

**Efficacité de l'emploi de la ludification via
la plateforme "Kahoot" pour développer la
conscience phonologique et la
compréhension orale en français auprès des
étudiants du cycle secondaire**

Dr. Marwa Mohamed Mohamed Mohamed

Chercheuse au Centre National des
Recherches Pédagogiques et du
Développement (CNRPD)

Résumé :

Cette recherche visait à mesurer l'efficacité de l'emploi de la ludification via la plateforme "Kahoot" pour développer la conscience phonologique et la compréhension orale chez les étudiants de la première année secondaire. L'échantillon de cette recherche est choisi parmi les étudiants de la première année secondaire. Il est composé de (N= 60) membres et réparti en «2 » groupes : un groupe expérimental s'est composé de (N=30) étudiants dont l'enseignement se faisait d'après les principes philosophiques de la ludification via la plateforme "Kahoot" ; tandis que le groupe témoin, s'est composé également de 30 étudiants suit la méthode traditionnelle. En outre, la chercheuse a élaboré des activités basées sur la ludification en utilisant la plateforme "Kahoot". Afin d'évaluer l'efficacité de ces activités, la chercheuse a élaboré un questionnaire pour déterminer la conscience phonologique nécessaires à l'échantillon de cette recherche et un autre de la compréhension orale en français, ainsi qu'un test de la conscience phonologique et un autre de la compréhension orale. Les résultats de cette recherche ont confirmé l'efficacité de l'emploi de la ludification via la plateforme "Kahoot" pour développer la conscience phonologique et la compréhension orale chez les étudiants de la première année secondaire.

Mots clés : Ludification, Plateforme "Kahoot", Conscience phonologique, Compréhension orale.

ملخص البحث:

هدف البحث الحالي إلى التحقق من فاعلية استخدام التلعيب عبر منصة (Kahoot) في تنمية الوعي الصوتي ومهارات الفهم الشفهي باللغة الفرنسية لدى طلاب الصف الأول الثانوي، ولتحقيق هدف البحث، اختارت الباحثة عينة قوامها (N = 60) طالب من طلاب الصف الأول الثانوي بمدرسة "الشهيد أحمد وحيد" بمحافظة الشرقية، تم تقسيمهم إلى مجموعتين: إحداهما تجريبية (N = 30) درست وفقاً لإستراتيجية التلعيب عبر منصة (Kahoot)، والأخرى ضابطة (N = 30) درست وفقاً للطريقة التقليدية، وقامت الباحثة بإعداد أنشطة قائمة على التلعيب عبر منصة كاهوت (Kahoot). ولقياس فاعلية هذه الأنشطة، قامت الباحثة بإعداد استبيان مهارات الوعي الصوتي، وآخر لمهارات الفهم الشفهي باللغة الفرنسية، كما تم في نفس السياق، إعداد اختبار مهارات الوعي الصوتي، وآخر لمهارات الفهم الشفهي باللغة الفرنسية، تم تطبيقهما قبلياً للتحقق من تكافؤ مجموعتي البحث، وكذلك بعدياً. وبتحليل نتائج هذا البحث إحصائياً، تم التأكد من تفوق طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لأدوات البحث على أقرانهم بالمجموعة الضابطة؛ وكذلك أكدت دلالات الفروق المستخلصة فاعلية استخدام التلعيب عبر منصة (Kahoot) في تنمية الوعي الصوتي ومهارات الفهم الشفهي باللغة الفرنسية لدى طلاب الصف الأول الثانوي، بما يؤكد صحة فروض البحث.

الكلمات المفتاحية: التلعيب ، منصة (Kahoot)، الوعي الصوتي، الفهم الشفهي.

Introduction :

Maîtriser une seule langue étrangère ne suffit plus dans le monde d'aujourd'hui, mais maîtriser au moins deux langues étrangères est désormais une obligation. Dans le même contexte, la mondialisation des échanges et l'ouverture des frontières font de la connaissance des langues étrangères un enjeu essentiel, culturel et professionnel pour chacun.

Dans cette perspective, l'apprentissage d'une langue étrangère revêt une importance capitale, car la langue joue un rôle essentiel dans notre vie. Néanmoins, l'enseignement/apprentissage du FLE dans nos écoles est encore un processus complexe ; il a pour but de prendre en compte plusieurs facteurs pour le comprendre ainsi que l'améliorer : il faut savoir comment écouter, parler, lire et écrire cette langue, car la connaissance de ces compétences linguistiques conditionne l'acquisition de toutes les compétences et l'accès à tous les domaines du savoir (Mohamed, 2019) ⁽¹⁾.

Au début de l'apprentissage de la langue française, l'apprenant rencontre des difficultés à distinguer les sons français, dont certains n'existent pas dans sa langue maternelle. Il a aussi des difficultés à comprendre les mots et les phrases.

La conscience phonologique se traduit par la capacité d'identifier tous les composants phonologiques d'une langue et de pratiquer

⁽¹⁾ La chercheuse a cité les références de cette recherche selon les norms de l'APA^{7^{ème}} édition.
<https://drive.google.com/uc?export=download&id=1rdRQtGFpI5-6dPrgiVqZK6HvRU0mONth>

des opérations sur ces derniers : localiser, substituer, enlever, inverser, combiner, ajouter, etc (**Jaurès, 2011**).

De même, la conscience phonologique est la capacité d'analyser des unités sonores du langage : savoir les isoler. C'est également la conscience de toute unité linguistique. Elle permet des opérations mentales sur la langue parlée : diviser les mots en syllabes, supprimer le premier phonème d'une syllabe et reconnaître la rime d'un mot. Dans ce sens, elle suppose que les apprenants soient aptes à se détacher de l'aspect sémantique du langage afin de se concentrer sur le matériau qui le compose et l'organise. Les apprenants doivent considérer la langue comme matériau à modeler, à décortiquer et à interroger. Cette attitude suppose de se décentrer et de s'abstraire de la fonction première du langage afin de se centrer sur les éléments formels (**Mohammad, 2019 et Chérif, 2020**).

En effet, les compétences de la conscience phonologique jouent un rôle essentiel dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères en général et du français en particulier. Plus un individu est conscient de la phonologie d'une langue étrangère, plus il sera capable de la maîtriser. Sans faire de distinction entre les segments et les sons des mots dans leurs différents contextes, nous ne pouvons pas utiliser cette langue efficacement dans notre vie quotidienne.

À ce stade, il faut avoir une posture métaphonologique pour pouvoir penser ou contrôler le langage en FLE. Cependant, cette compétence phonologique demande beaucoup d'efforts, notamment pour les arabophones. Lorsqu'un individu rencontre un texte écrit, il a toujours la possibilité de relire et de traduire des textes incompréhensibles. En revanche, en situation de communication orale, la conscience phonologique représente une tâche laborieuse pour les apprenants arabophones. Une des causes évoquées fait référence à un enseignement basé largement sur l'écrit. Autrement dit, les activités orales sont souvent artificielles ou basées sur des écrits oralisés (Aladl, 2022).

Également, la conscience phonologique joue un rôle culminant dans le développement du langage oral et l'amélioration des compétences orales, ce qui en ferait à la fois un prérequis et une conséquence de cet apprentissage. Malgré l'importance de la conscience phonologique, elle n'occupe pas la place qu'elle mérite. En effet, apprenants ne peuvent pas diviser les mots en syllabes ou phonèmes, fusionner, substituer les syllabes ou établir des liens entre la phonie et la graphie. Cette incapacité a un impact très négatif sur le développement des compétences linguistiques, notamment la compréhension orale.

Dans ce cadre, la compréhension orale constitue le socle de l'apprentissage d'autres compétences langagières communicatives (parler, lire, écrire et interagir. Par ailleurs, l'écoute permet à l'apprenant de se familiariser avec les sons de la langue, qu'elle

soit maternelle ou étrangère, et l'incite à s'appuyer sur les connaissances personnelles et les éléments du texte afin de comprendre un message oral. D'où apparaissent la priorité et l'importance de la compréhension orale pour le français langue étrangère (**Ferroukhi, 2009**).

À cet égard, la compréhension orale peut être définie comme processus actif qui améliore la capacité à construire du sens en faisant appel aux connaissances générales du monde ainsi qu'aux formes linguistiques visuelles (**Julié et Perrot, 2008**).

En situation de compréhension orale, l'auditeur tente de découvrir le lexique en situation, de reconnaître les registres de langue employés par le locuteur, d'identifier les sons et les valeurs de l'intonation en discours, de découvrir les éléments non linguistiques accompagnant la parole et de reconnaître des structures grammaticales dans le contexte. Donc, les objectifs d'apprentissage en compréhension orale sont d'ordre lexical, phonétique, socioculturel, morphosyntaxique et discursive (**Mohamed, 2022**).

En effet, une mauvaise compréhension orale empêche l'apprenant d'accéder au contenu écouté sans l'aide d'un enseignant prêt à le guider lors de l'écoute. Pour cette raison, l'apprenant perd rapidement sa motivation à compléter l'écoute d'un texte sonore et se trouve mal préparé à comprendre et à communiquer en français avec des natifs.

Pour mieux maîtriser l'écoute et une meilleure compréhension orale, il est nécessaire de prendre en compte des facteurs qui peuvent développer la compréhension dans une langue étrangère, comme la régulation de l'écoute grâce à l'outil numérique, la réécoute du document sonore ou encore l'activation des connaissances antérieures de l'apprenant sur le texte à écouter. Le développement de la compréhension orale réside dans l'interaction des savoirs ainsi que des savoir-faire requis. De plus, une bonne compréhension nécessite de reconnaître le sens d'une phrase ou d'un discours et de déterminer sa fonction communicative. De manière générale, la préparation de l'écoute permet aux auditeurs de mieux construire le sens (Al Adl, 2019).

Afin de développer les compétences de la compréhension orale auprès des apprenants, il est très important de les encourager à participer à l'apprentissage, à partager leurs expériences en collaborant à la réalisation des tâches ciblées, en suscitant leurs pensées et leur motivation (Mohamed, 2019).

Malgré l'importance des compétences de la compréhension orale dans l'enseignement des langues étrangères, la position actuelle de l'enseignement du FLE, dans nos écoles, montre que les apprenants sont faibles dans ces compétences.

D'un autre côté, l'époque actuelle témoigne de nombreux changements rapides dans tous les aspects de la vie, avec le développement rapide des moyens de communication et la révolution massive des technologies de l'information. Cette

révolution a démontré ses effets dans tous les domaines, notamment ceux principalement utilisés dans l'éducation. Cette révolution a aussi changé les méthodes et stratégies d'apprentissage, ouvrant de nouveaux horizons pour le développement de l'apprentissage. Cela nécessite que les développeurs de l'éducation reconsidèrent le système éducatif, d'où l'émergence de l'apprentissage en ligne comme l'une des tendances récentes de l'apprentissage centré sur l'apprenant (Soliman, 2020).

