



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Trabajo de investigación presentado como requisito parcial para
optar al título de:

Licenciado en Lenguas Extranjeras

Autor

David Alejandro Suárez Gallego

Universidad de Antioquia

Escuela de Idiomas

Medellín, Colombia

2022



Les activités gamifiées comme outils didactiques pour l'enseignement de FLE

David Alejandro SUÁREZ GALLEGO

Directeur de mémoire de recherche, du projet de recherche et du stage

Javier David MONTOYA ESTRADA

Titulaire d'un master en Didactique des Langues Étrangères

Medellín

Décembre, 2022

Résumé

Ce rapport vise à présenter l'expérience de l'enseignement du français langue étrangère à l'Alliance française et la mise en place de la gamification comme outil didactique. Pour réaliser ce projet nous avons utilisé les différents matériels technologiques dont dispose cette institution pour l'enseignement, parmi ces éléments nous trouvons principalement un projecteur et un marqueur numérique qui ont permis l'application des différentes activités de manière dynamique. De même, à travers différents questionnaires et interventions didactiques, la motivation des étudiants envers ce type d'activités a été confirmée. Grâce à ces données, nous pouvons affirmer que ces activités ont aidé les élèves à être plus actifs et attentifs au rythme de la classe, rendant la classe plus dynamique et le processus d'apprentissage plus efficace.

Mots-clés : gamification, motivation, dynamisation, apprentissage, français langue étrangère

Cette étude a été effectuée au niveau débutant de français à l'Alliance Française à Medellín, entre les mois de février et décembre 2022. Il a été réalisé dans le cadre de notre stage pédagogique requis pour obtenir notre diplôme de la Licence en Langues Étrangères à l'Université d'Antioquia, à Medellín, Colombie.

Remerciements

Cette recherche-action représente une année de grands efforts qui n'auraient pas été possibles sans l'aide et la collaboration des personnes qui m'ont accompagnée pendant une grande partie de mon parcours académique dans le programme de Licence en Langues Étrangères.

Parmi tant de personnes à remercier, je dois souligner le soutien inconditionnel de ma famille, qui était toujours prête à me soutenir en cas de besoin. Je tiens également à remercier mon directeur de stage, David Montoya, qui a fait preuve de patience et de considération tout au long de ce processus de stage.

Et enfin, à mes amis qui m'ont accompagné tout au long de mes études. Remerciements spéciaux à Edward Tobón et Javier López.

Avant-propos

Dans le but d'obtenir le diplôme en *Enseignement de langues étrangères* de l'École de Langues de l'Université d'Antioquia, il est nécessaire de faire un stage académique dans une institution éducative où on développe un projet de recherche-action lié aux besoins précis du contexte éducatif en même temps que l'on mis en pratique ses connaissances linguistiques, pédagogiques et didactiques.

Dans le premier cycle du stage on doit observer un cours de FLE pour y identifier des situations problématiques qui nécessitent d'être améliorées ; ensuite, dans le deuxième cycle, le stagiaire prend le cours en charge et propose et fait des interventions pédagogiques et didactiques nécessaires pour y réussir. Finalement, on analyse les données issues des interventions pour arriver aux conclusions qui seront bénéfiques pour la communauté éducative du contexte intervenu.

Sommaire

Description du contexte	7
Problématique	9
Objectifs	10
Objectif général	10
Objectifs spécifiques	11
Cadre théorique	11
Gamification	11
Les activités numériques en classe de Français Langue Étrangère	12
L'impact attitudinal chez les étudiants	12
Plan d'action	13
Construction et analyse des instruments de collecte de données	14
Déroulement des actions	15
Résultats et interprétations	18
L'apprentissage du français langue étrangère grâce aux activités gamifiées	18
Dynamisation de la classe	19
Motivation	20
Conclusions	24
Réflexion	25
Références	26
Annexes	27
Annexe 1 - Entretien auprès de l'enseignante	27
Annexe 2 - Questionnaire fait en Juin 2022	29

Description du contexte

Le contexte s'est produit dans le cours A1.1 à l'Alliance Française à Medellín dans le siège à Aguacatala. Les détails qui seront présentés sont obtenus à partir des observations participantes faites pendant six séances, d'un questionnaire et des informations trouvées au site de l'Alliance Française sur internet. On commencera par raconter les origines et la philosophie d'enseignement de langues de l'Alliance Française. Puis, son projet à Medellín et finalement nous montrerons ce qu'on a observé dans le cours : l'espace physique, la méthode de l'enseignant et le comportement des apprenants.

L'Alliance Française est une institution créée en 1883 par une association de Français avec une philosophie humaniste. Depuis cette époque-là, le principal objectif de l'institution a été de diffuser la langue et la culture française partout dans le monde. Aujourd'hui, l'Alliance Française est présente dans plus de 130 pays. La méthode que l'institution utilise dans les différents pays, varie à partir des communautés et du contexte de chaque lieu.

L'Alliance Française a comme mission :

- Promouvoir la langue et la culture françaises et les cultures des pays francophones.
- Encourager la diversité et les échanges culturels par l'amitié entre les peuples.
- Contribuer au rayonnement intellectuel et moral de la France en favorisant le débat d'idées sur les grandes questions contemporaines.

À partir de ces valeurs, nous pouvons affirmer que cette institution est inspirée par le fait que l'enseignement des langues se fait à travers une exploration des cultures que l'on peut trouver dans une salle de classe. C'est-à-dire, la culture maternelle et la culture française. La culture occupe un rôle essentiel dans sa philosophie d'enseignement de langues étrangères.

La présence de l'Alliance Française en Colombie a commencé en 1903 à Bogotá, où elle s'est vu attribuer le rôle d'enseigner le français dans les établissements scolaires de la ville. Plus tard, en 1913, l'Alliance Française a été étendue à Medellín et Popayán. Cependant, à la suite des guerres mondiales, le rôle du français dans le contexte colombien a diminué et a été remplacé par l'anglais comme principale langue étrangère. Malgré cela, l'Alliance Française est restée en place pour poursuivre son projet d'enseignement du français à ceux qui gardent un intérêt pour la culture francophone.

