



L'impact des jeux éducatifs numériques sur le développement des compétences langagières

Caroline Adel Nassif, Marize Emad Nasrie, Mohraïl Amir Chafik, Nove Ahmed Ibrahim,

Omnia Mohamed Abd Elaziz

Directeur de projet : Dr. Jacqueline Rasmi, Maître de conférences, département de français

Université Ain shams, Faculté d'Education, Programme de la langue française

Résumé

La technologie fait partie intégrante de notre quotidien. Elle envahit tous les domaines notamment celui de l'éducation. La technologie facilite le processus d'apprentissage et permet le transfert facile et rapide des informations. Cette recherche vise à favoriser la méthode moderne de l'enseignement basée sur les outils technologiques plutôt que la méthode traditionnelle qui se concentre uniquement sur le manuel scolaire. Pour réaliser ce but, nous avons tenté d'intégrer les jeux numériques éducatifs dans le processus d'enseignement et d'apprentissage afin d'étudier leur impact sur le développement des compétences langagières des étudiants de français langue étrangère (FLE).

Notre objectif est de développer les quatre compétences langagières : la compréhension écrite et orale, la production écrite et orale à travers l'emploi des jeux éducatifs numériques.

Nous avons conçu et appliqué quinze jeux numériques éducatifs. Ces jeux sont conçus de manière distinctive et amusante pour attirer l'attention des étudiantes, capter leur intérêt et les motiver. Le format des jeux et leurs types sont très variés. Il y a des jeux mentaux, jeux audio, jeux à choix multiples et jeux d'associations, afin d'englober toutes les compétences langagières.

Les mots clés : jeux – numériques – compétences – éducatifs

1. Introduction

« Jouer, c'est apprendre ... » Arvid Bergson. Beaucoup considèrent l'apprentissage des langues étrangères comme une tâche difficile, notamment le français qui essaye de maintenir son statut comme deuxième langue étrangère en Égypte, un pays majoritairement arabophone.

Au fil des siècles, l'enseignement et l'apprentissage des langues étrangères ont connu une grande évolution et ont pris de diverses formes comme par exemple la méthode directe, indirecte, interactive, expérimentale et tant d'autres. Quant aux méthodes d'enseignement de FLE (Français Langue étrangère), elles ont témoigné une évolution majeure, notamment la méthode actionnelle qui vise à améliorer les diverses compétences des apprenants, en les incitant à utiliser la langue pour s'exprimer lors des situations de la vie quotidienne ou pour accomplir certaines tâches dans le monde réel .

À l'époque contemporaine, la technologie qui a envahi tous les domaines pratique de plus en plus son influence sur les méthodologies d'enseignement de FLE à travers plusieurs techniques qui ont pour but de répondre aux besoins de chaque étudiant. Ces nouvelles techniques revêtent maintes formes comme les vidéos, les animations, les diaporamas ou encore les jeux numériques éducatifs qui commencent à jouer un rôle primordial dans le processus d'enseignement dans la mesure où les enseignants peuvent en profiter afin de maintenir l'attention de leurs étudiants, stimuler leur curiosité et développer efficacement leurs compétences. Ces

jeux numériques éducatifs sont des programmes informatiques, applications, logiciels qui ont pour but de rendre l'apprentissage plus attrayant en utilisant des récompenses, des défis et des rétroactions .

Dans le cas de l'enseignement des langues, les jeux éducatifs numériques peuvent contribuer à simplifier le processus d'apprentissage et surtout à développer les quatre compétences langagières : la compréhension orale et écrite et la production orale et écrite tout en remédiant aux difficultés personnelles de chaque apprenant .

Notre étude consacre une énorme importance à l'influence des jeux numériques éducatifs sur le processus d'enseignement de FLE et leur rôle dans le développement des compétences langagières des apprenants. L'objectif essentiel de cette étude est de faciliter l'acquisition de la langue française et d'améliorer le processus d'apprentissage à travers l'usage des jeux numériques .

Notre problématique se manifeste par la question suivante : quel est l'impact de la pratique des jeux éducatifs numériques sur le développement des compétences langagières chez les étudiantes de la deuxième année secondaire dans une école gouvernementale ?

Cette étude se divise en trois grandes parties :

1- Le cadre théorique où nous exprimons les définitions de certains termes comme l'apprentissage, les approches de l'enseignement, les technologies de l'information et de la

communication pour l'enseignement (TICE) et les compétences langagières.

2- La méthodologie qui consiste à la création et l'application des jeux numériques éducatifs.

3- L'interprétation des résultats obtenus de cette étude.

2. Le cadre théorique

Tout au long de la vie, l'homme apprend. Cet apprentissage joue un rôle crucial dans son développement personnel et professionnel. Quant à l'apprentissage des langues étrangères, il permet aux individus d'améliorer leurs compétences, d'élargir leurs connaissances et de développer leur perspective critique. Les méthodes de l'apprentissage des langues étrangères ont beaucoup évolué grâce au recours à la technologie qui s'est insérée dans le processus éducatif comme c'est le cas des jeux numériques éducatifs. Ces jeux ont la capacité de s'adapter aux nombreux besoins des élèves malgré leur différence d'âge, de niveau et de compétence c'est pourquoi ils commencent à s'intégrer au processus d'apprentissage.

L'apprentissage

L'apprentissage est un élément indispensable non seulement pour l'individu mais pour toute la société dans la mesure où il sert à son développement et à son amélioration et lui garantit un avenir distinct.

Le dictionnaire Larousse définit l'apprentissage comme étant « ensemble des processus de mémorisation mis en œuvre par [...] l'homme pour élaborer ou modifier les schèmes comportementaux spécifiques sous l'influence de son environnement et de son expérience. »

Selon Perrenoud (2004, p.6), apprendre renvoie à un état de changement chez l'apprenant par lequel il devient quelqu'un d'autre, voire être plus mûr intellectuellement ce qui se reflète sur sa perspective du monde et des problèmes.

L'apprentissage est devenu un matériel de recherche qui englobe de nombreux domaines tels que l'éducation, la psychologie, etc. Les recherches élaborées dans le domaine de l'apprentissage permettent d'identifier les facteurs qui influencent la réussite de ce processus comme la motivation, l'engagement des étudiants et les nouvelles stratégies qui doivent être appliquées. Avec la progression technologique, l'apprentissage a eu recours à l'usage des technologies de l'information et de la communication. Cette technologie a contribué à améliorer et à faciliter le processus de l'apprentissage notamment celui des langues étrangères. En fait, l'apprentissage des langues est très apprécié de tous les pays dans la mesure où il leur permet de se communiquer, de renforcer les relations politiques et d'accélérer les revendications commerciales.

Au XXIème siècle, il est indéniable que l'apprentissage d'une langue étrangère devient une nécessité plutôt qu'un choix. Apprendre une langue non-maternelle permet à l'homme non seulement de se communiquer avec d'autres peuples et de créer des liens plus profonds avec eux mais surtout d'élargir ses horizons en découvrant différentes cultures et perspectives.

En Égypte, la langue maternelle est l'arabe mais le gouvernement accorde une large part à l'apprentissage des langues étrangères notamment le français qui y représente la deuxième langue étrangère enseignée dans les écoles après la langue anglaise.

L'apprentissage de français langue étrangère (FLE)

La langue française figure mondialement en cinquième position en termes de nombre de locuteurs se procurant ainsi un statut remarquable qui suscite l'intérêt de nombreuses personnes non-francophones et les encourage à l'apprendre.

Selon Bartning (1997, p.3) : « La société moderne exige de plus en plus une bonne maîtrise d'au moins une langue étrangère, non seulement pour une intercompréhension des individus entre eux, mais aussi pour des activités professionnelles. »

En effet, l'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère (FLE) ont expérimenté au fil des années une grande évolution surtout en ce qui concerne les méthodes et les approches d'apprentissage, c'est-à-dire les démarches adoptées afin d'aboutir à l'acquisition de la langue.

