



**UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA**

Trabajo de investigación presentado como requisito parcial  
para optar al título de:  
**Licenciado en Lenguas Extranjeras**

Autor:

**Elkin Robinson Yasset MARTÍNEZ SARMIENTO**

Universidad de Antioquia  
Escuela de Idiomas  
Medellín, Colombia  
2023



**L'apprentissage du vocabulaire en FLE au moyen des stratégies basées sur le jeu sérieux**

Elkin Robinson Yasset MARTÍNEZ SARMIENTO

Directeur de Mémoire de Recherche et Directeur de Projet de Recherche :

Juan Carlos PADILLA VILLADA

Titulaire d'un master en Linguistique

Directrice de Stage :

Luz Mery ORREGO

Titulaire d'un master de Recherche en Didactique des Langues et Cultures

Medellín

Juillet, 2023

## Résumé

Dans le domaine de l'enseignement des langues étrangères, l'acquisition du vocabulaire joue un rôle déterminant dans l'engagement des apprenants, leur persévérance et leur réussite. De plus, elle est devenue un pilier essentiel pour améliorer la communication et la compréhension d'une langue étrangère. Cette recherche-action a été conçue pour explorer l'impact des stratégies pédagogiques utilisant le jeu sérieux sur les élèves de 9<sup>e</sup> année en français langue étrangère (FLE) dans un établissement public de Medellín. En suivant un modèle cyclique de recherche-action, nous avons utilisé un journal de bord, des activités évaluatives de suivi, une épreuve finale, une autoévaluation et un entretien pour collecter, analyser et interpréter les données. Bien que certaines interventions aient rencontré des obstacles, les résultats ont démontré une amélioration significative de l'apprentissage du vocabulaire et de la motivation des apprenants, ce qui confirme l'efficacité de la méthodologie mise en œuvre.

**Mots clés :** Vocabulaire, stratégies, jeux sérieux, FLE, débutants, école publique, activités évaluatives, recherche-action.

**Título en español:** El aprendizaje de vocabulario en FLE por medio de estrategias basadas en el juego serio.

**L'apprentissage du vocabulaire en FLE au moyen des stratégies basées sur le jeu sérieux**

Ce rapport de recherche est le fruit d'une recherche-action développée pendant notre stage professionnel-académique d'enseignement de français comme langue étrangère au sein de l'Institution éducative Antonio Derka de Medellín, pendant la période de juillet 2022 à juin 2023. Il correspond à la dernière exigence pour obtenir le diplôme du programme de la Licence en Langues Étrangères (Bac +5) à l'École de Langues de l'*Universidad de Antioquia*.

### Remerciements

Chaque pas que j'ai donné et chaque moment que j'ai vécu dans ce parcours académique ont été guidés et soutenus par des personnes exceptionnelles que je tiens à honorer aujourd'hui.

Tout d'abord, un immense merci à ma famille, à ma mère Martha, à mon père Victor Manuel et à ma grand-mère Oliva. Votre amour inconditionnel, vos encouragements et votre confiance en moi ont été mon phare dans les moments les plus sombres.

Je fais une mention spéciale à Emilce pour sa précieuse amitié et son soutien inébranlable qui m'a donné la force de réussir à l'objectif final.

Un remerciement aussi spécial à mes professeurs de l'Université, en particulier au professeur Juan Carlos PADILLA, dont la sagesse et la guidance m'ont été indispensables, et à la professeure Luz Mery ORREGO, pour son soutien et son dévouement à mon égard.

Je tiens également à remercier le professeur coopérateur Carlos PEREIRA pour son engagement, son savoir et sa passion pour l'enseignement.

Enfin, à l'*Universidad de Antioquia*, ma chère *Alma Mater*, qui m'a formé en tant que personne et en tant que professionnel, je lui dois tant. Elle m'a ouvert les portes du savoir et de l'expérience, et pour cela, je serai éternellement reconnaissant.

## Sommaire

|  | Page |
|--|------|
| Avant-propos                                     | 6    |
| Description du contexte                          | 7    |
| Présentation de la problématique                 | 10   |
| Question de recherche                            | 12   |
| Objectifs  | 12   |
| Objectif général                                 | 12   |
| Objectifs spécifiques                            | 12   |
| Cadre théorique                                  | 12   |
| Plan d'action                                    | 18   |
| Déroulement des actions                          | 19   |
| Méthodologie de recherche et analyse des données | 21   |
| Résultats et interprétations                     | 23   |
| Conclusions                                      | 29   |
| Réflexion  | 30   |
| Références                                       | 32   |
| Annexes  | 34   |

### **Avant-propos**

À la fin de notre Licence en Enseignement des langues étrangères à l'*Universidad de Antioquia*, nous avons une exigence importante consistant à effectuer un stage professionnel et à mener un projet de recherche dans un contexte éducatif réel. Ainsi, lors de nos observations sur un groupe d'apprenants en FLE, nous avons identifié une problématique qui a été abordée au moyen d'une approche de recherche-action de janvier à juin 2023.

Ce rapport présente l'ensemble du processus, en commençant par le contexte initial, en passant par la problématique rencontrée, les objectifs fixés, les fondements théoriques, la méthodologie employée, pour finalement exposer les résultats et les conclusions tirées.

Malgré les obstacles rencontrés dans la mise en place des jeux, cette expérience a été une opportunité d'apprentissage inestimable, qui nous a permis de développer nos compétences professionnelles tout en contribuant à la recherche académique.

### Description du contexte

L'institution éducative Antonio Derka Santo Domingo est située dans le quartier Santo Domingo Savio, dans la Comuna 1 de Medellin, en Colombie. Cet établissement public a été créé grâce au programme « *Medellín la más educada* » en 2008, qui visait promouvoir des écoles de qualité pour offrir des opportunités éducatives équitables et des changements positifs aux enfants et jeunes issus de milieux sociaux défavorisés pour qu'ils puissent avoir d'autres types d'opportunités.

Cette institution éducative a pour mission de se concentrer sur le développement d'une formation académique et technique de qualité, basée sur des principes humanistes, éthiques et moraux solides qui fournissent aux apprenants, en tant que citoyens, la capacité de s'engager à la transformation de leurs vies, de la société et de l'environnement. La vision de l'école est de former des leaders innovants, chercheurs et inclusifs. Les programmes proposés ont pour but de permettre aux apprenants d'accéder à l'étude et au milieu professionnel.

Cette école mixte dispose de quatre sièges où elle offre les niveaux d'éducation préscolaire, primaire et secondaire (collège et lycée). Au niveau secondaire, elle offre des programmes techniques en partenariat avec le *SENA* (Service national d'apprentissage) et l'éducation pour adultes *CLEI* (Cours spéciaux intégrés dans l'éducation formelle des adultes). Le siège principal, *Antonio Derka Santo Domingo*, est connu comme une méga-école, en matière de infrastructure, capable d'accueillir 3700 élèves grâce à ses installations comprenant vingt-quatre salles de classe, deux bureaux pour les enseignants et les administratifs, trois salles d'informatique, une bibliothèque, deux laboratoires de science, une cantine, une cafétéria, une ludothèque, deux terrains de basket-ball et de football, une salle de couture pour créer des vêtements, des zones vertes et un potager où les élèves cultivent des légumes.



### **Les apprenants**

La classe de 9<sup>e</sup>-6 compte 40 élèves (17 garçons et 23 filles), âgés de 13 à 16 ans, issus de différents quartiers proches de l'institution. Il s'agit d'un contexte socio-économique socio-culturellement défavorisé et conflictuel. La violence liée à la production, la distribution, la vente et la consommation de drogues, ainsi que la rivalité territoriale entre différents groupes criminels sont fréquentes dans cette zone. Aucun des élèves n'a été en contact avec la langue française auparavant, mais ils présentent différentes attitudes dans les cours de français, allant de l'intérêt à l'apathie, bien qu'ils travaillent souvent avec une attitude positive. La discipline est difficile à gérer, mais les élèves étant kinesthésiques, le jeu peut être un moyen efficace de maintenir l'ordre en classe.