À Medellín, l'Alliance Française dispose de trois sites : centre-ville, Aguacatala et Molinos. L'institution donne des cours aux enfants, aux jeunes et aux adultes ; ces cours peuvent être réguliers (quatre heures par semaine) ou intensifs (huit heures par semaine). Comme mentionné précédemment, ce texte analysera le contexte d'un cours spécifique. Le cours A1.1 et A1.2 à Aguacatala est programmé le samedi de 8 h à 12 h et 13 étudiants sont inscrits. Dans l'espace physique, on peut retrouver que le siège dispose d'un bâtiment de deux étages, de huit salles de classe et d'une médiathèque avec des matériels intéressants pour tous les publics comme la littérature classique, infantile et magazines d'information générale, ainsi que des ressources pour que les professeurs puissent utiliser dans les classes.

Pendant les quatre mois qui ont suivi le cours, il n'y a eu que deux enseignants, le premier fut Juan Pablo Guerra et le deuxième enseignant fut Manuela Gómez. Tous les deux ont étudié la licence en Enseignement de Langues Étrangères à l'Université d'Antioquia. Le professeur Juan Guerra a cinq ans d'expérience comme professeur de l'Alliance Française et la professeure Manuela Gomez a six ans d'expérience. En plus, l'enseignante Manuela est la coordinatrice des groupes des enfants qui sont appelés à l'Alliance Française « les Petits-Princes ».

Du côté des étudiants, il s'agit de personnes non captives qui sont réellement intéressées par l'apprentissage du français et de sa culture. Il s'agit pour la plupart des jeunes étudiants,

certaines étant encore au lycée et d'autres dans le niveau universitaire. Leur intérêt pour l'apprentissage de la langue est généralement dû au fait qu'ils apprécient la culture francophone et qu'ils souhaitent visiter la France ou le Canada.

La méthodologie proposée par l'institution est basée sur l'approche actionnelle qui est constamment appliquée par l'enseignant dans ce cours. En outre, le manuel Cosmopolite 1 est utilisé dans les cours qui contiennent les différents sujets abordés dans les niveaux débutants. Il y a aussi le cahier d'activités où on trouve des exercices qui sont fréquemment laissés comme devoirs par les enseignants.

Pour conclure, on peut dire que l'espace physique, la méthodologie d'enseignement de langues et les activités de l'enseignant ont pour effet d'encourager les élèves à apprendre et à s'immerger dans la culture francophone. Aussi, le matériel authentique et les activités ludiques engagent les apprenants vers l'apprentissage du français.

Problématique

Ce groupe de l'Alliance Française est un groupe de débutants apprenant la langue et la culture française. Dans la méthodologie d'enseignement, il y a un manuel de contenu pour guider les cours et un cahier d'activités où les étudiants peuvent pratiquer ou revoir différents sujets ainsi que d'être généralement utilisé par les enseignants pour assigner des devoirs. Ainsi, dans le cas de ce cours, l'enseignante Manuela Gomez assigne des devoirs à partir du cahier d'activités.

Les cours de l'enseignante sont dynamiques et exposés à des scénarios authentiques, comme le propose l'approche actionnelle. À partir des observations, nous avons observé qu'au fur et à mesure que la professeure développe le manuel, elle prend les sujets et les introduit aussi

avec des matériels authentiques. En plus, l'enseignant utilise constamment des jeux pour motiver et renforcer les compétences de communication entre les élèves.

Il est intéressant de noter que nous avons observé que les élèves étaient très inactifs pendant la première partie de la leçon. Cela a été mis en évidence à l'aide des journaux de bord du 19 et du 26 février. Aussi, le silence, les grimaces et l'utilisation constante de l'espagnol par les étudiants suscitent que la compréhension des sujets soit complexe pour les élèves et le rythme de la classe soit interrompu, car l'enseignant doit revenir à l'explication du sujet.

Visant à améliorer le dynamisme des élèves, le but est de mettre en œuvre des activités numériques gamifiées comme matériel didactique qui permettent aux élèves de s'encourager vers le contenu du cours. Les jeux numériques aident à accroître la motivation chez les étudiants et, parallèlement, la motivation est essentielle pour un apprentissage véritable (Azzouz et Gutiérrez, 2020). À l'aide de la professeure collaboratrice, nous attendons que les étudiants soient capables de s'engager au rythme du cours et de ses différents contenus.

Cela nous renvoie à la question de recherche suivante : *Comment la mise en œuvre des activités numériques gamifiées peut-elle développer la motivation des étudiants d'un cours débutant de Français Langue Étrangère à l'Alliance Française ?*

Ainsi, afin de mener cette recherche, nous avons défini les objectifs suivants :

Objectifs

Objectif général

Stimuler l'apprentissage du français à travers des activités numériques gamifiées.

Objectifs spécifiques

1. Concevoir des activités numériques gamifiées comme stratégie pour encourager les étudiants à participer en classe.
2. Analyser les effets des activités numériques gamifiées sur le dynamisme de la classe.
3. Promouvoir la compétition et la camaraderie entre les étudiants.

Cadre théorique

L'intérêt de ce projet étant de mettre en pratique et d'analyser l'utilisation d'activités numériques gamifiées se propose de démontrer les différentes théories qui le soutiennent. Tout d'abord, nous examinerons les perspectives de certains auteurs sur la gamification en tant qu'évaluation didactique. Ensuite, nous observerons les types de jeux et de plateformes les plus couramment utilisés dans la gamification. Finalement, nous examinerons les positions de certains théoriciens sur les effets de la gamification dans le contexte éducatif.