Aujourd'hui, les nouvelles technologies de l'information et de la communication (TIC) créent des outils d'apprentissage efficaces et actifs qui jouent un rôle essentiel dans le développement des compétences langagières dans l'enseignement du FLE (lexicographique, grammatical, sémantique, syntaxique, phonologique, expression orale ou écrite, compréhension orale ou écrite, etc.). Dans ce contexte, l'enseignement du FLE a bénéficié de ces technologies en adoptant les tendances modernes de l'enseignement à distance, en créant des stratégies d'enseignement et des méthodes modernes qui font face aux défis de l'enseignement. Parmi les stratégies d'apprentissage les plus prometteuses au monde numérique, nous pouvons souligner l'emploi de la ludification pour développer la conscience phonologique et la compréhension orale en français. La ludification consiste à intégrer des jeux en ligne dans le processus d'enseignement/apprentissage.

De leur côté **Alomari et al. (2019)**, la ludification est l'une des stratégies qui visent à créer un climat éducatif efficace dans lequel la réussite scolaire est intégrée au divertissement, et une atmosphère de suspense et d'excitation se répand ainsi qu'elle aide l'apprenant à s'exercer à penser et à apprendre efficacement.

La ludification a pour but de développer des compétences sociales, où l'apprenant acquiert des compétences en résolution de problèmes, notamment par le jeu de groupe, qui est la communication avec les autres dans la classe (**Van Roy et Zaman, 2018**). Également, elle vise à développer les capacités linguistiques. Lorsque l'apprenant commence à apprendre en jouant, en apprenant les procédures de jeu, en les classant, en les généralisant sur une base linguistique, en acquérant des compétences de communication langagière et en continuant à influencer le développement langagier des différents stades de développement qu'il traverse dans la vie (**Wang et Khambari, 2020**).

De surcroît, la ludification encourage l'apprenant à vivre l'expérience de la langue étrangère en participant activement et pleinement à une tâche donnée. Elle peut également fonctionner comme facteur de motivation interne et externe afin d'apprendre et d'acquérir de nouvelles compétences dans les langues étrangères, d'élargir l'expérience et de sensibiliser les apprenants à l'apport de la langue (**Mierzwa, 2019**).

En fait, cette stratégie se caractérise par de nombreuses caractéristiques, parmi lesquelles : elle motive l'apprenant et l'encourage à interagir efficacement avec le matériel pédagogique, y compris des concepts, des faits, des principes et des compétences qu'il contient dans une atmosphère proche de ses perceptions sensorielles, et cherche à la traiter, de manière agréable et divertissante pour atteindre ses objectifs (**Enany, 2022**).

Il est vraisemblable que, selon diverses études, les activités ludifiées attirent beaucoup plus l'attention des apprenants, rendent l'apprentissage plus interactif et amusant et augmente donc le taux de récupération d'informations à long terme. De plus, cette stratégie donne à l'apprenant la possibilité de s'engager davantage dans son apprentissage dans un environnement compétitif ou collaboratif et de s'auto-évaluer. Les tableaux de scores, les systèmes de points, les badges offerts, les missions et les niveaux de progression aident l'apprenant à atteindre les objectifs d'apprentissage.

C'est bien là la raison principale d'introduire des activités ludiques dans la classe : le plaisir brise les barrières de l'anxiété, de l'inhibition, de stress dus à l'apprentissage de la langue étrangère, qui devient un outil amusant et nécessaire pour jouer et gagner. À notre connaissance, aucune étude expérimentale a été menée en Egypte afin de documenter l'efficacité de la ludification via la plateforme "Kahoot" pour développer la conscience phonologique et la compréhension orale en français. La présente recherche vient

donc à remplir ce vide en expérimentant, pour la première fois, les activités de ludification via la plateforme "Kahoot" pour vérifier leur efficacité sur le développement de la conscience phonologique et de la compréhension orale en français auprès des étudiants du cycle secondaire, d'où la pertinence de la recherche actuelle.

- **Position de la problématique:**

Le problème de la recherche en cours s'est posée à travers:

- Maintes recherches et études menées dans le domaine de la didactique du FLE. Pour la conscience phonologique citons par exemple l'étude de / d': Mohammed (2022), Aladl (2022), Elseify (2019), Saad Eddine (2018) et Youssef & Omar (2016). Et pour la compréhension orale citons par exemples l'étude de / d' : Soliman (2020), Hosny (2020), Abdelaal (2020), Eid (2019) et Maraghy (2018). En fait, ces études ont confirmé que la plupart des étudiants du cycle secondaire sont faibles en conscience phonologique et en compréhension orale.
- Son travail comme chercheuse au « CNRPD » où elle a remarqué que les étudiants de la première année secondaire éprouvent des difficultés en conscience phonologique et en compétences de la compréhension orale.
- Pour vérifier la problématique de cette recherche, on a mené une étude exploratoire sur un petit groupe d'étudiants de la première année secondaire pendant l'année scolaire

(2023/2024). Dans cette optique, cette recherche a comporté un test de la conscience phonologique (**Annexe N° 1**) et un autre test de la compréhension orale (**Annexe N° 2**). Le test de la conscience phonologique visant à vérifier le niveau de l'échantillon de cette recherche dans quelques compétences de la conscience phonologique et réparti en quatre axes « Conscience lexicale / Conscience syllabique / Conscience intra-syllabique / Conscience phonémique ». À la lueur de ce test, l'échantillon de cette recherche a montré un niveau faible dans le test de la conscience phonologique. Ces résultats étaient comme suit : le pourcentage de la conscience lexicale était 30%; de la conscience syllabique était 32% ; de la conscience intra-syllabique était 29% ; et de la conscience phonémique était 34%. Ceci indique qu'il existe une faiblesse évidente au niveau de la conscience phonologique.

- Nous avons également élaboré un test de la compréhension orale composé de (3) questions principales et visant à vérifier le niveau du même échantillon dans les compétences de la compréhension orale. Les résultats obtenus ont indiqué l'existence d'une faiblesse significative dans la compréhension orale chez la plupart des étudiants de la première année secondaire et ils ne peuvent pas performer les compétences demandées. De telle sorte que la présente recherche essaie d'employer la ludification via la plateforme "Kahoot" pour développer les compétences de la conscience phonologique et

la compréhension orale en français auprès des étudiants du cycle secondaire.

- **Problématique de la recherche:**

La problématique de cette recherche réside dans le niveau faible des étudiants de la première année secondaire dans la conscience phonologique et la compréhension orale. Pour affronter cette problématique, cette recherche utilise la ludification via la plateforme "Kahoot" pour développer les compétences de la conscience phonologique et la compréhension orale. Pour atteindre ce but, cette recherche tente de répondre à la question principale suivante : « *Comment créer des activités de ludification via la plateforme "Kahoot" pour développer la conscience phonologique et la compréhension orale auprès des étudiants de la première année secondaire ?* »

Issues de cette question centrale d'autres sous-jacentes :

1. Quelles sont les compétences de la conscience phonologique nécessaires aux étudiants de la première année secondaire ?
2. À quel niveau ces étudiants possèdent-ils les compétences de la conscience phonologique ?
3. Quelles sont les compétences de la compréhension orale en français nécessaires aux étudiants de la première année secondaire ?
4. À quel niveau ces étudiants possèdent-ils les compétences de la compréhension orale en français ?

5. Quelles sont les activités de ludification via la plateforme "Kahoot" qu'on peut utiliser pour développer la conscience phonologique et la compréhension orale en français auprès des étudiants de la première année secondaire ?
6. Quelle est l'efficacité de ces activités sur le développement de la conscience phonologique auprès du public visé ?
7. Quelle est l'efficacité de ces activités sur le développement de la compréhension orale en français auprès du public visé ?

- **Objectifs de la recherche:**

Cette recherche a visé à vérifier l'efficacité de l'emploi de la ludification via la plateforme "Kahoot" pour développer la conscience phonologique et la compréhension orale en français auprès des étudiants de la première année secondaire.

- **Importance de la recherche:**

Cette recherche peut être profitable pour :

1. **Les apprenants** dans la mesure de développer les compétences de la conscience phonologique et de la compréhension orale chez eux ;
2. **Les enseignants de FLE** dans la mesure d'utiliser la ludification dans l'enseignement/apprentissage du FLE ;
3. **Les chercheurs de FLE** dans la mesure de faire d'autres recherches et études visant à mesurer l'effet de la

ludification sur le développement d'autres compétences en français ;

4. **Les didacticiens du FLE** dans la mesure de s'intéresser aux compétences de la conscience phonologique et de la compréhension orale en français au cycle secondaire et aux autres cycles.
5. **Les formateurs et les inspecteurs** de FLE dans la mesure d'employer les nouveaux outils numériques dans les programmes d'entraînement visant à développer les compétences professionnelles chez les enseignants de FLE.

- **Méthodologie de la recherche**

La recherche en cours s'appuie sur le design quasi-expérimental, qui représente une forme de recherche expérimentale largement employée dans les sciences sociales et psychologiques. En ce sens, on manipule délibérément la variable indépendante (la ludification via la plateforme "Kahoot") pour mesurer l'efficacité de cette variable sur les variables dépendantes (la conscience phonologique et la compréhension orale en français).

- **Outils et matériel de la recherche :**

Afin de déterminer dans quelle mesure les objectifs de cette recherche sont atteints, la chercheuse a élaboré les instruments suivants :

1. Un questionnaire adressé aux spécialistes et aux experts pour déterminer les compétences de la conscience

phonologique nécessaires aux étudiants de la première année secondaire (Cf. Annexe N° 3).

2. Un questionnaire adressé aux spécialistes et aux experts pour déterminer les compétences de la compréhension orale nécessaires aux étudiants de la première année secondaire (Cf. Annexe N° 5).
3. Un test vise à mesurer l'efficacité de la ludification via la plateforme "Kahoot") sur le développement des compétences de la conscience phonologique auprès de notre échantillon (Cf. Annexe N° 4).
4. Un test vise à mesurer l'efficacité de la ludification via la plateforme "Kahoot") sur le développement des compétences de la compréhension orale auprès de notre échantillon (Cf. Annexe N° 6).
5. Des activités basées sur la philosophie de la ludification en utilisant la plateforme "Kahoot" qui sont complémentaires à la méthode « Club@dos plus 1» pour développer la conscience phonologique et la compréhension orale en français auprès de l'échantillon de la recherche (Cf. Annexe N° 7).

- Délimitation de la recherche

La recherche en cours se délimite à :

1. Un échantillon de (60) étudiants de la première année secondaire à Sharkia (**Al Shaheed Ahmed Wahid**) pendant le premier semestre de l'année scolaire (2023/2024).
2. Quelques compétences de la conscience phonologique convenables au niveau des étudiants de la première année secondaire selon le CECR et la méthode « **Club@dos plus 1** ».
3. Quelques compétences de la compréhension orale convenables au niveau des étudiants de la première année secondaire.

- **Procédures de la recherche:** -

En vue de répondre aux questions soulevées, on a suivi les procédures ci-dessous :

- Passer en revue les recherches antérieures et la littérature pédagogique traitant les variables de cette recherche : la ludification, la plateforme "Kahoot", la conscience phonologique et la compréhension orale.
- Élaborer un questionnaire portant sur la conscience phonologique nécessaires aux étudiants de la première année secondaire.
- Élaborer un questionnaire portant sur la compréhension orale nécessaires aux étudiants de la première année secondaire.

