d'un individu à l'autre, les penchants ludiques varient aussi [...] il doit veiller à ne pas les priver de la diversité de l'univers ludique et de la possibilité d'être stimulés par des activités compatibles avec leur style personnel d'apprentissage. Sans jamais proposer un jeu auquel on ne croit pas, [...] il est utile d'oser sortir des chemins balisés par soi-même, pour élargir sa panoplie d'outils pédagogiques ». (Haydée, 2008: 95). De toute évidence, les préférences ludiques diffèrent d'une personne à l'autre, c'est la raison pour laquelle, les enseignants doivent être conscients et prendre en considération les différences des apprenants en proposant une variété des activités ludiques adéquates, auxquelles ils croient, afin de satisfaire les différents intérêts des apprenants, valoriser leurs styles d'apprentissages et transmettre l'enthousiasme nécessaire pour une expérience ludique significative.

Le même auteur positive la combinaison entre le jeu et l'esprit de collaboration : « le hasard ne favorise pas toujours les meilleurs et, si la vie nous en donne souvent des preuves, la leçon est moins cruelle lorsqu'elle se fait par la voie du jeu [...] .Partagée, la défaite est moins lourde à porter ; en commun, la victoire peut être plus savoureuse » (Haydée, 2008: 78). Cette combinaison offre une perspective unique sur les défis et les réussites où le hasard peut jouer un rôle essentiel sans nécessairement correspondre les résultats aux compétences ou aux efforts déployés par les joueurs. Cette réalité se reflète également dans la vie quotidienne et influence les victoires et les défaites vécues. Cependant, cette leçon devient plus facile à accepter lorsqu'elle est apprise à travers le jeu. Effectivement, l'esprit de collaboration en jouant est une force puissante, car la défaite vécue individuellement semble plus difficile à supporter, alors que le soutien mutuel et l'empathie qui émergent du travail collaboratif permettent de surmonter les obstacles en favorisant un sentiment de solidarité et d'entraide.

IV. Considérations méthodologiques et protocole d'enquête

Pour mener cette recherche, nous avons choisi une approche quantitative, où nous nous sommes basés sur la technique d'enquête par questionnaire (1). Tout d'abord, nous avons conçu deux formulaires en utilisant Google forms (2). L'un a été destiné aux enseignants du FLE de cycle moyen, et l'autre a été destiné aux apprenants de 3ème année du cycle moyen, où les données quantitatives (3) ont été traitées à l'aide des statistiques. Tandis que, les données qualitatives ont été traitées par le biais d'une analyse des commentaires et des suggestions des enquêtés pour extraire les idées principales.

1. Objectifs du questionnaire

1.1. La première enquête destinée aux enseignants : a été conçue pour évaluer l'impact de la gamification sur la gestion des apprentissages en classe de FLE. Elle comprend 14 questions (ouvertes et fermées), divisées en trois sections principales :

- La première section porte sur la situation des enquêtés, leur sexe et leur expérience.
- La deuxième section évalue la motivation et la perception dont ils possèdent sur la gamification, y compris leurs avis concernant les effets de cette stratégie sur la gestion de leurs classes, ainsi que les méthodologies qu'ils suivent pour enseigner.

Houda Dhailis, Miloudi Mounir . La gamification et la gestion des apprentissages en classe de FLE

Cette section comprend des questions à choix multiples.

- La troisième section demande aux participants de donner des commentaires ou suggestions sur l'utilisation de la gamification en classe de français, où les réponses des enseignants permettront d'obtenir des informations précieuses sur les avantages et les limites de la gamification au sein de la classe d'enseignement moyen.

Plus précisément :