Gamification

La gamification s'entend comme l'application de fonctionnalités propres des jeux numériques dans différents environnements entre eux, l'éducatif. La gamification est aussi une méthode didactique innovante qui permet aux étudiants de maintenir l'intérêt pour l'apprentissage d'une langue étrangère (Quintero, 2021). Ainsi, les compétences et les performances linguistiques dans la salle de classe sont stimulées et renforcées grâce aux activités gamifiées (Cordero et Núñez, 2017). De la même manière, pour les enseignants il est nécessaire d'observer tout le temps le processus d'apprentissage des élèves, donc c'est la gamification qui joue ici un rôle d'évaluation formative (Mejía, 2020). De cette façon, la nécessité d'exprimer des

sujets difficiles devient aussi une autre solution qui donne la gamification, car les étudiants sont plus attentifs vers le contenu du cours et donnent plus de confiance à l'enseignant. (Wang, 2014).

Les activités numériques en classe de Français Langue Étrangère

Maintenant, nous nous demandons comment mettre en place la gamification et quelles sont les meilleures ressources. Pour répondre à cette question, nous avons analysé différents articles qui nous ont permis de retrouver des sites pour créer les activités gamifiées.

L'apprentissage du français a été promu grâce aux logiciels comme LearningApps, Genially, Kahoot et Quizizz. (Quintero, 2021). Ces jeux ont démontré une augmentation dans leur popularité car ils sont de plus en plus utilisés dans les salles de classes. (Boyle, 2011). Il y a eu une évolution de ces outils numériques, la pédagogie numérique est un ensemble de ressources technologiques dédiées à l'apprentissage et ont impacté l'éducation au cours des dernières années. (Djebara et Dubraz, 2015). Cependant, la gamification peut porter aussi des problèmes comme le manque de connaissances dans la gestion des outils numériques de la part de l'enseignant et peut causer aussi que les étudiants ne soient pas engagés vers la classe. (Wang, 2014). Cela dépend aussi de la méthodologie que l'enseignant utilise, s'il s'agit d'une classe traditionnelle, le plus souvent c'est que les ressources technologiques deviennent obsolètes pour le professeur. (Shadiev et Yang, 2020).

L'impact attitudinal chez les étudiants

En plus, c'est important de prendre en compte la quantité d'informations qu'un jeune possède et cela restreint le rythme de classe, donc c'est la gamification qui peut aider à « l'économie de l'attention » et à l'engagement d'un élève vers un cours. (Mejía, 2020). Les bénéfices des jeux sont essentiels quand on parle des répercussions cognitives et psychologiques

chez les élèves. C'est la motivation qui augmente quand les jeunes sont exposés à des activités gamifiées. (Azzouz et Gutiérrez, 2020). La motivation est clé pour un apprentissage effectif, vu qu'elle est le support qui va permettre la transmission d'une connaissance. Le professeur doit donc viser les intérêts des élèves pour lier l'apprentissage avec leur motivation. (Rocher-Hahlin, 2020).

En conclusion, nous pouvons affirmer que les sources susmentionnées contribuent à donner une orientation claire à ce projet. La gamification est un élément didactique qui permet de développer la motivation et l'intérêt pour l'apprentissage d'une langue par le biais des jeux. Par conséquent, étant donné le contexte dans lequel ce projet se développe, la gamification est un outil précis pour l'enseignement du Français Langue Étrangère.

Plan d'action

Afin de répondre à la question de recherche de ce projet, un plan d'action a été planifié dans lequel trois étapes ont été préparées pour réaliser des activités gamifiées pour compléter le développement du cours.

La première étape fut l'immersion dans les sites de jeux numériques sur internet. Le but fut d'explorer les différents logiciels gamifiées qui nous permettent de concevoir différents jeux numériques et de réviser le processus d'apprentissage de chaque étudiant.

Subséquent, la deuxième étape fut l'exploitation des sites de jeux numériques. Dans cette étape, nous avons planifié la création et la mise en place de différents types de jeux numériques qui permettent aux élèves de participer et de s'engager activement dans le cours.

Ultérieurement, la troisième étape qui s'agissait de la vérification des apprentissages et de la motivation chez les étudiants. Ici, nous constatons si l'implémentation des activités numériques

gamifiées ont des résultats positifs ou négatifs sur la motivation et sur l'apprentissage des étudiants du cours.

En plus, comme indiqué dans les objectifs, ce projet vise à stimuler l'apprentissage de FLE par des activités numériques gamifiées. La motivation et l'acquisition de compétences linguistiques en français sont visées par ce type d'activités qui cherchent en même temps à favoriser la compétition et la camaraderie entre les élèves. Ainsi, nous espérons que les étudiants sont engagés vers les sujets linguistiques à enseigner grâce aux activités numériques gamifiées.

Construction et analyse des instruments de collecte de données

Afin de répondre à la première action prévue pour le cours A2.2 de la Alliance Française intitulée « immersion dans des sites de jeux numériques sur Internet », l'activité suivante a été réalisée : sur le site « basta online » (voir [l'annexe 1](#)), un jeu appelé « stop » a été organisé dans lequel les joueurs sélectionnent certaines catégories. Dans chaque catégorie, les joueurs doivent placer un mot qui commence par une certaine lettre, cette lettre étant donnée par la plateforme au hasard. Chaque joueur se sert de son téléphone portable et dès que l'un des joueurs remplit chaque catégorie avec un mot et appuie sur « stop », le tour est terminé. Après chaque tour, les mots sont vérifiés pour voir s'ils sont valides ou non. Pour chaque tour, les joueurs recevront un score, 50 points si le mot est répété avec le mot d'un autre joueur, sinon 100 points. À la fin des 10 tours, la plateforme additionnera les points et montrera le vainqueur.

Alors, dans la classe, il y avait neuf élèves avec qui on a joué. Les catégories que l'on a choisies ont été : nom, ville, pays, nourriture, couleur et objet. Au cours du jeu, la validité de chaque mot a été discutée et dans plusieurs situations, il était évident que les élèves réussissaient à acquérir de nouveau vocabulaire. Enfin, le jeu se termine par la reconnaissance au vainqueur.