- Présenter les questionnaires aux membres du jury afin de préciser les compétences les plus nécessaires aux étudiants de la première année secondaire.
- Élaborer un test de la conscience phonologique et un autre de la compréhension orale.
- Créer un compte pour l'enseignant sur la plateforme "Kahoot".
- Créer des activités basées sur la philosophie de la ludification en utilisant la plateforme "Kahoot". Ces activités ont été préparées selon le manuel scolaire étudié « Club@dos plus 1 ».
- Soumettre ces outils aux membres du jury, prendre en considération leurs modifications et leurs avis afin de s'assurer de leur validité et de parvenir à leur forme finale.
- Choisir l'échantillon de la recherche et le répartir en (2) groupes : expérimental et témoin ;
- Appliquer les pré-tests sur les groupes de la recherche.
- Appliquer les activités de ludification ;
- Appliquer les post-tests sur les groupes de la recherche.
- Analyser statistiquement les résultats.
- Interpréter les résultats de cette recherche.
- Proposer des recommandations et des suggestions.

Terminologies de la recherche:

- La ludification:

D'après **Dupont et al. (2015)**, la ludification peut être définie comme étant une stratégie qui permet aux apprenants de choisir et d'acquérir des connaissances, de les représenter dans des structures cognitives et mentales et de pousser leur réflexion vers de nouveaux horizons de connaissances.

Définition opérationnelle

Au sein de la recherche actuelle, la ludification se définit opérationnellement en tant que l'emploi d'un ensemble des techniques inspirées par le jeu pour créer des activités compétitives qui assurent le divertissement et le plaisir, réalisées par l'étudiant individuellement ou collectivement, qui se déroulent sous la supervision de l'enseignant, et visent à développer la conscience phonologique et la compréhension orale en français auprès des étudiants de la première année secondaire.

- La compréhension orale:

D'après **Belair (2012)**, la compréhension orale se définit comme la capacité à discriminer les sons et à comprendre à partir d'un document sonore ou de l'écoute d'un énoncé. En outre, l'apprenant maîtrise la compréhension orale lorsqu'il comprend ce qu'on lui dit.

Définition opérationnelle :

Dans le cadre de la recherche actuelle, la compréhension orale se définit opérationnellement en tant que la capacité de l'étudiant à discriminer les sons de la langue française et à comprendre les informations requises dans un document sonore.

- La conscience phonologique:

Selon **Guelenne (2013)**, la conscience phonologique est définie comme capacité de percevoir, de découper et de manipuler les unités sonores du langage comme les syllabes, les rimes et les phonèmes. La prise de conscience des unités phonologiques et l'apprentissage des correspondances entre les unités phonologiques et orthographiques sont indispensables pour acquérir la lecture et l'écriture.

Définition opérationnelle :

D'après la nature de la recherche en cours, la conscience phonologique est la capacité qui permet à l'étudiant de découper les phrases en mots, de découper les mots en syllabes et de découper les syllabes en phonèmes, lui permettant de bien écouter et donc de bien parler.

- Cadre théorique: -

Cette recherche vise à vérifier l'efficacité de l'emploi de la ludification via la plateforme "Kahoot" pour développer la conscience phonologique et la compréhension orale en français

auprès des étudiants du cycle secondaire. Afin d'atteindre ce but, nous aborderons une étude théorique sur: la conscience phonologique, la compréhension orale en français et la ludification via la plateforme "Kahoot".

1. La conscience phonologique:

- Définition de la conscience phonologique :

Selon **Giasson & Vandecasteele (2012)**, la conscience phonologique se définit comme la capacité à se représenter le langage oral comme séquence d'unités ou de segments comme les syllabes, les rimes et les phonèmes.

- Composantes de la conscience phonologique :

Selon des recherches et des études antérieures, la conscience phonologique porte sur la manipulation et la réflexion des éléments de la langue orale. Elle comprend donc les composantes suivantes (**Magnat, 2013**):

- **Conscience syntaxique :** C. à. d. de prendre conscience de la phrase constituée d'un ensemble organisée de mots.
- **Conscience lexicale :** C. à. d. de prendre conscience des mots qui construisent la phrase.
- **Conscience syllabique :** C. à. d. de prendre conscience des syllabes qui composent le mot.
- **Conscience métrarimique :** Niveau de la rime et de l'attaque.

- **Conscience phonémique** : C. à. d. de prendre conscience des phonèmes qui constituent les syllables.
- **Importance du développement de la conscience phonologique** :

Le développement de la conscience phonologique permet de prévenir les difficultés d'apprentissage chez les enfants à risque grâce à une intervention précoce, d'améliorer la mémoire verbale de travail, de développer la compréhension en lecture, d'améliorer l'apprentissage de la lecture et de l'orthographe (Mohammed, 2022).

La conscience phonologique permet à l'apprenant de porter son attention sur les phonèmes des mots pour poser un jugement ou les manipuler (El Sayed, 2019).

- **Comment développer la conscience phonologique** :

Des pédagogues proposent de suivre certaines étapes en élaborant des programmes ou des activités visant à développer la conscience phonologique (Ismail, 2016):

- **Des critères liés à la nature des unités linguistiques et à leur position** : D'abord, commencer par les voyelles, puis aborder les consonnes en étudiant le phonème. Pour la syllable, il est facile de travailler sur la position initiale, puis la position finale et enfin intermédiaire.

- **Des critères liés à la nature des opérations intellectuelles mobilisées dans la compréhension ou la production** : On doit prendre soin d'alterner des tâches de : Comparer des éléments phonologiques, découvrir une règle de tri, appliquer cette règle, transformer des éléments phonologiques (modifier, dénombrer, enlever, segmenter, ajouter, inverser)
- Adapter le rythme de progression en fonction des apprentissages des apprenants.
- **Travail explicite** : Il convient d'expliquer aux apprenants les raisons du travail qu'ils effectuent et les notions qu'ils acquièrent (le mot, la phrase, la syllabe, le phonème, la rime,...). On cherche à développer chez les apprenants la capacité à manipuler consciemment la langue orale, à porter attention et à réfléchir (travail de métacognition).
- **Une organisation de groupe** : Les séances se déroulent collectivement, mais chaque apprenant intervient individuellement, ce qui permet d'identifier les besoins et les difficultés de chacun. Pendant ce moment collectif, la communication entre les apprenants est facilitée pour reformuler une consigne, justifier le choix d'un apprenant, corriger, améliorer l'analyse d'un mot selon la consigne.
- **Un matériel connu de tous** : Il est essentiel que les supports soient familiers aux apprenants. Il faut également s'assurer de

la compréhension lexicale des élèves avant de commencer un travail en conscience phonologique.

- **Un scénario identique pour toutes les activités** : Il est important de présenter clairement l'objectif et la consigne, de traiter des exemples, de permettre à chaque élève d'agir, de préparer de petits exercices visant à automatiser les compétences nouvellement acquises.
- **Renforcer la mémoire de travail verbal** : La mémoire de travail joue un rôle dans la compréhension du langage, l'apprentissage de la lecture et l'acquisition du vocabulaire. Elle est nécessaire pour la compréhension et la mémorisation.
- **Un travail régulier et systématique** : C.à.d. choisir un apprentissage durable.
- **Permettre un réinvestissement dans les activités** : Il semble souhaitable que les travaux sur la conscience phonologique aient des prolongements explicites dans les activités proposées aux apprenants en classe (écriture, lecture, etc.) : c'est ce qui leur donne leur sens.

- **Étapes de la conscience phonologique** :

Dans cette perspective, **El-Seify (2019)** a montré les étapes de la conscience phonologique :

- **Conscience des chaînes phonologiques** : l'élève prend conscience que les sons de la parole constituent un continuum,

c.à.d. que la parole est composée de phrases, elles-mêmes constituées de mots.

- **Conscience rimique** : Elle permet à l'élève d'isoler les fins de mots similaires.
- **Conscience syllabique** : Elle permet à l'élève d'identifier un mot, ou bien une partie d'un mot qui correspond à l'émission vocale.

Niveaux de la conscience phonologique :

Dans cette perspective, **Saad Eddine (2018)** a mentionné les niveaux de la conscience phonologique comme suit :

- **Mot** : C'est l'habileté de distinguer et de manipuler les mots dans la phrase.
- **Syllabe** : C'est l'habileté de distinguer et de manipuler les syllabes d'un mot.
- **Rime** : C'est l'habileté de reconnaître, d'identifier et de produire des mots qui riment.
- **Isolation** : C'est l'habileté de reconnaître les sons individuels composant un mot.
- **Identification** : C'est l'habileté de reconnaître le même son dans différents mots.
- **Catégorisation** : C'est l'habileté de reconnaître qu'un des mots a un son différent des autres.

- **Fusion** : C'est l'habileté d'écouter une séquence de sons et de les combiner pour former un mot.
- **Segmentation** : C'est l'habileté de diviser le mot en sons, de dire chaque son en tapant et comptant.
- **Soustraction** : C'est l'habileté d'identifier le mot restant lorsqu'un phonème est supprimé d'un mot.
- **Addition** : C'est l'habileté de former un mot nouveau en ajoutant un phonème à un mot existant.
- **Substitution** : C'est l'habileté de substituer un phonème par un autre afin de créer un mot nouveau.

2. La compréhension orale:

- Définition de la compréhension orale :

La compréhension orale est définie en tant qu'une opération mentale par laquelle un individu s'engage à écouter des documents sonores pour saisir la signification (Nassar, 2022).

De plus, Vandergrift (2007) a montré que la compréhension orale est un processus actif et complexe pour l'apprenant d'une langue étrangère. L'auditeur doit être capable de discriminer les sons, de comprendre le vocabulaire, d'interpréter l'intonation et l'accent et de s'habituer au rythme d'une langue différente de la langue maternelle.

- Objectifs de la compréhension orale :

Dans cette perspective, **Awad (2022)** a résumé les objectifs de la compréhension orale comme suit: former l'apprenant à devenir confiant en soi et autonome; faire des hypothèses sur ce qu'il a écouté et compris; développer de nouvelles stratégies qui peuvent être utiles dans l'apprentissage d'une langue; saisir des énoncés à l'oral; aider l'apprenant à découvrir le lexique en situation; permettre à l'apprenant de repérer des informations, de prendre des notes; aider l'apprenant à repérer des mots-clés, à reconnaître des sons, à comprendre en détails, à saisir de manière générale; acquérir progressivement à l'apprenant des stratégies d'écoute.

La compréhension orale vise également à faire acquérir graduellement aux apprenants des stratégies d'écoute d'une part et de compréhension d'énoncés à l'oral d'autre part. Donc, elle combine deux processus : l'écoute des sons émis par l'émetteur ainsi que la compréhension du sens des mots prononcés et du message du locuteur (**Leroy, 2016**).

3. Types d'écoute:

Il est nécessaire de varier et différencier les formes d'écoutes chez les apprenants, pour mieux comprendre. **Cuq et Gruca (2003)** énumèrent les types d'écoute suivants:

- **L'écoute de veille** : Ce type d'écoute se déroule inconsciemment visant à attirer l'attention de l'auditeur sur le thème écouté.