Les méthodes et les approches de l'enseignement et de l'apprentissage du FLE

- ***La méthode traditionnelle***

Au XVIIIème siècle et à la première moitié du XIXème, la méthode traditionnelle dominait. Cette méthode appelée aussi la méthode grammaire-traduction consiste le plus souvent à pratiquer la lecture et la traduction rigoureuse des textes en se concentrant sur la mémorisation de phrases et de règles grammaticales.

Malgré l'efficacité de cette méthode qui était prééminente dans la transmission des connaissances, plusieurs spécialistes pensent qu'elle ne répondait pas suffisamment aux attentes de l'enseignement moderne, comme par exemple, Jean-Pierre Robert (2008, p.133), qui affirme que la méthodologie traditionnelle « permet à l'élève d'acquérir de solides connaissances linguistiques (en grammaire, en vocabulaire), de le doter, avec l'étude des textes choisis, d'une bonne culture de

la langue cible, mais à contrario, elle est incapable de développer chez lui une véritable compétence de communication ».

Pour ces raisons, les dernières décennies adoptent de nouvelles approches comme l'approche communicative et l'approche actionnelle qui tendent à éviter les limites de la méthode traditionnelle qui prévalait jusqu'aux années 1970. Elles se concentrent sur l'apprentissage de la langue dans un contexte communicatif et sur l'acquisition des compétences langagières nécessaires pour l'apprenant qui devient le centre du processus d'enseignement et d'apprentissage.

- ***L'approche communicative***

L'approche communicative commence à apparaître durant les années 1980. D'après Georgescu (2011, p.72), l'émergence de nouveaux courants linguistiques tels que le courant énonciatif d'Émile Benveniste révolutionne la perspective générale sur les langues, ce qui entraîne par conséquent une réorientation dans le domaine de la didactique des langues, en mettant l'accent sur la compétence de communiquer en langue étrangère.

Dans l'approche communicative, la langue est considérée comme un outil pour communiquer et interagir avec les autres. Pour cela, cette approche privilégie l'enseignement actif par l'intermédiaire d'un contexte réel et des dialogues quotidiens tout en se focalisant sur le développement des quatre compétences à savoir la compréhension orale et écrite, l'expression orale et écrite.

Germain (1993, p.211) indique que « les activités communicatives ont le but de faire circuler l'information et qu'elles impliquent des choix linguistiques adaptés à la situation et à l'intention du discours et un feedback de l'interlocuteur ».

L'apparition du Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL) en 2001 a eu un grand impact sur l'étude des langues. Cette organisation a pour but de présenter diverses options et perspectives pour l'élaboration de programmes de langues vivantes. Cela mène à l'avènement de l'approche ou la perspective actionnelle.

- **L'approche actionnelle**

L'approche actionnelle est une extension de l'approche communicative qui met en relief l'action et la capacité des apprenants à utiliser la langue pour accomplir des tâches dans le monde réel.

Thibert (2010, p.1) souligne que « La perspective actionnelle fait écho aux préoccupations des nations de former des acteurs sociaux : des personnes capables de travailler en collaboration sur des projets à long terme avec des partenaires étrangers ».

Une des raisons essentielles de l'épanouissement de cette approche est définitivement le boom technologique du troisième millénaire qui représentait l'opportunité idéale pour en faire une approche populaire jusqu'à nos jours.

Christian Ollivier (2009, p.1) explique la collaboration entre la technologie et l'approche actionnelle « le Web 2.0 de par sa nature est un espace privilégié pour mettre en œuvre cette approche, [...] en évoquant ce qu'elle peut changer dans la situation pédagogique [...] ».

Sans doute, la technologie a mis son empreinte sur le domaine de l'enseignement puisqu'elle fournit un terrain fertile non seulement pour la diffusion des connaissances mais aussi pour l'application de nouvelles stratégies d'enseignement et d'apprentissage qui favorisent l'accessibilité de

l'information, l'amélioration des compétences, l'auto-apprentissage et l'interactivité.

Les technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE)

Les technologies de l'information et de la communication (TIC) sont définies selon le dictionnaire Larousse comme « l'ensemble des techniques et des équipements informatiques permettant de communiquer à distance par voie électronique. »

En plus, l'UNESCO (2010, P.130) a défini ces technologies (TIC) dans "*Guide de mesure pour l'intégration des technologies de l'information et de la communication (TIC) en éducation*" comme étant « l'ensemble d'outils et de ressources technologiques permettant de transmettre, enregistrer, créer, partager ou échanger des informations, notamment les ordinateurs, l'internet (sites Web, blogs et messagerie électronique), les technologies et appareils de diffusion en direct (radio, télévision et diffusion sur l'internet)»

Les Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation (TICE) recouvrent tous les outils et les ressources technologiques qui peuvent être utilisés dans le cadre de l'éducation et de l'enseignement.

En effet, ces technologies débutent avec la parution de la radio scolaire aux années 1930, de la télévision scolaire aux années 1950, de l'informatique aux années 1970 et de l'intelligence artificielle aux années 1980.

L'adoption des Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation (TICE) a entraîné de nombreuses modifications dans les différentes méthodes d'apprentissage et d'enseignement notamment l'auto-apprentissage

avec les cours en ligne, durant la pandémie de Coronavirus.

L'usage des TICE a permis la représentation des cursus scolaires à travers la technologie. Dans le domaine didactique, Peraya Daniel (2004, p. 201) suggère d'utiliser le terme de médiation des savoirs pour désigner la diffusion des connaissances et des savoirs à travers les différents moyens technologiques dans le cadre de la formation à distance et aussi la formation hybride. L'intervention de la technologie a offert une multitude des moyens pour représenter une discipline tantôt visuelle tantôt auditive : les vidéos, les audios, les cours en ligne, les sites éducatifs...etc.

Le recours aux Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation (TICE) a permis d'accorder un grand intérêt à chaque élève et de prendre en considération ses différentes capacités et ses compétences ainsi que le temps et l'effort demandés pour le processus d'apprentissage. D'après Loranger & Tablot (1992) l'adaptation des logiciels est un moyen efficace pour aider les élèves à remédier leurs difficultés d'apprentissage.

Ces technologies (TICE) ont permis l'accès aux différentes étapes du processus d'apprentissage. Certains chercheurs comme Woolfs, Romainville et Noël ont tenté de comprendre comment l'apprenant planifie, régule et en plus évalue ses actions lors du processus d'apprentissage.

Le choix d'un certain moyen d'apprentissage dépend de l'objectif visé comme par exemple l'usage des enregistrements audio permet d'améliorer l'articulation des sons lors l'enseignement des langues parce qu'ils offrent aux élèves l'opportunité de réécouter leurs

performances et d'améliorer leurs prononciations après chaque écoute.

Les Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation (TICE) sont aussi des moyens qui suscitent la motivation des élèves. Beaucoup de chercheurs comme Fenouillet, Tomeh & Godquin (1999) affirment que l'intérêt pour l'ordinateur est un facteur important de motivation. Les élèves sont toujours attirés par l'usage des moyens technologiques qui leur permet d'avoir une performance plus motivée.

Les avantages des Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation (TICE)

- 1)Elles rendent l'apprentissage plus interactif entre les élèves eux-mêmes et les enseignants.
- 2) Elles fournissent des explications plus détaillées et assurent une bonne compréhension du contenu.
- 3) Elles s'adaptent aux besoins individuels des apprenants.
- 4) Elles offrent une variété de ressources telles les vidéos, les jeux éducatifs et les stimulations pour enrichir l'expérience d'apprentissage.

Malgré les maints avantages de ces technologies, il en existe plusieurs inconvénients qui forment un grand défi face à leur application.

Les inconvénients des Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation (TICE)

- 1) Les enseignants et les apprenants peuvent trouver une certaine difficulté à comprendre certains logiciels complexes.
- 2) Ces technologies nécessitent beaucoup de temps et de pratique de la part des élèves et des enseignants pour pouvoir en profiter.
- 3) Elles exigent un large budget pour installer les appareils et les services de maintenance.