Afin de répondre aux objectifs fixés dans ce projet, l'on a conçu une deuxième activité gamifiée. Pour cette activité, le jeu en ligne « Tabou » a été mis en œuvre (voir [l'annexe 1](#)). Ce jeu présente une carte avec une liste de six mots, le premier mot est celui qui doit être deviné par un des joueurs et le reste des participants doit décrire le mot sans mentionner les cinq autres mots. Chaque étudiant doit s'asseoir, à tour de rôle, à l'avant de la salle de classe sans regarder l'écran pour deviner un mot, les autres élèves décrivent le mot. Le jeu se termine après 30 minutes.

Déroulement des actions

Comme prévu, la première activité numérique mise en place a permis aux élèves d'acquérir de nouvelles connaissances tout en s'amusant. En outre, une grille d'évaluation a été partagée avec les élèves et l'enseignante collaboratrice, dans laquelle ils devaient répondre à des questions sur le déroulement de l'activité. (Voir [l'annexe 2](#)).

Les réponses données par les étudiants suggèrent que l'activité a été un succès. Les commentaires ont tous été positifs (Voir [l'annexe 3](#)). Il s'agit en même temps d'une preuve des avantages des activités gamifiées dans l'enseignement du Français Langue Étrangère, car le processus cognitif et psychologique des étudiants est exploité pour leur processus d'apprentissage car il fonctionne comme une méthode d'intégration de la motivation dans la classe et permet au cours de se développer efficacement. (Azzouz et Gutiérrez, 2020).

Jusqu'à ce stade du cours, les étudiants avaient vu différents sujets de la langue française, ce qui a été considéré comme une occasion d'exploiter leurs connaissances et de revoir leur processus d'apprentissage. C'est l'avantage des activités gamifiées, car elles permettent de focaliser l'attention des élèves sur le jeu et le nouvel apprentissage et de le connecter au rythme du cours (Mejía, 2020). De plus, cette activité est la preuve que la gamification permet de maintenir l'intérêt des élèves pour l'apprentissage du français (Quintero, 2020). De la même

manière, ce jeu, où l'objectif est d'élargir le vocabulaire, fonctionne comme un outil didactique pour l'enseignant afin de gagner plus de confiance et d'attention de la part des élèves (Wang, 2014). De même, les compétences linguistiques sont améliorées et stimulées dans cette activité.

La popularité de ce jeu est très répandue dans le contexte colombien et le fait de le pratiquer numériquement facilite l'absorption du nouveau vocabulaire (Boyle, 2011). Les évolutions technologiques permettent de les utiliser en classe plus facilement et plus fréquemment (Djebara et Dubraz, 2015). De plus, grâce au matériel technologique fourni par l'Alliance française, il est possible de rendre la classe plus dynamique et d'éviter d'apporter du matériel de classe traditionnel tel que des photocopies et le remplissage des blancs (Shadiev et Yang, 2020).

Les élèves étaient motivés pour cette activité et d'autres activités numériques à l'avenir. La motivation est essentielle pour un apprentissage efficace, puisque c'est le support qui va permettre la transmission des connaissances, en l'occurrence l'enrichissement du vocabulaire. Il est également nécessaire pour l'enseignant d'observer leurs intérêts et de concevoir des activités en fonction de ces intérêts, cela favorise la relation entre l'apprentissage et leur motivation (Rocher-Hahlin, 2020).

En conclusion, nous pouvons dire que l'activité a été vraiment bénéfique et que les élèves ont pu en profiter pour apprendre du nouveau vocabulaire. Il est également évident que le dynamisme de la classe a considérablement augmenté, ce qui constitue un point positif pour ce projet.

Comme prévu, la deuxième activité a permis aux élèves d'être attentifs au rythme de la classe et d'apprendre en même temps du nouveau vocabulaire. Les réponses données par les étudiants dans une grille d'évaluation en sont l'évidence (voir [l'annexe 2](#)). Nous pouvons y constater que toutes les réponses ont été positives à l'égard du projet didactique mis en œuvre.

Les réponses étaient toutes positives et favorables aux objectifs de cette recherche-action puisque parmi les questions posées, nous avons demandé aux étudiants si l'activité leur permettait de se souvenir et d'apprendre du nouveau vocabulaire, ce à quoi ils ont répondu par l'affirmative. De même, les étudiants ont trouvé les activités gamifiées amusantes et utiles.

Nous avons également constaté que cette activité favorise le dynamisme en classe comme l'a dit l'un des élèves dans un commentaire : « Ils sont très divertissants et donnent beaucoup de dynamisme à la classe, sans quitter le sujet ». De même, un autre étudiant a mentionné : « Les activités contribuent à la bonne ambiance et à l'apprentissage du groupe ». Cela nous permet de confirmer l'accueil positif des étudiants.

La motivation des étudiants envers ces activités est évidente puisqu'ils y participent tous activement. L'un des commentaires des élèves mentionne : « C'est une façon dynamique d'apprendre, les jeux sont la meilleure partie du cours ». De plus, la variété des jeux permet aux élèves d'être plus facilement attentifs au rythme de la classe et d'éviter de réexpliquer des sujets et du vocabulaire déjà vus.

Cette activité permet à l'enseignant d'observer et d'analyser la production orale des élèves et de les corriger si nécessaire. C'est un avantage des activités numériques car une évaluation formative des élèves peut être réalisée (Mejía, 2020). De même, la performance linguistique est renforcée et corrigée (Cordero et Núñez, 2017).

L'existence du site numérique où s'est déroulée cette activité démontre également la volonté de changer et de renouveler le champ éducatif avec des outils technologiques permettant à l'apprenant de répondre à ses attentes d'apprentissage et à l'enseignant de répondre aux objectifs d'un cours (Djebara et Dubraz, 2015).