- Les deux premières questions permettent de savoir la situation de l'enseignant, son sexe, son expérience dans le domaine de l'enseignement.
- La troisième question permet de mesurer le niveau de familiarité de l'enseignant avec la gamification, afin de pouvoir contextualiser ses réponses et évaluer sa capacité à mettre en place des activités de gamification en classe.
- La quatrième question permet de mesurer l'expérience de l'enseignant en matière de gamification, afin de savoir s'il a déjà eu l'occasion d'expérimenter des éléments de gamification et d'évaluer la fréquence de son utilisation, ainsi que les éléments de prédilection dont il utilise souvent.
- La cinquième question permet de savoir quels éléments de gamification sont utilisés en classe de FLE, afin de déterminer les pratiques courantes et les éléments qui sont les plus pertinents pour motiver et engager les apprenants.
- La sixième question permet de mesurer la perception de l'efficacité de la cette stratégie en FLE, ce qui constitue la question centrale de cette étude.
- La septième et la huitième questions visent à évaluer l'impact de la gamification sur la motivation et l'engagement des apprenants, un des objectifs principaux de la gamification.
- La neuvième question permet d'évaluer à quel point la gamification se considère comme un outil efficace pour améliorer l'apprentissage en FLE.
- La dixième question permet de savoir si l'utilisation de la ludification a également un effet positif sur la motivation de l'enseignant lui-même, ce qui peut avoir un impact sur la qualité de son enseignement.
- La onzième question permet de savoir si l'enseignant recommanderait l'utilisation de cette démarche à d'autres enseignants de FLE, ce qui est un indicateur important de l'acceptation et de la pertinence de la gamification en FLE.
- La douzième et treizième questions permettent de déterminer les limitations et les exigences de la pratique de cette stratégie afin de combler le fossé existant.
- La dernière question permet à l'enseignant de formuler des commentaires ou des suggestions pour améliorer l'utilisation de la gamification en FLE et pour approfondir les recherches sur le sujet.

Houda Dhailis, Miloudi Mounir . La gamification et la gestion des apprentissages en classe de FLE

1.2. La deuxième enquête destinée aux apprenants :

Elle comprend des questions fermées et ouvertes qui touchent leur relation avec la langue en question, leur niveau de motivation et d'engagement dans les activités de classe et leur perception sur cette stratégie. Les apprenants avaient également la possibilité de donner leurs espérances et leurs avis sur les améliorations possibles pour les activités de gamification, ainsi, de déterminer quels éléments de ludification sont les plus préférés pour eux.

2. La présentation de l'échantillon et du contexte d'étude

L'échantillon choisi dans cette étude est composé de 48 enquêtés sélectionnés au hasard parmi ceux qui enseignent le FLE dans des différentes institutions (37 femmes et 11 hommes) (4).

Le contexte dans lequel se déroule notre questionnement est un contexte numérique. Il a été distribué en ligne (5) où les enquêtés ont été informés de l'objectif de l'étude, de la confidentialité de leurs réponses et de leur droit de refuser de répondre à tout moment.

Le 2ème échantillon représente tout simplement une vingtaine des apprenants, dans le but de renforcer notre première enquête.

V. Résultats de la recherche

Après avoir collecté les données, analysé les réponses des enquêtés et examiné leurs suggestions, nous avons obtenu des résultats qui ont suggéré que l'utilisation de la gamification en classe est un outil efficace pour améliorer la qualité des apprentissages du FLE d'une manière significative. Cette étude met en évidence l'impact positif de la gamification sur la motivation, l'engagement et la perception de l'apprentissage des apprenants en classe de FLE, tout en prouvant que les éléments de jeu peuvent aider à créer un environnement propice à l'apprentissage qui est plus ludique et interactif, ce qui peut améliorer l'assimilation des cours gamifiés et aider à susciter l'intérêt des apprenants pour le contenu d'apprentissage, en encourageant leur productivité, leur autonomie, leur collaboration et leur capacité à résoudre les problèmes.

1. Analyse statistique des données de la 1ère enquête

Les résultats de notre étude qui a visé 48 enseignants (37 femmes et 11 hommes) ont montré que l'ensemble des avis indique une tendance significative à l'intégration des jeux au sein de la classe du FLE, et à partir des commentaires des enquêtés, nous remarquons également une utilisation répétitive des termes «amusant», «ludique » et « casser la routine » .

Les résultats ont également montré que 43 enseignants représentant 89.6 % avaient déjà une idée sur la gamification et une perception positive de son utilisation en classe de FLE. Par contre, seulement 5 enseignants 10.4 % déclaraient qu'ils ne connaissent pas qu'est-ce qu'une gamification ce qui représente un nombre négligeable.

En ce qui concerne le degré de motivation, nous avons constaté que la ludification représente une solution très efficace pour augmenter la motivation, non seulement des apprenants, mais aussi celle

Houda Dhailis, Miloudi Mounir . La gamification et la gestion des apprentissages en classe de FLE

des enseignants eux-mêmes, car 64.6 % de ces derniers, ont déclaré que la gamification a affecté positivement leurs propre motivation, en outre, elle a amélioré l'implication et la participation des apprenants en classe, ainsi, 33.3% ont voté pour le choix « assez », alors qu'un seul enseignant a déclaré qu'il n'est pas du tout motivé.