### **L'enseignant**

Le professeur coopérateur est diplômé en enseignement de l'anglais comme langue étrangère de l'*Universidad Cooperativa de Colombia*. Bien qu'il n'ait travaillé que pendant trois ans dans le secteur public, il possède une expérience considérable dans des écoles privées de la ville de Bucaramanga. Depuis mai 2022, il travaille à l'institution Antonio Derka. Il a une excellente maîtrise de l'anglais et enseigne à travers une approche communicative, bien qu'il doive parfois recourir à la méthode traditionnelle (grammaire-traduction) pour mieux gérer la discipline. Il utilise parfois des jeux de société lorsque cela est possible. En outre, il est passionné, dévoué et patient avec ses élèves.

### **L'enseignement de langues étrangères**

L'anglais est une matière incontournable dans le cadre de l'enseignement des langues étrangères, régi par les lignes directrices du programme « *Colombia Bilingüe* » du ministère de l'Éducation nationale. Le cours d'anglais est dispensé trois heures par semaine par deux

enseignants au lycée. Quant à l'enseignement du français langue étrangère (FLE), il s'agit d'une initiative conjointe entre l'Université d'Antioquia et l'entreprise française POMA, qui a été lancée en 2018 dans le programme « La planète d'Exupéry : découverte des mots ». Grâce à POMA, l'institution dispose de quelques ressources à la bibliothèque pour l'apprentissage du français. Cependant, étant donné l'absence d'un programme d'études et de méthodologie spécifique pour son enseignement, la classe est adaptée aux besoins des élèves afin d'optimiser leur apprentissage.

Au cours de la période d'août 2022 à juillet 2023, on a mis en œuvre ce projet de recherche. La première partie de cette période a été consacrée à l'observation de classe et de collecte de données à l'aide d'un journal de bord, d'un questionnaire pour les élèves et de discussions avec l'enseignant coopérateur pour comprendre le contexte et identifier une question de recherche. Pendant le premier mois, on a observé l'enseignant coopérateur et dès le deuxième mois, on a commencé à donner des cours une heure par semaine. Durant le second semestre, la responsabilité du cours a été partagée, puisque l'école n'inclut pas le français dans son programme d'études. Néanmoins, on a pu implémenter toutes les interventions.

Il est essentiel de noter que le groupe d'élèves a eu une modification grande en raison de changements de la journée scolaire d'un semestre à l'autre. D'août à novembre 2022, on a repéré une question problématique dans un groupe de septième année de 24 élèves. De février à juillet 2023, on a mis en œuvre les interventions avec un groupe de neuvième année de 43 élèves. Cependant, on a observé la même problématique avec ce nouveau groupe, ce qui a permis de mettre en place les interventions que l'on avait déjà planifiées.

### **Description de la problématique**

L'acquisition du lexique est un élément essentiel dans le domaine de l'enseignement et de l'apprentissage des langues étrangères, étant donné qu'il constitue la base du développement des compétences linguistiques et des habiletés communicatives. Cependant, ce processus d'acquisition doit être appuyé sur diverses stratégies, activités et ressources pour attirer l'attention des apprenants et favoriser la compréhension, la pratique et la rétention du vocabulaire dans la mémoire à long terme.

Lors des observations du cours de FLE pour débutants, nous avons remarqué que la plupart des séances était consacrée à l'apprentissage de vocabulaire spécifique sur divers sujets tels que les pays, les nationalités, la famille, les métiers, etc. Néanmoins, en raison du manque de ressources matérielles dans l'institution ainsi que la mise en place de méthodes dites traditionnelles et peu captivantes pour les apprenants, les conditions pour soutenir le développement de la compétence lexicale sont limitées.

D'abord, les salles de classe ne sont pas équipées de projecteurs, de téléviseurs ou d'ordinateurs. De plus, l'accès à la seule salle d'ordinateurs du collège est restreint en raison de son mauvais usage de la part des élèves dans le passé (plusieurs ordinateurs sont en panne). Cette situation a conduit à la reprise de techniques traditionnelles basées sur l'utilisation exclusive du tableau pour développer les activités de la classe. De cette manière, nous avons observé que la plupart du temps, l'enseignant écrivait au tableau des listes de vocabulaire ou des textes sans aucun contexte et il demandait aux élèves de les recopier dans leur cahier.

Lorsque nous avons posé des questions à l'enseignant pour comprendre la mise en œuvre de ces stratégies traditionnelles, nous avons connu qu'il les utilisait comme une tactique pour

gérer les comportements et la discipline des élèves en classe : le professeur leur demandait de recopier dans leur cahier pour les tenir en silence, calmes et occupés.

Même si ces stratégies semblaient fonctionner provisoirement au niveau de la gestion de la classe cette, situation affectait la motivation et l'intérêt des élèves dans l'apprentissage de la langue cible. Les apprenants avaient l'air de s'ennuyer et, par conséquence, ils présentaient des comportements inappropriés en classe, tels que demander continuellement la permission d'aller aux toilettes, quitter et rentrer à la salle de classe sans l'autorisation de l'enseignant, faire des bruits, jouer dans la salle, se bousculer, se disputer ou bavarder en petits groupes. Ces comportements et attitudes ont été enregistrés dans le journal de bord : « Les élèves écrivent dans leurs cahiers, mais certains commencent à faire du bruit. » (Entrée 7, 2022). Une autre entrée souligne qu'« il n'est pas possible d'attirer l'attention des élèves s'ils n'ont pas la disposition d'étudier. La situation empire s'ils sont focalisés sur d'autres activités ou ne veulent rien faire » (Entrée 11, 2022).

Par ailleurs, lors de nos observations, nous avons constaté que les élèves avaient besoin d'autres stratégies pour apprendre le vocabulaire. Selon Cruz (2012), les activités de vocabulaire n'ont pas de sens en elles-mêmes et doivent être attachées à des objectifs plus larges et communicatifs pour aider les élèves à mieux retenir les mots associés à une leçon.

Afin de favoriser l'acquisition et la consolidation du lexique tout en suscitant la motivation chez les élèves, nous avons proposé l'utilisation de stratégies didactiques basées sur le jeu sérieux. Nous avons cherché à ce que les élèves prenaient eux-mêmes le contrôle de leur apprentissage en utilisant différents types de jeux adaptés à leurs styles d'apprentissage pour enrichir leur vocabulaire en français.

### **Question de recherche**

À la lumière des difficultés identifiées précédemment, on se pose la question suivante :  
Comment les stratégies basées sur le jeu sérieux peuvent-elles favoriser l'acquisition du vocabulaire chez les élèves débutants de FLE de 9<sup>e</sup> année de l'institution éducative Antonio Derka de Medellín ?

### **Objectifs**

#### **Objectif général**

Optimiser l'acquisition du vocabulaire en langue française chez les élèves débutants de 9<sup>e</sup> année de l'institution éducative Antonio Derka de Medellín, en mettant en place des stratégies pédagogiques basées sur l'utilisation du jeu sérieux.

#### **Objectifs spécifiques**

- Élaborer un répertoire des jeux de société adaptés à chaque leçon de FLE, afin de motiver les élèves et susciter leur participation en classe.
- Mesurer l'impact des stratégies ludiques basées sur le jeu sérieux dans l'acquisition de vocabulaire spécifique en FLE, en utilisant des activités évaluatives de suivi.
- Analyser l'influence des jeux de société sur la motivation et l'intérêt des apprenants dans l'apprentissage du français, à travers une grille d'autoévaluation.