Ces inconvénients n'empêchent pas le recours croissant à ces technologies dans la mesure où les moyens technologiques captent l'intérêt des élèves et attirent leur attention. La technologie sollicite la participation des élèves puisqu'elle les aide à se libérer des méthodes traditionnelles auxquelles ils se sont habitués.

Les moyens de support technologiques de l'enseignement sont très variés et se différencient d'une situation à une autre dans la mesure où ils dépendent des besoins des élèves et de leurs compétences. Les jeux numériques éducatifs représentent un des moyens innovateurs des TICE.

Les jeux numériques éducatifs :

Le dictionnaire Larousse a défini le jeu comme une « activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard. »

Les jeux éducatifs sont généralement, des jeux de constructions comme le puzzle, les mots fléchés, les mots croisés, etc. Leurs objectifs sont d'ordre intellectuel et constructif. Ils permettent de développer certaines compétences d'une manière implicite. En d'autres termes, l'apprenant qui applique le jeu éducatif n'est pas conscient d'apprendre en jouant.

Selon Amara Madi Soundous Hafiani Aya (2021, p.37), l'intégration de ces jeux en classe du FLE motive les élèves à atteindre certains objectifs comme par exemple ; résoudre les problèmes rencontrés, prendre des décisions et avoir une planification logique et c'est ce qui permet à l'élève de devenir une personne autonome, responsable et capable de participer à son propre apprentissage.

En outre, Louise Sauvé et David Kaufman (2010, p.47) indiquent que « le plaisir offert par le jeu, l'excitation et l'enthousiasme avec lesquels les apprenants y participent sont des facteurs importants pour que les apprenants soient motivés à jouer ».

Les jeux éducatifs numériques constituent une révolution majeure dans le domaine de l'apprentissage grâce aux méthodes pédagogiques novatrices. Ils appliquent des méthodes d'enseignement actives qui encouragent et augmentent la motivation des apprenants à apprendre dans un environnement agréable. Les jeux éducatifs visent à rendre l'étude plus interactive et attrayante pour les apprenants en combinant les éléments pédagogiques aux activités ludiques dans le but de développer les différentes compétences des élèves et de les encourager à poursuivre l'apprentissage d'une manière simple et attrayante. Ces jeux motivent les apprenants, en permettant à leurs pairs de faire la même activité, et c'est ce qui augmente le degré de compétition entre eux. Les stratégies d'apprentissage basées sur le jeu incluent l'utilisation de jeux numériques et de jeux éducatifs sérieux. Ces différentes approches offrent des opportunités d'apprentissage actif et favorisent un engagement accru de la part des apprenants.

Les jeux peuvent jouer un rôle primordial dans l'apprentissage des langues et le développement des compétences langagières.

Les compétences langagières

L'apprentissage de la langue française est un défi dans la mesure où il demande une bonne connaissance du lexique, de la grammaire et de la phonétique pour améliorer les compétences cognitives de l'apprenant.

Selon le dictionnaire Larousse, la compétence, en général, est une « Aptitude d'une autorité à effectuer certains actes ». Dans le cadre de notre recherche, le développement des compétences linguistiques des étudiants est notre objectif, c'est pourquoi il est nécessaire de définir les compétences linguistiques.

Selon le dictionnaire, les compétences langagières sont un « Ensemble d'habiletés et de connaissances liées au langage, permettant de comprendre et de produire différents discours ».

Il existe quatre compétences : compréhension orale et écrite et production orale et écrite que l'étudiant doit développer en apprenant la langue française.

La compréhension orale

Cuq. Jean-Pierre (2002, p 49) l'a définie comme étant « l'aptitude résultant de la mise en œuvre de processus cognitif, qui permet à l'apprenant d'accéder au sens qu'il écoute ».

La compréhension orale est ainsi, la capacité d'écouter et de comprendre le vocabulaire et la grammaire de la langue cible. La compréhension orale d'une langue étrangère désigne la compétence de comprendre cette langue lorsqu'on l'entend. Cela inclut plusieurs éléments comme la compréhension des conversations et des instructions orales, l'interprétation des discours et des présentations.

La production orale

La production orale est la capacité, de se communiquer oralement avec les autres et de s'exprimer d'une manière cohérente dans différentes situations en français. Cela implique non seulement l'utilisation fluide de la langue dans différentes situations de communication mais

surtout une maîtrise de la prononciation, du vocabulaire, des règles grammaticales et des compétences nécessaires pour bien mener une conversation.

La production écrite

Robert, J-P (2008, p.174) a défini la production écrite comme « une activité complexe de production des textes, à la fois intellectuelle et linguistique qui implique des habiletés de réflexion et habiletés langagières ». C'est aussi « Une activité de production d'un texte écrit vue comme une interaction entre une situation d'interlocution et un scripteur dont le but est d'énoncer un message dans un discours écrit ». (Robert, J-P, 2008, p.174)

La production écrite est la capacité de produire des textes écrits en formant des phrases correctes et en utilisant le vocabulaire approprié. Cela comprend la compétence d'organiser les idées de manière logique et d'utiliser les règles de grammaire et d'orthographe correctes. Cette compétence est bien évidente lors de la rédaction des articles, des essais, des rapports, des lettres, des courriels et d'autres types de documents textuels.

La compréhension écrite

Le terme compréhension écrite est défini par L'Organisation de coopération et de développement économiques OCDE (2002, p 20) comme suit : « la capacité de comprendre, d'utiliser et d'analyser des textes écrits afin de pouvoir réaliser ses objectifs, développer ses connaissances et son potentiel, et de jouer un rôle actif dans la société. »

Galisson robert, (1976, p.312) a indiqué dans le dictionnaire de didactique des langues que « La compréhension écrite est l'action d'identifier les

lettres et de les assembler pour comprendre le lien entre ce qui est écrit et ce qui est dit ».

La compréhension écrite est la capacité de comprendre les textes écrits, de digérer les informations, de saisir la signification du vocabulaire et de pouvoir répondre aux questions. La compréhension écrite englobe également l'identification des idées principales et des détails importants, les relations entre les différentes parties du texte et l'extraction des conclusions. Cela renferme aussi la capacité de lire et de comprendre des documents tels que les articles, les livres, les rapports, les instructions, les lettres et autres formes de communication écrite.

L'acquisition de ces compétences et l'apprentissage de FLE peuvent être plus aisés grâce à la nouvelle technologie intégrée dans le processus éducatif telle que les jeux numériques éducatifs marqués par la motivation, la compétition et la ludification. Dans cette recherche, à travers l'usage des jeux numériques éducatifs, nous tenterons de développer les quatre compétences tout en motivant l'apprenant afin de lui rendre le processus éducatif plus attirant.

3. La méthodologie et les outils de recherche

Conscientes de la nécessité d'intégrer les jeux numériques éducatifs dans le processus d'enseignement et d'apprentissage de FLE, nous avons sélectionné un échantillon de dix étudiantes de la deuxième année secondaire, âgées de seize à dix-sept ans, à une école gouvernementale de cycle secondaire « le martyr Ahmed Abd-Elbaset » située à Choubra. À travers cette expérience

éducative, appliquée aux cours du français durant l'année scolaire (2023–2024), nous tenterons d'encourager l'utilisation des jeux numériques éducatifs ; outils technologiques renouvelés, faciles à appliquer et accessibles partout et à tout moment, dans l'enseignement de FLE afin de témoigner l'impact de ces outils modernes sur le développement des quatre compétences langagières : la compréhension écrite, la compréhension orale, la production écrite et la production orale. Nous avons soigneusement choisi cet échantillon au motif que nous avons remarqué leur passion pour la langue française et la priorité qu'elles accordaient à l'amélioration de leur niveau de la langue et de leurs compétences langagières. Cela les a rendues très enthousiastes à participer à cette expérience fascinante, nouvelle et ludique pour elles. De plus, ces étudiantes assistent régulièrement à l'école et elles ont accès à Internet sur leurs tablettes grâce à leurs réseaux téléphoniques 4G d'une entreprise de télécommunication. Nous avons également, veillé à les choisir en fonction de leur niveau variant entre élevé, moyen et faible. Subséquemment, nous avons décidé de présenter et de transformer le contenu, lexical, grammatical, et phonétique de la deuxième unité du manuel scolaire « Club @dos 2 » de la deuxième année secondaire, intitulée « Le club des photographes » en quinze jeux numériques éducatifs que nous avons entièrement conçus et élaborés à travers plusieurs logiciels tels que WordWall, Tinytap, Raptivity, etc. Les jeux sont structurés avec des couleurs vives et éclatantes, des animations attirantes et des sons interactifs, pleins d'effets audio- visuels qui motivent et stimulent les étudiantes.