À partir des réponses des questions ouvertes, nous avons constaté que la majorité des enquêtés ont apprécié cette stratégie en matière de collaboration, augmentation de motivation, amusement, mémorisation. Ils ont cité des avantages tels que l'amélioration de la participation des apprenants, la stimulation de leur créativité, et la possibilité de personnaliser l'apprentissage pour répondre à leurs besoins, la favorisation des interactions en classe, la capacité de déverrouiller l'imagination chez eux et de casser la routine, ainsi que, la réduction du stress et d'ennui.

Tandis qu'une minorité ont porté un jugement négatif à l'encontre de cette stratégie, il paraît qu'ils se plaignaient de la surcharge de classe, le manque du temps pour planifier des activités ludiques, la nécessité du matériel, l'exigence de formation, ce qui leur empêche de gamifier leurs cours du FLE.

Il y avait également un enseignant qui a exprimé ses préoccupations concernant le risque de ne pas intéresser quelques apprenants qui, selon lui, trouvent les règles du jeu peu compliquées ou le risque de devenir trop compétitif. Cependant, ce n'est pas toujours le cas.

Nous trouvons que les stagiaires et les nouveaux enseignants ayant moins de 5 ans d'expérience favorisent beaucoup plus les éléments ludiques par rapport aux anciens, et suivent l'actualité en adoptant des nouvelles manières de jeu et en rendant les activités plus vivantes.

Quant aux anciens enseignants ayant plus de 20 ans d'expérience, ces derniers, trouvent l'utilisation des éléments des jeux plus compliqués et exige une formation, ils requièrent d'adopter les méthodes d'enseignements les plus simples et les moins couteuses.

Concernant les pratiques pédagogiques, 83.3 % des enseignants déclaraient qu'ils utilisent parfois les éléments du jeu en classe, et 10.4 % d'eux l'utilisent souvent, cependant, 6.3 % n'ont jamais utilisé la ludification, ce qui représente aussi un nombre négligeable.

En ce qui concerne les éléments de ludification les plus utilisés en classe, une analyse approfondie de ces données montre ce qui suit :

L'élément de ludification	Le pourcentage
1- L'ajout des points	54.2 %
2- Les jeux de rôles et les dialogues	37.5 %
3- L'offre des cartes et des badges	45.8 %
4- Les récompenses	35.4 %
5- Les défis et les concurrences	29.2 %
6- Les tableaux et les scores	12.5 %
7- Mots croisés et mots fléchés	2.1 %
8- L'offre des bonbons et des chocolats	2.1 %

Tableau récapitulatif portant sur les éléments de ludification utilisés par les enseignants enquêtés.

Houda Dhailis, Miloudi Mounir . La gamification et la gestion des apprentissages en classe de FLE

Quant à la question qui concerne l'efficacité de gamification dans l'apprentissage du FLE, nous observons que la majorité écrasante des enquêtés ont voté pour « très efficace », et personne n'a voté pour « pas du tout efficace », même ceux qui n'ont jamais gamifié leurs cours, ont opté pour le choix de « assez efficace ».

Cependant, certains enseignants ont exprimé des préoccupations quant à la pertinence de la gamification pour les apprenants les plus avancés, et d'autres ont souligné la nécessité de maintenir un équilibre entre les éléments de jeu et les objectifs d'apprentissage.

À cela nous ajoutons que, la plupart des enseignants ont remarqué que la ludification a amélioré la motivation et l'engagement de leurs apprenants d'une manière significative, alors que 87.5% parmi eux, sont convaincus qu'elle facilite l'apprentissage du français comme langue étrangère, et ont choisi à leur tour, de recommander à leurs pairs d'utiliser cette stratégie pour rendre les activités plus attrayantes et faciliter la rétention et la mémorisation des informations apprises.

Quant aux difficultés qu'ils rencontrent lors de la pratique de gamification au sein de la classe, nous citons ces limitations selon l'ordre qu'ils ont classé :

La difficulté rencontrée	Le pourcentage
1- La surcharge du travail	62.5%
2- Prendre beaucoup du temps	58.3%
3- Exiger une planification en préalable	33.3%
4- Le non-respect des apprenants	27.1%
5- Difficile à gérer	27.1%
6- Beaucoup de préparation	2.5%
7- ça coute chère	2.1%

-Tableau récapitulatif portant sur les difficultés rencontrées par les enseignants enquêtés.