### **Cadre théorique**

Dans le cadre de cette recherche, il est nécessaire de comprendre l'importance de l'acquisition du vocabulaire en FLE et les diverses méthodologies qui soutiennent ce processus, comme le jeu sérieux. Pour ce faire, il est essentiel d'analyser des concepts clés qui forment la base de notre étude.

### **L'acquisition du vocabulaire**

L'acquisition du vocabulaire est une composante essentielle de l'apprentissage d'une langue étrangère. Pour les élèves débutants, il est souvent difficile de mémoriser de nouveaux mots et de les utiliser correctement. Afin de faciliter cette acquisition, les enseignants ont recours à des stratégies pédagogiques variées, notamment l'utilisation de jeux sérieux. Dans ce cadre théorique, on va examiner différentes approches pour favoriser l'acquisition du vocabulaire chez les élèves débutants de FLE en utilisant des jeux sérieux.

Le vocabulaire joue un rôle crucial dans la compréhension et la communication d'une langue étrangère. Selon Munteanu (2007), l'acquisition du vocabulaire est un processus continu qui implique la mémorisation de nouveaux mots, leur utilisation dans des contextes appropriés et leur révision régulière. Pour aider les élèves débutants à acquérir du vocabulaire, Bertocchini et Costanzo (2008) considèrent que le vocabulaire est l'un des éléments les plus importants de l'apprentissage d'une langue étrangère, car il permet aux apprenants de communiquer de manière efficace. Pour l'enseignement-apprentissage du FLE, il est essentiel que les élèves puissent comprendre et utiliser une variété de mots pour se faire comprendre dans différentes situations de communication. Cependant, l'acquisition du vocabulaire est souvent considérée comme difficile, ennuyeuse et fastidieuse par les apprenants, car elle nécessite une grande quantité de mémorisation.

Cavalla, Crozier, Richou et Dumarest (2016) mettent en évidence deux approches didactiques principales pour l'enseignement du vocabulaire en classe de langue : l'approche sémasiologique et l'approche onomasiologique. D'un part, l'approche sémasiologique se concentre sur l'étude des mots et de leurs significations, partant du mot pour arriver au sens. Cette approche est souvent employée pour enseigner des mots isolés, en mettant l'accent sur leur

définition et leur utilisation dans des contextes spécifiques. D'autre part, l'approche onomasiologique part du sens pour arriver au mot, en se centrant sur la recherche des mots appropriés pour exprimer un concept ou une idée. Cette approche encourage les apprenants à utiliser le vocabulaire de manière plus active et à établir des liens entre les mots et leurs contextes d'utilisation. Selon ces auteurs, la combinaison de ces deux approches permet de créer des situations d'apprentissage plus riches et diversifiées, contribuant ainsi à une acquisition plus solide du lexique en classe de langue.

### **Les stratégies pour l'acquisition du vocabulaire**

Dans le cadre de l'enseignement du vocabulaire en français langue étrangère, Munteanu (2018) souligne l'importance de trois étapes clés : 1) la présentation, 2) l'exploitation et 3) la fixation. La présentation est le moment où les apprenants sont introduits à de nouveaux mots et expressions. L'exploitation, quant à elle, consiste à mettre en pratique ces nouvelles acquisitions à travers des activités et des exercices variés, favorisant ainsi leur mémorisation et leur utilisation dans des contextes divers. Enfin, la fixation se réfère au processus par lequel les apprenants consolident leurs connaissances et parviennent à intégrer le vocabulaire appris de manière durable. Selon Munteanu, la maîtrise de ces trois étapes est essentielle pour un enseignement efficace du vocabulaire en français langue étrangère.

Il est également important de souligner que le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (2003) a identifié le vocabulaire comme l'un des éléments clés de l'apprentissage d'une langue étrangère. Pour atteindre un niveau de compétence linguistique élevé, il est essentiel de maîtriser un large inventaire de vocabulaire spécifique, tant en termes de fréquence que de complexité. Le CECRL souligne également l'importance d'une approche communicative dans l'enseignement des langues étrangères.

De plus, selon Cavalla et al. (2016), la pratique régulière de l'écoute, de la lecture et de la production écrite de textes variés permet aux apprenants de se familiariser avec les mots, d'enrichir leur vocabulaire et de comprendre leur signification en contexte. Par ailleurs, pour faciliter l'acquisition du vocabulaire, de nombreux enseignants ont recours à des stratégies pédagogiques innovantes et ludiques, surtout l'utilisation du jeu sérieux qui sont des activités récréatives spécialement conçues pour l'apprentissage. En outre, une approche communicative et centrée sur l'apprenant est également essentielle pour permettre aux élèves d'utiliser activement les nouveaux mots dans des situations réelles de communication.

Selon Silva (2013), les jeux sérieux permettent aux apprenants de vivre des expériences d'apprentissage motivantes et agréables, ce qui facilite la mémorisation et l'utilisation des nouveaux mots. En résumé, l'acquisition du vocabulaire est un élément essentiel de l'apprentissage du FLE, qui peut être facilité par l'utilisation de stratégies innovantes et ludiques, telles que les jeux sérieux, ou les élèves peuvent pratiquer régulièrement l'écoute, la lecture et de l'écriture.

### **Le jeu sérieux**

Le jeu sérieux est une stratégie pédagogique qui combine l'apprentissage et le divertissement. Selon Chamberland et Provost (2011), le jeu sérieux peut prendre différentes formes, spécialement les simulations, les jeux de rôle et les jeux didactiques (jeux de société ou des jeux à sentier). Les avantages de l'utilisation de jeux sérieux dans l'enseignement sont nombreux. Tout d'abord, ils stimulent la motivation et l'engagement des élèves (Silva, 2013). En outre, ils permettent de travailler sur des compétences variées telles que la communication, la collaboration et la résolution de problèmes. Enfin, les jeux sérieux peuvent aider à renforcer la mémorisation et l'utilisation du vocabulaire (Perron, 2012).



Chamberland et al. (2011) identifient quatre types de « jeux à sentier », qui sont des jeux pédagogiques permettant aux apprenants de progresser sur un parcours prédéterminé tout en développant leurs compétences linguistiques. Le premier type de jeu à sentier est le « *jeu de parcours linéaire* », où les joueurs avancent d'une case à l'autre en suivant un chemin unique et prévisible (ex. : jeu de l'oie). Le deuxième type est le « *jeu de parcours ramifié* », qui offre aux joueurs des choix de chemins alternatifs, créant ainsi des situations plus complexes et stimulantes (ex. : Cluedo). Le troisième type est le « *jeu de parcours en boucle* », où les joueurs reviennent parfois sur leurs pas, permettant de réviser et consolider les connaissances acquises (ex. : *Trivial Pursuit*). Enfin, le quatrième type est le « *jeu de parcours en réseau* », qui présente un système de chemins interconnectés offrant une grande variété de parcours possibles (ex. : Carcassonne). Selon ces auteurs, l'utilisation de ces différents types de jeux à sentier dans l'enseignement des langues peut favoriser la motivation, l'engagement et l'apprentissage actif des apprenants.

Il apparaît que l'utilisation de jeux sérieux pour enseigner le vocabulaire est une stratégie prometteuse pour améliorer l'acquisition du vocabulaire chez les apprenants débutants de FLE. En effet, plusieurs auteurs (Chamberland & Provost, 2011 ; Perron, 2012 ; Silva, 2013) soulignent que les jeux sérieux ont un potentiel pédagogique important en matière d'acquisition de vocabulaire. Les jeux sérieux permettent de proposer des activités stimulantes et ludiques qui favorisent l'engagement des apprenants, leur motivation et leur intérêt pour l'apprentissage.

Cavalla et al. (2016) ajoutent que les jeux sérieux ont également un impact positif sur la mémorisation et la rétention du vocabulaire. Ils permettent de contextualiser les mots et de les associer à des images, des situations et des émotions, ce qui facilite l'ancrage lexical dans la mémoire à long terme. Les jeux sérieux peuvent également encourager l'utilisation active du

vocabulaire en proposant des tâches communicatives et des défis linguistiques qui incitent les apprenants à utiliser les mots dans des contextes variés et authentiques.

