



L'apprentissage numérique: vers des manuels scolaires innovants avec le code QR

Sara Ezzat Mahrous , Salma Taha Abdelkrim, Sama Ahmed Mohammed, Chourouk Mohammed Abdellatif,

Chahd Achraf Ahmed , Chahd Walid Ezz Eldin

Directeur de projet : Dr. Hanaa Hassan, Maître de conférences, département de français, spécialisée en littérature française

Université Ain shams, Faculté de Pédagogie, Programme : Licence en Lettres et Pédagogie (préparatoire et secondaire)
Spécialisation en Langue et Littérature françaises

Résumé

La révolution technologique actuelle, qui est encore en évolution, est une indication que la science ne connaîtra pas de bornes. L'une des techniques technologiques les plus communes est le code QR, qui fait désormais partie intégrante de notre vie quotidienne. De plus, l'intégration de cette technologie dans le domaine de l'éducation représente un saut qualitatif dans les méthodes d'enseignement, notamment dans le domaine de l'apprentissage des langues.

Apprendre le français comme langue étrangère n'est pas facile, il est donc nécessaire de trouver une méthode qui soutienne son enseignement de manière plus accessible, basée sur la fourniture aux étudiants les compétences langagières de manière interactive. Étant donné que nous sommes dans la génération Z*, il sera facile pour les élèves d'utiliser les outils technologiques modernes, notamment les codes QR, qui leur permettent d'accéder plus rapidement, à tout moment et en tout lieu, au contenu éducatif (vidéos, quiz, jeux éducatifs, podcasts, etc). En intégrant le code QR dans le manuel scolaire, notre objectif est de faire évoluer le processus d'apprentissage du français pour suivre le rythme des évolutions numériques et répondre aux besoins de la nouvelle génération en matière de maîtrise des outils numériques et d'acquisition de compétences d'autonomie et de créativité.

Les mots clés : apprentissage-numérique-manuels-innovants-QR

«La génération Z, souvent appelée les zoomers, regroupe les personnes nées entre la fin des années 1990 et le début des années 2010. Elle succède à la génération Y et précède la génération Alpha. Elle est définie comme une génération née alors que les communications numériques étaient déjà bien installées dans la société.»

1.Introduction

L'apprentissage est le processus basé sur l'exploration et l'acquisition des connaissances et des compétences à travers les différentes situations. Il s'agit d'un processus dynamique qui représente l'essence du développement humain. Il prépare l'individu à s'adapter au milieu qui l'entoure.

Selon la pédagogie active, au cours du processus éducatif, l'accent est mis sur l'apprenant et non sur l'enseignant comme on le savait auparavant.

L'apprentissage actif sous toutes ses formes pousse l'apprenant vers l'autonomie concernant la recherche de connaissances et favorise également l'interaction entre les apprenants. Les méthodes d'apprentissage actif aident l'élève à construire ses connaissances à partir de ce qu'il sait déjà et non de ce que l'enseignant pense qu'il devrait savoir. Plus l'apprenant est responsable de son apprentissage, plus il est capable de travailler selon son propre style et son rythme. De nos jours, le développement de la technologie a mené à une énorme révolution dans le domaine de l'enseignement et de l'apprentissage. Puisqu'on est à l'ère numérique et que les étudiants ont facilement l'accès à Internet, la forme d'apprentissage et d'enseignement a complètement changé. En fait, le désir de nombreux étudiants d'apprendre et d'explorer des sujets nouveaux et différents s'est accru.

Grâce à l'apprentissage numérique, les étudiants peuvent rencontrer d'autres étudiants du monde entier sans se déplacer. Les différents supports didactiques (vidéos, quiz, cours en ligne, podcasts,..... etc) permettent aux élèves d'apprendre en tout lieu et à tout moment, améliorant ainsi le niveau d'apprentissage. L'intégration de la technologie moderne dans le domaine éducatif devient une nécessité pour préparer les étudiants du 21^e siècle. Les compétences indispensables concernant la préparation des étudiants du 21^e siècle incluent la

créativité, la pensée critique, l'autonomie, la collaboration et la maîtrise des outils numériques.

L'apprentissage des langues étrangères est devenu un atout aujourd'hui, il faut donc prêter attention à la méthode par laquelle les compétences de ces langues sont maîtrisées. Le français, comme deuxième langue étrangère en Égypte, est présent dans de nombreux domaines, notamment celui de l'éducation.

Récemment, il y a eu un fort désir de la part des étudiants d'apprendre cette langue, que ce soit pour poursuivre leurs études à l'étranger ou pour trouver des opportunités d'emploi. Pour apprendre la langue française, il est nécessaire de suivre une démarche correcte et intégrée afin de maîtriser ses 4 compétences (compréhension orale, compréhension écrite, production écrite, et production orale).

Puisque le code QR faisant partie de nombreux domaines, nous avons réfléchi à la manière de tirer profit de cette technologie dans le domaine de l'éducation. Notre étude se concentre sur l'intégration du code QR dans le manuel scolaire de troisième année secondaire « Club@dos plus 3 » pour rendre l'apprentissage du français un processus innovant et ludique en même temps. Nous avons choisi le cycle secondaire parce que c'est le groupe familier avec la manière qui concerne l'utilisation de la technologie moderne sous ses diverses formes. De plus, les élèves de troisième année secondaire sont plus proches de la vie universitaire qui les prépare, en mettant l'accent sur leur autonomie, à s'engager plus tard dans la société.

Notre recherche est divisée en 5 parties:

- La première partie inclut quelques notions telles que (l'enseignement, l'apprentissage, le FLE, le code QR,.....etc) et quelques théories de l'apprentissage actif et numérique et le rôle du code QR dans l'apprentissage.
- La deuxième partie est basée sur la présentation de

différentes méthodes de recherche qui ont été suivies pour observer l'effet de l'utilisation du code QR avec les élèves et leur interaction avec cette méthode moderne.

–La troisième partie est consacrée à l'interprétation des résultats obtenus après l'application de différentes méthodes de recherche.

–La quatrième partie concerne les difficultés rencontrées au cours de la recherche.

–La cinquième partie présente quelques suggestions pour motiver les élèves à apprendre correctement le français.

2. Le cadre théorique

«Tu me dis, j'oublie. Tu m'enseignes, je me souviens. Tu m'impliques, j'apprends.» Benjamin Franklin. Le processus d'apprentissage est la base de la construction des connaissances et il est considéré comme le complément de l'enseignement, mais ce processus seul sans pratique est inutile. La véritable connaissance réside dans l'application. En effet, l'application contribue à renforcer les compétences qu'on apprend, ce qui aide au développement et succès. En combinant l'apprentissage et l'application, l'individu pourrait être éminent dans tous les domaines de la vie. La pratique permet de perfectionner les compétences et d'améliorer la compréhension, car l'apprentissage seul n'est pas suffisant sans application et effort tangible.

L'apprentissage

Lorsqu'on parle du concept d'apprentissage, on constate que les opinions varient et qu'il existe de nombreux points de vue sur ce concept.

–Jean Piaget: « l'apprentissage est un processus d'adaptation cognitive dans lequel l'apprenant construit des connaissances à travers l'interaction avec l'environnement.»

–Gates: « l'apprentissage est le processus d'acquisition des moyens de satisfaire des besoins et d'atteindre des objectifs et prend souvent la forme de résolution de problèmes.»

–Jean Dewey: « l'apprentissage est un processus actif dans lequel l'apprenant participe directement par l'expérience et l'interaction avec l'environnement, plutôt que de simplement recevoir passivement des informations.»

Malgré la diversité des opinions concernant le concept d'apprentissage, il existe un consensus sur le fait qu'il s'agit d'un processus continu en interaction constante avec l'environnement. On remarque également que ces définitions mettent l'accent sur le rôle de l'apprenant dans l'acquisition de compétences et la construction de ses propres connaissances.

Si l'on parle d'apprentissage, on doit mentionner son complément, qui est l'enseignement. Beaucoup pensent que l'enseignement et l'apprentissage sont pareils, mais il existe une différence subtile entre ces deux concepts.

L'enseignement : c'est le processus de transmission de connaissances à l'élève par l'enseignant. Le rôle de l'élève dans ce processus est passif, car il n'est qu'un récepteur d'informations, tandis que l'enseignant est celui qui gère le processus éducatif.

L'apprentissage: c'est le processus par lequel l'élève s'enseigne à lui-même, donc l'apprenant ici est le représentant de son apprentissage car il est le directeur du processus éducatif. Mais malgré l'autonomie de l'élève au cours du processus d'apprentissage, il a parfois besoin de la supervision de l'enseignant.

Selon ces deux définitions, on constate que ces deux concepts sont les deux faces d'une même pièce, car il n'y a pas d'enseignement sans apprenant et pas

d'apprentissage sans la direction de l'enseignant.

L'apprentissage actif

L'apprentissage actif est généralement défini comme toute méthode pédagogique qui engage les étudiants dans le processus éducatif. En bref, l'apprentissage actif exige que les élèves s'engagent dans des activités pédagogiques significatives qui les permettent de réfléchir à ce qu'ils font. (Buñuel 2000, Eason 2010). Selon cette définition, l'apprentissage actif se concentre sur l'interaction et l'implication de l'élève dans l'environnement éducatif. Mettre l'apprenant au cœur de son environnement éducatif et le rendre interactif est la base d'une éducation de qualité et avancée, conformément ainsi aux compétences de l'étudiant du 21^e siècle basées sur la communication et la créativité.

Les compétences du 21^e siècle

En fait, les compétences du 21^e siècle est un "Référentiel" basé sur un cadre canadien "d'apprentissage en profondeur" promouvant le développement des compétences nécessaires pour devenir des citoyens actifs et responsables. L'Onisep (Office national d'information sur les enseignements et les professions) s'engage à préparer les élèves aux enjeux du XXI^e siècle en élaborant un "Référentiel" structuré autour de 6 grandes familles de compétences, connues sous le nom de "6C":

- Collaboration
- Communication
- Pensée Critique
- Citoyenneté mondiale
- Créativité
- Connaissance de soi

Le "Référentiel" propose ainsi des compétences associées à des définitions, permettant à chacun et chacune de les adapter à différents contextes: le sport, l'art, la culture, l'école, mais aussi le travail.

L'apprentissage des langues

L'apprentissage d'une langue est défini comme « le processus par lequel un individu développe une langue –parlée, signée ou écrite– en interaction avec son environnement.» (Strömquist, 2003). Cette définition souligne l'importance de l'interaction de l'individu avec l'environnement qui l'entoure afin de développer et de maîtriser n'importe quelle langue.