Notons qu'un des enquêtés a ajouté une difficulté qui n'existait pas dans la liste des choix, selon laquelle, le niveau faible des apprenants rend la compréhension des normes du jeu plus difficile.

Nous avons également découvert que 56.3 % des enseignants croient que la réussite de gamification exige une formation préalablement pour pouvoir la réaliser, alors que, 43.8 % croient qu'il n'est pas forcément de le faire. Et cela nous conduit à penser que les nouveaux enseignants sont beaucoup plus créatifs et capables à s'adapter facilement avec cette stratégie vivante, vu qu'ils suivent toujours les actualités et les nouvelles technologies par rapport aux anciens enseignants qui se considèrent beaucoup plus des conservateurs.

2. Analyse des données de la 2^{ème} enquête

En effet, d'après les résultats du 2^{ème} questionnaire destiné aux apprenants, 90% des participants ont trouvé la gamification motivante et stimulante, tandis que 10% ont exprimé une opinion neutre. D'ailleurs, aucun apprenant n'a signalé une baisse de motivation ou d'engagement. Les apprenants ont exprimé une perception globalement positive de l'utilisation de la gamification en classe de FLE. Ils ont cité des avantages tels que l'amélioration de leur niveau d'engagement, l'amélioration

Houda Dhailis, Miloudi Mounir . La gamification et la gestion des apprentissages en classe de FLE

de leur capacité à mémoriser des informations, l'augmentation de leur plaisir d'apprendre et la stimulation de leur autonomie.

Concernant les éléments de jeu les plus préférés pour eux, ils ont mentionné l'offre des points et des récompenses, les badges, les classements, les scores et les mots croisés et encore plusieurs autres éléments. Ils ont exprimé leur enthousiasme pour la compétition saine et pour la reconnaissance qu'ils reçoivent pour leurs réalisations. De plus, ils ont souligné que la gamification a rendu l'apprentissage plus amusant et plus interactif, ce qui rend la classe un endroit de prédilection pour chacun d'eux.

VI. Vérification de la validation des hypothèses de la recherche

Nous avons découvert que les résultats de notre étude confirment nos hypothèses selon lesquelles, l'utilisation de la gamification est très efficace pour maîtriser la gestion de la classe, en outre, elle peut améliorer la motivation et l'engagement des apprenants. Ce qui peut avoir des implications importantes pour la pratique pédagogique en FLE, en particulier dans un contexte où la motivation des apprenants peut être un facteur clé de réussite. Les enseignants peuvent donc envisager d'intégrer des éléments de gamification dans leur pratique pédagogique pour améliorer la qualité des apprentissages et répondre aux besoins des apprenants.

« La motivation intrinsèque et les représentations positives [...] peuvent exercer et garantir une influence positive certaine sur leurs pratiques langagières en français et mêmes celles de leurs apprenants ». (Miloudi, 2019 : 262)

D'ailleurs, le résultat qui concerne l'exigence d'une formation pour ludifier les apprentissages n'a pas été aussi important que prévu, certains enquêtés croient qu'il n'est pas essentiel de subir cette formation, cependant, nous signalons que « Gamifier ses leçons », n'est pas le fruit du hasard, il y a des stratégies et des règles que même le meilleur des enseignants devra suivre pour bénéficier le maximum de cette démarche. Tout à fait comme le mentionnait le même auteur dans les conditions et les modalités de la formation, qui l'a attribué une grande importance : « La formation des enseignants de français constitue le pivot d'édifice de tout système éducatif » Ibid. Il est donc nécessaire d'approfondir les recherches pour déterminer comment pouvons-nous utiliser la gamification de manière plus juste et pertinente.

VII. Conclusion et perspectives

Nous sommes parvenus à découvrir, au terme de cette recherche, que la gamification est une stratégie efficace qui constitue une source de motivation pour améliorer la productivité des apprenants, nous pouvons donc confirmer qu'elle représente un facteur important qui renforce leur relation avec ladite langue étrangère. Et cela se traduit quand les apprenants ont montré une réceptivité positive à cette approche, tandis que les enseignants ont noté une amélioration d'implication et de participation chez les apprenants. Ce qui nous oriente à penser que, les éléments de jeu doivent être soigneusement intégrés dans le contenu d'apprentissage pour garantir la pertinence et la cohérence, de plus, pour favoriser un contexte ludique et amusant, où les apprenants apprennent à donner et à recevoir des feedbacks constructifs, en privilégiant la collaboration et la communication entre eux dans le but de résoudre des défis et des problèmes.