- **L'écoute globale ou extensive** : elle sert à identifier et à découvrir la signification du document à travers le sens général du discours et l'intention de l'auteur, etc. (Elle permet de découvrir suffisamment d'éléments du discours comme (le lieu, le nombre et l'identité des interlocuteurs, le thème, pour en comprendre la signification générale.
- **L'écoute sélective** : Ce type d'écoute vise à repérer uniquement certaines informations dans le texte. Lors des activités de ce type d'écoute, l'auditeur sait exactement ce qu'il cherche (exemple : l'âge des personnages ou leur métier).
- **L'écoute détaillée** : elle consiste à reconstituer entièrement le document. Ce type consiste en une reconstruction mot-à-mot, c'est-à-dire l'auditeur analyse les détails que contient le texte écouté.
- **L'écoute analytique** : grâce à laquelle, l'auditeur peut faire une analyse attentive du texte entendu dans le but de préciser les détails contenus dans le texte.
- **L'écoute synthétique** : qui consiste à relever les informations importantes et les idées principales du thème après nombreuses écoutes plus concentrées et pour pouvoir en faire un résumé. Grâce à ce type d'écoute, l'apprenant sera capable de développer une écoute critique qui lui permettra de comparer les situations données, de juger les informations contenues au texte entendu et de les évaluer exactement.

-
- **L'écoute perceptive** : d'après laquelle, l'apprenant peut mener une certaine autonomie où il peut s'engager à chercher le sens du message.
 - **L'écoute créatrice** : qui aide l'apprenant à devenir capable de créer des solutions créatives aux problèmes proposés au thème écouté.
 - **Étapes de la compréhension orale** :

La compréhension orale comprend trois étapes essentielles qui sont : la pré- écoute, l'écoute ainsi que la post-écoute (**Saad, 2019**):

- **La pré-écoute** : C'est la première étape vers la compréhension orale. Dans cette étape, l'enseignant doit faciliter la compréhension en posant des questions qui font appel aux connaissances préalables des apprenants. De plus, il doit s'assurer que les apprenants ont quelques connaissances sur le sujet qu'ils se préparent à écouter. C'est la phase au cours de laquelle l'enseignant vérifie le vocabulaire connu par les apprenants. Ensuite, il leur présente le vocabulaire qu'ils ne possèdent pas et qu'ils auront besoin pour comprendre. La pré-écoute est également l'occasion d'introduire le nouveau vocabulaire en utilisant des définitions, en s'aidant de paraphrases et en donnant des traductions etc. Au cours de cette étape, c'est très important que l'enseignant explique à l'apprenant la tâche qu'il aura à accomplir, à l'aide d'activités

concrètes comme l'observation de dessins ou des images, la manipulation des objets, etc.

- **L'écoute** : C'est le premier contact avec le texte écouté. Cette étape vise à éclaircir la situation de communication et à réaliser une compréhension globale de l'extrait : Qui sont les personnages ? Quand ça se passe ? Où se déroule la scène ?...

A. La première écoute : Elle est appelée aussi « l'écoute globale ». Dans cette étape, l'enseignant demande aux élèves d'écouter attentivement le document sonore afin de saisir le sujet abordé. On doit également attirer l'attention des élèves sur l'audition du document sonore. Cette étape vise donc à réaliser la compréhension globale du sujet en guidant les élèves à répondre aux questions comme : Combien de personnes parlent ? Qui parle à qui ? Où se passe la situation ? Quel âge peuvent-elles avoir ? Quand la situation se déroule-t-elle ? De quoi parle-t-on ? À la suite de la première écoute, les élèves répondent aux questions déjà citées et leurs réponses sont vérifiées lors de la deuxième écoute.

B. L'écoute détaillée : Elle permet d'exécuter un travail approfondi sur le document écouté. Cette étape renvoie à la compréhension des détails et permet d'examiner les informations retenues et de les compléter. Donc, nous procédons par un découpage du texte. Puis, nous écoutons une première fois et posons des questions. Ensuite, nous écoutons

une deuxième fois pour poser d'autres questions. En outre, c'est le temps pendant lequel les élèves écoutent les thématiques avec attention et dégagent le sens complet du document sonore. Il est préférable de se réaliser ce processus deux fois pour guider les élèves à affirmer leur compréhension.

- **La post écoute :** Dans cette étape, les élèves répartissent leurs impressions, leur compréhension et fournissent leurs évaluations du processus d'audience. On peut donc affirmer que grâce à la post écoute, on obtient un feedback sur le processus d'audience et sur les stratégies utilisées soit par l'élève, soit par l'enseignant. Pendant cette étape, on doit pratiquer une écoute sélective qui filtre et élimine les informations inutiles. L'élève doit approfondir ses connaissances en suggérant une série d'activités et de tâches réelles.

3. La ludification:

- **Définition de la ludification:**

Selon **Deterding et al. (2011)**, la ludification se définit comme l'emploi d'éléments de conception de jeux en contextes non ludiques.

D'après **Wang (2015)**, la ludification correspond à l'emploi d'éléments de conceptions des jeux (missions, points, niveaux, récompense, ressources, challenges, progression, collaboration, feedback, chance ...) en contexte de non-jeu.

- **Outils de la ludification** : Parmi les outils les plus importants qui utilisent les fondements de la ludification dans le processus d'enseignement/apprentissage, nous trouvons les suivants (**Marion, 2020 & Medjahed et Benabbas, 2021**):
- **Classe Dojo** : C'est une application idéale afin de connecter l'enseignant avec les apprenants et les parents. Class Dojo se concentre sur les jeunes enfants d'âge primaire, en travaillant dur, en créant une culture positive, en aidant simplement les autres, l'application Class Dojo est brillante afin de favoriser de nouveaux comportements. Cette application est gratuite pour les enseignants.
- **Quizz - Quizz** : C'est un site qui permet à l'enseignant de transformer des activités pédagogiques en quiz et en activités amusantes, et de les partager avec d'autres enseignants.
- **Classe Craft** : C'est un site qui permet à l'enseignant de changer la méthode d'enseignement en une méthode de jeu de rôle en groupe, où les apprenants assument différents personnages en formant des équipes, et chaque équipe cherche à accomplir les tâches d'enseignement ainsi qu'à obtenir des points supplémentaires pour battre les autres équipes ainsi que se qualifier pour les niveaux supérieurs.
- **Arcademics** : C'est un site qui crée des jeux éducatifs multi-joueurs : jeux d'arts du langage gratuits, jeux de mathématiques gratuits et bien plus encore pour les élèves de la maternelle à la

huitième année. Arcademics permet aux enseignants et aux parents d'afficher des rapports et des analyses pour personnaliser le contenu du jeu.

- **BookWidgets** : C'est une application qui sert tous les enseignants du primaire, du collège ou du lycée, les professeurs d'université et les formateurs professionnels. Cette application propose aussi plus de quarante modèles d'exercices numériques fonctionnant sur les tablettes, les ordinateurs ou les Smartphones. C'est un système d'évaluation efficace et rapide qui fournit une rétroaction aux élèves et aux enseignants, leur permettant d'évaluer les zones problématiques ou celles où les élèves peuvent nécessiter une attention particulière.
- **Duolingo** : C'est est une application gratuite de ludification linguistique en ligne. Cette application offre aux enseignants une manière ludique d'enseigner la langue impliquant des devoirs personnalisés. Duolingo est une application très amusante afin d'apprendre différentes langues, en collectant des points pour que les apprenants passent à des niveaux supérieurs. L'application Duolingo est un projet social et un site Web destiné à l'apprentissage gratuit des langues. Cette application offre des cours de Français, d'Anglais, d'Allemand... etc.
- **Genially** : C'est une plateforme afin de gamifier les présentations en les rendant ludiques et interactives. Cette plateforme propose une myriade de modèles afin de brancher

et de lire le contenu existant pour que nous puissions être opérationnel rapidement. De plus, les parents peuvent voir les activités éducatives et les notes de la classe afin de soutenir les progrès de leurs enfants.

- **Kahoot :** C'est un site qui permet à l'enseignant de transformer les tâches d'enseignement en des jeux divertissants, et les apprenants les accomplissent dans un délai précis. Cette application offre aussi à l'enseignant la possibilité de suivre les réactions des apprenants pendant et après le jeu.

Selon **Dellos (2015)**, Kahoot se définit comme système ludique qui propose des quiz aux apprenants. Pour y jouer, les apprenants n'ont pas besoin de créer un compte. Une connexion à Internet et un smartphone suffisent.

Kahoot est une application en ligne qui permet de générer des quiz interactifs. Elle est gratuite et nécessite la création d'un compte enseignant. Les quiz interactifs sont sous la forme de questions à choix multiples, dont les questions et les réponses suggérées sont élaborées par l'enseignant. Afin de pouvoir utiliser pleinement Kahoot en classe, la salle doit être équipée d'un ordinateur avec un vidéoprojecteur connecté et d'une connexion Internet car les quiz sont projetés au tableau par l'enseignant depuis l'ordinateur de la classe. Les apprenants peuvent répondre aux questions à l'aide d'un smartphone, d'une tablette ou d'un ordinateur sans

créer de compte mais uniquement en utilisant un code PIN fourni par l'enseignant.

En utilisant cette plateforme, l'enseignant peut paramétrer différentes options en fonction de ses objectifs d'enseignement. Par exemple, il peut définir le nombre de points attribué par question ou la durée d'affichage de chaque question. Il a également accès à des options plus ludiques comme la réalisation du quiz en mode « équipe » ou en mode « solo » et l'affichage d'un podium qui présente les trois meilleurs scores à la fin de quiz. Cette application permet aux enseignants d'évaluer le degré d'acquisition du contenu étudié pour chaque apprenant grâce à un fichier disponible à la fin de quiz qui montre les résultats de chacun. L'utilisation de la plateforme Kahoot en fin d'une séance permet ainsi à l'enseignant de réaliser une évaluation formative. Elle donne également la possibilité aux apprenants de s'auto-évaluer en visualisant en direct leur degré de réussite et celui de leurs pairs sur l'écran de la salle projeté par l'enseignant (**Marion, 2020**).

Pour créer des quiz, l'enseignant doit nécessairement avoir un compte. En effet, créer de quiz offre de nombreuses options : il est possible de télécharger des vidéos, de la musique ou des photos afin d'aider les apprenants à se concentrer. L'enseignant rédige une question limitée à 80 caractères et choisit des options de réponses limitées à 60 caractères. Il a aussi la possibilité d'ajuster le temps de réponse à chaque question. Lorsque les apprenants

répondent à une question posée, ils obtiennent des points selon la validité et leur rapidité. Afin de lancer le quiz, l'enseignant affiche sur l'écran un code d'accès que les apprenants rentrent dans leur appareil. Ensuite, ils choisissent un pseudonyme qui s'affiche à l'écran et l'enseignant commence le quiz lorsque tous les apprenants sont en ligne (Deloy, 2020).

L'application Kahoot fournit un soutien efficace à de nombreux contextes d'apprentissage tels que le travail, l'école et la maison. Kahoot offre également un environnement de jeu télévisé afin d'inciter les élèves à apprendre. Cette application est utile et efficace pour développer les compétences grammaticales auprès des apprenants (Zarzycka-Piskorz, 2016) et développer leurs compétences lexicales (Medina et Hurtado, 2017).