Les jeux conçus peuvent être répartis en quatre catégories. D'abord, nous avons commencé par des jeux dédiés à améliorer la compréhension orale évaluée par des exercices d'écoute qui favorisent la compréhension auditive du contexte et du vocabulaire de l'unité pour répondre aux questions posées. Cette compétence rend l'apprenant apte à acquérir les techniques de l'écoute et la capacité de comprendre oralement une langue étrangère. Puis, nous avons appliquées des jeux consacrés au développement de la compréhension écrite. Ces jeux consistent à présenter des phrases ou des textes écrits que les étudiantes doivent comprendre afin de choisir la bonne réponse ou d'associer deux phrases. Cela permet aux élèves de saisir les informations au sein d'un contexte pour répondre aux questions et par conséquent enrichir leur lexique et les rendre capables d'en profiter dans les productions orales et écrites. Ensuite, des jeux qui servent à renforcer la production écrite en ayant recours à des activités favorisant l'écriture des mots tout en respectant leur orthographe correcte. Cela aide à consolider les connaissances grammaticales et lexicales des élèves. Finalement, la dernière catégorie des jeux sert à accentuer la production orale à travers une vidéo interactive qui permet la répétition des sons phonétiques afin de maîtriser une bonne prononciation. Au long terme, cette compétence rend l'élève capable de se communiquer et de s'exprimer en français d'une manière fluide et cohérente dans différentes situations. Il faut noter aussi que certains jeux visent à améliorer plusieurs compétences amalgamées. En effet, l'application de ces jeux a affronté maints défis et plusieurs difficultés

Premièrement les problèmes qui concernent l'école comme la vulnérabilité de l'infrastructure numérique de l'école et c'est ce qui cause la panne

de l'Internet. De même, l'accès des écrans interactifs qui se trouvent à l'école est limité uniquement aux sites éducatifs officiels, fournis par le ministère de l'Éducation comme par exemple « Hisas Misr »

En deuxième lieu, les problèmes qui concernent les étudiantes elles-mêmes. La nouveauté de cette méthode didactique cause un certain embarras à un certain nombre parmi elles, accoutumées aux méthodes plus traditionnelles. Les jeux basés sur l'écoute formaient un problème initial aux étudiantes et c'est ce qui justifie la faiblesse de leur compréhension. De même, l'absence fréquente des étudiantes a représenté un obstacle majeur surtout en ce qui concerne le choix de notre échantillon et c'est ce qui a empêché l'application de ces jeux avec un nombre plus grand des étudiantes.

D'autre part, la création des jeux représente un autre défi notamment dans le domaine de la production orale qui joue un rôle crucial dans l'apprentissage des langues. En fait, il y a une certaine rareté des logiciels permettant à l'utilisateur d'ouvrir le microphone et d'enregistrer sa production orale que ce soit un mot ou une phrase ou un texte afin de pouvoir écouter ultérieurement sa prononciation, l'améliorer et éviter ses fautes. De même, les sites payants, garantissent un accès limité aux jeux pour une certaine durée après laquelle ils deviennent complètement inaccessibles. Ces sites nécessitent aussi un lourd budget pour accéder à ses fonctionnalités avancées.

Malgré ces nombreux problèmes, nous avons pu concevoir et élaborer quinze jeux.

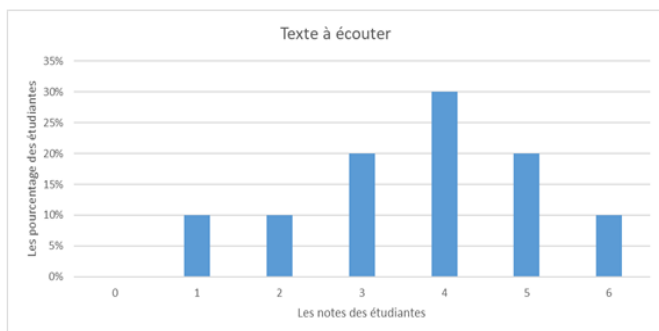
4. Les résultats de la recherche

Voici la série des jeux appliqués à l'échantillon sélectionné des étudiantes et les résultats obtenus.

- **Texte à écouter** : <https://tinyurl.com/5t46cbmz>

À travers cette activité, les étudiantes peuvent améliorer la compréhension orale par l'écoute de l'audio d'un texte qui retrace la vie d'un garçon égyptien vivant près des pyramides et du sphinx, son quotidien entre les visites des monuments anciens et les journées pluvieuses passées en famille. Cet audio est suivi de six questions pour évaluer le niveau de compréhension. Les étudiantes ont la capacité de revenir à l'audio plusieurs fois afin de mieux saisir les informations du texte et répondre aux questions posées.

Les notes d'étudiantes	0	1	2	3	4	5	6
Les pourcentages (Nombre des étudiantes par rapport à leurs notes)	0%	10%	10%	20%	30%	20%	10%



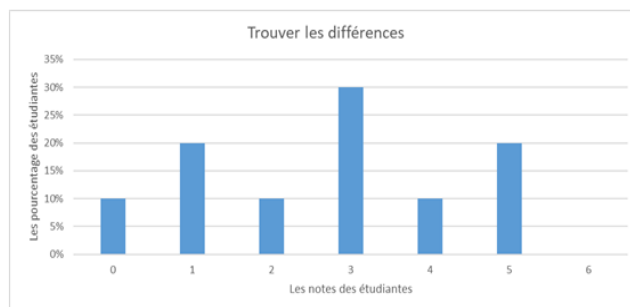
Cette figure représente l'analyse statistique du jeu (Texte à écouter)

- **Trouver les différences** : <https://tinyurl.com/2ne4xvn6>

À travers ce jeu qui renferme 6 images, les étudiantes doivent être capables non seulement

trouver les éléments omis de l'image à droite en la comparant à celle de gauche mais aussi de les écrire afin d'améliorer la production écrite.

Les notes d'étudiantes	0	1	2	3	4	5	6
Les pourcentages (Nombre des étudiantes par rapport à leurs notes)	10%	20%	10%	30%	10%	20%	0%

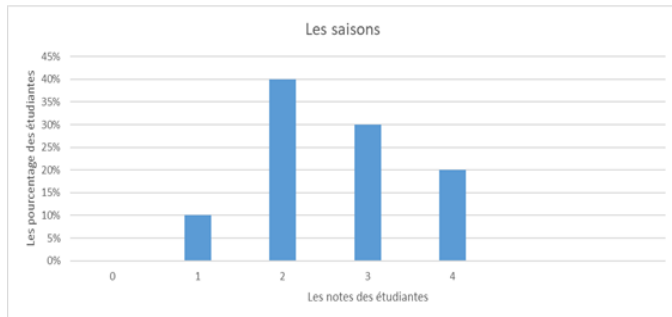


Cette figure représente l'analyse statistique du jeu (Trouver les différences)

- **Les saisons** : <http://tiny.cc/les-saisons>

Cette activité traite des saisons de l'année et se compose de quatre questions. Dans chaque question, l'étudiante écoute une phrase qui représente une saison spécifique, puis choisit l'image qui correspond à cette phrase parmi les options proposées. Ce jeu permet de développer la compréhension orale. Le niveau des questions est considéré comme moyen car les phrases sont courtes, claires et tirées du contenu de la leçon.