L'apprentissage des langues étrangères signifie l'enseignement d'une ou plusieurs langues en plus de la langue maternelle pour élargir la compréhension de l'élève du monde autour de lui. Apprendre une nouvelle langue est considéré comme un trésor dont il faut profiter. L'apprentissage d'une langue étrangère ouvre la voie à de nouvelles connaissances, de nouvelles cultures et à des modes de vie différents. L'acquisition d'une langue étrangère s'appuie sur la construction des connaissances par l'étudiant lui-même au lieu de leur transmission directe par l'enseignement. Avant de parler en détail de l'étude d'une nouvelle langue et la manière de la maîtriser, il est nécessaire de savoir d'abord la définition d'une langue étrangère.

Une langue étrangère : c'est une langue qui n'est pas la langue maternelle d'une personne, si bien qu'elle doit en faire l'apprentissage pour pouvoir la maîtriser. Cette définition met l'accent sur l'importance du rôle de l'apprentissage en ce qui concerne l'acquisition de toute langue étrangère.

Le FLE

Le français, en Égypte, est considéré comme une langue étrangère. On l'appelle parfois le FLE (Français Langue Étrangère) pour désigner qu'elle est une langue d'apprentissage. En fait, cette appellation est donnée lorsque le français est enseigné dans les écoles, les universités et les institutions à des personnes qui ne sont pas francophones. Autrement dit, le public ciblé par cet apprentissage est les Égyptiens et les étrangers résidant en Égypte. En effet, le français est

profondément ancré en Égypte dans de nombreux domaines, notamment celui de l'éducation.

Les compétences linguistiques

Les 4 compétences d'apprentissage des langues (également appelées les 4 compétences linguistiques) sont un ensemble de compétences qui permettent à l'étudiant de maîtriser n'importe quelle langue.

Ces compétences sont divisées en entrées et sorties.

Les entrées incluent la compréhension orale et la compréhension écrite, tandis que les sorties comprennent la production orale et la production écrite. L'acquisition de ces 4 compétences suit un ordre logique où la compréhension orale est acquise en premier, suivie de la production orale, puis éventuellement de la compréhension écrite et de la production écrite.

La compréhension orale

L'écoute est une compétence très importante car nous apprenons nos premières langues en écoutant ceux qui nous entourent, puis en imitant les sons que nous entendons. En fait, c'est une habileté fondamentale à installer chez les apprenants, elle représente la première compétence abordée en classe de FLE, comme l'explique Jean Michel Ducrot. De plus, la phonétique est une partie essentielle de chaque langue et constitue l'une de ses caractéristiques distinctives. Il est donc indispensable de prêter attention à l'aspect phonétique lors de l'enseignement du FLE, étant donné que la langue française se distingue des autres langues par les voyelles nasales. La compréhension orale repose sur l'écoute, par exemple, d'un document sonore, d'un podcast, d'une conversation enregistrée..... etc. Ces ressources sont souvent accompagnées de questions auxquelles l'élève répond en fonction de ce qu'il a compris.

Il est nécessaire de ne pas confondre la compréhension auditive avec la compréhension orale.

La compréhension auditive dépend de l'écoute des sons produits par l'émetteur, tandis que la compréhension orale est basée sur la compréhension et l'interprétation des mots prononcés, du message et du discours du locuteur.

En fait, ces deux termes sont étroitement liés parce que le processus de compréhension auditive précède le processus de compréhension orale. Sans distinguer les différents sons, on ne peut pas comprendre le sens des mots prononcés et le message transmis par le locuteur.

La compréhension écrite

La compréhension écrite est «la capacité de comprendre, d'utiliser et d'analyser des textes écrits afin de pouvoir réaliser ses objectifs, développer ses connaissances et son potentiel, et de jouer un rôle actif dans la société ». (OCDE, 2000, p11)

Cette compétence dépend de la capacité à lire des textes avec concentration, à comprendre le sens des mots et des phrases dans leur contexte, en plus de déduire des idées implicites et de relier les informations entre elles. La compréhension écrite contribue également au développement des connaissances et des capacités, car il aide le lecteur à développer des compétences de pensée critique et inférentielle, ce qui améliore sa capacité à apprendre de manière durable.

La production orale

Bygate définit la production orale comme « l'ensemble des habiletés nécessaires pour parler et s'exprimer efficacement dans une langue étrangère ». Bygate a expliqué que la production orale est un ensemble de compétences nécessaires pour parler et exprimer efficacement dans la langue. Cela ne se limite pas à connaître le vocabulaire et les règles, mais comprend également la capacité de prononcer correctement, de parler couramment, de choisir les bons mots et d'organiser clairement les idées.

La production écrite

La production écrite signifie exprimer les pensées et les sentiments de l'individu et les transférer sur papier. L'écriture permet également de conserver les idées sur le long terme et de les transmettre d'une génération à l'autre. Akmoun indique que la production écrite est « un processus composé de plusieurs étapes interconnectées, car elle ne se limite pas à la rédaction du texte, mais comprend également plusieurs étapes qui contribuent à la création de contenu organisé et efficace ». Bohar indique également que l'écriture ne se limite pas au côté linguistique, mais il doit être approprié pour diverses situations de communication, c'est-à-dire que l'écrivain doit être en mesure d'adapter son style et sa structure écrite selon le contexte et le destinataire.

L'éducation aujourd'hui

À l'ère de la mondialisation et pendant la pandémie de Covid-19, les plateformes et les outils numériques ont pris une place importante dans le domaine de l'éducation et sont de plus en plus utilisés dans les classes et les établissements d'enseignement. Leur rôle important et influent dans le processus éducatif ne peut être nié, car ils aident les étudiants à s'impliquer dans les cours.

Au fur et à mesure que les élèves s'habitueront à utiliser les outils électroniques, leur intégration avec eux deviendra sans aucun doute un facteur contributif qui suscitera leur intérêt et améliorera leur participation, leur permettant de rester intéressés et d'obtenir une éducation plus dynamique avec des avantages scientifiques et sociaux. Le bénéfice n'est pas seulement pour les étudiants mais aussi pour les enseignants, car les outils électroniques tels que les tableaux interactifs et les différentes applications contribuent à faciliter et à simplifier leur travail, à élever davantage le niveau des étudiants et à les placer au centre du processus éducatif.

L'apprentissage numérique permet d'une efficacité accrue de l'apprentissage, la supervision des enseignants, l'utilisation de ressources numériques pour rechercher des informations, effectuer des tâches requises et l'utilisation de certaines technologies telles que (wiki, podcast, blogs, etc.), ce qui augmente le niveau de pensée critique chez les élèves, et leur implication dans les activités collectives et l'évaluation de leur travail, ce qui rend le processus plus collaboratif et plus facile.

Le rapport de l'UNESCO (Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture) de 2019 indique que les TIC (Technologies de l'Information et de la Communication) offrent à chacun la possibilité d'accéder à des ressources éducatives libres à tout moment et en tout lieu, y compris aux personnes handicapées et aux personnes issues de classes sociales marginalisées ou défavorisées. Selon ce rapport, on peut dire que l'éducation n'est plus limitée à une certaine classe sociale, mais est devenue accessible à tous. La preuve en est que si on examine de près les ressources éducatives disponibles aujourd'hui, on constate que la plupart d'entre elles sont entièrement gratuites.

La technologie de l'éducation

Les technologies de l'éducation, ou les technologies éducatives, désignent les technologies qui s'appuient sur des méthodes et des outils numériques modernes dans le domaine éducatif. Ces technologies sont utilisées pour innover l'enseignement et l'apprentissage en fournissant des méthodes éducatives modernes au lieu des méthodes traditionnelles. Elles augmentent l'efficacité de la communication et favorisent l'interaction entre les apprenants. Elles facilitent aussi l'accès à l'information et l'acquisition de connaissances. De plus, ces technologies éducatives permettent d'enseigner ou d'apprendre de nombreux contenus de manière approfondie, innovante et stimulante. Il est indispensable de noter que la technologie de l'éducation ne se limite pas aux outils numériques, mais

plutôt aux méthodes et aux démarches améliorant le processus éducatif. Il faut également prendre en considération que la connaissance des besoins des étudiants et de leurs différentes caractéristiques influencent directement l'éducation. Par conséquent, il est nécessaires de prendre en compte tous ces aspects lorsque l'on s'appuie sur la technologie dans le processus éducatif pour un meilleur apprentissage. L'application de la technologie dans l'éducation est une approche qui a ses aspects positifs et ses aspects négatifs.

La technologie éducative a plusieurs avantages. En effet, elle permet de/d' :

- augmenter l'efficacité de l'éducation
- s'engager dans l'environnement éducatif
- encourager les élèves à coopérer dans des activités collectives
- créer une ambiance éducative stimulante et positive.

Les inconvénients de l'application de la technologie dans l'éducation sont:

- le coût élevé des appareils, des tableaux intelligents et des outils numériques
- le manque de concentration
- les problèmes techniques
- la marginalisation du rôle des enseignants
- la possibilité de fournir des informations erronées aux étudiants

Le code QR

Le code QR est devenu un outil indispensable de la technologie moderne dans de nombreux domaines, notamment l'éducation.

Les QR codes stockent les informations et les rendent accessibles. QR signifie « Quick Response » (réponse rapide) et ce nom est bien mérité car un scan appelle rapidement des informations et exécute des commandes. Chaque appareil photo, qu'il s'agisse d'un smartphone ou d'une tablette, peut lire et traiter les codes QR avec une application correspondante.

L'intégration du code QR dans l'éducation contribue à améliorer l'expérience d'apprentissage car elle présente plusieurs avantages, notamment la facilité et la rapidité d'accès au contenu pédagogique, qu'il s'agisse de : vidéos, livres électroniques, articles, devoirs, etc. Les enseignants qui placent le code QR dans le tableau interactif ou dans les livres permettent aux élèves d'accéder plus facilement aux informations à tout moment. Le code QR permet également aux étudiants d'accéder à du contenu et des informations supplémentaires. Il permet également d'améliorer le niveau d'interaction des étudiants en les impliquant dans des tests électroniques et des activités de groupe. De plus, il propose des tests visant à développer certaines compétences telles que la communication, la coopération et la pensée critique chez les étudiants. Les codes QR dans l'éducation sont considérés comme un lien entre le monde réel et le monde virtuel, impliquant les étudiants dans des scénarios conçus dans le monde virtuel mais simulant la réalité.