- **Étapes de la ludification:**

En effet, l'application de la ludification dans l'enseignement exige de suivre certaines étapes (Simões et al., 2013):

1. **Comprendre le public cible et le contexte** : Dans cette étape, l'enseignant doit savoir qui sont ses apprenants. La combinaison du public cible est très nécessaire avec l'analyse du contexte afin de comprendre plusieurs facteurs fondamentaux tels que l'environnement, la taille du groupe, la séquence des compétences ainsi que la durée. En fait, il existe des problèmes communs dans l'éducation : la motivation, la concentration, la fierté, les compétences, l'environnement

d'apprentissage, la nature du cours, ainsi que les facteurs mentaux, physiques et émotionnels. En comprenant les points précédents, l'enseignant sera prêt à identifier les éléments de gamification à mettre en œuvre.

2. **Définir les objectifs d'apprentissage** : En fait, cette étape est toujours essentielle pour une expérience d'enseignement/apprentissage réussie. Les objectifs d'apprentissage doivent avoir des objectifs généraux, des objectifs spécifiques ainsi que des objectifs comportementaux. De plus, ces objectifs doivent être clairement définis.
3. **Structurer l'expérience** : Dans cette étape, l'enseignant met en place la séquence et définit ce que l'apprenant doit apprendre à la fin de chaque étape. Afin que l'apprenant termine l'étape requise, l'enseignant doit repenser ainsi que fournir une poussée de motivation. En outre, l'enseignant doit faire passer le programme éducatif du simple au complexe, en commençant par les étapes les plus faciles pour que l'apprenant reste engagé et motivé.
4. **Déterminer des ressources** : Dans cette étape, l'enseignant doit réfléchir à plusieurs aspects : les niveaux, les mécanismes de suivi, les règles, la devise ainsi que les commentaires.
5. **Appliquer les éléments de gamification** : À cette étape, l'enseignant décide quels éléments de ludification doivent être appliqués. De même, les éléments sont divisés en éléments autonomes et sociaux. En ce sens, les éléments autonomes

utilisent principalement des badges, des niveaux ainsi que des restrictions de temps. De plus, ils se concentrent sur la mise en compétition des élèves avec eux-mêmes ainsi que sur la reconnaissance de l'accomplissement personnel. Dans ce cadre, la coopération et les compétitions interactives sont considérées comme éléments sociaux. Avec ce type d'élément, les réalisations des élèves sont rendues publiques et les élèves font partie d'une communauté.

4. Rôles de l'enseignant et de l'apprenant dans la ludification:

De sa part, **Enany (2022)** a mentionné dans son étude les rôles de l'enseignant et de l'apprenant dans la gamification comme suit :

- Rôles de l'enseignant :

1) Proposer le contenu de gamification; 2) Présenter les activités de gamification aux apprenants en leur demandant de bien les apprendre ; 3) Motiver les apprenants à participer aux activités de gamification ; 4) Tenir en compte du niveau de difficulté croissant ; 5) Améliorer les différentes capacités des apprenants ; 6) Encourager les apprenants à réfléchir et à jouer pour passer les niveaux et gagner des badges de récompense ; 7) Faciliter les liens entre les apprenants et l'apprentissage ; 8) Fournir la rétroaction.

- Rôles de l'apprenant : 1) Accomplir les tâches pour accumuler des points, passer à des niveaux plus difficiles et gagner des

récompenses ; 2) Acquérir de nouvelles connaissances après avoir participé au jeu.

- **Relation entre les variables de cette recherche :**

Kahoot est une plateforme éducative en ligne permettant aux enseignants de créer des quiz interactifs, des sondages et des jeux-questionnaires pour leurs apprenants. La plateforme Kahoot offre également aux enseignants la possibilité d'incorporer des éléments audios dans leurs quiz interactifs, ce qui peut être utilisé afin d'évaluer la compréhension orale des apprenants. Les enseignants peuvent enregistrer des extraits audios de conversations, de discours ou de textes lus à haute voix, puis poser des questions basées sur ces enregistrements. Les apprenants écoutent ensuite les extraits audios et choisissent les réponses correspondantes sur leurs appareils.

Cette plateforme interactive et ludique peut aider les apprenants à développer leurs compétences de la compréhension orale. Elle leur permet de s'exercer à écouter et à comprendre des conversations naturelles, des discours authentiques ou des textes enregistrés. En outre, en utilisant Kahoot, les enseignants peuvent suivre les résultats des apprenants en temps réel, ce qui leur permet d'identifier les domaines où les apprenants peuvent avoir des difficultés et d'adapter leur enseignement en conséquence.

Kahoot propose également des activités interactives qui aident les apprenants à développer leur conscience phonologique. Dans ce sens, l'enseignant peut créer des quiz interactifs mettant l'accent

sur l'identification des sons, la reconnaissance des rimes, la segmentation des mots en syllabes ou la manipulation des phonèmes. En utilisant Kahoot, les apprenants peuvent participer activement à ces activités et être exposés à des exemples auditifs mettant en évidence les différents aspects de la conscience phonologique. Ces apprenants peuvent écouter des mots et choisir la réponse qui rime avec un mot donné, ou ils peuvent entendre un mot et sélectionner la réponse qui représente le nombre de syllabes correct. Ces activités interactives sur la plateforme Kahoot peuvent rendre l'apprentissage de la conscience phonologique plus amusant pour les apprenants.

D'un autre côté, la conscience phonologique joue un rôle essentiel dans la compréhension orale, car elle permet à l'apprenant de percevoir et de segmenter les sons de la parole en unités significatives. Lorsqu'on écoute une langue, on doit être capable de distinguer les différents sons qui la composent, de les segmenter en mots ou en phrases, et de comprendre comment ces sons fonctionnent ensemble afin de former un sens. Une solide conscience phonologique permet aux apprenants de reconnaître les phonèmes, les intonations, les schémas de sonorité et les accents dans la parole.

La conscience phonologique facilite aussi l'identification des mots familiers ainsi que l'inférence du sens à partir du contexte auditif. Si un individu comprend les sons individuels qui composent un mot et les règles phonologiques qui régissent le langage, il peut

prédire et deviner la signification d'un mot inconnu en se basant sur des modèles phonologiques.

En développant la conscience phonologique, l'apprenant peut améliorer sa compréhension orale. Les activités visant à identifier et à manipuler les sons de la parole, comme identifier les rimes, diviser les mots en syllabes et supprimer ou ajouter des phonèmes, peuvent renforcer la capacité de l'apprenant à comprendre et à interpréter les informations auditives.

- **L'étude expérimentale**

- **Premièrement : Les outils et les matériels de la recherche.**

La chercheuse a élaboré les outils comme suit:

- **Un questionnaire de la conscience phonologique.**

- **L'élaboration de ce questionnaire a passé par les étapes suivantes :**

- **Objectif:**

Ce questionnaire vise principalement à déterminer les compétences de la conscience phonologique nécessaires aux étudiants de la première année secondaire.

- **Sources:**

Afin d'élaborer ce questionnaire, la chercheuse a consulté un grand nombre d'études de didactique, de travaux théoriques et de manuels d'enseignement/apprentissage du FLE portant sur la conscience phonologique.

- **Description:**

Sous sa forme initiale, ce questionnaire comprend (26) items, répartis-en (4) axes « **conscience lexicale/ conscience syllabique/ conscience phonémique/ conscience intra-syllabique** », représentant les compétences de la conscience phonologique nécessaires aux étudiants de la première année secondaire. La chercheuse a formulé les items de ce questionnaire en termes de comportements précis, spécifiés et mesurables, décrivant ce que les étudiants doivent bien maîtriser. Devant chaque compétence de la conscience phonologique se trouve une échelle pour le degré de nécessité «Très nécessaire / Nécessaire / Pas nécessaire». Après avoir élaboré ce questionnaire on l'a soumis, sous sa forme initiale, aux membres du jury (**Cf. Annexe № 8**). Dans ce cadre, les membres du jury ont apprécié le questionnaire de la conscience phonologique à l'exception de quelques commentaires concernant la formulation. En effet, ils ont supprimé les items numéro 6-9-12-15-20-23-26. Ces items ont été supprimés car ils sont incompatibles avec le niveau de notre échantillon. À partir des points du jury, on a modifié le questionnaire (**Cf. Annexe № 3**). Donc, les compétences de la conscience phonologique les plus importantes à développer auprès des étudiants d'après les membres du jury sont (19) compétences. En effet, ce sont les compétences de la conscience

phonologique qui sont plus de «75% ». Prenant en compte ces notes et faisant ces modifications.

- **Un test des compétences de la conscience phonologique :**

- **But:**

Ce test a pour but de mesurer quelques compétences de la conscience phonologique chez l'échantillon de la recherche et de vérifier l'efficacité de l'utilisation de la ludification via la plateforme "Kahoot" pour développer la conscience phonologique.

- **Source :** Pour élaborer ce test, la chercheuse a consulté les études de didactique, les recherches antérieures dans le domaine de l'enseignement du FLE et les livres portant sur la conscience phonologique.

- **Description :** Il se compose de (5) questions de types ; questions à trous, choix multiples, vrai/faux et questions d'appariement (**Cf. Annexe № 4**). La totalité des notes du test est (100) points. Après avoir élaboré ce test, on l'a présenté aux membres du jury. En ce sens, ils sont d'accord que ce test est valable aux étudiants de la première année secondaire.

- **Passation du test:**

- **Étude pilote :** Dans ce cadre, on a choisi, par hasard, (30) étudiants de la première année secondaire dans l'année scolaire 2023/2024, ensuite, on a appliqué ce test sur ces étudiants

comme étude pilote pour calculer la durée du test et mesurer sa fidélité et sa validité.

- **Fidélité** : Pour calculer la fidélité du test, on a appliqué le test des compétences la conscience phonologique sur les étudiants de la première année secondaire. Un intervalle de (2) semaines a séparé les deux applications du pré/post test. Ensuite, on a appliqué la formule de coefficient de corrélation de Pearson. À ce stade, le coefficient de la fidélité est (0.92); ce qui éprouve la fidélité du test.

- **Validité du test** : En vue de calculer la validité du test, nous avons appliqué la formule suivante : La Validité = $\sqrt{\text{La fidélité}}$
La Validité du test = 0.96; cette valeur (0.96) montre que ce test est valide.

- **Durée du test** : Pour calculer la durée du test, nous avons appliqué la formule suivante :

Durée du test = Temps total mis par chaque étudiant / Nombre des étudiants.

Durée du test = 1800 / 30 = 60 minutes.

- **Un questionnaire de la compréhension orale:**
- **L'élaboration de ce questionnaire a passé par les étapes suivantes :**

- **Objectif:**

Ce questionnaire vise principalement à déterminer les compétences de la compréhension orale nécessaires aux étudiants de la première année secondaire.

- **Source:** Afin d'élaborer ce questionnaire, la chercheuse a consulté un grand nombre d'études de didactique, de travaux théoriques et de manuels d'enseignement / apprentissage du FLE portant sur la compréhension orale.