La motivation est un élément clé pour atteindre un objectif en classe. Dans ce cas, les élèves ont fait preuve de beaucoup de motivation et de volonté pour acquérir un nouveau

vocabulaire et de nouvelles façons de décrire un mot ou une action (Mejía, 2020). En outre, l'apprentissage a été efficace pendant la réalisation de cette activité, laissant les étudiants avec des perceptions positives sur les activités numériques gamifiées.

En conclusion, nous pouvons dire que cette activité a permis de montrer qu'il est de plus en plus nécessaire d'innover dans le cadre du travail de l'enseignant. Dans ce cas, cela s'est fait à travers la gamification. En outre, les avantages qui en découlent, tels qu'une motivation accrue en classe, facilitent le processus d'enseignement et d'apprentissage dans les classes de Français Langue Étrangère.

Résultats et interprétations

Après la collecte des données, trois catégories ont émergé pour l'analyse : la première est celle de « *l'apprentissage du français langue étrangère grâce aux activités gamifiées* », ensuite, la deuxième est catégorie est « *la dynamisation de la classe* » et enfin, la troisième est « *la motivation* ».

L'apprentissage du français langue étrangère grâce aux activités gamifiées

Comme mentionné dans le cadre théorique, la gamification est comprise comme une méthode innovante qui permet aux étudiants de renforcer et de stimuler les compétences linguistiques (Cordero et Núñez, 2017). Dans cette étude, les données montrent que l'application des activités gamifiées dans le cours a été efficace en termes d'apprentissage du français langue étrangère, comme nous pouvons le voir dans les [annexes 1 et 2](#). Aucun des étudiants n'a répondu négativement aux questions. Cela indique que ces activités interactives contribuent à améliorer les compétences et les connaissances linguistiques.

L'enseignante collaboratrice du projet, Manuela Gómez, a déclaré dans un entretien que « ces activités gamifiées sont un avantage pour les étudiants dans ce contexte, car elles leur permettent d'interagir avec le vocabulaire, la grammaire et les aspects culturels d'une manière différente de l'enseignement traditionnel et sont également intéressantes pour les étudiants ».

Compte tenu de cela, l'utilisation de ressources gamifiées dépend également de la méthodologie utilisée, car s'il s'agit d'une classe traditionnelle, ces ressources pourraient devenir obsolètes et inutilisables (Shadieff et Yang, 2020). Cependant, la classe a utilisé la méthodologie proposée par l'Alliance française, l'approche actionnelle qui permet à l'enseignant de diversifier les différents thèmes grammaticaux et culturels tout au long d'un cours.

Comme évidence irréfutable des résultats positifs sur l'apprentissage des élèves, nous retrouvons quelques commentaires des étudiants comme : « Nous avons beaucoup appris », « Intruye y divierte », « se aprende mucho vocabulario ». Ces commentaires nous permettent d'affirmer que les activités gamifiées sont favorables pour le processus d'apprentissage des étudiants de Français Langue Étrangère.

Dynamisation de la classe

Les jeux en classe ont démontré une augmentation dans leur popularité car ils sont de plus en plus utilisés dans les salles de classe (Boyle, 2011). Cela était également évident dans la salle de classe, car les élèves étaient toujours très ouverts et intéressés par ces activités.

Les étudiants ont également perçu que la classe a été beaucoup plus active lorsque ces activités ont été réalisées, par exemple un étudiant a mentionné dans un commentaire : « Les activités sont très amusantes et donnent beaucoup de dynamisme à la classe sans avoir besoin de se dévier du sujet ». Cela montre que la dynamisation de la classe s'est produite sans qu'il y ait été nécessaire de mélanger les sujets ou d'embrouiller les élèves.

Grâce à différentes plateformes telles que Wordwall, Kahoot, LearningApps, Quizizz et Liveworksheets, des activités diverses et variées ont été conçues pour répondre aux objectifs des différentes séances du cours. Nous avons essayé de varier les plates-formes et le type d'activités afin que cela ne devienne pas monotone pour les élèves, ce qui rendrait le cours ennuyeux.

Tous les étudiants ont déclaré que les activités numériques leur permettaient d'absorber les connaissances de manière plus active, comme en témoigne l'un des commentaires de l'étudiante Jeannette qui a déclaré : « Les activités contribuent à la bonne ambiance et à l'apprentissage du groupe ».

L'attitude des élèves à l'égard de ces activités en est la preuve. Une élève a commenté : « J'aime qu'il y ait toujours des thèmes et des jeux différents ». Cela démontre une fois de plus, l'effervescence qui se produit grâce à ces activités gamifiées.

De même, l'enseignant collaborateur a déclaré que : « Ces activités sont également très propices au dynamisme, car des activités telles que les photocopies sont habituellement réalisées, la gamification est donc une opportunité de dynamiser un cours ».

Motivation

Pour tirer profit de la meilleure partie d'un cours et pour que l'étudiant l'apprécie, les sujets abordés doivent être adaptés aux intérêts de l'étudiant. C'est là que la gamification entre en jeu, car les jeunes ont tendance à recevoir beaucoup d'informations et les activités gamifiées aident « l'économie de l'information » à faire participer l'étudiant à un sujet spécifique ou au cours lui-même (Mejía, 2020).