Les jeux de société sont une forme de jeu sérieux qui peut être utilisée dans l'enseignement du FLE. Cavalla et al. (2016) soulignent que les jeux de société permettent de travailler sur différents aspects de la langue, spécifiquement la grammaire, la prononciation et le vocabulaire. En plus, les jeux de société sont adaptés à différents niveaux de compétence linguistique et peuvent être utilisés pour motiver les élèves à participer en classe. Pour aider les enseignants à intégrer les jeux de société dans leur enseignement, le CECRL propose des suggestions d'activités ludiques pour l'acquisition du vocabulaire.

En outre, l'utilisation de jeux de société pour enseigner le vocabulaire peut être un moyen efficace de favoriser la participation et la collaboration des apprenants en classe (Bertocchini & Costanzo, 2008). En effet, les jeux de société sont des activités interactives qui impliquent généralement plusieurs joueurs et qui favorisent la communication et l'échange entre les participants. Ils peuvent ainsi encourager les apprenants à s'exprimer en langue cible, à échanger des idées et à interagir avec leurs pairs.

Pour exploiter pleinement le potentiel des jeux sérieux dans l'enseignement du vocabulaire, il est important de choisir des jeux adaptés aux objectifs pédagogiques, au niveau des apprenants et au contexte d'apprentissage (Munteanu, 2007). Les jeux doivent être conçus de manière que les apprenants soient confrontés à des défis linguistiques pertinents, à des situations communicatives authentiques et à des contenus culturels intéressants et stimulants.

En conclusion, l'utilisation de jeux sérieux pour enseigner le vocabulaire en FLE est une stratégie prometteuse qui peut favoriser l'acquisition du vocabulaire, la motivation et l'intérêt des apprenants. Cependant, pour exploiter pleinement le potentiel des jeux sérieux, il est

important de choisir des jeux adaptés aux objectifs pédagogiques, au niveau des apprenants et au contexte d'apprentissage.

### Plan d'action

Dans le tableau ci-dessous, nous présentons chronologiquement les activités programmées dans la mise en œuvre du projet :

| Date                                     | Événement / Étape                                  | Intervention   |
|--|--|--|
| <b>Semaine 1</b><br>(le 30 janvier 2023) | Rentrée scolaire                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconnaître le nouveau groupe</li> <li>Application d'une enquête pour les caractériser</li> <li>Demande du Consentement libre et éclairé</li> </ul> |
| <b>Semaine 2</b><br>(le 16 février 2023) | Diagnostic linguistique                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>Application d'un diagnostic à travers une épreuve écrite</li> </ul>   |
| <b>Semaine 3</b><br>(le 23 février 2023) | Préparer les élèves au vocabulaire                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Apprendre à saluer selon le contexte (la politesse)</li> </ul>  |
| <b>Semaine 4</b><br>(le 14 mars 2023)    | Préparer les élèves au vocabulaire et intervention | <ul style="list-style-type: none"> <li>Apprendre le genre des pays</li> <li>Jeu : Bingo des pays.</li> <li>Évaluation du jeu.</li> </ul>   |
| <b>Semaine 5</b><br>(le 21 mars 2023)    | Préparer les élèves au vocabulaire                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Apprendre l'utilisation des articles définis avec les pays.</li> <li>Jeu : Loterie des pays.</li> </ul>   |
| <b>Semaine 6</b><br>(le 4 avril 2023)    | Préparer les élèves au vocabulaire et intervention | <ul style="list-style-type: none"> <li>Apprendre les nationalités des pays respectifs.</li> <li>Jeu : Dominos des nationalités.</li> <li>Évaluation du jeu.</li> </ul>                     |
| <b>Semaine 7</b><br>(le 18 avril 2023)   | Préparer les élèves au vocabulaire                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>Apprendre à communiquer des informations personnelles.</li> <li>Jeu : Jeu de l'oie.</li> </ul>  |
| <b>Semaine 8</b><br>(le 27 avril 2023)   | Préparer les élèves au vocabulaire et intervention | <ul style="list-style-type: none"> <li>Apprendre le vocabulaire de la famille.</li> <li>Jeu : Qui suis-je ?</li> <li>Évaluation du jeu.</li> </ul>   |
| <b>Semaine 9</b><br>(le 9 mai 2023)      | Préparer les élèves au vocabulaire et intervention | <ul style="list-style-type: none"> <li>Apprendre le vocabulaire des métiers.</li> <li>Jeu : Loteries des métiers.</li> <li>Évaluation du jeu.</li> </ul>                                   |
| <b>Semaine 10</b><br>(le 30 mai 2023)    | Évaluer le projet                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Application d'un entretien.</li> <li>Application d'une épreuve finale.</li> <li>Application de l'autoévaluation.</li> </ul>                         |
| <b>Juin</b>                              | Analyse de données                                 |  |
| <b>Juin-Juillet</b>                      | Rédaction du Project de recherche                  |  |
| <b>Juillet</b>                           | Remise du Project de recherche                     |  |

Tableau 1. Plan d'action

### Déroulement des actions

Le déroulement du plan d'action pour le deuxième semestre du stage académique a débuté en février et s'est achevé en mai. Cependant, en raison du contexte dans lequel se trouve l'institution éducative, il est important de mentionner que le plan d'action a dû être modifié en raison de certains imprévus, notamment en ce qui concerne les délais qui avaient été initialement établis.

Au cours de la première semaine d'intervention, une enquête (Annexe 1) a été réalisée pour caractériser les élèves et pour connaître leurs goûts et préférences en matière d'apprentissage d'une langue étrangère. De cette manière, il a été possible de redéfinir la problématique, car le groupe de l'année précédente n'a pas poursuivi le processus. De même, le Consentement libre et éclairé (Annexe 2) leur a été remis.

Pendant la deuxième semaine d'intervention, un test diagnostique (Annexe 3) des connaissances générales en français leur a été administré, lequel incluait les thèmes qui étaient prévus dans le plan d'action. La troisième semaine d'intervention, un cours leur a été donné pour commencer à se familiariser avec la langue et à apprendre leurs premiers mots, tels que les salutations et les formules de politesse.

Ensuite, pendant deux semaines, il n'y a pas eu de cours car des activités parascolaires ont été organisées et certains enseignants ont fait la grève. L'un de ces jours-là, il y a même eu une grève civique « en faveur de la paix », promue par des groupes criminels opérant dans les quartiers.

À partir de ce moment-là, nous avons décidé de commencer à intégrer les jeux sérieux dans toutes les classes. De la quatrième à la neuvième semaine, le contenu linguistique leur a été présenté par le biais de diverses activités ludiques, suivies immédiatement d'interventions à

travers différents types de jeux sérieux. À la suite de la réalisation de chaque jeu, une activité évaluative leur a été proposée (lorsque cela était possible en raison du temps assez limité) pour vérifier, dans quelle mesure, ceux jeux les avaient aidés à retenir le vocabulaire des leçons.

En suivant la structure déjà mentionnée dans le paragraphe précédent, on a d'abord révisé le genre des pays et après les articles définis qu'ils ont utilisée pendant les semaines 4 et 5. On a joué un bingo pour le vocabulaire des pays et une loterie avec des fiches pour les articles.

Lors de la semaine 6, on leur a enseigné les nationalités, un sujet lié aux thèmes précédents. On a utilisé un jeu de dominos (Annexe 4), où ils reliaient les racines de la nationalité à sa terminaison au féminin et au masculin. À la fin de la séance, une activité a été réalisée pour évaluer le thème (Annexe 5). Pendant la semaine 7, on leur a appris à donner certaines informations personnelles, telles que leurs prénoms, noms, nationalités et les langues parlées. Un jeu de l'oie a été mis en place pour cette activité.