- **Description :** Sous sa forme initiale, ce questionnaire comprend (15) items, représentant les compétences de la compréhension orale nécessaires aux étudiants de la première année secondaire dans les écoles officielles des langues. La chercheuse a formulé les items de ce questionnaire en termes de comportements précis, spécifiés et mesurables, décrivant ce que les étudiants doivent bien maîtriser. Devant chaque compétence de la compréhension orale se trouve une échelle pour le degré de nécessité «Très nécessaire / Nécessaire / Pas nécessaire». Après avoir élaboré ce questionnaire on l'a soumis, sous sa forme initiale, aux membres du jury. Dans ce cadre, les membres du jury ont apprécié le questionnaire de la compréhension orale à l'exception de quelques commentaires concernant la formulation. En effet, ils ont supprimé les items numéro 3-7-10-12-14. Ces items ont été supprimés car ils sont incompatibles avec le niveau de notre échantillon. À partir des points du jury, on a modifié le questionnaire. Donc, les

compétences de la compréhension orale les plus importantes à développer auprès des étudiants d'après les membres du jury sont (10) compétences. En effet, ce sont les compétences de la compréhension orale qui sont plus de «75% ». Prenant en compte ces notes et faisant ces modifications, le questionnaire a pris sa forme finale.

- **Un test des compétences de la compréhension orale:**
- **But :** Ce test a pour but de mesurer la compréhension orale chez l'échantillon de la recherche et de vérifier l'efficacité de l'utilisation de la ludification via la plateforme "Kahoot" pour développer la compréhension orale.
- **Source :** Pour élaborer ce test, la chercheuse a consulté les études de didactique, les recherches antérieures dans le domaine de l'enseignement du FLE et les livres portant sur la compréhension orale.
- **Description :** Ce test se compose de (5) questions de types ; questions à trous, choix multiples, vrai/faux et questions d'appariement (**Cf. Annexe N° 6**). La totalité des notes du test est (100) points. Après avoir élaboré ce test, on l'a présenté aux membres du jury. En ce sens, ils sont d'accord que ce test est valable à l'échantillon de la recherche.

- **Passation du test:**

- **Étude pilote :** Dans ce cadre, on a choisi, par hasard, (30) étudiants de la première année secondaire dans l'année scolaire 2023/2024, ensuite, on a appliqué ce test sur ces étudiants comme étude pilote pour calculer mesurer la fidélité et la validité du test ainsi que sa durée.

- **Fidélité :** Pour calculer la fidélité du test, on a appliqué le test des compétences de la compréhension orale sur les étudiants de la première année secondaire. Un intervalle de (2) semaines a séparé les deux applications du pré/post test. Ensuite, on a appliqué la formule de coefficient de corrélation de Pearson. À ce stade, le coefficient de la fidélité est (0.90); ce qui éprouve la fidélité du test.

- **Validité:**

$$\text{La Validité du test} = \sqrt{\text{La fidélité}}$$

- La Validité = 0.95; cette valeur (0.95) montre que ce test est valide.

- **Durée du test :** Pour calculer la durée du test, nous avons appliqué la formule suivante :

Durée du test = Temps total mis par chaque étudiant / Nombre des étudiants

Durée du test = 1800 / 30 = 60 minutes.

- **Élaboration du matériel de la recherche :**
- **Elaboration des activités basées sur la ludification via la plateforme "Kahoot":**

Afin d'élaborer ces activités, on a suivi les phases suivantes (Cf. Annexe № 7) :

- 1) **Première Phase (Définir le public cible et le contexte) :** La première phase est la définition des caractéristiques des étudiants et la définition de l'environnement d'apprentissage. Dans ce cadre, la chercheuse a suivi les étapes suivantes : **A) Définition des caractéristiques des étudiants :** L'échantillon de la recherche est choisi parmi les étudiants de la première année secondaire âgés de 15 à 16 ans. Dans cet âge, les étudiants se caractérisent par l'enthousiasme envers l'emploi de la technologie, des applications en ligne et des jeux en ligne; **B) Définition de l'environnement d'apprentissage:** On a utilisé la plateforme Kahoot afin d'élaborer les jeux en ligne basé sur la ludification. En vue de faire les activités basées sur la ludification, les les étudiants peuvent utiliser les ordinateurs, les téléphones portables ou les tablettes.
- 2) **Deuxième phase (Conception du contenu et des activités pédagogiques) :** À ce stade, la chercheuse a élaboré des activités, des vidéos et des tests interactifs afin d'enseigner et d'évaluer la conscience phonologique et les compétences de la compréhension orale en ayant recours à la plateforme Kahoot

en ligne. Afin de choisir le contenu adéquat de ce programme, on a pris en considération les principes suivants : 1) Que ce contenu traduise les besoins langagiers des étudiants. On a choisi ce contenu selon les objectifs déjà précis ; 2) Que la langue employée soit au niveau des étudiants ; 3) Que ce contenu soit présenté sous forme d'activités permettant aux étudiants d'apprendre selon leurs capacités, leurs rythmes et de se collaborer pour développer la conscience phonologique et la compréhension orale. Ce contenu construit à la lumière de la ludification via la plateforme "Kahoot" et comprend des textes sonores suivis par des activités, des vidéos et des tests interactifs concernant la conscience phonologique et la compréhension orale. Ces activités sont complémentaires à la méthode «Club@dos plus 1» , visées aux étudiants de la première année secondaire et sont élaborées dans le cadre d'acquisitions linguistiques selon l'objectif de la méthode.

- 3) **Troisième phase (Production des jeux en ligne) :** À ce stade, la chercheuse a produit les jeux en ligne en employant la plateforme Kahoot ;
- 4) **Quatrième phase (Application):** À ce stade, l'enseignant s'inscrit sur le site <https://Kahoot.com/> et explique le déroulement et les points clés de l'activité aux apprenants. Puis, les apprenants communiquent par leurs appareils via le site <https://Kahoot.it/>, ou via l'application Kahoot. L'enseignant doit partager l'écran afin que les apprenants

puissent voir le code d'accès. Ensuite, ils saisissent le code d'accès, le nom ou surnom. De plus, on a créé un groupe Watsapp afin de diffuser les liens des jeux en ligne, de répondre aux questions des étudiants et de présenter de l'aide aux étudiants en cas de besoin ;

5) Cinquième phase (Evaluation): Pour évaluer les jeux en ligne, déterminer les points forts et faibles et s'assurer de l'applicabilité des activités en ligne, on a appliqué trois jeux en ligne à un petit échantillon (cinq étudiants). Les étudiants ont trouvé les jeux très intéressants.

- **L'évaluation:**

- **Diagnostique** : Cette évaluation est utilisée en début d'apprentissage pour mesurer le niveau des étudiants.

- **Formative** : Cette évaluation vise à mesurer le niveau des étudiants pendant le cours. Des exercices sont proposés pour permettre aux étudiants de vérifier qu'ils ont compris les tâches demandées et d'évaluer leurs progrès.

- **Sommative** : Cette évaluation est utilisée pour vérifier l'efficacité de l'utilisation de la ludification via la plateforme "Kahoot" pour développer la conscience phonologique et la compréhension orale.

- **Etapas de l'expérimentation:**
- **Choix de l'échantillon :** Pour vérifier l'efficacité l'emploi de la ludification via la plateforme "Kahoot" pour développer la conscience phonologique et la compréhension orale chez l'échantillon de la recherche, on a choisi un échantillon parmi les étudiants de la première année secondaire. Les membres de cet échantillon est 60 étudiants répartis en deux groupes : (30 étudiants) comme groupe témoin et (30 étudiants) comme groupe expérimental. Dans ce cadre, l'expérimentation a été faite dans l'école secondaire « **Al Shaheed Ahmed Wahid** » au gouvernorat de Sharkia.
- **Pré-application les outils de la recherche :** Avant d'appliquer les activités de ludification, on a appliqué les pré-tests: la conscience phonologique et la compréhension orale sur l'échantillon de la recherche: le pré-test de la conscience phonologique a été appliqué le «19/10/2023». Après avoir appliqué le test, on a corrigé les réponses des étudiants selon une critère de notation. Les résultats ont indiqué que les étudiantes de la première année secondaire sont faibles dans la conscience phonologique. Il n'existe pas de différence significative entre les étudiants des deux groupes (témoin et expérimental) avant l'application des activités de ludification via la plateforme "Kahoot".

Tableau N° (1) : Différence entre les deux groupes au pré-test de la conscience phonologique

Groupes	N	M	E. T	D.L.	T	S
Experimental	30	52.27	5.589	58	1.192	.238
Témoin	30	50.10	8.243			

Commentaire : Ce tableau indique qu'«il n'existe pas de différences significatives entre les moyennes des notes des étudiants du groupe témoin et celles des étudiants du groupe expérimental au pré-test de la conscience phonologique». La valeur de (T.) pour le test de la conscience phonologique est (1.192). Cette valeur n'est pas significative. Ces résultats montrent que les étudiants de deux groupes sont homogènes avant l'application avant l'expérimentation de la recherche.

Tableau N° (2): Différence entre les deux groupes au pré-test de la compréhension orale

Groupes	N	M	E.T	D.L.	T	S
Experimental	30	46.87	3.884	58	.892	.376
Témoin	30	45.27	9.021			

Commentaire : Ce tableau indique qu'«il n'existe pas de différences significatives entre les moyennes des notes des étudiants du groupe témoin et celles des étudiants du groupe expérimental au pré-test de la compréhension orale». La valeur de (T.) pour le test de la compréhension orale est (.892). Cette valeur n'est pas significative. Ces résultats montrent que les étudiants de

deux groupes sont homogènes avant l'application avant l'expérimentation de la recherche.

- L'expérimentation:

L'expérimentation de la recherche a commencé du 22/10/2023 jusqu'à 5/12/2023. Cette expérimentation a duré six semaines, trois cours par semaine, et a eu lieu au lycée "Al Shaheed Ahmed Wahid" au gouvernorat de Sharkia.

Tableau № (3): Le plan temporel de l'enseignement des activités

Temps Consacré	(3) cours par semaine	(3) cours par semaine	(3) cours par semaine	(3) cours par semaine
Dates des Cours	22/10/2023	2/11/2023	14/11/2023	22/11/2023
	24/10/2023	5/11/2023	16/11/2023	28/11/2023
	26/10/2023	7/11/2023	19/11/2023	30/11/2023
	29/10/2023	9/11/2023	21/11/2023	3/12/ 2023
	31/10/2023	12/11/2023	23/11/2023	5/12/ 2023
Nombre de Cours	(5) cours	(5) cours	(5) cours	(5) cours
Stratégie Utilisée	La stratégie de la ludification via la plateforme "Kahoot"			
Objectif general	Développer la conscience phonologique et la compréhension orale			

- **Post-application des outils de la recherche** : Après avoir terminé l'application des activités de ludification via la plateforme "Kahoot", on a appliqué les post-tests de la conscience phonologique et de la compréhension orale le 18/12/2023. On a corrigé les réponses des étudiants. On a calculé les moyennes ainsi que les écarts types pour les utiliser à l'analyse statistique.

Quatrièmement:

- **Analyse et discussion des résultats** : La recherche en cours comprend six hypothèses pour vérifier l'efficacité de l'utilisation de la ludification via la plateforme "Kahoot" pour développer la conscience phonologique et la compréhension orale en français auprès des étudiants de la première année secondaire. Nous avons utilisé « le programme statistique SPSS » pour l'analyse statistique des données.
- **Première hypothèse** : « Il existe une différence statistiquement significative entre les moyennes des notes des étudiants du groupe expérimental et celles du groupe témoin au post-test de la conscience phonologique en faveur du groupe expérimental ».