L'approche actionnelle

L'approche actionnelle, ou l'approche axée sur l'action, est une approche constructiviste qui rend l'apprentissage basé sur des tâches et des projets où la classe et l'environnement extérieur sont liés pour des pratiques plus authentiques. De plus, cette approche vise à placer l'apprenant au cœur du processus éducatif afin de lui faire acquérir les compétences d'autonomie et de coopération. L'approche actionnelle se caractérise par la favorisation de l'interaction entre les étudiants en mettant l'accent sur l'organisation de l'apprentissage à travers des scénarios réalistes.

Née d'une réflexion européenne autour l'enseignement des langues, l'approche actionnelle considère l'apprenant comme l'acteur positif de son propre apprentissage. Cette approche le place au cœur de l'environnement d'apprentissage et lui demande d'accomplir des tâches et des projets, tout en le gardant constamment motivé.

Étant donné l'importance de cette approche et tous les avantages mentionnés, nous avons décidé de nous appuyer sur cette approche dans notre étude, car nous visons à rendre l'étudiant interactif dans son environnement éducatif et lui faire acquérir la compétence d'autonomie concernant son apprentissage.

3.La méthodologie et les outils de recherche

Puisque nous utilisons les codes QR dans notre vie quotidienne et en raison de leur facilité d'utilisation, nous y avons recours pour rendre le processus d'enseignement et d'apprentissage de FLE facile, approfondi, ludique et motivant. Nous avons sélectionné 10 élèves de troisième année secondaire de l'école officielle des langues **ABD ELAZIZ AL SOUD** située à **Héliopolis** pour appliquer notre idée de recherche sur elles. Au début, nous avons eu du mal à retrouver ces élèves à l'école en raison de leur absence fréquente, mais nous avons pu les rencontrer le jour où elles ont rempli le formulaire, et certains d'entre elles étaient présentes d'autres jours. Nous avons sélectionné cet échantillon par hasard afin d'obtenir des résultats objectifs. Bien que certaines étudiantes aient eu peur de cette nouvelle méthode, elles l'ont comprise et ont interagi avec elle après que nous leur ayons expliqué les étapes nécessaires pour utiliser le code QR.

Après avoir pris le temps de réfléchir à la manière de créer une variété d'exercices qui permettraient d'améliorer les performances des élèves dans les 4 compétences langagières, nous avons conçu 15 exercices, dont certains sont basés sur la compréhension orale ou écrite, l'expression orale ou écrite, et dont certains combinent plusieurs compétences à la fois. L'objectif de ces exercices était de donner aux étudiantes des compétences d'interaction et d'indépendance en même temps.

Bien que la plupart des exercices soient individuels, nous avons conçu certains exercices de groupe pour maintenir les étudiants en contact constant les uns avec les autres. Nous avons choisi la quatrième unité du manuel scolaire «**Club @dos plus 3**» de la troisième année secondaire, intitulée «**Le Club des voyageurs**», afin d'aborder le contenu grammatical, phonétique et lexical de cette unité d'une manière plus approfondie et plus moderne.

Parmi tous les exercices et quiz, nous avons conçu quelques jeux dépendant sur l'amélioration de l'aspect phonétique, car c'est l'aspect le plus négligé lors de l'enseignement du français aux écoles. Lors de la conception des exercices, nous nous sommes appuyés sur des images colorées et expressives, en plus des audios, afin de motiver et d'enthousiasmer les élèves. Nous avons aussi appliqué quelques exercices pour améliorer la compréhension orale concernant certaines situations de l'unité qui simulent des situations de la vie quotidienne afin de permettre à l'étudiant d'acquérir la capacité d'identifier et de comprendre les différents contextes. En effet, ce type d'exercice permet à l'étudiant d'acquérir la prononciation correcte des mots en écoutant des locuteurs natifs, ce qui contribue par la suite à améliorer la compétence de production orale. Nous avons constaté que certains élèves appréhendaient ces exercices, les considérant comme des examens de réussite ou d'échec. C'est pourquoi nous avons conçu des activités et des jeux éducatifs qui ne comportent pas de notes, mais reposent plutôt sur le principe de l'essai-erreur pour permettre aux élèves d'apprendre de leurs erreurs et de les éviter à l'avenir.

Au début, nous avons décidé de réaliser deux pré-tests de manière traditionnelle pour déterminer le niveau des élèves dans les 4 compétences avant l'application du code QR ultérieurement .

–Le premier test a été divisé en 3 parties:

L'aspect phonétique : La première partie portait sur l'aspect phonétique où l'étudiant devait prononcer à

haute voix des mots comme voiture, avion, yoga..... etc.

2.QCM : La deuxième partie était constituée de questions à choix multiples(QCM) où l'élève devait choisir la réponse appropriée. Les questions étaient variées et divisées en deux sections:

(A) La première section portait sur la connaissance de la règle grammaticale correcte, d'autres sur des vocabulaires de l'unité.

(B) La deuxième section était basée sur les différentes situations. L'élève devait choisir la situation appropriée en fonction de la question.

3.La production écrite : La troisième partie concernait l'expression écrite. Les élèves devaient répondre à la question suivante : Parle de ce que tu as fait le week-end dernier. Alors, les élèves devaient écrire un paragraphe de 4 à 6 lignes maximum comme précisé dans la question. L'objectif était d'évaluer leur maîtrise du passé composé, aussi bien l'aspect grammatical qu'à l'écrit, ainsi que leur capacité à utiliser correctement le vocabulaire de l'unité.

https://docs.google.com/document/d/1-syeOrYxI-RtCVYOhu_78k9kNu10vxXM/edit?usp=drivesdk&ouid=104257825045161265012&rtppof=true&sd=true

Lien de pré-test n°1

-Le deuxième test:

Dans ce test, nous avons demandé aux élèves d'écouter un audio sur une journée du shopping d'une fille, puis de répondre à 6 questions à choix multiples.

<https://drive.google.com/file/d/113X-3l37-xeTapwNOekyt6RhCDs22i12/view?usp=drivesdk>

Lien de pré-test n°2

Les deux tests ont été réalisés, mais les résultats se sont révélés partiellement insatisfaisants.

4.Les résultats de la recherche

Voici la série d'exercices, de jeux et de quiz qui ont

9

été appliqués aux élèves de troisième année secondaire, ainsi que les résultats obtenus.

Exercice 1 :



Cet exercice consiste à rechercher des mots liés aux moyens de transport, aux magasins et aux parties du corps dans une grille de lettres différentes.

Objectifs:

1.Renforcement de l'aspect linguistique : En cherchant des mots, l'étudiant tente de retrouver rapidement les mots qu'il a étudiés, ce qui contribue à consolider ce qu'il a appris de manière pratique.

2.Favorisation de l'interaction: Le jeu contient une grille remplie de différentes lettres, ce qui contribue à une interaction directe entre l'élève et le contenu qu'il étudie.

3.Motivation des élèves: Cet exercice est comme un jeu. C'est une grille colorée et l'élève doit trouver les mots rapidement avant la fin du temps imparti, ce qui renforce l'esprit de compétition entre les élèves.

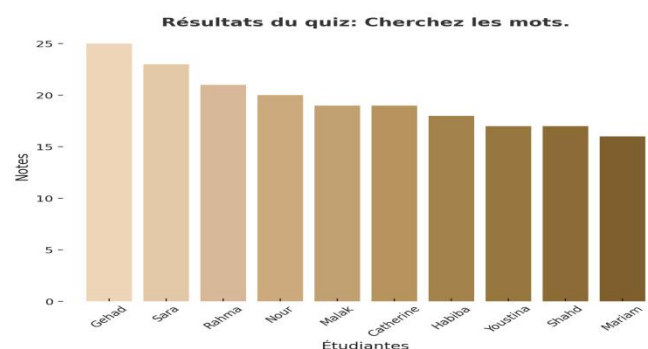


Figure n°1

Cette figure montre l'analyse statistique de l'exercice (**Cherchez les mots**).

Exercice 2:



Dans cet exercice, il existe de nombreux mots et l'élève doit les organiser pour former des phrases correctes.

Objectifs:

1. Renforcement de l'aspect grammatical :

L'élève doit se rappeler les règles grammaticales afin de savoir former des phrases dans son ordre correct, ce qui renforce la maîtrise de la grammaire.

2. Apprentissage des compétences

d'organisation et de construction: L'étudiant doit connaître l'ordre correct des mots dans une phrase afin de la construire facilement, ce qui l'aide à maîtriser les compétences d'organisation et de construction.

3. Interaction avec le contenu: Cet exercice place l'élève au cœur de la situation d'apprentissage, car il doit répondre à des questions avant la fin du temps imparti, ce qui le met en interaction directe et réelle avec le contenu pédagogique.

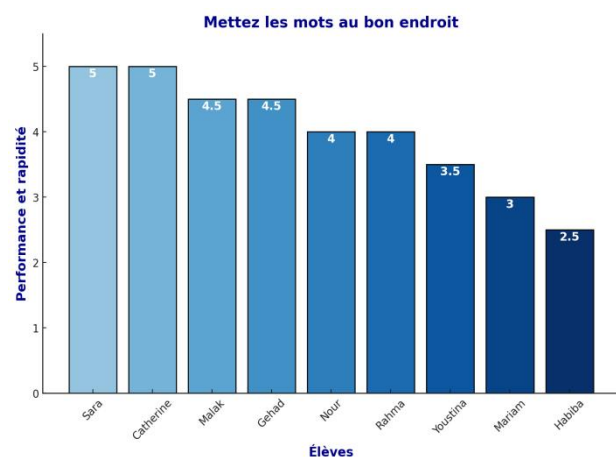
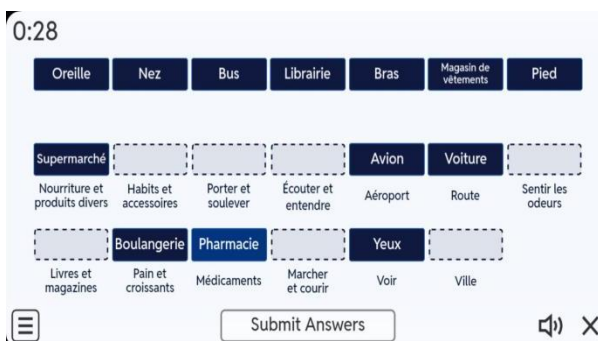


Figure n°2

Cette figure montre l'analyse statistique de l'exercice (*Mettez les mots au bon endroit*).