Au cours des semaines 8 et 9, le vocabulaire de la famille et des métiers leur a été présenté. Pour ces sujets, on a utilisé une variation du jeu « Qui suis-je ? » a été utilisée pour la famille et une loterie pour les métiers. À ce moment-là, nous avons conclu avec tous les interventions planifiées.

Dans la dixième séance, une épreuve finale (Annexe 3) a été administrée à tous les élèves pour clôturer le processus d'intervention. En même temps, on a fait une autoévaluation (Annexe 6) de 17 questions liées à leur appréciation sur les jeux sérieux dans le cours de français. De plus, un bref entretien (Annexe 7) a été mené auprès de trois élèves pour approfondir sur leurs appréciations.

### Méthodologie de recherche et analyse des données

Cette étude repose sur une méthodologie qualitative, enrichie par l'utilisation d'instruments quantitatifs pour offrir une vision globale et approfondie du sujet analysé, en tenant compte ainsi ses diverses facettes. On a adopté l'approche de recherche-action que Lavoie, Marquis et Laurin (2003) décrivent comme une approche « à caractère social, associée à une stratégie d'intervention et qui évolue dans un contexte dynamique. [...] Elle a un design novateur et une forme de gestion collective où le chercheur est aussi un acteur et où l'acteur est aussi chercheur. » (p. 41). Cette démarche, fondée sur la conviction que la recherche et l'action sont complémentaires, est appliquée dans des contextes réels où tous les acteurs contribuent à la résolution des problématiques rencontrées. Elle met en évidence des besoins sociaux concrets, génère des solutions viables, engage tous les participants, implique une évaluation continue et un feedback, offre une flexibilité pour une meilleure adaptation, et entraîne un changement et une transformation significatifs.

En termes de méthodologie, nous avons suivi le modèle proposé par Goyette et Lessard-Hébert (1984). Ce modèle offre une approche méthodologique cyclique comprenant six phases distinctes : 1) l'exploration ; 2) l'énoncé du problème ; 3) la planification du projet ; 4) la réalisation du projet ; 5) la présentation et l'analyse des résultats ; 6) l'interprétation, la conclusion et la prise de décision.

Pour l'analyse des données, nous avons suivi le processus défini par Burns (1999) impliquant les étapes suivantes : 1) *Recueillir des données*, à travers le journal de bord, une autoévaluation, un entretien et une épreuve finale adressé aux élèves ; 2) *Coder les données*, pour lequel nous avons préalablement défini les catégories d'analyse et attribué un code à chacune ; 3) *Comparer les données*, en établissant des liens entre les différentes sources d'information à

l'aide d'un tableau comparatif de chaque catégorie, afin de valider les données (triangulation des données) ; 4) *Construire les interprétations*, sur la base de la comparaison, la tabulation et la représentation graphique des données, ce qui nous a permis de commencer à interpréter les résultats ; et finalement 5) *Rédiger le rapport final et présenter les conclusions*.

En ce qui concerne les instruments de collecte de données, nous avons élaboré et utilisé les suivants :

1. **Journal de bord** où on a fait une description à travers des observations participantes et les réflexions sur les interventions ont été consignées chaque séance. De plus, on a analysé l'information sur la base de 17 catégories (Annexe 8), regroupées en trois grandes catégories : 1) *l'Apprentissage du vocabulaire* ; 2) *Les Stratégies d'utilisation du vocabulaire* ; et 3) *les Stratégies de reconnaissance du vocabulaire*.
2. Des **activités évaluatives de suivi** (Annexe 5) à la suite de chaque jeu afin de déterminer son efficacité en ce qui concerne l'apprentissage et la mémorisation du vocabulaire.
3. Une **épreuve finale** (Annexe 3) pour évaluer leurs performances et effectuer une analyse comparative de leurs notes.
4. Une **autoévaluation** (Annexe 6) pour comprendre les avis des élèves et l'effet des différentes stratégies utilisées au cours du programme sur eux.
5. Un **entretien** (Annexe 7) pour approfondir les réponses fournies lors de l'autoévaluation. Nous avons choisi d'examiner *une sélection de cas extrêmes*, conformément à Patton (1990), pour obtenir une meilleure compréhension des éléments à analyser, de l'efficacité des outils, des stratégies et des interventions. On a mené des entretiens avec trois apprenants au total : un ayant affiché de bons résultats académiques et manifestant un grand intérêt pour la langue et le cours ; un autre avec des résultats peu satisfaisants et montrant peu d'intérêt pour

la langue ou le cours ; et enfin un dernier élève avec des résultats moyens mais un vif intérêt pour la langue. Afin de préserver leur anonymat, chaque participant a été identifié par un pseudonyme (Sandra, Camilo et Santiago).

### **Résultats et interprétations**

Dans la section suivante, nous allons exposer les résultats et nos interprétations, divisés en deux principales catégories : 1) l'impact des stratégies ludiques sur l'apprentissage du vocabulaire, et 2) l'influence du jeu sérieux sur la motivation et l'intérêt.

#### **1. L'impact des stratégies ludiques sur l'apprentissage du vocabulaire**

L'impact des stratégies ludiques ont été examinées à travers trois dimensions : 1) l'*Apprentissage du vocabulaire* ; 2) les *Stratégies d'utilisation du vocabulaire* ; et 3) les *Stratégies de reconnaissance du vocabulaire*.

Par rapport à l'*apprentissage du vocabulaire*, nous avons établi 8 sous-catégories d'analyse : *Connaissance lexicale* [AV-CL] ; *Usage du vocabulaire* [AV-UV] ; *Prononciation* [AV-P] ; *Orthographe* [AV-O] ; *Compréhension des contextes culturels* [AV-CCC] ; *Connexions avec la langue maternelle* [AV-CLM] ; *Mémorisation* [AV-M] ; et *Vocabulaire en contexte* [AV-VC]. Les sous-catégories [AV-CL] et [AV-UV] ont été les plus fréquentes dans le journal de bord avec respectivement 38 et 47 occurrences. Ces catégories ont été évidemment fréquentes étant donné que tout le vocabulaire était nouveau pour eux. De plus, les jeux ont permis une pratique active, ce qui est crucial pour une utilisation correcte des mots et des expressions.

À la fin de chaque jeu, une activité évaluative était réalisée pour vérifier le niveau de vocabulaire qu'ils avaient retenu. Les données présentées ci-dessous concernent 10 élèves auxquels nous avons attribués un pseudonyme chacun. Ces 10 apprenants étaient les seuls pour



lesquels les parents avaient signé le Consentement libre et éclairé, et qui avaient assisté à toutes les leçons et avaient participé à toutes les interventions.

Dans le premier graphique (Figure 1), on constate que six apprenants présentent une moyenne des notes élevées (entre 4,8 et 5,0), trois élèves présentent une moyenne des notes dans la moyenne (entre 4,5 et 4,6) et l'un d'entre eux se situe un peu en dessous de celle-ci (4,1). Cependant, la tendance générale est positive.