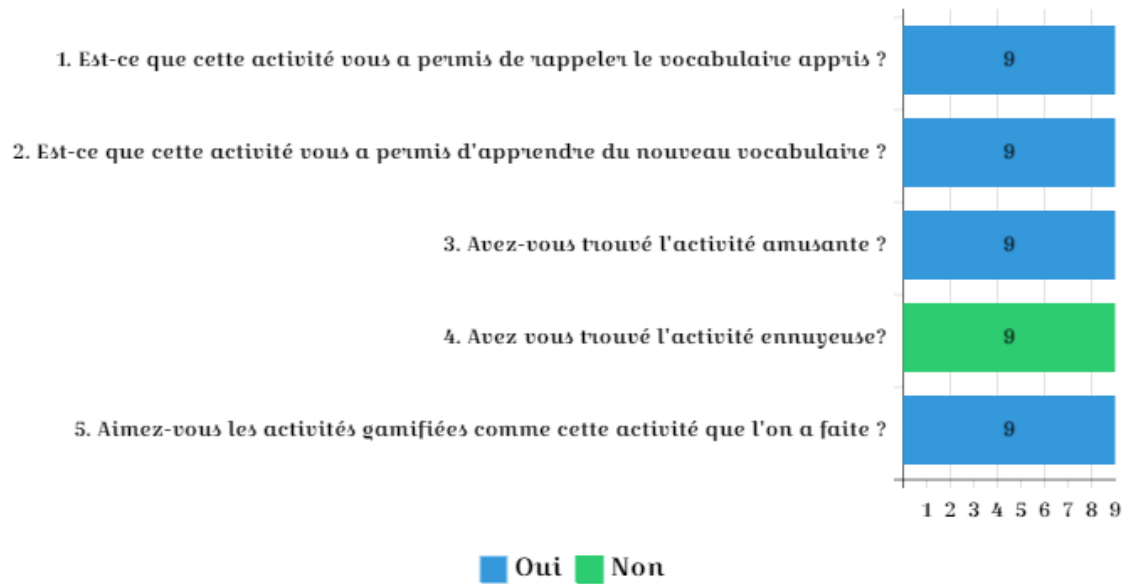
Le concept de l'économie de l'attention a été proposé dans les années 1970 pour désigner la dynamique économique de certaines sociétés post-industrielles qui ont profité des avancées technologiques pour faire de la connaissance et de l'information un élément central de leur

processus économique. Ainsi, les sociétés présentent une « économie de la connaissance » dans laquelle l'information est abondante (Simon, 1969). Mais, quatre décennies après, nous nous trouvons face à une surabondance d'informations ; le bombardement d'informations d'aujourd'hui fait que notre attention se dilue dans les clics et les hyperliens ainsi il a été démontré que les jeunes aiment les activités numériques pour se pouvoir concentrer dans un sujet spécifique d'une classe.

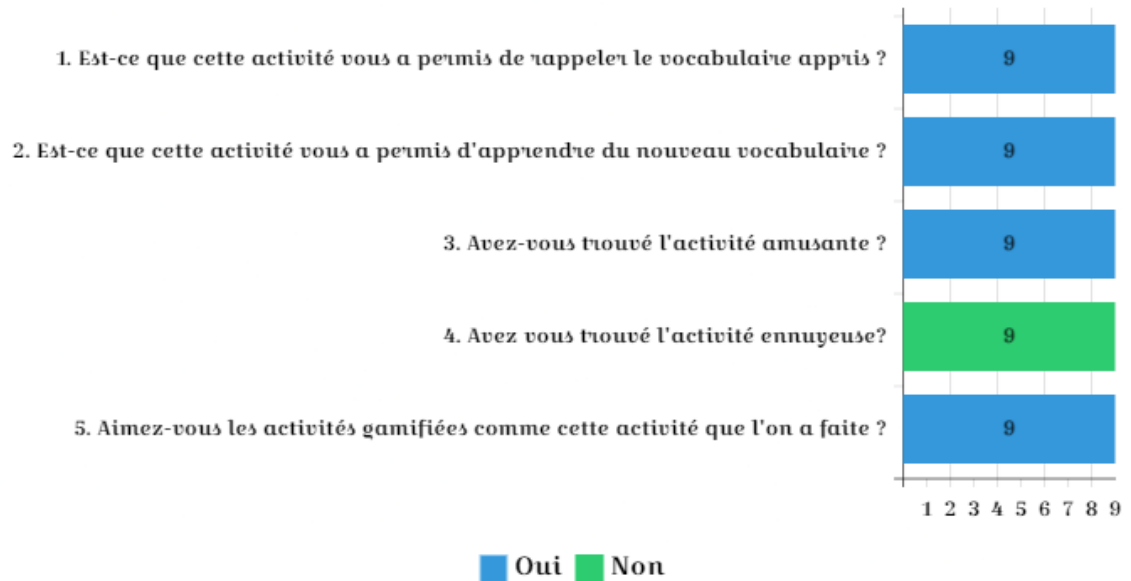
Ces activités favorisent le renforcement positif à travers de récompenses individuelles et collectives qui peuvent même se traduire par les notes des élèves. Outre des interfaces agréables, leur dynamique de mission crée des opportunités d'apprentissage, favorise la coopération et la motivation. Ainsi, la gamification est une stratégie permettant aux enseignants de guider l'attention des élèves face à une virtualité lourde en informations qui menace de la diluer (Mejía, 2020).

La motivation des élèves a été réussie grâce à ces activités, car la plupart du temps, ils se sont amusés et ont appris. Cela se voit également dans leurs réponses à l'une des interventions. Cette intervention consistait à jouer au jeu « stop » en ligne. Dans le graphique des réponses, nous pouvons voir que 100% des élèves ont aimé l'activité et l'ont trouvée amusante.

Enquête activité 1



Enquête activité 2



De plus, pendant le cours, les étudiants ont demandé l'utilisation de ces outils et activités car ils y trouvaient la possibilité de « rivaliser » entre eux. C'est aussi ce qu'ils considèrent

comme la meilleure partie du cours, comme l'a déclaré un étudiant : « C'est une façon dynamique d'apprendre, les jeux sont la meilleure partie du cours ».

Conclusions

Les résultats de ce projet ont été positifs car ce projet visait à stimuler l'apprentissage du français par des activités numériques gamifiées. Le projet et ces activités ont été significatifs pour le processus d'apprentissage des élèves.

Ainsi, nous concluons que la motivation a été un résultat très positif de ce projet, car les élèves ont gagné en confiance pour participer en classe, et nous aide également à répondre favorablement à l'objectif principal de cette recherche-action. En outre, un autre objectif a été atteint avec succès puisque des jeux compétitifs ont été organisés entre les étudiants pour démontrer qui avait le plus appris. Ceci est dû à leur volonté de participer à des activités gamifiées.