Exercice 3 :



Cet exercice consiste à relier chaque mot à sa phrase correspondante.

Objectifs:

1. Déterminer la situation appropriée: L'élève doit lire tous les mots et les phrases, puis commencer à relier chaque mot aux phrases appropriées en fonction de sa compréhension des situations associées à ces mots.

2. Encouragement d'une interaction active avec le contenu : Le jeu est conçu de manière interactive, ce qui rend l'apprentissage amusant et intéressant, augmentant ainsi l'engagement des apprenants.

3. Développement des compétences de pensée critique: Le jeu demande aux apprenants d'analyser des mots et des phrases, d'évaluer les relations entre eux et de prendre des décisions éclairées.

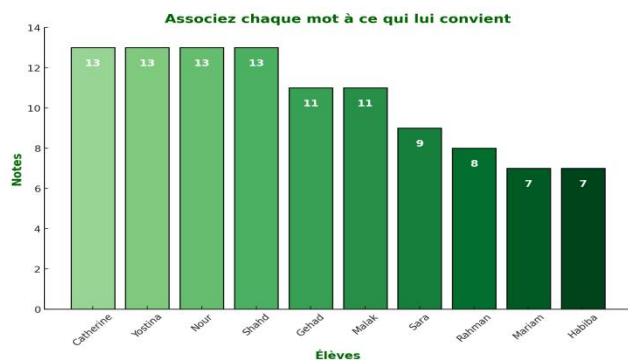
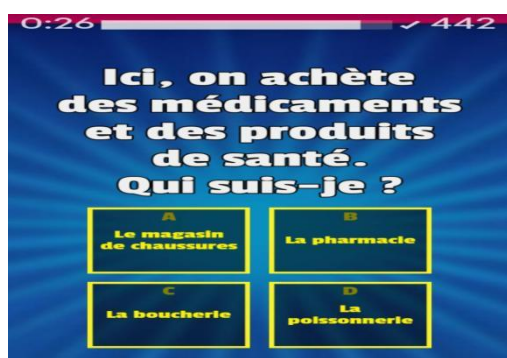


Figure n°3

Cette figure montre l'analyse statistique de l'exercice (*Associez chaque mot à ce qui lui convient*).

Exercice 4 :



Cet exercice est un jeu « *Qui suis-je ?* ». Il contient différentes phrases et l'étudiant doit choisir la bonne réponse parmi 4 choix différents.

Objectifs:

1. Apprendre de nouveaux concepts de manière ludique :

les élèves découvrent un nouveau vocabulaire et des sujets tels que les différents types de magasins, les moyens de transport, les parties du corps et leurs fonctions.

2. Créer un environnement amusant et positif : Ce jeu crée une ambiance interactive et amusante, ce qui

en fait un moyen efficace pour éviter l'ennui et motiver les participants.

3. Développer les compétences de pensée critique :

Le jeu aide à stimuler la pensée critique des élèves en leur demandant d'analyser des phrases pour arriver à la bonne réponse.

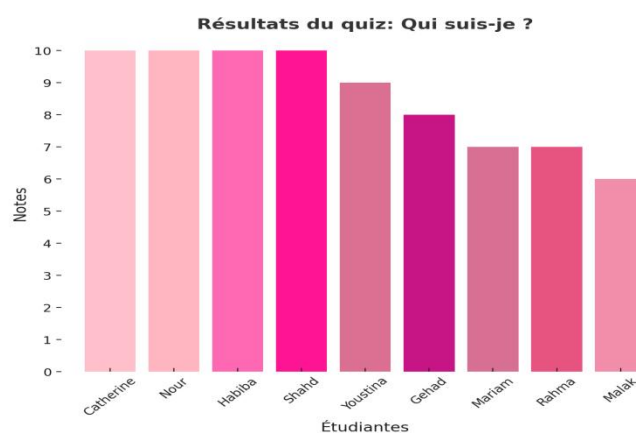


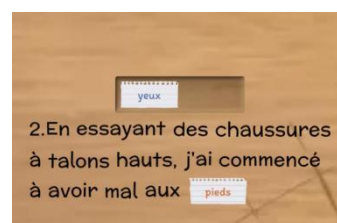
Figure n°4

Cette figure montre l'analyse statistique de l'exercice (*Qui suis-je ?*).

Exercice 5 :



Audio n°1



Avant de résoudre cet exercice, les élèves ont dû écouter un fichier audio de 41 secondes (l'audio n°1). L'audio est composé de différentes phrases que les élèves doivent écouter attentivement. Après avoir écouté, nous avons demandé aux élèves de compléter

cet exercice, qui était un quiz intitulé « **Complétez les phrases avec le mot convenable** ».

Objectifs:

- 1.Améliorer la compréhension orale** : Les élèves écoutent l’audio de manière répétée et attentive pour extraire les mots appropriés aux phrases qu’ils doivent compléter plus tard.
- 2.Améliorer la capacité d'identifier le contexte** : Les élèves apprennent à utiliser les mots dans le bon contexte en écoutant des phrases.
- 3.Améliorer la maîtrise de la langue** : Les élèves deviennent plus capables de s’exprimer grâce à l’écoute répétée de phrases, ce qui contribue à leur acquisition de nombreux mots qui les aident à parler couramment plus tard.

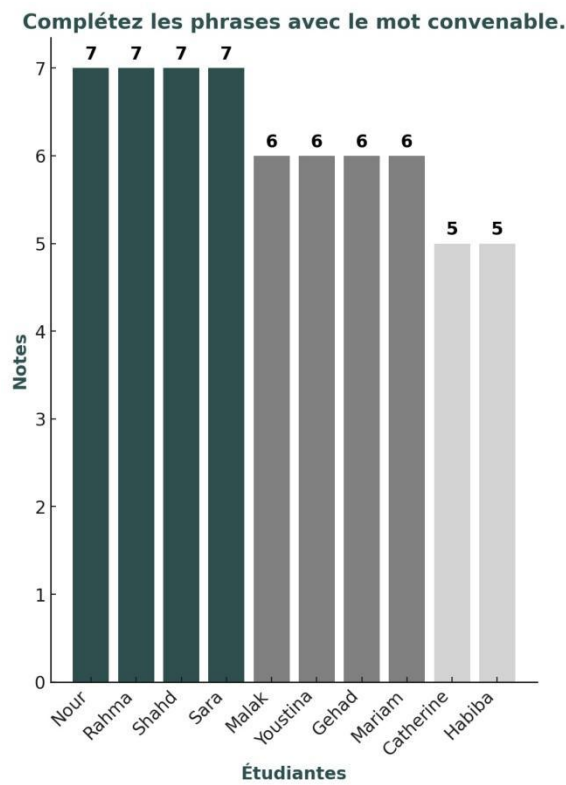


Figure n°5

Cette figure montre l'analyse statistique de l'exercice (**Complétez les phrases avec le mot convenable**).

Exercice 6 :



Cet exercice consiste à trouver l'intrus. Il existe quatre mots différents et l'élève doit choisir celui qui ne correspond pas aux autres mots.

Objectifs:

- 1.Stimuler la pensée critique** : Le jeu aide l’élève à comparer les éléments existants et à analyser les similitudes et les différences entre eux.
- 2.Développer l’observation et l’attention** : L’élève doit se concentrer et faire attention afin d’arriver à la bonne réponse.
- 3.Renforcer l’aspect linguistique** : En présentant des mots différents, les élèves peuvent élargir leur vocabulaire et améliorer leur capacité de compréhension.

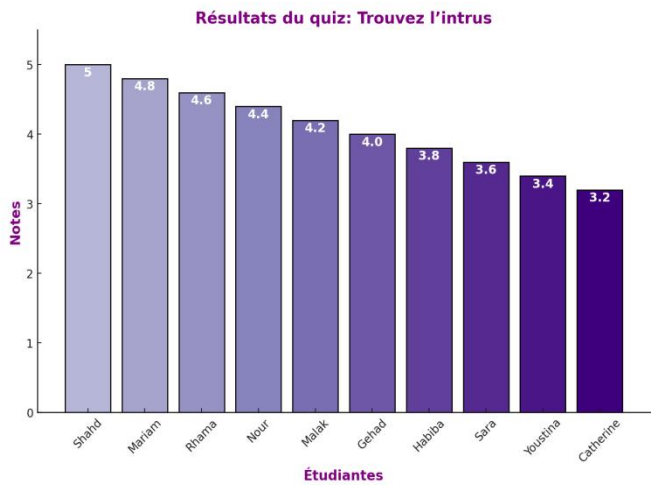


Figure n°6

Cette figure montre l'analyse statistique de l'exercice (**Trouvez l'intrus**).

Exercice 7:

Le passé composé repérage

Le passé composé de l'indicatif

Hier, il **est** **allé** à la piscine.

↑ auxiliaire être ↑ participe passé du verbe aller

Adrien a **trouvé** certains ingrédients dans la cuisine. Il a eu de la chance, il y **avait** de la cannelle! Sur la terrasse, il a **coupé** une rose et de la lavande. Dans une petite bouteille, il a **mélangé** deux cuillères à soupe d'eau, une cuillère à café de sucre et une pincée de cannelle. Il a **ajouté** un pétale de rose jaune et un peu de lavande. Il a bien secoué la bouteille et il a **emporté** la bouteille au salon. Il a **regardé** la télé avec Lune en boule contre lui. Au bout d'une heure, il a **soufflé** de toutes ses forces dans la bouteille et il a **crié** :

- Téléporte-toi!
- Il était tellement excité qu'il a renversé la bouteille sur la pauvre Lune qui a disparu au même instant!
- Maman, Maman, est-ce que tu peux venir?
- J' ai renversé la bouteille de potion magique! Et Lune a disparu!



Cet exercice est une vidéo éducative concernant le passé composé suivi d'un texte d'application intitulé «La Lune a disparu». Après avoir regardé la vidéo, les élèves ont dû lire le texte à haute voix puis classer les verbes selon leurs temps.

Objectifs:

- 1. Améliorer la compréhension orale** : La vidéo permet aux élèves d'écouter la prononciation correcte des verbes au passé composé.
- 2. Distinguer les différents temps** : La vidéo aide les élèves à apprendre à différencier les différents temps en fonction de l'usage et du sens.
- 3. Améliorer la prononciation** : En lisant le texte à voix haute, les élèves pratiquent la prononciation correcte des verbes.
- 4. Développer les compétences d'analyse linguistique** : En classant les verbes, les élèves

acquièrent la capacité analytique de distinguer les différents temps.