Les notes d'étudiantes	0	1	2	3	4
Les pourcentages (Nombre des étudiantes par rapport à leurs notes)	0%	10%	40%	30%	20%



Cette figure représente l'analyse statistique du jeu (Les saisons)

- **Jeu d'association** : <https://wordwall.net/resource/63311979>

Ce jeu, qui traite aussi des saisons et se compose de cinq questions, permet aux étudiantes de relier chaque phrase de la colonne de droite à une autre dans la colonne de gauche. Cela les aide à acquérir des connaissances sur les saisons et à développer leurs compétences en compréhension écrite en complétant les cinq phrases, tout en appréciant la musique de fond et en suscitant un esprit de compétition grâce à la minuterie. Le niveau des questions est considéré comme simple et facile.

Les notes d'étudiantes	0	1	2	3	4	5
Les pourcentages (Nombre des étudiantes par rapport à leurs notes)	0%	10%	10%	20%	30%	30%

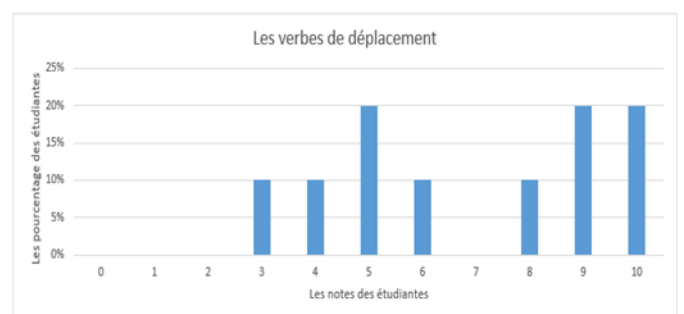


Cette figure représente l'analyse statistique du jeu d'association

- **Les verbes de déplacement** : <https://tinyurl.com/5n8fbpcv>

Ce jeu est divisé en deux parties : la première partie contient la conjugaison des verbes « aller » et « venir de » d'une manière intéressante à travers des images et des enregistrements audios. L'objectif de cette partie est de familiariser l'élève avec la conjugaison de ces deux verbes, d'apprendre la différence entre le futur proche et le passé récent et aussi de savoir la bonne prononciation de quelques mots. La deuxième partie du jeu contient deux exercices : Le premier vise à améliorer la compréhension écrite et se compose de cinq phrases sur verbe « venir » et verbe « aller » et dont l'objectif est de motiver les élèves à choisir le verbe qui convient au sens. Le deuxième exercice consiste à écouter un enregistrement puis les étudiantes doivent compléter cinq phrases par verbe « venir ou aller » afin de développer la compréhension orale et la production écrite.

Les notes d'étudiantes	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Les pourcentages (Nombre des étudiantes par rapport à leurs notes)	0%	0%	0%	10%	10%	20%	10%	0%	10%	20%	20%

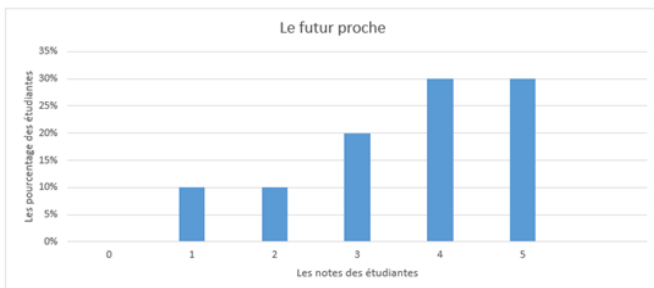


Cette figure représente l'analyse statistique du jeu (verbe de déplacement)

- **Le futur proche** : <https://tinyurl.com/yc2bhdp>

À la page d'entrée de ce jeu, il y a dix cases que l'étudiante essaie de pointer avec une flèche pour obtenir soit une information sur la composition du futur proche et son emploi soit une question qui s'y attache. Ce jeu a un double rôle d'une part il présente les informations d'une manière intéressante et d'autre part il motive les étudiantes à faire l'exercice.

Les notes d'étudiantes	0	1	2	3	4	5
Les pourcentages (Nombre des étudiantes par rapport à leurs notes)	0%	10%	10%	20%	30%	30%



Cette figure représente l'analyse statistique du jeu (Le futur proche)

- **Le jeu de millionnaires** : <http://tiny.cc/Le-jeu-de-millionnaires>

À travers ce jeu concurrentiel, qui suit la formule célèbre de l'émission « Qui veut gagner des millions ? », où chaque étudiante trouve six questions de choix multiples (QCM), dont la difficulté augmente progressivement afin d'atteindre la question de million. Cela leur permet de saisir et d'auto-évaluer le vocabulaire et les concepts grammaticaux de toute l'unité.

Les notes d'étudiantes	0	1	2	3	4	5	6
Les pourcentages (nombre des étudiantes par rapport à leurs notes)	0%	0%	10%	20%	10%	30%	30%

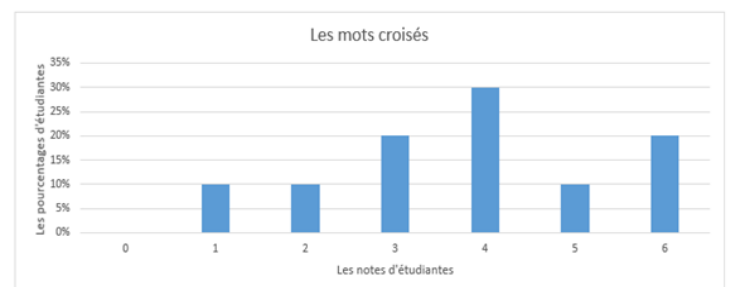


Cette figure représente l'analyse statistique du jeu (Millionnaire)

- **Les mots-croisés** : <http://tiny.cc/Mots-croises>

À travers ce jeu mental, qui comprend six questions sous la forme célèbre de mots croisés, où chaque étudiante clique sur une partie des cases qui lui affiche une question ou une sorte de devinette. Ce jeu s'écarte de sa forme traditionnelle et devient plus motivant grâce à la présence du temps qui ajoute un aspect compétitif, de la musique qui ajoute un côté ludique tout en répondant aux questions.

Les notes d'étudiantes	0	1	2	3	4	5	6
Les pourcentages (Nombre des étudiantes par rapport à leurs notes)	0%	10%	10%	20%	30%	10%	20%

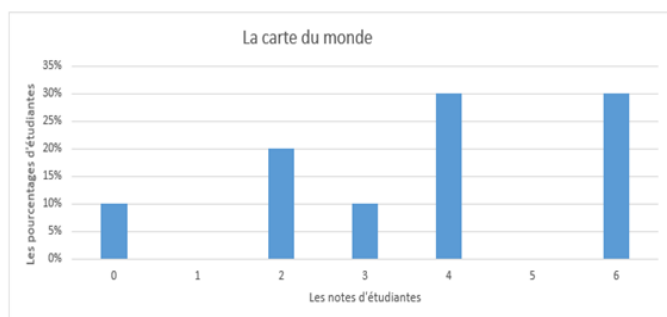


Cette figure représente l'analyse statistique du jeu (Les mots-croisés)

- **Le carte du monde** : <https://tiny.cc/La-carte-du-monde>

À travers ce jeu d'association, chaque étudiante associe le nom du continent à son emplacement sur la carte, tout en écoutant la prononciation des noms des continents pour aider les étudiantes à renforcer simultanément leur compréhension orale et écrite.