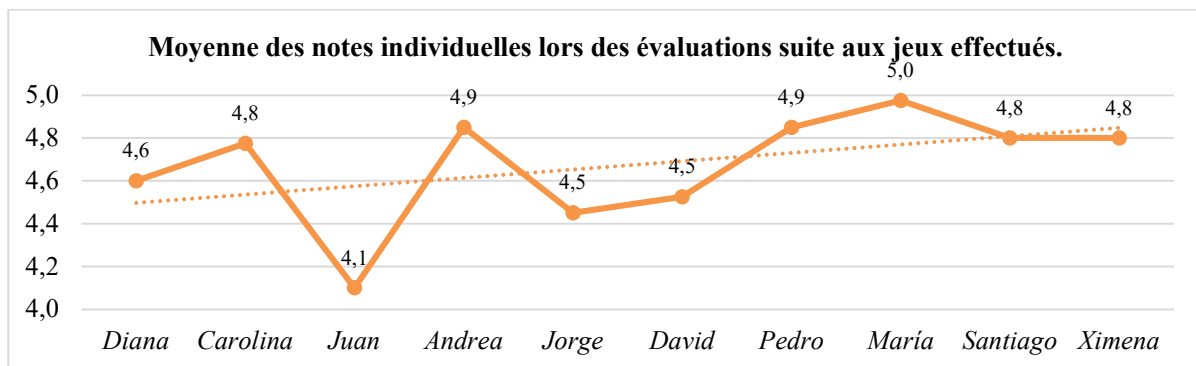


Figure 1. Moyenne des notes individuelles des élèves lors des évaluations suite aux jeux effectués.

Cependant, c'est le cas contraire pour le deuxième graphique (Figure 2) où la tendance est négative, malgré deux notes élevées (4,8 et 4,9) et deux notes dans la moyenne (4,4 et 4,6).

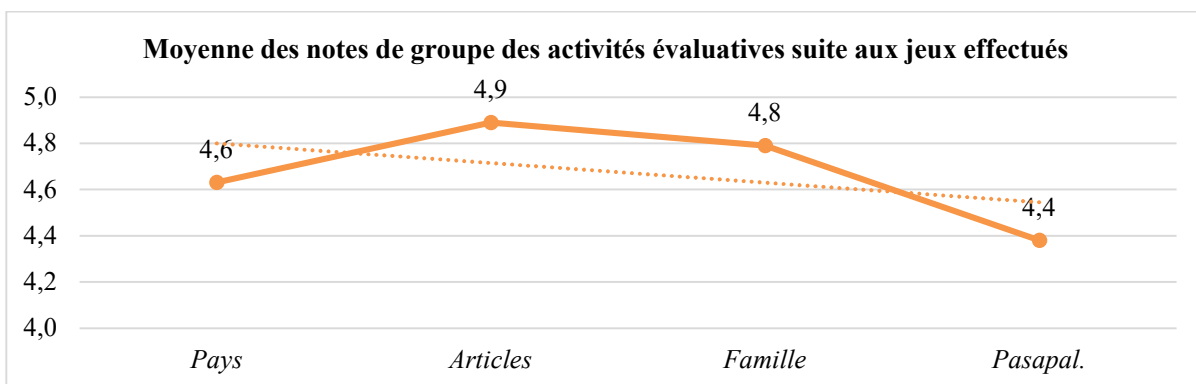


Figure 2. Moyenne des notes du groupe des activités évaluatives suite aux jeux effectués.

Nous pouvons interpréter les graphiques de la manière suivante : la tendance de la moyenne des notes individuelles de ces apprenants a été positive, car elle ne tient pas compte de l'ordre chronologique, mais du résultat final de chacun. Cependant, dans le second graphique,

qui tient compte du temps, nous observons qu'à mesure que les jeux progressent, la tendance devient négative.

En analysant ces sous-catégories dans l'autoévaluation des apprenants, on a observé dans le troisième graphique (Figure 3) que par rapport à la sous-catégorie *Connaissance lexicale* [AV-CL], la majorité des élèves (62,2%) ont déclaré avoir peu de compréhension des mots et des expressions qu'ils avaient appris. Cependant, un pourcentage important d'élèves a indiqué qu'ils avaient compris souvent ou toujours les mots et les expressions (27% et 10,8% respectivement), ce qui indique que certains élèves ont réussi à apprendre de manière efficace. Dans la sous-catégorie *Usage du vocabulaire* [AV-UV], la majorité des élèves (64,9%) a signalé qu'ils pouvaient parfois utiliser les mots et les expressions apprises dans différentes activités. Seuls 5,4% des élèves ont exprimé se sentir très à l'aise pour utiliser ces mots et expressions dans différents contextes.

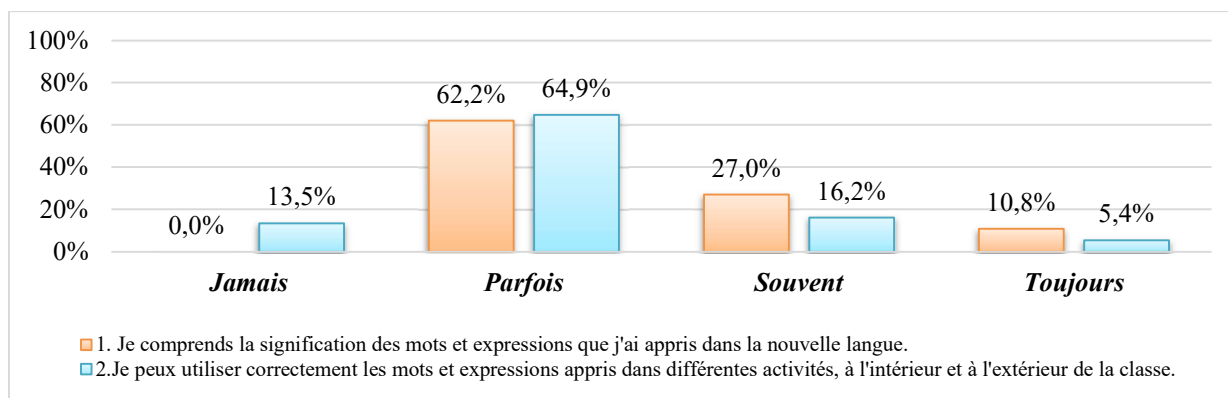


Figure 3. Fréquence des habiletés acquises dans la catégorie : apprentissage du vocabulaire.

Concernant les *Stratégies d'utilisation du vocabulaire*, on a défini 4 sous-catégories d'analyse : les *Stratégies de mémorisation* [SRV-SMEM] ; les *Stratégies d'inférence* [SRV-SINF] ; les *Stratégies de médiation* [SRV-SMED] ; et les *Stratégies contextuelles* [SRV-SCON]. Ainsi, les sous-catégories [SRV-SMEM] et [SRV-SMED] se sont avérées les plus fréquentes, avec chacune 23 occurrences dans le journal de bord. Ces sous-catégories ont logiquement été

prédominantes car les élèves ont utilisé diverses stratégies de mémorisation telles que la répétition, l'association et la mnémonique pour assimiler le nouveau vocabulaire. Ils ont également eu recours à des stratégies impliquant des ressources externes, comme des dictionnaires, des traducteurs ou même l'enseignant, pour faciliter la compréhension de nouveaux mots ou concepts.

Dans l'analyse de l'autoévaluation, nous avons constaté dans le quatrième graphique (Figure 4) que pour la sous-catégorie *Stratégies de mémorisation* [SRV-SMEM] les résultats sont relativement équilibrés, avec la moitié des élèves utilisant parfois ces techniques et un tiers qui les utilisent souvent. Pour la sous-catégorie *Stratégies de médiation* [SRV-SMED] il est mis en évidence qu'une grande partie des élèves (43,2%) utilise parfois ces ressources pour comprendre de nouveaux mots. Cependant, une autre proportion importante les utilise souvent (21,6%) et toujours (18,9%).