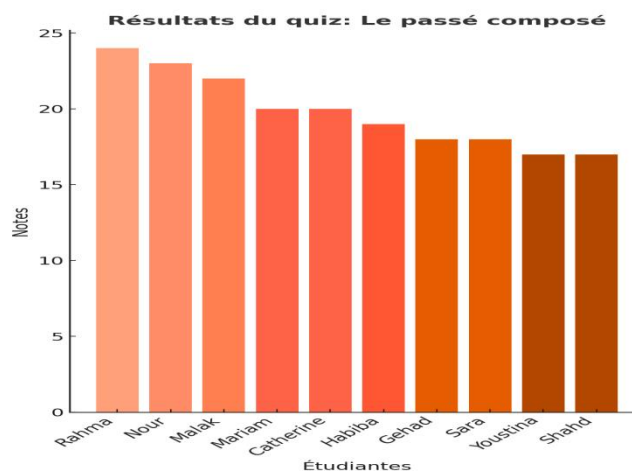


Figure n°7

Cette figure montre l'analyse statistique de l'exercice (*Le passé composé*).

Exercice 8 :



Dans ce quiz, nous demandons à l'élève d'écouter la prononciation de différents mots, puis de les écrire.

Objectifs:

- 1. Améliorer la capacité de concentration** : Les élèves doivent écouter attentivement et faire attention à bien écrire les mots qu'ils écoutent.
- 2. Renforcer la compétence de dictée** : Les élèves s'entraînent à écrire les mots prononcés correctement sans faire d'erreurs.

3. Améliorer la compréhension orale : Ce quiz aide les élèves à reconnaître et à comprendre rapidement les mots prononcés.

Résultats du quiz: Prononcez les mots suivants à haute voix

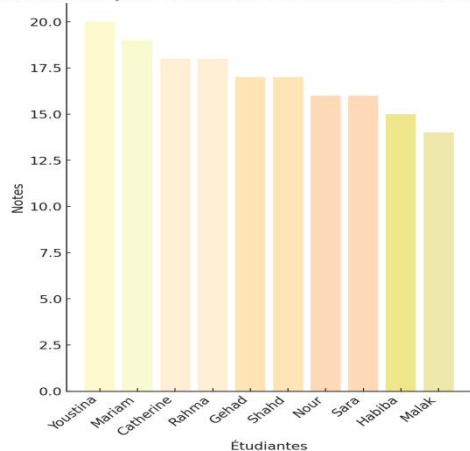
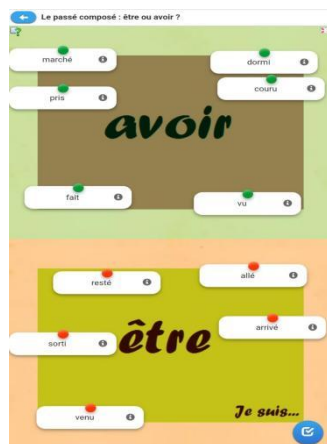


Figure n°8

Cette figure montre l'analyse statistique de l'exercice (*Prononcez les mots suivants à haute voix*).

Exercice 9 :



Cet exercice vise à apprendre aux élèves à conjuguer les verbes au passé composé en distinguant les verbes conjugués avec le verbe « avoir » et ceux conjugués avec le verbe « être » comme auxiliaires. Cet exercice est divisé en deux sections:

– **La première section** contient le mot « avoir » avec des verbes comme (fait, marché, vu, dormi, pris, couru), ce qui indique qu'il est conjugué au passé composé avec le verbe « avoir », et donc les phrases commencent par j'ai, tu as, il a.....etc.

– La deuxième section contient l'auxiliaire « être » avec des verbes comme (venu, arrivé, sorti, allé, resté), indiquant qu'il est conjugué avec « être », et donc les phrases commencent par je suis, tu es, il est.....etc.

Objectifs:

1. Apprendre la conjugaison des verbes au passé composé :

composé : L'élève s'exerce à distinguer les verbes qui nécessitent « avoir » et ceux qui nécessitent « être » lorsqu'ils sont conjugués au passé composé.

2. Renforcer la compréhension grammaticale des verbes auxiliaires :

L'élève se rend compte que la plupart des verbes se conjuguent avec "avoir", mais il y a des verbes qui ont besoin de "être" comme les verbes de mouvement (aller, venir, sortir.....).

3. Renforcer l'utilisation correcte des temps :

L'élève devient capable de former des phrases correctes telles que : (J'ai fait mes devoirs, je suis allé au marché.....etc).

Exercice 10 :



Cet exercice comprend des images de différents moyens de transport, tels que le train, le bus, le vélo, le métro et l'avion, en plus d'un ensemble de fichiers audio qui représentent les noms de ces moyens. L'élève doit relier chaque fichier audio à l'image appropriée.

Objectifs:

1. Améliorer la prononciation : En écoutant plusieurs fois la prononciation correcte, les élèves apprennent à prononcer les mots correctement et à élargir leur vocabulaire.

2. Préparer les élèves à des situations réelles : En connaissant les noms des moyens de transport et leur prononciation correcte, les élèves sont mieux préparés à utiliser ce vocabulaire dans les diverses situations de la vie quotidienne.

3. Augmenter la concentration : Les élèves doivent se concentrer sur les différents fichiers audio et les images, ce qui contribue à développer l'attention et la capacité d'écoute attentive.

4. Apprendre la classification : Les élèves apprennent à classer les moyens de transport selon leurs caractéristiques (comme le transport individuel ou collectif, le transport public ou privé, etc).

Exercice 11 :



Cet exercice porte sur l'utilisation des prépositions « à » et « en » avec les moyens de transport, où l'élève est invité à classer les mots selon leur utilisation correcte avec l'une des deux prépositions.

Les transports au sein de l'exercice sont classés selon les couleurs rouge et verte :

– **Vert (à) :** « à » est utilisé pour les véhicules sur lesquels il faut s'asseoir ou monter sans être enfermé, comme : bicyclette , scooter, vélo, marcher, cheval (équitation) et moto.

– **Rouge (en) :** « en » est utilisé pour les véhicules qui sont fermés ou qui ont un passager à l'intérieur, tels que : autocar (bus touristique) tramway, taxi, avion, voiture, métro , bus et bateau.

Objectifs :

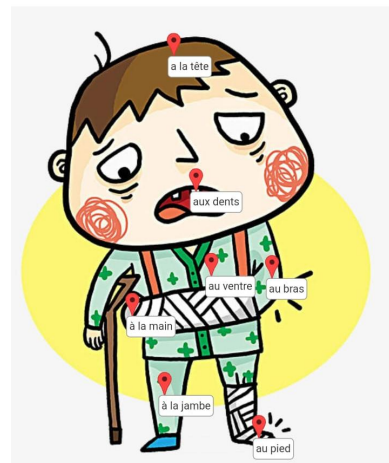
1. Renforcer l'utilisation des prépositions : Cet exercice aide l'élève à savoir quand utiliser « à » et quand utiliser « en » lorsqu'il parle de moyens de transport.

2. Développer les compétences linguistiques : L'exercice permet à l'élève d'élargir le vocabulaire lié aux moyens de transport et d'améliorer la structure des phrases.

3. Stimuler l'apprentissage visuel et interactif :

L'utilisation des couleurs et de la classification visuelle permet de mieux fixer les informations en mémoire.

Exercice 12 :



Cet exercice vise à apprendre aux élèves à exprimer leur douleur ou leurs problèmes de santé en utilisant des phrases appropriées en français. Il s'agit d'une image d'une personne malade ou blessée dans différentes

parties de son corps, avec des étiquettes indiquant la localisation de la douleur à l'aide de l'expression « avoir mal à » suivie des différentes parties du corps.

Objectifs :

1.Apprendre à exprimer la douleur : L'élève acquiert la capacité d'exprimer sa douleur ou ses problèmes de santé, tels que : J'ai mal à la tête, j'ai mal aux dents....etc.

2.Maîtriser les prépositions et les structures

grammaticales: L'exercice montre comment utiliser la préposition « à » avec les parties du corps :

- **au** (avec les noms masculins singuliers : bras, ventre, nez,.....
- **à la** (avec les noms féminins singuliers : tête, jambe, main,.....
- **à l'** (avec les noms masculins et féminins singuliers commençant par une voyelle : oreille,œil.....
- **aux** (avec les noms masculins et féminins pluriels : dents, pieds, mains,yeux.....

3.Apprendre à simuler la réalité : Les élèves apprennent à utiliser les phrases de l'exercice dans des situations de la vie quotidienne, comme lors d'une visite chez le médecin ou pour parler de leurs problèmes de santé.

Exercice 13 :



Cet exercice sert à rafraîchir la mémoire et les élèves doivent répondre à une seule question : « **Écrivez n'importe quel mot dont vous vous souvenez** »

de l'unité. »

Objectifs:

1.Mesurer la compréhension du vocabulaire par

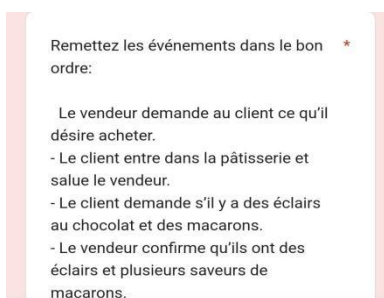
les élèves : Cet exercice démontre la capacité des élèves à retenir le vocabulaire de l'unité. L'enseignant peut voir quels mots ils ont mémorisés et lesquels doivent être révisés.

2.Encourager la compétition et l'interaction : les élèves essaient d'écrire autant de mots que possible, créant ainsi un environnement d'apprentissage motivant et concurrentiel.

Exercice 14 :



Audio n°2



Cet exercice est divisé en deux parties. La première partie implique que les élèves écoutent l'audio n° 2, qui est une conversation dans une pâtisserie. Dans la deuxième partie, les étudiantes doivent répondre à la question suivante : «Remettez les événements dans le bon ordre.» Cette question est répondue en fonction de ce qu'ils ont écouté dans l'audio.

Objectifs :

1.Stimuler la mémoire et la restitution : En organisant les phrases en fonction de ce que l'élève a écouté, il s'entraîne à se souvenir de la séquence

correcte des événements.

2. Développer la pensée critique et logique:

L'élève doit relier et analyser les informations pour arriver à l'ordre correct des phrases.

3. Améliorer les compétences d'écoute: Cet exercice aide l'élève à développer sa capacité d'écoute et de compréhension en se concentrant sur les détails et le contenu oral.