Les notes d'étudiantes	0	1	2	3	4	5	6
Les pourcentages (Nombre des étudiantes par rapport à leurs notes)	10%	0%	20%	10%	30%	0%	30%

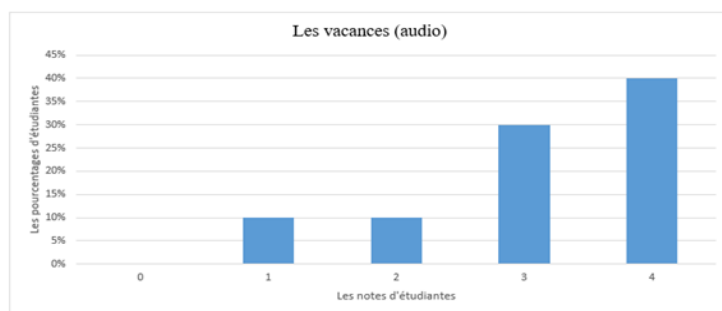


Cette figure représente l'analyse statistique du jeu (La cartes du monde)

- **Les vacances** : <http://tiny.cc/texte-audio>

Ce jeu présente quatre extraits audios qui représente les différents types de vacances. Chaque extrait est suivi d'une question qui dévoile le degré de compréhension de l'étudiante. Au cas où l'étudiante trouve une difficulté à trouver la réponse correcte, elle peut voir le texte écrit tout en écoutant l'audio. Ce jeu contribue à renforcer la compréhension orale.

Les notes d'étudiantes	0	1	2	3	4
Les pourcentages (Nombre des étudiants par rapport à leurs notes)	0%	10%	10%	30%	50%

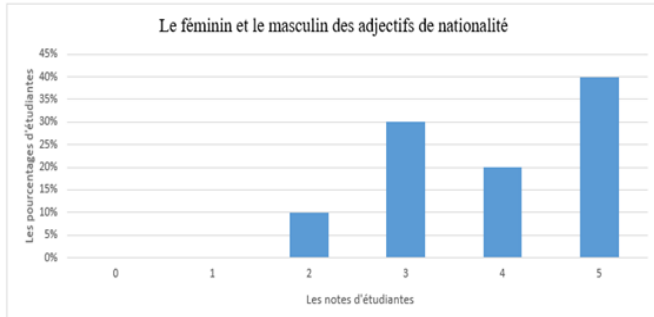


Cette figure représente l'analyse statistique du jeu (Les vacances)

- **Le féminin et le masculin des adjectifs** : <https://tinyurl.com/bddt77ru>

Ce jeu se compose de cinq questions sur les adjectifs de nationalité, et dont les niveaux de difficulté varient du facile au moyen jusqu'au difficile, afin d'entraîner les étudiantes aux différents niveaux. Ce jeu se caractérise par l'excitation grâce aux effets audio-visuels ; lors de la réponse correcte, une boule est lancée pour faire tomber les quilles comme dans le jeu de bowling. En cas de réponse incorrecte, deux quilles seulement tombent. Il y a également des sons de victoire ou de défaite qui donne un aspect compétitif et attrayant au jeu, incitant ainsi les étudiantes à se concentrer et à répondre correctement pour gagner le jeu et développer en même temps leur compréhension orale et écrite.

Les notes d'étudiantes	0	1	2	3	4	5
Les pourcentages (Nombre des étudiants par rapport à leurs notes)	0%	0%	10%	30%	20%	40%

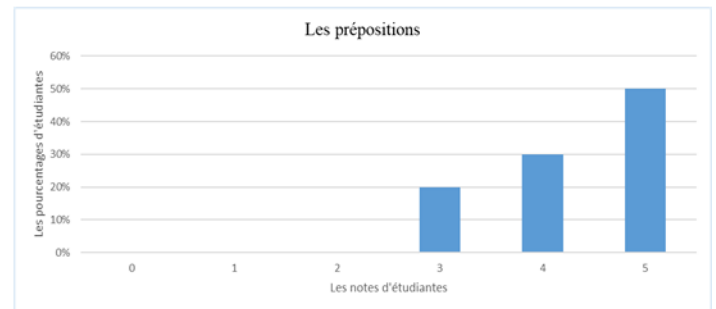


Cette figure représente l'analyse statistique du jeu (Les Nationalités)

- **Les prépositions** : <https://tinyurl.com/4uduznaf>

Ce jeu motivant se compose de cinq questions sur les prépositions, avec différents niveaux de difficulté pour les entraîner à tous les niveaux. La progression est un élément de motivation dans ce jeu ; lorsque la réponse est correcte, le joueur peut progresser vers le sommet d'une montagne située à côté des questions. Par contre si la réponse est incorrecte, le joueur reste à sa position actuelle. Lorsque toutes les questions sont correctement répondues, le joueur atteint le sommet de la montagne, avec une musique de triomphe. Ainsi, il y a un objectif clair à atteindre : le sommet de la montagne et de gagner. À la fin du jeu, chaque joueur peut voir sa réponse, avec une correction en cas de réponse incorrecte, ainsi que le temps qu'il a pris pour répondre aux questions. Ce jeu améliore leur compréhension écrite.

Les notes d'étudiantes	0	1	2	3	4	5
Les pourcentages (Nombre des étudiants par rapport à leurs notes)	0%	0%	0%	20%	30%	50%

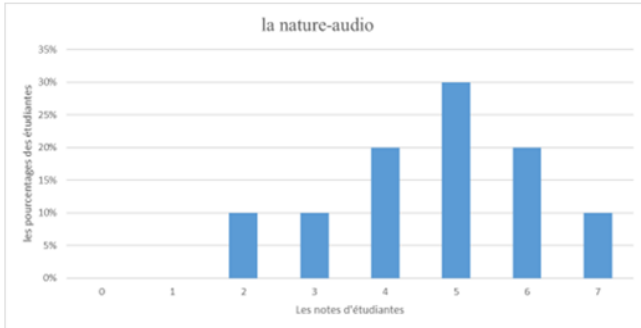


Cette figure représente l'analyse statistique du jeu (Les prépositions)

- **La nature** : <http://tiny.cc/la-nature-audio>

Ce jeu se compose de huit phrases à compléter sur les éléments de la nature. Chaque phrase est présentée avec un mot manquant, lorsque l'étudiante clique dans l'espace réservé à ce mot, elle entend la prononciation de ce mot, et elle peut l'entendre plusieurs fois. De plus, une image représentant ce mot est affichée à côté de chaque phrase. Tout cela aide l'étudiante à apprendre, d'une manière motivante, les éléments de la nature en entendant la prononciation correcte des mots, dans le but de développer leur compréhension orale et leur production écrite.

Les notes d'étudiantes	0	1	2	3	4	5	6	7	8
Les pourcentages (Nombres des étudiantes par rapport à leurs notes)	0%	0%	0%	10%	10%	20%	30%	20%	10%

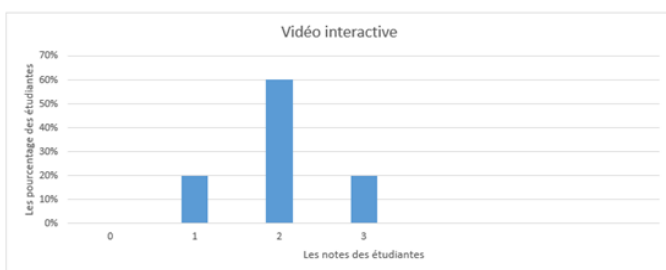


Cette figure représente l'analyse statistique du jeu (La nature)

- **Vidéo interactive** : <https://tinyurl.com/47n5v8sv>

Les étudiantes suivent une vidéo pour apprendre la prononciation correcte des sons "s" et "z" et connaître les mouvements de la bouche lors de l'articulation de ces sons. En même temps, elles doivent répondre aux trois questions posées pour confirmer leur compréhension. À la fin, elles peuvent voir leurs réponses avec les corrections. Tout cela renforce leur apprentissage de manière amusante et efficace. De plus, cette activité permet aux étudiantes d'améliorer leur compréhension et leur production orale.