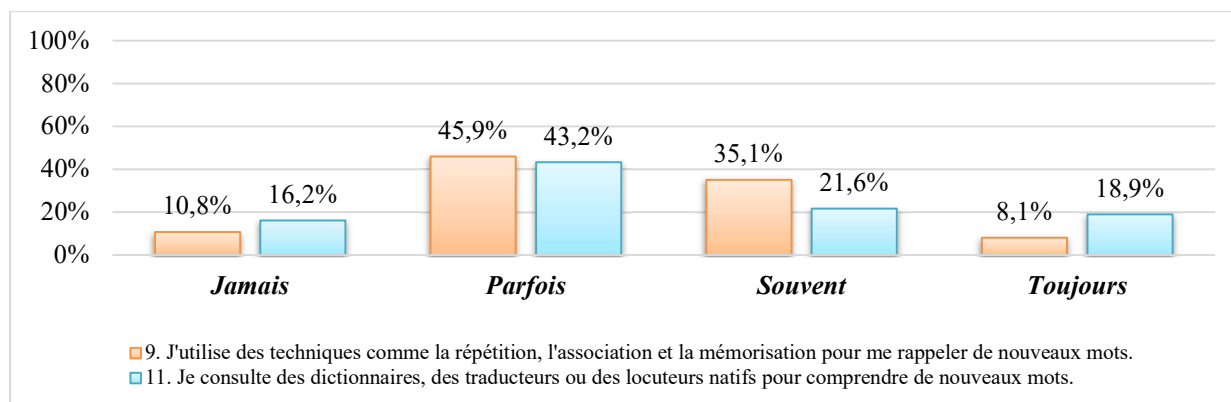


Figure 4. Fréquence des stratégies d'utilisation du vocabulaire.

Par rapport aux *Stratégies de reconnaissance du vocabulaire*, 4 sous-catégories d'analyse ont été définies : les *Stratégies de récupération* [SUV-SR] ; les *Stratégies de mise en contexte* [SUV-SMC] ; les *Stratégies de transfert* [SUV-ST] ; les *Stratégies de vérification* [SUV-SV] ; et *Stratégies métacognitives* [SUV-SM]. Cette dernière sous-catégorie s'est révélée la plus fréquente avec 81 répétitions dans le journal de bord. Des stratégies telles que la réflexion

sur son propre processus d'apprentissage s'avèrent essentielles pour l'apprentissage autonome et efficace des langues. Cependant, les résultats de l'autoévaluation suggèrent que ces stratégies ne sont pas autant largement utilisées qu'elles pourraient l'être.

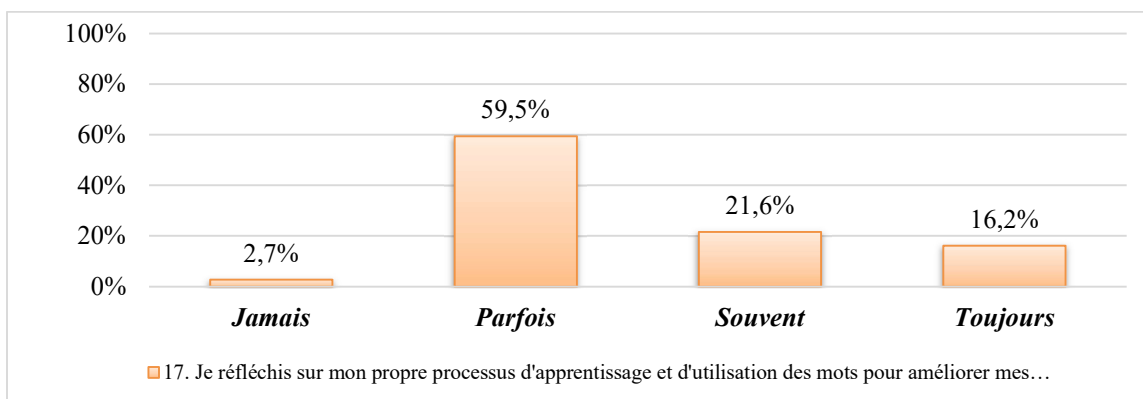


Figure 5. Fréquence d'usage des stratégies de reconnaissance du vocabulaire.

## 2. L'influence du jeu sérieux sur la motivation et l'intérêt

L'influence du jeu sérieux a été examinée à travers les mêmes trois dimensions antérieures : 1) l'*Apprentissage du vocabulaire* ; 2) les *Stratégies d'utilisation du vocabulaire* ; et 3) les *Stratégies de reconnaissance du vocabulaire*.

Au regard de l'*Apprentissage du vocabulaire*, les résultats de l'autoévaluation suggèrent que l'utilisation de jeux dans l'apprentissage d'une nouvelle langue semble avoir un impact positif sur la compréhension des mots et des expressions. Les élèves ont mentionné que l'aspect ludique des jeux a stimulé leur écoute active et a rendu l'apprentissage plus amusant. Dans les mots de Sandra : « *Me han ayudado, de manera que tengo muy activa la escucha, tengo disposición y se me hace más divertido* ».

En ce qui concerne les *Stratégies d'utilisation du vocabulaire*, les résultats de l'entretien suggèrent que les jeux rendent l'apprentissage plus divertissant, ce qui améliore leur capacité de mémorisation. Ils associent également les mots français utilisés dans les jeux à ces derniers, renforçant ainsi leur souvenir des mots. Dans leurs propres mots : « *Me hace mejorar la*

*memoria, ya que me parece divertido aprender por medio de juegos. Así cuando me acuerdo del juego, también me acuerdo de las palabras en francés que habíamos utilizado en él »* (Sandra) ; et « *Si nos divertimos mientras aprendemos, podemos memorizar palabras o frases completas »* (Santiago).

La plupart des élèves ont mentionné l'écoute active comme la principale stratégie pour deviner le sens de nouveaux mots. Ils essaient de trouver des mots qu'ils connaissent déjà et qui ressemblent aux nouveaux mots afin d'en déduire leur signification. Cependant, l'utilisation des nouvelles technologies est également évidente. Dans leurs propres mots : « *La estrategia que más utilicé fue escuchar la palabra. Después de ello, trataba de buscar a ver cuáles palabras que ya tengo aprendidas se parecían más, y trataba de adivinar el significado »* (Sandra) ; « *Una de las formas más fáciles de saber el significado de una palabra es escuchando atentamente la palabra y copiarla como crees que se escribe »* (Santiago) ; « *Usé Google para aprender palabras nuevas. Además, también uso el cuaderno »* (Camilo).

Quant aux *Stratégies de reconnaissance du vocabulaire*, les résultats de l'entretien suggèrent que les jeux semblent aider à maintenir la motivation des apprenants pour l'apprentissage du français et les encourager à continuer à s'améliorer, tout en incitant les élèves à réfléchir sur leur propre processus d'apprentissage et sur leurs performances. Dans leurs propres mots : « *Que todo tipo de actividad, hasta nuestra vida cotidiana, se trata de tener mucha disciplina y constancia para poder ganar o bien dicho, lograr todo aquello que queremos y todo lo que nos proponemos »* (Sandra) ; « *Me anima a pensar que puedo superarme cada vez más en el idioma y en otras cosas de la vida »* (Santiago) ; « *Mucho, porque aprendí muchas cosas que no sabía en francés y eso me ayudará más adelante a mejorar mi rendimiento académico »* (Camilo).

## Conclusions

À l'aide d'un processus d'observation, d'analyse et d'interprétation des résultats extraits de notre projet de recherche-action, on est arrivé aux conclusions suivantes concernant l'impact des stratégies ludiques basées sur le jeu sérieux dans l'acquisition de vocabulaire spécifique en FLE.

En premier lieu, on a constaté que, en ce qui concerne l'acquisition du vocabulaire, les stratégies basées sur le jeu sérieux ont eu un impact positif comme le montrent les notes moyennes des apprenants. Cependant, on a observé que la ligne de tendance temporelle devient négative, ce qui pourrait indiquer que l'efficacité de ces stratégies peut diminuer après une certaine période. Dans la même mesure, certains élèves ont signalé une compréhension limitée des mots et des expressions. Cela pourrait être dû à différents facteurs, tels que l'augmentation de la difficulté du vocabulaire, la réduction du temps de cours ou le manque de la régularité des élèves en raison de l'absentéisme.