Exercice 15 :



Nous avons conclu la série d'exercices, de quiz et de jeux par une vidéo interactive qui sert de révision de l'ensemble de l'unité. Cette vidéo, intitulée « **Une journée avec Léa** », présente un narrateur racontant ce que Léa a fait pendant la matinée jusqu'à son retour à la maison le soir. La vidéo se termine par court un exercice : « **Écrivez-nous un petit paragraphe sur ce que Léa a fait pendant la journée.** »

Après avoir regardé la vidéo, nous avons fait une activité intéressante avec les élèves. Nous les avons

divisés en paires et leur avons demandé de créer une simulation similaire à celle montrée dans la vidéo. En effet, les étudiantes ont réalisé la simulation de manière simple et aisée sans rencontrer de problèmes.

Objectifs:

1. Améliorer la compréhension et l'assimilation :

la vidéo aide les élèves à voir les mots et les termes qu'ils ont appris dans un contexte pratique et réel, ce qui leur permet de mieux les comprendre et de les relier à la vie quotidienne.

2. Apprendre la langue dans son contexte : Au lieu de mémoriser des mots de manière isolée, les élèves apprennent à les utiliser dans des phrases et des contextes réels, ce qui leur permet de s'en souvenir et de les utiliser plus facilement plus tard.

3. Stimuler la capacité d'écoute : Les élèves écoutent les mots et les phrases prononcés de manière naturelle, ce qui renforce leur capacité à comprendre le langage parlé et les rend plus à l'aise pour l'entendre dans d'autres situations.

4. Rendre l'apprentissage amusant et intéressant :

La vidéo interactive rend le contenu éducatif plus attrayant que les routines d'apprentissage traditionnelles, ce qui stimule l'intérêt des élèves et les maintient engagés pendant le processus d'apprentissage.

5. Interprétation des résultats

Au cours de notre recherche, il nous est apparu clairement, en appliquant les deux pré-tests à l'échantillon sélectionné d'élèves de troisième année secondaire, que le niveau écrit et oral des élèves était faible. Nous avons également remarqué qu'elles avaient du mal à identifier les différents contextes. De plus, elles n'étaient pas enthousiastes à l'idée de passer ces deux tests, mais après avoir utilisé le code QR pour répondre aux exercices et les quiz, la situation était complètement différente.

Cette différence nous est apparue clairement après avoir intégré des codes QR dans la série d'exercices, de jeux et de quiz appliquée aux étudiantes. Leur performance dans ces exercices diffèrait de celles des deux pré-tests, car elles ont développé le désir d'explorer le contenu des différents codes QR. Elles ont également la passion et l'enthousiasme d'apprendre le français. En effet, les exercices ont été divisés en deux parties :

– **La première partie** (de l'exercice 1 à 8) était basée sur l'évaluation des élèves en fonction des notes.

– **La deuxième partie** (de l'exercice 9 à 15) se concentre sur les essais et les erreurs, visant à améliorer les performances plus qu'à obtenir des notes.

90 % des étudiantes ont obtenu des résultats impressionnants dans ces deux types d'exercices. Notant qu'il y a une certaine difficulté dans les exercices liés à la compétence de compréhension orale, car c'est l'aspect le plus négligé lors de l'enseignement du français dans les écoles, mais nous avons essayé d'éviter cette erreur en incorporant quelques audios dans certains exercices, même les exercices qui ne sont pas liés à la compréhension orale, afin que les élèves puissent s'entraîner à écouter la prononciation correcte des mots et des phrases plusieurs fois, et également acquérir la capacité de s'exprimer couramment.

Quant aux autres étudiantes, qui représentent 10 %, leurs résultats variaient entre biens et très biens parce qu'elles avaient encore besoin de cours supplémentaires dans lesquels l'explication doit être basée sur l'enseignement moderne plutôt que sur l'enseignement traditionnel.

Exercice 1 (*Cherchez les mots*)

L'analyse d'un point de vue pédagogique :

En analysant cet exercice, nous remarquons qu'il contribue à :

1.Promouvoir l'apprentissage par le jeu:

L'apprentissage basé sur le jeu est une méthode moderne qui encourage les étudiants à participer activement au cours. Ce type d'exercice augmente la motivation des étudiants et rend le processus d'apprentissage plus efficace et stimulant.

2.Favorise l'apprentissage autonome : Cet

exercice aide les élèves à développer des compétences d'auto-apprentissage car ils doivent rechercher des réponses par eux-mêmes sans l'aide d'un enseignant, ce qui contribue à renforcer leur confiance en eux-mêmes.

3. Développer les compétences d'orthographe et

de prononciation : Lors de la recherche de mots sur la grille, l'élève s'appuie sur l'orthographe des lettres pour former les mots corrects.

Remarques:

En appliquant ce jeu, nous avons remarqué que les élèves avaient des difficultés car les lettres de la grille de jeu étaient nombreuses et entrelacées. Nous avons également constaté que certains élèves excellaient dans ce jeu en raison de leur rapidité à réfléchir et à assembler les lettres de différents mots.

Exercice 2 (*Mettez les mots au bon endroit*)

L'analyse d'un point de vue pédagogique :

En analysant cet exercice, nous remarquons qu'il contribue à :

1.Renforcer la compréhension grammaticale de

la phrase : L'exercice aide les élèves à comprendre les règles grammaticales de manière pratique car ils doivent localiser la position correcte des mots dans la phrase selon les règles qu'ils ont étudiées.

2.Améliorer la compétence d'expression écrite :

L'exercice aide l'étudiant à acquérir la capacité d'exprimer ses idées de manière claire et précise par écrit, en utilisant des phrases similaires à celles de l'exercice.

3. Réduire les erreurs linguistiques courantes :

Avec la pratique et la répétition, l'élève devient plus conscient des erreurs qu'il commet et apprend à les corriger automatiquement.

Remarques:

Les élèves ont trouvé cet exercice très facile à résoudre grâce aux nombreuses tentatives qui leur ont été accordées. Nous avons également observé leur interaction avec cet exercice en appliquant correctement les règles de grammaire qui leur ont été enseignées.

Exercice 3 (*Associez chaque mot à ce qui lui convient*)

L'analyse d'un point de vue pédagogique :

En analysant cet exercice, nous remarquons qu'il contribue à :

1. Renforcer les compétences de lecture et de compréhension: L'élève doit lire et comprendre les mots et les phrases avant de résoudre l'exercice, ce qui contribue à développer la capacité de lire et de comprendre en profondeur les textes.

2. Promouvoir un apprentissage interactif et ludique:

Ce type d'exercice est amusant et facile, ce qui encourage les étudiants à interagir avec la langue de manière non conventionnelle, loin de la mémorisation.

3. Développer la compétence de classification :

L'exercice apprend aux élèves à associer les mots à leurs phrases appropriées, ce qui améliore la pensée logique et les compétences de classification, qui sont des compétences indispensables dans l'apprentissage des langues et d'autres domaines.

Remarques:

Lors de l'application de ce jeu, nous avons remarqué que les questions 5 et 6 étaient difficiles à cause de la difficulté de déterminer le contexte dans lequel les produits mentionnés étaient vendus. Nous avons également constaté qu'ils avaient des difficultés avec les questions 11 et 12 en raison de leur incapacité à identifier la fonction des parties du corps (oreille, bras).

Exercice 4 (*Qui suis-je ?*)

L'analyse d'un point de vue pédagogique :

En analysant cet exercice, nous remarquons qu'il contribue à :

1. Développer la compétence de déduction:

L'exercice consiste à donner une description précise, puis l'étudiant doit connaître le choix approprié pour cette description, ce qui oblige l'étudiant à deviner, analyser l'information et la relier à ce qu'il a étudié afin d'arriver à la bonne réponse, améliorant ainsi la pensée critique.

2. Élargir les connaissances et stimuler

l'intelligence linguistique : L'élève apprend de nouveau vocabulaire dans des différents contextes, ce qui l'aide à élargir son vocabulaire et à améliorer son utilisation de ces mots dans des situations appropriées.

3. Améliorer la compréhension de différents

concepts: Lorsqu'un élève lit la description d'un moyen de transport ou d'une partie du corps, il ne le mémorise pas seulement, mais il comprend également ses caractéristiques, ses fonctions et son contexte approprié, ce qui l'aide à s'en souvenir facilement.

Remarques:

Lors de l'application de ce quiz, nous avons constaté que les étudiantes étaient très enthousiastes car il s'appuyait sur des effets audio et visuels qui attiraient leur attention. Nous avons clairement vu cet enthousiasme lors de l'obtention des résultats, qui ont

été très satisfaisants, car nous avons constaté que la plupart des notes des étudiants variaient entre 8,9 et 10 sur 10.

Exercice 5 (*Complétez les phrases avec le mot convenable*)

L'analyse d'un point de vue pédagogique :

En analysant cet exercice, nous remarquons qu'il contribue à :

1. Améliorer l'orthographe et l'écriture : En écrivant les mots écoutés, l'élève pratique l'orthographe correcte de ces mots, ce qui l'aide à éviter les fautes d'orthographe plus tard.

2. Développer la compétence d'écoute : Cet exercice aide les élèves à améliorer leur capacité à comprendre la langue parlée en se concentrant sur la prononciation et les différentes structures linguistiques. Cela lui apprend à écouter activement plutôt que passivement.

3. Renforcer le concept d'apprentissage en contexte : ce quiz aide les élèves à comprendre le sens plus en profondeur plutôt qu'à mémoriser des mots de manière isolée.

Remarques:

Les élèves ont trouvé cet exercice de niveau moyen car chaque phrase est prononcée indépendamment de l'autre. Il ne s'agit pas d'un texte complet, mais plutôt de phrases séparées, chacune étant prononcée séparément de toute autre phrase. Nous avons également remarqué leur interaction avec l'audio et leur capacité à résoudre les phrases facilement puisqu'ils ont pu les écouter plusieurs fois.

Exercice 6 (*Trouvez l'intrus*)

L'analyse d'un point de vue pédagogique :

En analysant cet exercice, nous remarquons qu'il contribue à :

1. Développer les compétences de pensée

critique : L'exercice nécessite d'analyser les liens entre les mots et d'en déduire les points communs entre eux. Il enseigne également aux étudiants à penser logiquement et à prendre des décisions basées sur des règles linguistiques.

2. Stimuler l'interaction et la participation : Cet exercice encourage les élèves à s'engager dans des jeux linguistiques, rendant ainsi l'apprentissage plus amusant et motivant.