Tableau N° (4) : Résultats du post-test de la conscience phonologique des deux groupes témoin et expérimental

Compétences	Groupes	N _o	M.	E.T.	D.L	T.	S.	η^2
Conscience lexicale	Témoin	30	11.7 0	2.13 6	58	9.015	0.0 5	.89 4
	Expérimental	30	23.2 3	1.88 8				
Conscience syllabique	Témoin	30	13.3 3	4.24 5	58	9.015	0.0 5	.68 3
	Expérimental	30	22.8 7	1.96 1				
Conscience intra- syllabique	Témoin	30	15.2 7	5.38 8	58	9.015	0.0 5	.58 4
	Expérimental	30	24.4 0	1.32 9				
Conscience phonémique	Témoin	30	13.7 0	4.94 2	58	6.079	0.0 5	.38 9
	Expérimental	30	21.1 0	4.47 5				
Note totale	Témoin	30	54.0 0	9.50 5	58	19.84 5	0.0 5	.87 2
	Expérimental	30	91.6 0	4.16 6				

Commentaire : A partir du tableau précédent, les résultats montrent qu'il existe des différences statistiquement significatives entre les moyennes des notes du groupe

expérimental et celle du groupe témoin au post-test de la conscience phonologique après l'application des activités de ludification via la plateforme "Kahoot" en faveur du groupe experimental». La valeur de T. est (19.845), et cette valeur est significative au niveau de (0.05) ; ce qui témoigne qu'il s'agit d'une différence statistique entre les moyennes des notes des deux groupes au post-test de la conscience phonologique en faveur du groupe experimental. Donc, la première hypothèse est admise. En outre, ce tableau au-dessus indique que les valeurs de la taille d'effet (η^2) sont très élevées (.872).

- **Deuxième hypothèse** : « Il existe une différence statistiquement significative entre les moyennes des notes des étudiants du groupe expérimental aux pré-post/applications test de la conscience phonologique en faveur du post-test ».

Tableau № (5) : Résultats du groupe expérimental aux Pré-post/applications du test de la conscience phonologique

Compétences	Application	N°	M.	E.T.	D.L	T.	S.	D.
Conscience lexicale	Pré	30	10.53	6.996	29	9.520	0.05	0.576
	Post		23.23	1.888				
Conscience syllabique	Pré	30	9.27	6.102	29	12.088	0.05	0.453
	Post		22.87	1.961				
	Pré	30	12.67	8.535		7.633	0.05	

Conscience intra-syllabique	Post		24.40	1.329			0.718
	Pré		8.43	8.037			
Conscience phonémique	Pré	30	21.10	4.475	8.689	0.05	0.631
	Post						
Note totale	Pré	30	40.90	14.655	20.403	0.05	0.269
	Post		91.60	4.166			

Commentaire : Le tableau au-dessus indique qu'«il existe des différences statistiquement entre les moyennes des notes du groupe expérimental aux pré-post/applications du test de la conscience phonologique après l'application des activités de ludification via la plateforme "Kahoot" en faveur du post-test de la conscience phonologique».

La valeur de T. est (20.403). Cette valeur est significative au niveau de (0.05). Les valeurs de la taille de l'effet (D.) sont plus de (1,5), ce qui souligne que la taille de l'effet est grande. Pour cela, on peut dire que cette hypothèse est vérifiée.

-Troisième hypothèse:

« Il existe une efficacité de l'emploi de la ludification via la plateforme "Kahoot", d'après la formule de "Black", dans le développement des compétences de la conscience phonologique », on a utilisé le pourcentage du gain modifié de « Black »

Tableau No. (6): Pourcentage du gain modifié de l'efficacité de la ludification via la plateforme "Kahoot" sur le développement des compétences de la conscience phonologique

N.T.	M.N. Pré.	M.N. Post.	P.G.M.
100	40.90	91.60	1.363

Commentaire sur le tableau :

D'après le tableau précédent, le pourcentage du « gain modifié de Black » est (1.363), cette valeur est plus élevée que la valeur fixée « 1.2 », ceci prouve l'efficacité de l'emploi de la ludification via la plateforme "Kahoot" sur le développement des compétences de la conscience phonologique.

- **Quatrième hypothèse** : « Il existe une différence statistiquement significative entre les moyennes des notes des étudiants du groupe expérimental et celles du groupe témoin au post-test de la compréhension orale en français en faveur du groupe expérimental ».

Tableau N° (7): Résultats du post-test de la compréhension orale en français des deux groupes témoin et expérimental

Groupes	N°	M.	E.T.	D.L	T.	S.	η^2
Témoin	30	47.80	15.604	58	17.046	0.05	.834
Expérimental	30	97.43	3.298				

Commentaire : A partir du tableau précédent, les résultats montrent qu'il existe des différences statistiquement significatives au niveau de (0,05) entre les moyennes des notes

des étudiants du groupe expérimental et celles du groupe témoin au post-test de la compréhension orale en français en faveur du groupe experimental», et la valeur de T. est (17.046).

Cette valeur est significative au niveau de (0.05). En outre, le tableau au-dessus indique que les valeurs de la taille d'effet " η^2 " sont élevées (.834). Cela indique l'efficacité de l'utilisation de la ludification via la plateforme "Kahoot" pour développer la compréhension orale en français auprès l'échantillon de cette recherche. Ces résultats ont confirmé la quatrième hypothèse.

- **Cinquième hypothèse** : « Il existe une différence statistiquement significative entre les moyennes des notes des étudiants du groupe expérimental aux pré-post/applications du test de la compréhension orale en français en faveur de la post-application ».

Tableau № (8): Résultats du groupe expérimental aux pré-post/applications du test de la compréhension orale en français

Application	N°	M.	E.T.	D.L	T.	S.	D
Pré	30	48.30	13.442	29	19.911	0.05	3.633
Post		97.43	3.298				

Commentaire : A partir du tableau précédent, les résultats montrent qu'il existe des différences statistiquement significatives au niveau de (0,05) entre les moyennes des notes des étudiants du groupe expérimental aux pré-post/applications du test de la

compréhension orale en français en faveur de la post-application, et la valeur de T. est (19.911).

Cette valeur est significative au niveau (0.05). Les valeurs de la taille de l'effet (D.) sont plus de (1,5), ce qui souligne que la taille de l'effet est grande. Pour cela, on peut dire que la cinquième hypothèse est vérifiée.

- **Sixième hypothèse** : « Il existe une efficacité de l'emploi de la ludification via la plateforme "Kahoot", d'après la formule de "Black", dans le développement des compétences de la compréhension orale en français », on a utilisé le pourcentage du gain modifié de « Black »

Tableau No. (9): Pourcentage du gain modifié de l'efficacité de la ludification via la plateforme "Kahoot" sur le développement de la compréhension orale en français

N.T.	M.N. Pré.	M.N. Post.	P.G.M.
100	48.30	97.43	1.440

Commentaire sur le tableau :

D'après le tableau précédent, le pourcentage du «gain modifié de Black» est (1.440), cette valeur est plus élevée que la valeur fixée « 1.2 », ceci prouve l'efficacité de l'emploi de la ludification via la plateforme "Kahoot" sur le développement des compétences de la compréhension orale en français.

Après avoir analysé les résultats de la présente recherche, on peut constater que les hypothèses de la recherche sont vérifiées et

l'emploi de la ludification via la plateforme "Kahoot" a une efficacité pour développer la conscience phonologique et la compréhension orale auprès des étudiants de la première année secondaire.

- **Discussion des résultats:**

Selon les résultats déjà présentés, on peut conclure que l'emploi de la ludification via la plateforme "Kahoot", a conduit à développer la conscience phonologique et la compréhension orale chez les étudiants de la première année secondaire, ainsi qu'elle a été très appréciée par les étudiants qui ont étudié via la plateforme "Kahoot" proposée. Ce qui explique le succès de l'emploi de ce type d'apprentissage en raison de l'excitation, de l'enthousiasme et de la motivation que ne sont pas disponibles dans les méthodes d'apprentissage et d'enseignement traditionnelles.

Les résultats de la présente recherche peuvent être interprétés comme suit :

- L'emploi de la ludification a favorisé le développement de la conscience phonologique et de la compréhension orale tout en mettant les étudiants du cycle secondaire dans une sphère de relâchement pour une bonne compréhension. Cela peut avoir de bonnes conséquences sur la psychologie des étudiants et changer l'idée traditionnelle de l'apprentissage.
- La ludification via la plateforme "Kahoot" ne représente pas une source de distraction pour les étudiants mais par contre elle

représente une source d'amusement et de motivation qui facilite l'apprentissage.

- La ludification à travers l'emploi de la plateforme "Kahoot" a contribué à créer une atmosphère interactive permettant le développement de la conscience phonologique et de la compréhension orale dans un contexte plus interactif. L'échantillon de la recherche était plus enclin à apprendre et à faire les efforts nécessaires.
- La ludification à travers l'emploi de la plateforme "Kahoot" a contribué à favoriser l'apprentissage autonome, l'auto-apprentissage et la création auprès des étudiants du cycle secondaire.
- La ludification par le biais de l'emploi de la plateforme "Kahoot" a développé des attitudes positives envers la matière enseignée chez l'échantillon de la recherche, ce qui a rendu les étudiants plus motivés et a amélioré leur acquisition de la conscience phonologique et de la compréhension orale.
- La variété des sources d'apprentissage (vidéos, images, textes), des activités et des exercices ludiques proposées aux étudiants du cycle secondaire à travers la plateforme "Kahoot" leur a permis de communiquer efficacement et de pratiquer la langue française.

-
- Grâce à l'emploi de la ludification, l'enseignant est devenu un planificateur et un guide, et l'apprenant est devenu un utilisateur de jeux dans la leçon.
 - Le développement de la conscience phonologique et de la compréhension orale chez les étudiants du cycle secondaire est attribué aux avantages fournis par la ludification via la plateforme "Kahoot" grâce à la présentation passionnante des couleurs ainsi qu'à la création d'une atmosphère de compétition entre les étudiants en fournissant les résultats et la rétroaction immédiate pendant l'apprentissage.

D'ailleurs, il est vraisemblable que les résultats obtenus de cette recherche concordent avec les résultats de l'étude de **Kollo et al. (2024)** qui a visé à mesurer l'effet de l'emploi de la ludification via la plateforme "Kahoot" sur le développement des compétences de la pensée critique auprès des étudiants universitaires, l'étude d'**Ali & AbdAlgane (2022)** qui a montré que l'utilisation de la ludification via la plateforme "Kahoot" aident les étudiants à développer le vocabulaire en langue anglaise et leur motivation, l'étude d'**Enany (2022)** qui a prouvé que la ludification a contribué à améliorer les compétences de la fluidité linguistique auprès des étudiants du cycle secondaire, l'étude de **Páez-Quinde et al. (2021)** qui a souligné que la ludification améliore le processus d'apprentissage ; car les apprenants peuvent être employés de manière synchrone et asynchrone ; les outils du Web 3.0, tels qu'Educaplay, Quizizz et Kahoot, sont utiles car ils

permettent de transférer les connaissances de manière collaborative, interactive et ludique ainsi que l'étude **d'Alharthi (2020) et celle d'Yuruk (2020)** ont indiqué que l'insertion de la plateforme « Kahoot » en cours d'anglais a permis d'enrichir l'expérience TIC des élèves et d'améliorer les résultats d'apprentissage.