Houda Dhailis, Miloudi Mounir . La gamification et la gestion des apprentissages en classe de FLE

À cela nous ajoutons que, les résultats de notre étude peuvent aider les concepteurs de programmes d'apprentissage pour contribuer à concevoir un environnement plus ludique, motivant, interactif, positif et efficace qui aide à susciter l'intérêt des apprenants pour le contenu d'apprentissage, et tout cela, en prenant en considération les préoccupations et les difficultés signalées par les enseignants enquêtés pour éviter les écueils potentiels.

Bien que cette étude a fourni des informations importantes sur la gamification, il existe certaines limitations à considérer. Tout d'abord, notre recherche a été menée dans un contexte spécifique et avec un nombre limité d'enquêtés, alors que, les résultats peuvent varier selon les contextes d'apprentissage et les caractéristiques des apprenants, y compris des enseignants. Notons aussi que l'efficacité de la gamification dépend également de la manière dont elle est mise en œuvre, elle peut ne pas fonctionner pour tous les apprenants de la même manière, surtout en matière des niveaux de compétence en langue française et en matière des préférences individuelles, car certains d'eux, peuvent être découragés s'ils ne parviennent pas à atteindre les objectifs de jeu.

Alors, pour maximiser ses avantages, nous sommes invités à offrir un apprentissage personnalisé en suivant le progrès individuel de chaque apprenant en adéquation avec son niveau de compétence et en adaptant les activités du jeu sans prendre le risque de les-distraire du contexte de notre objectif principal. Soulignons aussi qu'il est primordial de ne pas trop s'appuyer sur la ludification et de l'utiliser de manière judicieuse en complément avec d'autres méthodes traditionnelles, pour offrir une expérience d'apprentissage équilibrée.

Enfin, cette étude n'a pas examiné l'impact de la gamification sur les résultats d'apprentissage, tels que les performances linguistiques des apprenants, c'est la raison pour laquelle nous ouvrons une nouvelle question de recherche, qui nous amène, à son tour, à faire des futures recherches portant sur l'impact de la gamification sur les résultats d'apprentissage à long terme et sur les apprenants de différents niveaux.

- (1) Un questionnaire (tantôt directif, tantôt semi directif et tantôt non directif).
- (2) Une application développée par Google pour créer un quiz, un formulaire ou une enquête en ligne.
- (3) Des questions ouvertes qui visent des réponses individuelles de chaque enquêté.
- (4) Nous remarquons que les hommes négligent nos questionnaires par rapport aux femmes, alors que, ces dernières tendent beaucoup plus à enseigner les langues étrangères dans notre région d'Eloued.
- (5) Nous avons les contacter à travers Messenger et les groupes Facebook des enseignants.

Bibliographie

Bensalem, D. (2010). « En quoi la pédagogie de projet permet-elle de donner du sens à l'enseignement du français ? »: Université de Bordj-Bou-Arréridj. Revue Synergies Algérie n°9 - 2010 pp. 75-82

Houda Dhailis, Miloudi Mounir . La gamification et la gestion des apprentissages en classe de FLE

Deci, E & Ryan, R. (2007). « Favoriser la motivation optimale et la santé mentale dans les divers milieux de la vie » : University of Rochester. Canadian Psychology.

Deterding, Dixon, Khaled et Nacke. (2011). « From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification ». Sciences du jeu.

Deterding, Dixon, Khaled et Nacke, (2014). « Du game design au gamefulness : définir la gamification », Sciences du jeu. Extrait le 03 mars 2023 de : <https://doi.org/10.4000/sdj.287>

Digiforma. Plateforme E-learning innovante dédiée à la réussite pédagogique de vos formations, « Gamification des formations » Extrait le 26 février 2023 de : <https://www.digiforma.com/definition/gamification/>

Ecole privée Sabil El Nadjah. (2020). « L'échec scolaire ». Bordj el Bahri, Alger. Extrait le 03 mars 2023 de : <https://prof-de-francais.forumactif.com/t258-echec-scolaire-comment-et-pourquoi>