3. Développer l'apprentissage autonome : Ce quiz permet aux étudiants d'analyser la langue de manière autonome sans avoir besoin d'une traduction ou d'une clarification immédiate de la part de l'enseignant. Il encourage également l'apprentissage par la découverte, car l'élève essaie d'identifier lui-même le lien commun entre les mots.

Remarques:

Les étudiantes ont trouvé ce quiz de niveau moyen car la plupart des mots leur étaient familiers et elles ont pu facilement les identifier et sélectionner la bonne réponse. Leurs notes variaient également de 7 à 9 sur 9, ce qui prouve que c'était facile pour la plupart d'entre eux.

Exercice 7 (*Le passé composé*)

L'analyse d'un point de vue pédagogique :

En analysant cet exercice, nous remarquons qu'il contribue à :

1. Renforcer les compétences de compréhension écrite : Après avoir regardé la vidéo, l'élève passe à la lecture du texte, ce qui améliore l'intégration entre les compétences d'écoute et de lecture.

2. Stimuler la motivation et l'engagement : La vidéo est un support amusant et engageant qui rend l'exercice plus motivant que les méthodes traditionnelles. L'exercice engage les élèves dans une

activité interactive qui combine observation et analyse, augmentant ainsi leur attention et leur concentration.

3. Développer l'autonomie dans l'apprentissage :

L'exercice ne repose pas sur l'apprentissage par cœur, mais encourage plutôt l'élève à extraire lui-même les informations après le visionnage, ce qui améliore sa capacité d'analyse et de déduction, plutôt que de mémoriser directement les règles.

Remarques:

Après avoir présenté la vidéo aux élèves, nous les avons trouvés très enthousiastes à l'idée de résoudre l'exercice qui suivait. En fait, la vidéo est pleine d'effets audio et visuels qui ont attiré l'attention des élèves dès le début et les ont encouragés à résoudre le texte plus tard. Leurs notes variaient également entre 20 et 25 sur 25, ce qui prouve qu'ils ont compris le concept du quiz en fonction de ce qui était expliqué dans la vidéo, ils ont donc pu le résoudre facilement.

Exercice 8 (*Prononcez les mots suivants à haute voix*)

L'analyse d'un point de vue pédagogique :

En analysant cet exercice, nous remarquons qu'il contribue à :

1. Relier les compétences orales aux

compétences écrites : L'exercice aide les élèves à relier la façon dont les mots sont prononcés à la façon dont ils sont écrits, ce qui contribue à améliorer l'orthographe et la compréhension de la langue.

2. Renforcer la façon de s'exprimer : Lorsque les élèves s'exercent à parler à haute voix, cela les aide à surmonter la timidité ou la peur de parler en public.

3. Améliorer la perception auditive : En s'écoutant parler, les élèves prennent conscience des différences sonores entre les mots, ce qui contribue à développer leurs compétences linguistiques.

Remarques:

Lors de l'application de cet exercice, nous avons constaté que les élèves étaient interactifs et trouvaient cela facile car ils pouvaient entendre les mots plus d'une fois, ce qui leur permettait d'identifier plus facilement les sons entendus et d'écrire ensuite les mots. Nous avons également constaté que les notes des élèves dans cet exercice variaient entre 16 et 20 sur 20, ce qui confirme que c'était facile pour eux.

Après avoir appliqué tous ces exercices, quiz et jeux, nous avons constaté que le niveau des élèves était différent de leur niveau lors des deux pré-tests. Cette différence est clairement illustrée dans les figures suivantes :

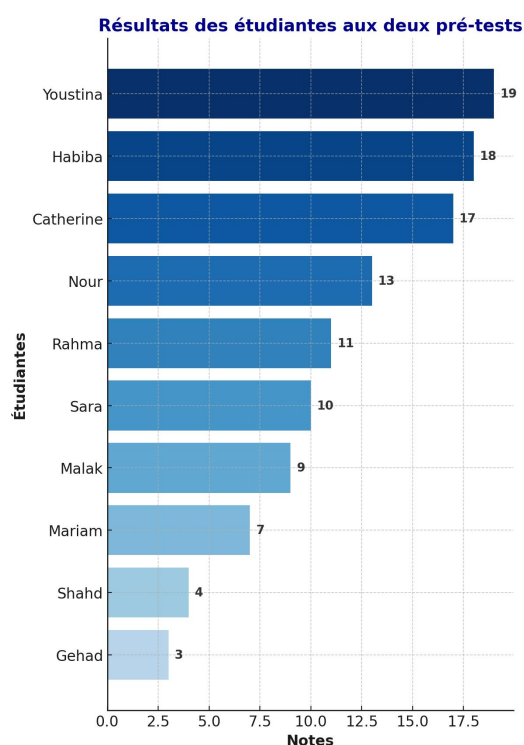
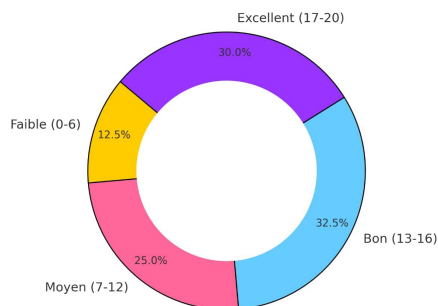


Figure n°9

Cette figure représente l'analyse statistique du niveau des étudiantes dans les deux pré-tests.

**Figure n°10**

Cette figure représente l'analyse statistique du niveau des élèves après avoir appliqué les exercices à l'aide du QR code.



Les codes QR concernant les cartes mentales

Le manuel scolaire de troisième année secondaire «*Club @dos plus 3*» offre un contenu linguistique adapté au niveau des élèves du secondaire, contenant des textes, des exercices et de la grammaire visant à améliorer diverses compétences linguistiques. Cependant, certains aspects pourraient être améliorés pour garantir une expérience d'apprentissage plus interactive et plus claire.

Après avoir analysé le manuel scolaire en termes de présentation du contenu, de style d'explication, de conception et d'exercices, nous avons remarqué ce qui suit :

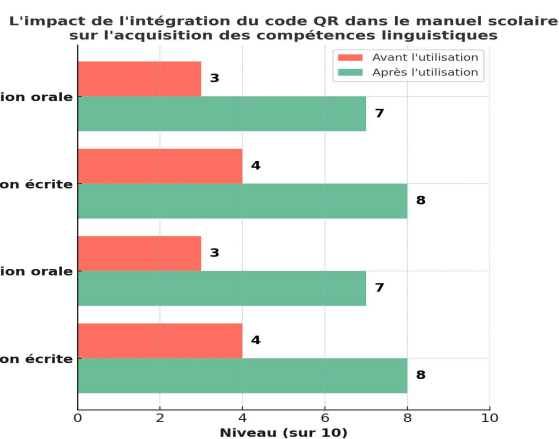
1. Contenu linguistique

Points positifs :

- L'unité fournit une éventail de vocabulaire et de structures linguistiques utiles.
- Les textes présentent des sujets réalistes qui améliorent la compréhension.

Points à améliorer :

- Certains mots et expressions peuvent être complexes pour les étudiants, nécessitant des explications supplémentaires ou des simplifications.
- Il y a un manque d'utilisation des supports visuels tel que les cartes mentales ou les illustrations qui facilitent la compréhension des règles et des concepts.

**Figure n°11**

Cette figure représente l'analyse statistique du niveau des étudiantes avant et après l'application du code QR dans les exercices.

Il nous montre clairement de ces statistiques que la performance des élèves s'est améliorée grâce à l'utilisation de codes QR dans les exercices qui leur ont été proposés. Cette amélioration est due au fait que ces exercices s'appuient sur des facteurs de motivation tels que les effets audio et visuels, en plus du fait que certains exercices sont basés sur une idée et une compétition, ce qui a augmenté l'enthousiasme des étudiantes à résoudre les exercices. De plus, la présence d'exercices basés sur l'idée du jeu en groupe a contribué à améliorer l'interaction et la coopération entre les élèves.

2.Exercices et évaluation :

Points positifs :

- Les exercices sont variés : QCM, phrases à compléter, réorganisation de phrases... Cela permet de renforcer différentes compétences linguistiques.
- Chaque règle est suivie d'exercices d'application, ce qui est utile pour s'entraîner.

Points à améliorer :

- Certains exercices sont assez classiques et pourraient être plus interactifs. Des jeux de rôle ou des activités plus engageantes seraient intéressants.
- Il y a beaucoup d'exercices concernant l'écriture, mais peu de travail sur l'expression orale et la compréhension orale, ce qui est pourtant essentiel pour maîtriser la langue.

3.Présentation et mise en page :

Points positifs :

- Les textes sont bien organisés avec des titres et des sous-titres clairs.
- L'utilisation de tableaux pour expliquer certaines règles est un bon point pour la compréhension.

Points à améliorer :

- Le manque de couleurs et d'illustrations rend le manuel un peu monotone.
- La taille des caractères est parfois trop petite, ce qui peut compliquer la lecture pour certains élèves.

4.Lien avec la vie quotidienne :

Points positifs :

- Certains exercices encouragent les élèves à faire le lien entre ce qu'ils apprennent et leur propre expérience.
- Il y a des dialogues qui reflètent des situations de communication authentiques.

Points à améliorer :

- Il manque des mises en situation pratiques, comme des jeux de rôle ou des dialogues à construire, pour

aider les élèves à mieux utiliser le français dans leur quotidien.

Après avoir examiné tous les points à améliorer dans le manuel, nous avons essayé de créer une série de jeux, de quiz et d'exercices, visant à combler les lacunes de celui-ci.

Nous avons également conçu un questionnaire pour mesurer la satisfaction des élèves concernant leur expérience avec le code QR et les réponses ont été très satisfaisantes. Ce questionnaire comprend 13 questions en arabe. Les questions tournent autour de la facilité ou de la difficulté pour les étudiantes d'utiliser les codes QR et de leur préférence ou non pour utiliser davantage cette technologie.



Le code QR concernant le questionnaire appliqué aux élèves

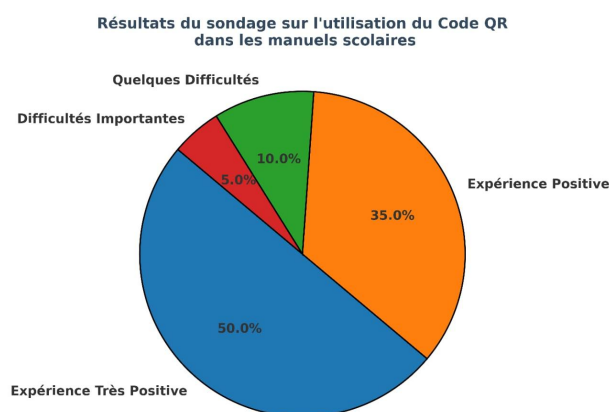


Figure n°12

Cette figure représente l'analyse statistique des résultats du questionnaire sur la satisfaction des étudiantes quant à leur expérience avec le QR Code.