En outre, nous avons pu concevoir un large éventail d'exercices qui seront utiles pour notre futur travail professionnel en tant que professeurs de français langue étrangère.

Sur la base de ces conclusions, nous trouvons opportun de continuer à utiliser la gamification comme matériel didactique dans les cours de français langue étrangère car ce matériel permet aux étudiants de rester motivés et attentifs vers le sujet et vers l'objectif d'une séance. Elle permet également aux élèves d'absorber plus facilement les connaissances.

Réflexion

Le stage pédagogique a constitué ma première expérience en tant qu'enseignant de langue étrangère. Comme on pouvait s'y attendre, les débuts ont été difficiles, le manque d'expérience et de confiance se reflétant dans mes premières activités proposées au groupe. Cependant, au fil du temps, ces difficultés ont progressivement disparu, car j'ai été exposé de plus en plus fréquemment au groupe et, en même temps, j'ai pris confiance en moi.

De même, tout au long du stage, j'ai bénéficié d'un soutien précieux de la part du directeur de stage et de l'enseignante collaboratrice, qui m'ont constamment signalé des points à améliorer, des conseils et des suggestions à appliquer en classe, ce qui m'a permis d'améliorer ma performance en tant qu'enseignant et de mieux orienter mon projet de recherche.

Heureusement, pour le développement du projet, il n'y a pas eu de problèmes majeurs dans la mise en œuvre des différentes activités numériques. Ceci est dû au fait que l'Alliance Française dispose de très bons dispositifs électroniques qui permettent de dynamiser encore plus les activités. Parmi les éléments, nous trouvons un projecteur et un marqueur numérique qui ont été utiles pour rendre ces activités également plus actives ; car il impliquait que les élèves devaient déplacer le marqueur numérique sur le tableau pour remplir l'objectif d'un certain jeu.

Enfin, je peux dire que je suis très heureux de l'expérience acquise, et très satisfait des résultats obtenus dans ce projet. Cela contribue de manière significative à mon développement personnel et professionnel dans le but de rendre un enseignement complet et favorable aux différents groupes d'étudiants.

Références

Azzouz, N. & Gutiérrez, M. (2020). Effect of Gamification on students' motivation and learning achievement in Second Language Acquisition within higher education : a literature review 2011-2019. *The Eurocall Review*, 28(1), 57-69.

<https://doi.org/10.4995/eurocall.2020.12974>

Boyle, E. Connolly, T. & Hailey, T. (2011) The role of psychology in understanding the impact of computer games. *Entertainment Computing*, 2(2), 69-74.

<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2010.12.002>

Cordero, D., et Núñez, M. (2017). El uso de técnicas de gamificación para estimular las competencias lingüísticas de estudiantes en un curso de ILE. *Revista de Lenguas Modernas*, 28, 269-29. <https://doi.org/10.15517/rlm.v0i28.34777>

Djebara, A., et Dubraz, D. (2015). La pédagogie numérique : un défi pour l'enseignement supérieur. Conseil Économique Social Et Environnemental. https://www.lecese.fr/sites/default/files/pdf/Avis/2015/2015_06_pedagogie_numerique.pdf

Mejía, S. (2020). La educación gamificada en el marco de la economía de la atención. *Agenda Cultural Alma Mater*, (278).

<https://revistas.udea.edu.co/index.php/almamater/article/view/343291>

Quintero, V. (2021) Promotion de l'apprentissage du français au travers d'activités numériques gamifiées. [Tesis de licenciatura, Universidad de Antioquia] Repositorio Institucional Universidad de Antioquia, <https://hdl.handle.net/10495/27067>

Rocher Hahlin, C. (2020). La motivation et le concept de soi: Regards croisés de l'élève et de l'enseignant de français langue étrangère en Suède. [Tesis de doctorado, French Studies]. *Études romanes de Lund*.

https://lucris.lub.lu.se/ws/portalfiles/portal/75747374/Celine_Rocher_Hahlin_These_de_doctorat.pdf

Shadiev, R., et Yang, M. (2020). Review of Studies on Technology-Enhanced Language Learning and Teaching. *Sustainability*, 12(2), 524.

<https://doi.org/10.3390/su12020524>

Wang, Y.-H. (2014). Use Of Interactive Web-Based Exercises For English As A Foreign Language Learning : Learners' Perceptions. *Teaching English with Technology*. 14.

16-29 <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1143471.pdf>

Annexes

Annexe 1 - Entretien auprès de l'enseignante

Bonjour, je suis ici avec la prof Manuela Gómez avec qui je remercie de m'avoir donné cet espace où je vais poser quelque question à propos de mon projet de recherche qui s'agit sur la gamification comme outil didactique pour l'enseignement du Français langue étrangère.

1. Pouvez-vous nous raconter un peu à propos de votre expérience ?

Oui, je commence en tant que professeur en 2011, mais j'ai été prof d'anglais dans une petite école à Copacabana, après j'ai étudié ici langue étrangère comme toi et je suis parti en France en tant que fille à père, j'ai été nu et puis je suis retourné, j'ai commencé à travailler dans un collège en tant que professeur de français, après j'ai commencé ici dans l'Alliance Française en 2016, j'ai travaillé avec des enfants, des jeunes et avec des adultes aussi, mais donc lors de cette expérience je me suis rendu compte que je voulais travailler plutôt dans un institut et pas dans un collège.

2. Quels sont les éléments essentiels que vous prenez en compte pour la préparation d'une classe ?

Pour préparer, la première chose que je prends en compte, c'est le type de groupe, si sont des enfants, des jeunes ou des adultes, et les horaires, les jours, la modalité, c'est très important si c'est un cours régulier ou intensif, et puis il faut tenir en compte des pas de la classe, donc commencer bien sûr avec une sensibilisation et une activité de réchauffement et puis la présentation de sujet, la pratique, la production, c'est sont les parts, je pense qu'il faut respecter pour pouvoir avoir un apprentissage de la thématique.