En deuxième lieu, on est arrivé à la conclusion que, comme le mentionnent Cavalla et al. (2016), les jeux sérieux ont également un impact positif sur la mémorisation et la rétention du vocabulaire. Il a été observé que les élèves ont utilisé des techniques de mémorisation et médiation, ce qui prouve que les jeux peuvent être des stratégies plus efficacement intégrées dans l'enseignement. De même, l'utilisation de dictionnaires, de traducteurs ou même l'aide de l'enseignant pour comprendre le nouveau vocabulaire. Cela montre l'importance de ces outils dans l'apprentissage des langues.

En troisième lieu, on a éprouvé que, comme le soutiennent Bertocchini et Costanzo (2008), l'utilisation de jeux de société pour enseigner le vocabulaire peut être un moyen efficace de favoriser la participation et la collaboration des apprenants en classe. Ils stimulent également

la réflexion des élèves sur leur propre processus d'apprentissage. Cependant, les résultats de l'autoévaluation suggèrent que ces stratégies ne sont pas aussi largement utilisées qu'elles pourraient l'être à un certain degré. Donner l'importance de la réflexion métacognitive pourrait être bénéfique dans l'apprentissage des langues.

En quatrième lieu, on a confirmé que l'utilisation de jeux en classe de langue peut améliorer l'engagement des élèves, car ils ont mentionné que l'aspect ludique des jeux a rendu l'apprentissage plus amusant. De cette manière, les jeux semblent aider à maintenir la motivation des collégiens pour l'apprentissage de la nouvelle langue et les encourager à continuer à s'améliorer. Cela a également stimulé leur écoute active comme la principale stratégie pour deviner le sens de nouveaux mots. Cette approche semble faciliter la compréhension des mots et des expressions dans la nouvelle langue.

Enfin, l'utilisation des stratégies ludiques en langues étrangère telles que le jeu sérieux a démontré que, bien qu'elle ne soit pas parfaite en elle-même et que le contexte ne soit non plus favorable, il répond aux deux objectifs proposés ici : optimiser l'acquisition du vocabulaire et susciter la motivation et l'intérêt des élèves. Ils doivent donc être considérés comme l'une des principales stratégies des cours de français langue étrangère pour débutants.

### **Réflexion**

Bien que cette expérience particulière d'enseignement ne soit pas la première, c'est celle qui m'a le plus marqué, tant sur le plan professionnel qu'émotionnel. D'un point de vue professionnel, elle m'a permis de prendre pleinement conscience des implications et des limites des politiques éducatives au sein d'une école publique. Sur l'émotionnel, le fait de travailler dans un secteur caractérisé par la vulnérabilité et la précarité m'a incité à repenser et réévaluer ma conception du rôle d'enseignant.

Avant l'élection de la place, nous avons eu diverses circonstances favorables. Bien que le français ne soit pas dans le curriculum, cette école publique était la seule où son enseignement était possible. Nous avons également reçu l'appui d'une entreprise privée qui nous a fourni les ressources nécessaires pour la préparation des cours et l'élaboration des matériels. L'enseignant a été d'un soutien indéfectible, en maintenant un ordre constant dans les classes et en proposant des améliorations pour optimiser le processus. Toutefois, certains éléments extérieurs ont affecté l'avancée de la recherche. Les grèves fréquentes des enseignants, les activités extracurriculaires et l'absentéisme fréquent des élèves ont été des facteurs perturbateurs majeurs pour le bon déroulement de cette recherche.

En plus, nous avons eu le privilège d'enseigner en français dans un milieu défavorisé. L'élément le plus important a été que nous avons eu une totale liberté créative pour élaborer le programme d'études et les jeux, toujours encadré par mes deux professeurs de stage et de recherche. Nous avons aussi développé la capacité d'accueillir humblement toutes les suggestions des instructeurs et d'apprendre des erreurs. De plus, nous avons pu constater la satisfaction des apprenants qui ont appris quelques mots de vocabulaire en français. À la fin du semestre, une relation amicale s'était déjà établie avec le professeur coopérateur et les élèves.



### Références

- Bertocchini, P., & Costanzo, E. (2008). Manuel de formation pratique pour le professeur de FLE. CLE international.
- Burns, A. (1999). Collaborative action research for English language teachers. Cambridge University Press.
- Cavalla, C., Crozier, A., Richou, M., & Dumarest, D. (2016). Le vocabulaire en classe de langue - Techniques et pratiques de classe. CLE International.
- Chamberland, G., & Provost, G. (2011). Jeu, simulation et jeu de rôle. PUQ.
- Cruz, Y. (2012) El léxico: su importancia para la comprensión y la producción textual. Consulté le 21 mai 2023 sur <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=589165845003>
- De l'Europe, C. (2003). Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer. Council of Europe.
- Goyette, G., & Lessard-Hébert, M. (1986). La recherche-action : ses fonctions, son fondement et son instrumentation. PUQ.
- Institución Educativa Antonio Derka Santo Domingo (2020). Proyecto Educativo Institucional (versión 2020). Medellín, Antioquia. Consulté le 22 mars 2023 sur <https://derkasantodomingo.edu.co/index2.php?id=135456&idmenutipo=9032>
- Lavoie, L., Marquis, D., & Laurin, P. (2003). La recherche-action : théorie et pratique : manuel d'autoformation. Presses de l'Université du Québec.
- Munteanu, D. (2007). À l'école avec le français langue étrangère.
- Patton, M. Q. (1990). Qualitative evaluation and research methods. SAGE Publications, Inc.
- Perron, Y. (2012). Vocabulaire du jeu vidéo. Office québécois de la langue française.

Silva, H. (2013). La « gamification » de la vie : sous couleur de jouer ? Consulté le 27 mars 2023

sur <http://journals.openedition.org/sdj/261>

## Annexes

Ensuite, on présente les liens pour consulter les annexes de notre étude de recherche :

### **Annexe 1 : Enquête de caractérisation des élèves**

Lien :

[https://drive.google.com/file/d/1vsZpGQF1ahnOI8M7hg1YYZF\\_iYHBsUOg/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1vsZpGQF1ahnOI8M7hg1YYZF_iYHBsUOg/view?usp=sharing)

### **Annexe 2 : Consentement libre et éclairé**

Lien :

<https://drive.google.com/file/d/16zumJoga0vy2f-n6xSQAw43xmmD6wj3B/view?usp=sharing>

### **Annexe 3 : Épreuve diagnostique**

Lien :

[https://drive.google.com/file/d/1Mrsp0lMM6vWo\\_jpX2ehKkRe6LROpGV8L/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Mrsp0lMM6vWo_jpX2ehKkRe6LROpGV8L/view?usp=sharing)

### **Annexe 4 : Exemple d'un jeu**

Lien :

[https://drive.google.com/file/d/1nLSKHfOqDEzSTQ7mZddDAJx\\_1HPqPLEP/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1nLSKHfOqDEzSTQ7mZddDAJx_1HPqPLEP/view?usp=sharing)

### **Annexe 5 : Exemple d'une activité évaluative**

Lien :

[https://drive.google.com/file/d/1jLcjXGZhdgxvycNaSVV3pn08Xsr\\_5owr/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1jLcjXGZhdgxvycNaSVV3pn08Xsr_5owr/view?usp=sharing)

### **Annexe 6 : Autoévaluation sur les perceptions du cours de français**

Lien :

<https://drive.google.com/file/d/1ZbZmw5kKfyXSXKCf4pKYiJJyws8Vy32t/view?usp=sharing>

### **Annexe 7 : Questions de base pour l'entretien**

Lien :

[https://drive.google.com/file/d/1WmRa2zLJyOm3zg9dJnavjXFkcMToO1C2/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1WmRa2zLJyOm3zg9dJnavjXFkcMToO1C2/view?usp=drive_link)

### **Annexe 8 : Catégories d'analyse du journal de bord**

Lien :

<https://drive.google.com/file/d/1ZLyJeA0zcW5VMg46fJCpT6pWXPHEYdb/view?usp=sharing>