Au cours de notre recherche, nous avons rencontré certains obstacles, notamment :

(A) Défis techniques :

–**Manque d’expertise technique** : Certains étudiants manquent d’expérience suffisante dans l’utilisation du tableau interactif, ce qui entraîne une utilisation lente et des difficultés d’interaction avec les activités éducatives.

–**Problèmes de connexion** : Parfois, des problèmes de connexion ou les interruption d'Internet surviennent, perturbant les cours et affectant l'interaction entre les étudiants.

(B) Défis liés aux élèves:

–**Stress et baisse de performance** : On a observé que certains étudiantes manifestent des réactions stressantes lors des tests numériques, ce qui affectait dans une certaine mesure leur concentration et leurs performances scolaires.

–**Absence des élèves** : L'absence fréquente des élèves a affecté la continuité de leur apprentissage et a rendu difficile pour elles de suivre pleinement les cours.

6. Conclusion

L’intégration des codes QR dans les manuels scolaires représente une forme de modernisation de l’éducation qui renforce le contenu éducatif. Cette technologie permet aux étudiants d’accéder à toutes les supports didactiques telles que des fichiers audio, des activités interactives et des ressources numériques, ce qui contribue au développement global de leurs compétences linguistiques.

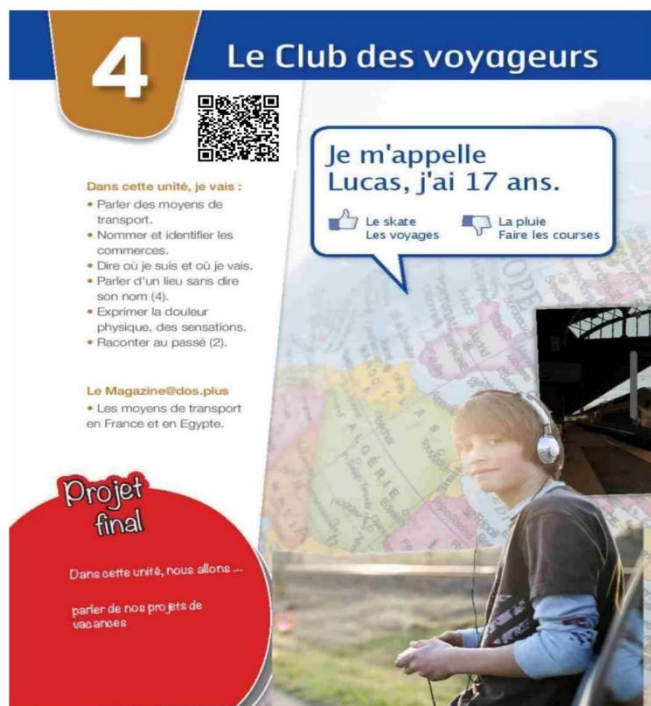
Dans cette recherche, nous démontrons que les codes QR permettent aux apprenants de maîtriser et

d’acquérir une variété de compétences en offrant des opportunités d’exploration personnelle tout en permettant aux enseignants de fournir un contenu spécifiquement conçu pour répondre aux besoins des étudiants du 21^e siècle. De plus, cette technique crée un lien fort et direct entre la théorie et la pratique, rendant l’acquisition de la langue plus efficace et plus fluide.

Face à l’évolution rapide des méthodes d’enseignement, l’intégration des technologies dans l’éducation n’est plus une option, mais une nécessité pour répondre aux exigences du monde numérique. L’exploitation des codes QR ouvre ainsi de nouvelles perspectives pour l’apprentissage des langues et crée un environnement pédagogique interactif qui stimule les apprenants à travers des approches modernes et dynamiques.

Voici quelques recommandations pour augmenter la motivation des élèves à apprendre le français.

- Encourager le travail de groupe pour stimuler la collaboration et la pensée créative.
- Intégrer des vidéos interactives, des applications éducatives ou des codes QR pour relier les leçons à des ressources externes intéressantes.
- Encourager les élèves à appliquer ce qu’ils apprennent dans des situations réelles, comme l’enregistrement d’une vidéo éducative ou la rédaction d’une lettre.
- Au lieu de simplement corriger les erreurs, il est préférable d’encourager une discussion constructive à leur sujet.
- Motiver les étudiants à participer sans crainte de critiques négatives.



Ces images représentent notre visualisation de ce à quoi ressemble le manuel scolaire de troisième année secondaire « **Club @dos plus 3** » avec le code QR.

Scanner et apprendre autrement ! En un instant, les élèves découvrent un monde interactif caché dans un simple code QR.

7. Remerciements et appréciation

Nous tenons à remercier chaleureusement tous ceux qui nous ont soutenu dans la réalisation de notre recherche.

Nous tenons à exprimer nos vifs remerciements au Dr Hanaa Hassan, notre superviseure, pour son soutien, ses efforts, sa patience et sa confiance en nous. Nous adressons nos sincères remerciements à l'école officielle des langues **ABD ELAZIZ AL SOUD** pour son accueil chaleureux. Nous remercions également M. Mohammed Hassan, l'enseignant de français de l'école, pour son encouragement et ses efforts déployés afin de nous aider. Nous tenons aussi à remercier l'ensemble des élèves qui ont été très coopératifs avec nous afin de réaliser notre projet.

Nous n'oublions pas non plus les efforts déployés par le Dr Ghada Saber, chef du Département de Langue et de Littérature Françaises à la Faculté de Pédagogie de l'Université Ain Shams, et par tous les professeurs du département qui nous ont aidé tout au long de nos études.

Nous adressons également nos vifs remerciements au Dr Safaa Shehata, Doyenne de notre faculté, pour ses innombrables efforts visant à soutenir notre travail.

8. Références et sources

I. Ouvrages :

- Danca, D., Štempeľová, I., Takáč, O., & Annuš, N. (2023). Digital tools in education. *International Journal of Advanced Natural Sciences and Engineering Researches*, 7, 289-294.
- Durak, G., Özkeskin, E. E., & Ataizi, M. (2016). QR codes in education and communication. *Turkish Online Journal of Distance Education (TOJDE)*, 17(2), Article 4.

- Lin, M.-H., Chen, H.-C., & Liu, K.-S. (2017). A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*.

- Mehendale, D., Masurekar, R., Nemade, S., & Shivhare, S. (2017). To study the use of QR Code in the classroom to enhance motivation, communication, collaboration and critical thinking. *International Journal of Innovative Research in Computer and Communication Engineering*, 5(4).

- Wayase, U. R. (s.d.). QR Code: An innovative teaching learning tool. Post Graduate Research Center, Department of Botany, Modern College of Arts, Science and Commerce, Shivajinagar, Pune, Maharashtra, Inde.

II. Articles :

- Husain, N. (s.d.). Language and language skills. Maulana Azad National Urdu University.
- Rikala, J., & Kankaanranta, M. (2017). Blending classroom teaching and learning with QR codes. Université de Jyväskylä.

- Tukhtabayeva, A., Kenzhebekova, A., Utemuratova, A., Amanbekova, N., Naubay, B., & Tuzelbayeva, D. (2024). Applying augmented reality (QR-code) in English language classroom. *The 2nd International Workshop on Digital Society (DS 2024)*, Leuven, Belgique.

III. Thèses :

- Leroy, C. (2016). La compréhension orale en français

langue étrangère : L'oreille de l'apprenant : quelle(s) perception(s), quelle(s) restitution(s) ? [Mémoire de master, Université de Gand].

- Majidi, A. (s.d.). L'approche actionnelle : Une méthodologie efficace pour l'apprentissage du français langue étrangère (FLE) au Maroc. Université Mohamed V Rabat.

IV. Théories :

- Spolsky, B. (s.d.). Conditions for second language learning: Introduction to a general theory. Oxford University Press.

V. Sites d'internet :

- Conseil de l'Europe. (s.d.). L'approche actionnelle
- Cadre européen commun de référence pour les langues (CECR).
<https://www.coe.int/fr/web/common-european-framework-reference-languages/the-action-oriented-approach>(<https://www.coe.int/fr/web/common-european-framework-reference-languages/the-action-oriented-approach>)

- CRLT, Université du Michigan.(s.d.). Introduction à l'apprentissage actif.
https://crlt.umich.edu/active_learning_introduction(https://crlt.umich.edu/active_learning_introduction)

- Foucambert, J. (1976). Apprentissage et enseignement. Communication & Langages, 32, 7-17.
<https://doi.org/10.3406/colan.1976.4338>(<https://doi.org/10.3406/colan.1976.4338>)

- GlobalExam.(2021). Les quatre compétences

linguistiques : définition et évaluation.

<https://pro.global-exam.com/fr/blog/evaluez-les-competences-linguistiques-de-votre-public>(<https://pro.global-exam.com/fr/blog/evaluez-les-competences-linguistiques-de-votre-public>)

- IONOS. (2022). Qu'est-ce qu'un QR code ?

Explications et instructions.

<https://www.ionos.fr/digitalguide/web-marketing/vendre-sur-internet/quest-ce-quun-qr-code/>(<https://www.ionos.fr/digitalguide/web-marketing/vendre-sur-internet/quest-ce-quun-qr-code/>)

- Onisep.(2024). Le "Référentiel des compétences du XXI^e siècle".

<https://www.onisep.fr/avenir-s/pour-les-equipes-educatives/ressources/encourager-vos-eleves-a-decouvrir-les-competences-a-s-orienter-et-du-xxi-siecle/le-referentiel-des-competences-du-xxi-siecle>(<https://www.onisep.fr/avenir-s/pour-les-equipes-educatives/ressources/encourager-vos-eleves-a-decouvrir-les-competences-a-s-orienter-et-du-xxi-siecle/le-referentiel-des-competences-du-xxi-siecle>)

- Royal Medical Center. (s.d.). كيف يكتسب الطفل اللغة؟
<https://royalmedical.ae/blog-details/how-does-a-child-acquire-language/ar>(<https://royalmedical.ae/blog-details/how-does-a-child-acquire-language/ar>)