Recommandations :

On peut avancer les recommandations ci-dessous :

- Employer les jeux basés sur la ludification pour développer la conscience phonologique chez les étudiants de la première année secondaire.
- Employer les jeux basés sur la ludification pour développer la compréhension orale chez les étudiants de la première année secondaire.
- Fournir l'infrastructure nécessaire afin de mettre en oeuvre la stratégie de la ludification en classe de FLE.
- Élaborer des plateformes numériques qui visent à développer les compétences orales et écrites chez les étudiants du cycle secondaire.
- Organiser des programmes d'entraînement pour les enseignants de FLE pour les entraîner à guider les étudiants à employer la plateforme numérique "Kahoot" pour rendre l'apprentissage plus amusant et plus motivant.

- Encourager les enseignants de FLE à l'emploi de la stratégie de la ludification dans le développement de la conscience phonologique et de la compréhension orale.

Suggestions:

- Efficacité de l'emploi de la ludification pour remédier aux erreurs grammaticales chez les élèves du cycle primaire ;
- Efficacité de l'emploi de la ludification pour développer les compétences de la production orale chez les élèves du cycle primaire.
- Efficacité de l'emploi de la ludification pour développer les compétences de la production écrite chez les élèves du cycle primaire.

Bibliographie:

- Abdelaal, M. (2020). Utilisation de la stratégie de la classe inversée pour le développement des compétences de la compréhension orale chez les étudiants du cycle secondaire, Revue de la Faculté de de Pédagogie, Université de Mansoura, No. 110.
- Abdel-Ghany Abdel-Fattah El-seify, M. (2019). Efficacité de la théorie des intelligences multiples sur le développement de la conscience phonologique et son effet sur la fluidité en lecture chez les élèves de cycle primaire aux écoles des langues. Research in Language Teaching, 7(7), 69-128.
- Al Adl, W. (2019). Plateforme numérique d'apprentissage pour développer les compétences de compréhension orale en FLE. Revue des sciences de l'éducation - Faculté de Pédagogie de Qena, 39(39), 1-22.

- Aladl, W. (2022). Emploi des activités interactives via les TICE pour développer la conscience phonologique auprès des élèves du cycle primaire aux écoles de langues, SVU- International Journal of Educational Silences, 22.
- Alharthi, S. (2020). Assessing Kahoot's Impact on EFL Students' Learning Outcome. TESOL International Journal, 15 (5) ,31-64.
- Ali, R., & AbdAlgane, M. (2022). The Impact of Gamification'Kahoot App'in Teaching English for Academic Purposes. World Journal of English Language, 12(7).
- Alomari, I., Al-Samarraie, H., & Yousef, R. (2019). The Role of Gamification Techniques in Promoting Student Learning: A Review and Synthesis: A review and synthesis. Journal of Information Technology Education: Research, 18, 395-417.
- Awad, S. (2022). Efficacité d'un programme basé sur l'approche cogno-académique dans le développement de quelques compétences communicatives et de la conscience linguistique en français auprès des futurs-enseignants à la Faculté de Pédagogie. Thèse de doctorat, Faculté de pédagogie, université de Zagazig.
- Belair, L. (2012). " Mieux Comprendre à L'oral et à l'Ecrit Pour Mieux Communiquer". Institut National de Formation Pédagogique, Quebec, Canada.
- Chérif, A. (2020). Nouvelles tendances en formation des formateurs, House of university education.
- Cuq, J. P., & Gruca, I. (2003). Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Grenoble: Presses Universitaires de Grenoble.

- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional technology and distance learning*, n°12(4), 49-52.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Dupont, S., Clercq, M. D., & Galand, B. (2015). Les prédicteurs de la réussite dans l'enseignement supérieur : revue critique de la littérature en psychologie de l'éducation. *Revue française de pédagogie*, 191, 105-136.
- Eid, T. (2019). Utilisation des documents authentiques sonores pour développer la compréhension orale de FLE et la notion de vivre ensemble chez les étudiants de deuxième année du département de FLE à la faculté de pédagogie, *Revue de recherche en éducation et en psychologie*, 34(3).
- El Maraghy, N. (2018). Un programme basé sur quelques applications Web 2.0 pour développer les compétences d'enseignement de la compréhension orale et de l'expression orale auprès des étudiants de la Faculté de Pédagogie département du français, Thèse de doctorat, Faculté de Pédagogie, Université du Canal de Suez.
- El Sayed, R. (2019). Utilisation de la carte heuristique pour le développement de la conscience morphologique et la compréhension lecturale auprès des étudiants du département de français à la faculté de pédagogie. *Revue de la faculté de pédagogie*, 35(11), 1-53.
- Enany, H. (2022). Efficacité de la stratégie de gamification pour développer des compétences de la fluidité linguistiques en français chez les étudiants du cycle secondaire. *BSU-Journal of Pedagogy and Curriculum*, 1(2), 63-85.

- Ferroukhi, K. (2009). La compréhension orale et les stratégies d'écoute des élèves apprenant le français en 2ème année moyenne en Algérie. *Synergies Algérie*, (4), 273-280.
- Giasson, J. & Vandecasteele, G. (2012). *La lecture, apprentissage et difficultés*. Paris, De Bock.
- Guelenne Ch. (2013). *La Conscience Phonologique : Dossier d'Activités*, Les Planabums, Retz.
- Hosny, R. (2020). Utilisation des contes numériques interactifs élaborés à la lueur de la pédagogie inversée pour développer les compétences de la compréhension orale chez les étudiants du département de français à la faculté de pédagogie, *Research in Language Teaching*, 1(13).
- Ismaïl, R. (2016). Développement de la conscience phonologique chez les élèves de la première année préparatoire et son effet sur leur compréhension orale en français. *Revue de la lecture et de la connaissance*, 180, 1-30.
- Jaurès, J. (2011). *De l'écoute des sons à la conscience phonologique*. Animation pédagogique: Hatier.
- Julié, K. et Perrot, L. (2008). *Enseigner l'anglais*, Paris : Hachette education.
- Kollo, F. L., Bani, M. D., & Mahfud, T. (2024). The Effect of Gamification Using Kahoot on Students' Critical Thinking Abilities: The Role of Mediating Learning Engagement and Motivation. *Educational Administration: Theory and Practice*, 30(5), 953-963.
- Leroy, D. C. (2016). *La compréhension orale en français langue étrangère (Mémoire de maîtrise)*. Université de Gent, Belgique.

- Magnat, E. (2013). Le TBI comme instrument du développement de la conscience phonémique à l'école : une approche ergonomique. Linguistique. Thèse de doctorat, Université Stendhal – Grenoble.
- Marion, G. (2020). La ludification de l'apprentissage de la biologie avec le numérique : l'utilisation en classe de l'application Kahoot améliore-t-elle la motivation des élèves en baccalauréat professionnel ASSP dans le cadre de l'apprentissage de la biologie ? thèse de maîtrise, Institut national supérieur du professorat et de l'éducation, académie de Lyon, Université de Lyon.
- Medina, E. G. L., & Hurtado, C. P. R. (2017). Kahoot! A digital tool for learning vocabulary in a language classroom. *Revista Publicando*, n°4(1), 441-449.
- Medjahed, N. et Benabbas, F. (2021). L'apprentissage du FLE par le biais de la gamification (cas des utilisateurs des applications mobiles Duolingo et Mosalingua). *Revue algérienne des lettres*, Volume 5, N°2, p. 418-430.
- Mierzwa, E. (2019). Foreign Language Enjoyment Among English Philology Students: What Do Students Enjoy While Learning English As A Fl? *Theory and Practice in English Studies*, 8(1).
- Mohamed, M. (2019). Utilisation de l'apprentissage basé sur le cerveau pour développer les compétences de la compréhension auditive auprès des étudiants de la section de français à la faculté de pédagogie. *Research in Teaching Languages*, 6(6), 34-89.
- Mohamed, N. (2022). Unité proposée basée sur l'utilisation des Podcasts pour développer les compétences de la Compréhension Orale et l'Autonomie en apprentissage chez les étudiants de faculté de pédagogie. *Revue de l'Université du Fayoum pour les sciences pédagogiques et psychologiques*, 16(5), 1843-1900.

- Mohammed, F. (2022). Efficacité des Activités D'enrichissement Basées sur la Conscience Phonologique en Vue D'acquérir les Compétences de la Lecture en FLE Chez les Élèves du Cycle Préparatoire, [Thèse de magistère non publiée], Faculté de pédagogie, université de Helwān.
- Nassar, A. (2022). Efficacité d'un programme basé sur les cyberquêtes en utilisant les documents authentiques sur le développement des compétences de la compréhension auditive et de l'expression orale chez les étudiants de la section de français à la Faculté de pédagogie, Université d'Al-Azhar. Thèse de doctorat, Faculté de Pédagogie, Université d'Al-Azhar
- Páez-Quinde, C., Iza-Pazmiño, S., Morocho-Lara, D., & Hernández-Domínguez, P. (2021). Gamification Resources Applied to Reading Comprehension: Projects of Connection with Society Case Study. International Conference on Computer Science, Electronics and Industrial Engineering (CSEI): Advances and Applications in Computer Science, Electronics, and Industrial Engineering pp 205-218.
- Saad Eddine, A. (2018). Emploi d'une unité de la conscience phonologique pour développer les compétences de l'écoute et améliorer la performance orale en français langue étrangère chez les étudiants de la première année secondaire, [Thèse de magistère non publiée], Faculté de pédagogie, université de Fayoum.
- Simões, J., Redondo, R., & Vilas, A. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. Computers in Human Behavior, 29,345-353.
- Soliman, O. (2020). Efficacité des plateformes d'apprentissage électronique pour développer des compétences de la compréhension orale en français chez les étudiants du cycle secondaire, Thèse de Magistère, Faculté de Pédagogie, Université d'Al-Arish.

- Van Roy, R., & Zaman, B. (2018). Need-supporting gamification in education: An assessment of motivational effects over time. *Computers & Education*, 127, 283-297.
- Vandergrift, L. (2007). L'enseignement de la compréhension orale: Une approche centrée sur l'apprenant. *ITL-International Journal of Applied Linguistics*, 154, 65-79.
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, (82), 217-227.
- Wang, D., & Khambari, M. N. M. (2020). The Application of a Game-Based AR Learning Model in English Sentence Learning. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 8(1), 63-71.
- Youssef, A. & Omar, H. (2016). Emploi de la classe inversée en vue de développer la conscience phonologique et son effet sur la compréhension orale en français chez les élèves du cycle préparatoire. *Revue des études arabes en pédagogie et psychologie*, 73 (2), 581-627.
- Yuruk, N. (2020). Using Kahoot as a skill improvement technique in pronunciation. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 16 (1), 137.
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*, n°16(3), 17-36.