El-Tantawi, Ch .(2021). « L'efficacité de l'utilisation de la stratégie de la gamification pour développer quelques compétences de l'interaction orale chez les élèves du cycle primaire en français » Université d'El-Ménoufia.) . (122_ 136 مجلة كلية التربية- جامعة المنوفية- العدد الاول

Fabienne. (2021). Blob-Enjeu.fr; Histoire et avenir de la gamification. Extrait le 02 mars 2023 de : <https://www.blob-enjeu.fr/gamification-applications-cas-d-ecoles/lhistoire-de-la-gamification-et-son-futur/>

Giang, V. (2013, September 18). "Gamification" Techniques Increase Your Employees' Ability To Learn By 40%. Extrait le 02 mars 2023 de : <http://www.businessinsider.com/gamification-techniques-increase-your-employees-ability-to-learn-by-40-2013-9>

Global Exam. (2021). Gamification de la formation : des jeux et de l'apprentissage. Extrait le 02 mars 2023 de : <https://pro.global-exam.com/fr/blog/gamification-formation-jeux-apprentissage>

Grioui, R. (2022). « La gamification à l'université : Une approche basée sur l'analyse des jeux d'évasion pédagogiques réalisés par les étudiants » : Université de Carthage, Tunisie. Revue des recherches éducatives et didactiques, volume11, numéro03, pages (577-590).

Gutton, Phillipe. (1973). Le jeu chez l'enfant : essai psychanalytique. Paris : Larousse université.
Haydée, Silva. (2008). « Le jeu en classe de langue », Cle International.

José Maria M. & Susana A.(2022). « Approches méthodologiques basées sur la gamification », MESRS/FIIAPP : Formation de l'Action 2.3. du 14 au 17.02.2022 relatif à la formation des enseignants universitaires algériens sur les méthodologies de l'enseignement.

Marielle Rispail, (2017). Abécédaire de sociodidactique, 65 notions et concepts, Publications de l'université Saint-Etienne.

Houda Dhailis, Miloudi Mounir . La gamification et la gestion des apprentissages en classe de FLE

Medjahedi et Benabbas, T, (2021). « L'apprentissage du FLE par le biais de la gamification (cas des utilisateurs des applications mobiles Duolingo et Mosalinga » :Université de Mostaganem / Algérie. Revue algérienne des lettres, Volume 5, numéro2, pages (418-430).

Miloudi, M .(2019). « Les pratiques langagières des enseignants de français du cycle primaire diplômés de l'université d'El-Oued » : Thèse de doctorat, Université M'hamed Bougara / Bumerdes.

Myriam Mokadem (2016). La motivation comme facteur de réussite scolaire. Education. 2016. ffdumas01430237

Open Edition Books, Presses universitaires de Provence : Innovations pédagogiques en sciences de gestion et du management ; Le rôle croissant de la gamification et de la ludification. Extrait le 26 février 2023 de : <https://books.openedition.org/pup/56729>

Perrenoud, P. (1999). « Apprendre à l'école à travers des projets : pourquoi ? Comment ? ». Genève : Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation, Université de Genève.

Ponson, O. (2020). «Soutenir la motivation des élèves à travers des pratiques collaboratives et ludiques »/ ac-grenoble.fr.DANE Grenoble. Extrait le 26 février 2023 de : <https://www.mediafire.com/error.php?errno=323&quickkey=x8m750fpm0ljix&origin=download>

Rezzag, F. (2022). «The Effectiveness of Gamification in Developing Arabic Language Skills. Developing Listening Skill as a Model» :Université de Ghardaia. Volume11, numéro1, pages (886-902) فاعلية الالعب اللغوية في تنمية مهارات اللغة العربية تنمية مهارة السماع انموذجا
Schmoll, Laurence. (2018). « Questionner la médiation ludoéducative au sein d'un espace Ludo éduquant ». Recherches en didactique des langues et des cultures, Extrait le 26 février 2023 de : <http://journals.openedition.org/rdlc/3279>

Sellembaye, O. (2022). « La ludification en langue vivante : un levier pour les apprentissages et un vecteur de motivation pour les élèves ? » : Université de la Réunion, institut national supérieur du professorat et de l'éducation.

View Sonic (2023). , La ludification des apprentissages, qu'est-ce que c'est ? 6 idées pour ludifier vos leçons. Extrait le 26 février 2023 de : <https://www.viewsonic.com/library/fr/education-fr/ludification-quest-ce-que-cest-6-idees/>