Les notes d'étudiantes	0	1	2	3
Les pourcentages (Nombres des étudiantes par rapport à leurs notes)	0%	20%	60%	20%

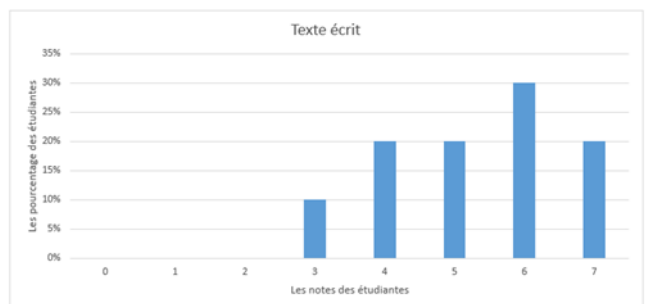


Cette figure représente l'analyse statistique du jeu (Vidéo interactive)

- **Texte écrit** : <https://tinyurl.com/wn9bfns4>

Ce jeu se compose d'un texte de dix phrases sur l'identification des lieux que l'étudiante lit attentivement, puis il y a sept questions pour confirmer si elle a compris le texte ou non. Le niveau des questions varie de facile à moyen, et l'étudiante peut revenir au texte autant de fois qu'il le souhaite pour l'aider à répondre aux questions. Tout cela renforce la compréhension écrite des étudiantes et les aide à la développer.

Les notes d'étudiantes	0	1	2	3	4	5	6	7
Les pourcentages (Nombres des étudiantes par rapport à leurs notes)	0%	0%	0%	10%	20%	20%	30%	20%



Cette figure représente l'analyse statistique du jeu (Texte écrit)

5. Interprétation des Résultats

Les résultats obtenus de l'application des jeux montrent que plus de 80% des étudiantes ont réussi à bien accomplir tous les jeux. Certains jeux étaient faciles pour les étudiantes comme les jeux mentaux, d'association et de choix multiple. Par contre les jeux d'écoute représentaient une certaine difficulté.

Dans le but d'avoir une idée plus approfondie sur la pertinence des jeux numériques éducatifs dans l'enseignement du français langue étrangère et leur impact sur le développement des compétences langagières, nous avons conçu un questionnaire pour recueillir l'avis des dix étudiantes de notre échantillon sur chacun des points qui concernent le sujet de notre recherche afin de garantir des données concrètes comme : le degré de satisfaction des étudiantes à l'égard des cours de français et des jeux numériques éducatifs appliqués durant les cours, la méthode d'enseignement qu'elles préfèrent, leurs suggestions pour améliorer les jeux numériques et le processus éducatif.

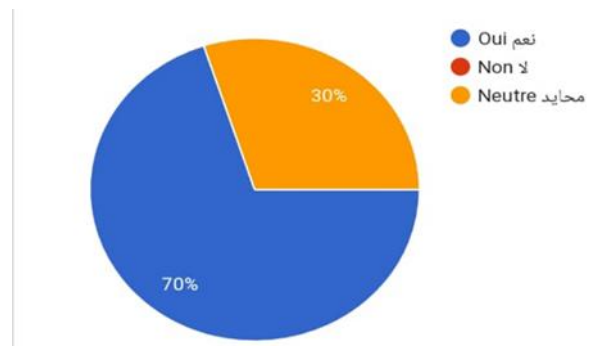
Le questionnaire renferme une série de treize questions traduites en arabe afin que les étudiantes les comprennent facilement.

Nous avons commencé par une question très générale qui vise à préciser l'avis des étudiantes sur le cours du français. 60% des étudiantes trouvent le cours intéressant, 30% le trouvent ennuyeux et 10% sont neutres

En interrogeant les étudiantes sur la méthode d'enseignement préférée. 100% des étudiantes préfèrent la méthode moderne basée sur les outils technologiques qui les motivent plutôt que la méthode traditionnelle basée uniquement sur le manuel scolaire.

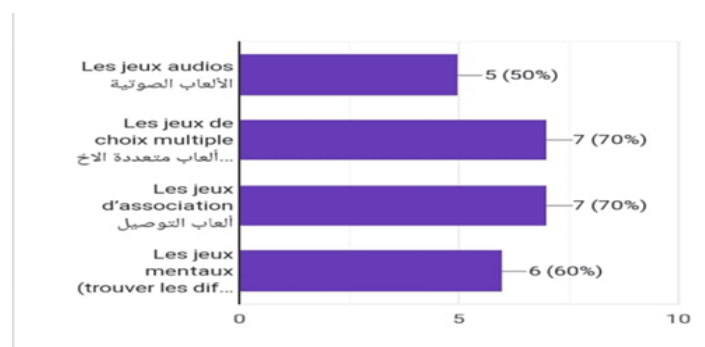
Quant à la perception des étudiantes des jeux numériques éducatifs d'une façon générale ; 90% des étudiantes les trouvent intéressants et 10% sont neutres et n'ont pas précisé leur avis. Pour leur perception de ces jeux dans l'apprentissage de la langue française ; 70% des étudiantes sont

enthousiastes face à l'utilisation des jeux dans l'enseignement et 30% sont neutre à l'égard de cette idée.



Ensuite, nous avons catégorisé les différents jeux conçus et appliqués en jeux audios, jeux de choix multiple, jeux d'association et jeux mentaux et nous avons autorisé le choix de plusieurs réponses.

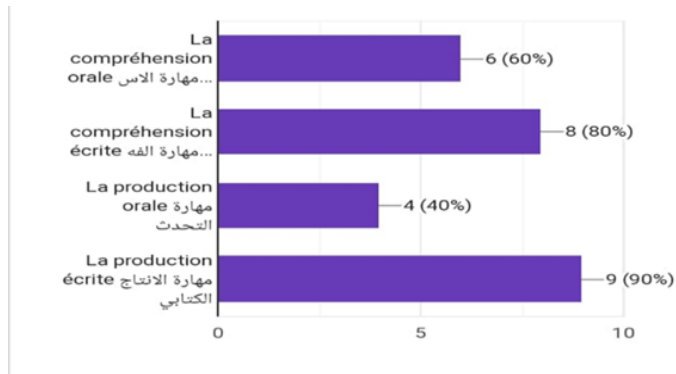
Un pourcentage de 50% des étudiantes choisissent les jeux audios, 70% votent pour les jeux de choix multiples et les jeux d'association et enfin 60% choisissent les jeux mentaux.



Pour savoir le degré d'amélioration des compétences grâce à l'usage des jeux numériques éducatifs, nous avons posé une question qui inclut quatre choix représentant les quatre compétences langagières : la compréhension écrite, et orale, la

production écrite et orale. Les étudiantes ont la capacité de sélectionner plus d'un choix.

60% des étudiantes optent pour la compréhension orale, 80% pour la compréhension écrite, 40% pour la production orale et 90% pour la production écrite.



Nous avons accordé une immense importance aux opinions des étudiantes c'est pourquoi nous avons posé trois questions ouvertes qui permettent aux étudiantes de s'exprimer librement pour savoir les difficultés affrontées en utilisant ces jeux, leurs suggestions pour les améliorer et enfin leur avis général à propos de ce nouveau moyen d'enseignement de la langue française. Les réponses étaient majoritairement positives, les étudiantes déclarent qu'elles ont beaucoup apprécié cette nouvelle méthode et qu'elles n'ont affronté aucun obstacle dans la plupart des jeux à l'exception des jeux d'écoute qui impliquaient plus d'effort et parfois le besoin de l'aide du professeur.

En raison de la nouveauté de l'application de ces jeux numériques, trois étudiantes ont proposé d'avoir des jeux hors-ligne (sans internet), et c'est un point pivot dans le développement des jeux numériques éducatifs.

Finalement, ce questionnaire a montré le degré élevé de satisfaction de notre échantillon à l'égard de l'intégration des jeux numériques éducatifs dans les cours de français. De surcroît, il a exprimé l'opinion et les recommandations des étudiantes. En plus, il a attiré notre attention à la nécessité de développer les jeux audios qui représentaient un grand défi aux étudiantes.

6. Conclusion

En raison de la large diffusion des jeux numériques éducatifs, nous avons décidé d'étudier leur impact sur le développement des compétences langagières.

Pour atteindre cet objectif, nous avons d'abord choisi un échantillon de dix étudiantes passionnées par la langue française et qui assistent régulièrement au cours de français. Ensuite, nous avons créé quinze jeux numériques éducatifs couvrant tout le contenu de la deuxième unité du manuel scolaire. Ces jeux combinent des éléments interactifs et pédagogiques pour offrir des expériences amusantes et captivantes.