3. Comment faites-vous pour découvrir les intérêts des étudiants ?

Je pense que c'est avec le temps, avec différentes activités avec lesquelles tu peux découvrir ces intérêts, avec l'expérience et c'est un processus aussi.

4. Dans le contexte de l'Alliance Française et d'autres institutions, c'est obligatoire l'utilisation d'un manuel dans les cours, à votre avis, quels sont les avantages et désavantages du manuel ?

Les avantages sont qu'en fait, tu as les objectifs pour le cours et les documents déclencheurs pour exploiter la thématique qui peuvent aider à la compréhension des sujets, il y a aussi des sites sur internet, mais il y a des personnes qui disent que comme j'ai le livre je ne vais pas préparer, donc la préparation s'agit aussi de préparer des jeux et des activités plus dynamiques parfois, quelques enseignants l'oublient.

- **Pensez-vous que l'utilisation du manuel peut restreindre les ressources gamifiées?**

Oui, à cause de l'utilisation de manuel et des exercices qui proposent la méthode et de la vie des étudiants, et parfois on laisse de côté d'autres ressources qu'il y a à la web, par exemple des activités en ligne.

5. Pensez-vous que les professeurs n'utilisent pas beaucoup la gamification pour le fait de créer les activités sur une plateforme quelconque ?

Je ne pense pas que ça soit la raison, il y avait des profs que dans la virtualité, c'est impossible pour quelques professeurs, il s'agit surtout sur la condition de la virtualité, ce sont des personnes qui ne connaissent pas les plateformes en ligne, mais si on cherche sur ces pages il y a des choses qui sont déjà créées et peut devenir un avantage pour les enseignants parce que ça prend le même temps qui pour préparer une classe traditionnelle.

6. Préférez-vous utiliser des activités gamifiées ou des activités traditionnelles comme des exercices à trous dans les photocopies ?

J'aime les deux, j'ai un style d'apprentissage très visuel, mais j'ai besoin d'écrire pour apprendre et c'est pour ça que j'utilise les exercices à trous, mais il faut utiliser les jeux dynamiques et les activités gamifiées.

7. Comment pensez-vous qu'on peut profiter de la gamification pour dynamiser le cours ?

Je pense qu'on peut le faire des différentes manières, ça dépende du contexte de la classe, mais ça peut fonctionner pour dynamiser la classe et après on montre le document déclencheur. Les jeux peuvent être utiles dans n'importe pas quel pas de la classe parce que de tout façon ce sont des activités qui permettent d'engager les élèves et de mettre en pratique le sujet de la classe.

8. Pensez-vous que les réactions des étudiants sont positives ou négatives autour des activités gamifiées?

Tout à fait positives, parce qu'ils commencent à crier et de supporter aux autres personnes, que c'est le contraire avec la méthode qui sont des activités plutôt passives. C'est aussi positif parce que sont des activités qui permettent d'avoir une coopération et de travailler en groupe parce que en plus ce sont des jeunes, qui se sont grandis avec ce type de plateformes dans leur processus d'apprentissage.

9. Comment abordez-vous l'aspect culturel dans l'enseignement du français ?

Je pense que c'est très important parce que c'est important de prendre en compte l'aspect culturel de la langue qu'on va apprendre, par exemple moi, j'adore la culture française et par contre je n'adore pas la culture anglaise. Alors, pour cette raison, je dis que c'est important de lier la langue et la culture toujours et dans la culture, il y a une manière de penser et de logique différent que ce que l'on a avec l'espagnol. C'est aussi important de montrer, comme tu l'as fait,

des éléments différents à clichés de la France, c'est-à-dire aussi comme tu l'as montré des aspects culturels du Québec et de l'Afrique, des parties différents à la France

10. On peut observer dans les manuels qu'il y a du matériel culturel qui est utile pour soulever les compétences culturelles chez les étudiants, pensez-vous que la gamification peut remplacer ce rôle? Et comment?

Je pense que les compétences culturelles sont importantes, je pense qu'avec les jeux on peut montrer la culture d'une façon différente, pour mettre en place des activités culturelles ça peut aider à développer la compétence culturelle.

Tes idées sont très significatives pour mon projet et je te remercie encore une fois pour cet espace.

Annexe 2 - Questionnaire fait en Juin 2022

Questionnaire

Bonjour! Je m'appelle David Alejandro Suárez Gallego et je suis un étudiant du programme de l'enseignement des langues étrangères à l'École de Langues de l'Université d'Antioquia.

Actualmente, estoy realizando mis prácticas académicas en el curso Francés A1.2 en el cual usted se encuentra registrado/a. Esta encuesta hace parte del anteproyecto de investigación en formulación y su objetivo es identificar las motivaciones de los estudiantes del curso para aprender francés y el impacto de los juegos gamificados en el proceso de aprendizaje.

Los datos suministrados serán utilizados únicamente con fines académicos e investigativos y serán tratados de manera confidencial. Las únicas personas que tendremos acceso a esta información seremos el asesor de práctica y yo. Sus datos no serán en ningún momento manipulados o malinterpretados.

Llenar esta encuesta no tomará más de quince minutos, por ende agradezco su tiempo al responderla.

Si tiene alguna inquietud, puede contactarnos por el siguiente medio :

-Profesor asesor : Javier David Montoya Estrada

Correo : javier.montoya@udea.edu.co

-Practicante : David Alejandro Suárez Gallego

Correo : david.suarezg@udea.edu.co

- Comment vous appelez-vous ? (nom et prénom)
- Quel âge avez-vous?
- Où habitez-vous?
- Avez-vous étudié le français préalablement ?
- Que faites-vous dans la vie ?
- Quel est votre principal intérêt pour l'apprentissage du français ?
- Utilisez-vous le français dehors de la classe ?
- Quel est votre avis à propos des jeux gamifiés ?