Les entraves affrontées sont nombreuses comme par exemple ; l'infrastructure de l'école qui permet un accès limité uniquement aux sites du ministère de l'Éducation, l'absence fréquente des élèves et la rareté des sites gratuits qui n'impliquent pas d'abonnement ou qui gardent les jeux disponibles sans limitation temporelle. Pour surmonter ces problèmes, nous avons choisi des étudiantes qui assistent régulièrement à l'école et qui disposent d'un réseau mobile privé.

Quant aux résultats obtenus, nous avons noté qu'il était un peu difficile pour les étudiantes de s'habituer à ces jeux notamment ceux qui concernent la compréhension orale et la production orale, mais cela n'a pas empêché les étudiantes de les bien accomplir. Le taux de réussite dans les quinze jeux est de 83%. Cela prouve que les étudiantes ont bien accompli ces jeux.

Ensuite, nous avons conçu un questionnaire pour savoir l'avis des étudiantes à propos des jeux et leur degré d'acceptation et de satisfaction. Nous avons constaté que 90% des étudiantes ont trouvé les jeux numériques éducatifs intéressants, 70% d'entre elles souhaitent les utiliser régulièrement, 70% préfèrent les jeux de choix multiple et les jeux d'association, 60% préfèrent les jeux mentaux (trouver les différences, les mots croisés, etc.) et 50% préfèrent les jeux audios. Ces résultats prouvent que la majorité des étudiantes préfère le recours aux jeux numériques éducatifs lors de l'apprentissage.

Ainsi, les jeux éducatifs numériques peuvent être considérés comme un outil puissant pour renforcer l'apprentissage interactif et attrayant. Une utilisation adéquate de ce type des jeux peut stimuler la motivation, renforcer les compétences et favoriser une approche ludique de l'éducation. Cependant, il est important de continuer à explorer et à évaluer leur impact afin de les intégrer de manière optimale dans les systèmes éducatifs et de maximiser leurs avantages pour les apprenants. Pour ces raisons, il est nécessaire d'améliorer l'infrastructure des écoles afin de permettre aux étudiants d'accéder à ces sites

éducatifs. Il est également préférable de fournir des sites qui aident les enseignants à créer et à concevoir gratuitement des jeux pour les élèves. De même, les enseignants doivent avoir une formation approfondie afin de les familiariser avec cette méthode et les rendre capable non seulement de concevoir et d'appliquer ces jeux mais surtout de les intégrer de manière fondamentale dans le processus éducatif. De plus, il est nécessaire d'organiser des conférences dans le but de sensibiliser les étudiants et leurs parents à l'importance des jeux numériques et leur rôle dans le processus d'enseignement et d'apprentissage.

Les jeux éducatifs numériques méritent d'être une partie intégrante du processus d'enseignement dans les écoles, mais cela dépendra de l'engagement continu des enseignants, de l'investissement dans l'infrastructure technologique et de l'évaluation régulière de l'efficacité des jeux éducatifs numériques. Avec une approche réfléchie et une utilisation appropriée, ces jeux peuvent contribuer à développer les compétences langagières des apprenants, à améliorer le processus d'apprentissage et à préparer les étudiants aux défis du monde moderne.

7. Remerciements et appréciation

Nous tenons à exprimer nos sincères remerciements et notre reconnaissance à tous ceux qui ont contribué à la réalisation de cette recherche.

Nous adressons nos vifs remerciements et notre profonde gratitude à notre directrice Dr Jacqueline Rasmi, pour tous ses efforts, son dévouement, son soutien et ses judicieux conseils qui ont contribué à mener à bien notre recherche.

Nous exprimons également notre gratitude à Mme Amani Taha, la directrice de l'école « *le martyr Ahmed Abdel Basset* » pour sa précieuse collaboration lors de cette expérience éducative.

Nous tenons à témoigner toute notre reconnaissance à Mme Gihane Alfi, la première professeure de la langue française, pour son aide et son soutien considérables dans la stage pratique et la mise en œuvre de cette expérience éducative.

Nous adressons nos profondes gratitude à Mme Nihal Raouf et Mme Vivianne Sami, les professeurs de langue française, pour nous avoir accordé une partie de leur cours pour l'application des jeux numériques éducatifs avec les étudiantes en classe.

Enfin, nous remercions les étudiantes de l'échantillon pour leur accueil chaleureux et leur coopération lors de la mise en œuvre de cette expérience.

8. Références et Sources

I. *Ouvrages* :

- Cuq, J.-P., & Gruca, I. (2002). Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Fontaine, France: PUG.
- Galisson, R. & Coste, D. (1976). Dictionnaire de didactique des langues: la conception de l'ensemble de l'ouvrage. Hachette.
- Georgescu, C.-A. (2011). La didactique du français langue étrangère: tradition et innovation. Pitești, Roumanie: TIPARG.
- Germain, C. (1993). Évolution de l'enseignement des langues : 5000 ans d'histoire. Paris, France: CLE International.

- Institut de statistique de l'UNESCO. (2010). Guide de mesure pour l'intégration des technologies de l'information et de la communication (TIC) en éducation. Québec, Canada: UNSECO.

- Organisation de coopération et de développement économiques. (2002). Connaissances et compétences: des atouts pour la vie: Premiers résultats de PISA 2000. Paris, France: OCDE.

- Robert, J.-P. (2008). Dictionnaire pratique de didactique du FLE. Éditions Ophrys.

- Sauvé, L., & Kauffinan, D. (2010). Jeux et simulations éducatifs : études de cas et leçons apprises. Québec, Canada: Presses de l'Université du Québec.

II. *Articles* :

- Abu Lilala, (2019) « Les activités ludiques au service de l'enseignement/apprentissage du français », In Journal de la faculté des Arts, Université Al-Bayt de Jordanie, Volo 79
- Bartning, I. (1997). « L'apprenant dit avancé et son acquisition d'une langue étrangère. Tour d'horizon et esquisse d'une caractérisation de la variété avancée », In *Acquisition et interaction en langue étrangère*, Vol.9, P. 9-50.
- Gomaa Abdel-Méguid, Sameh (2023). « Utilisation de la ludification via la plateforme numérique "Duolingo" pour le développement des compétences grammaticales et de la motivation envers l'apprentissage du français auprès des élèves du cycle primaire », In

-
- Journal de la faculté de pédagogie*, Université d'Al Azhar, Volo 3, n° 197 – Jan
- Mousa Awad Mousa, Faten (2022). « Unité proposée pour le développement de la compétence linguistique et des méthodes du travail auprès des étudiants du diplôme général », In *Journal de la faculté d'éducation*, Université de Mansoura, n° 117- Jan
 - Olivier, C. (2009). « Approche interactionnelle, web 2.0 et didactique invisible », In *rencontre FLE "concilier idéal pédagogique et réalités de la classe"* Vol. 4, P. 11-15.
 - Peraya, D. (2006). « La formation à distance : un dispositif de formation et de communication médiatisées. Une approche des processus de médiatisation et de médiation », In *Calidoscópico* Vol. 4 no (3), 200-2004.
 - Perrenoud, P. (2003). « Qu'est-ce qu'apprendre », In *Enfances & Psy* Vol. 4, P. 9-17.
 - Schmoll, Laurence « L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique », *Sciences du jeu* [En ligne], 5 | 2016, mis en ligne le 28 février 2016, consulté le 21 décembre 2020.
 - URL : <http://journals.openedition.org/sdj/628> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.628>
 - Thirbert, R. (2010). « Pour des langues plus vivantes à l'école », In *Dossier d'actualité de la VST* no(58), P. 1-12.

III. **Thèses :**

- Madi, S. A., & Hafiani, A. (2022). *Rôle Des Activités Ludiques Comme Facteur De Motivation Dans L'enseignement/Apprentissage Du FLE « Cas Des Apprenants De La Première Année Moyenne »*. Faculté des Lettres et des Langues, Université 8 mai 1945 Guelma, Algérie.

IV. **Dictionnaires :**

- Le Petit Robert,
<https://dictionnaire.lerobert.com/>
- Larousse,
<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais>

