

L'efficacité de l'utilisation de la stratégie de la gamification pour développer quelques compétences de l'interaction orale chez les élèves du cycle primaire en français

By

Chaimaa yhia Abd El-Aziz El-Tantawi

Sous la direction de

Pro.Dr. Sabri Eid Gad

Professeur de curricula et de méthodologie du FLE,
Faculté de pédagogie, Université de Helwan

Pro. Adjointe.Dr.Maha Abdel-Ghany El-Selfy

Professeure adjointe de curricula et de
méthodologie du FLE, Faculté de pédagogie,
Université de Ménoufia

L'efficacité de l'utilisation de la stratégie de la gamification pour développer quelques compétences de l'interaction orale chez les élèves du cycle primaire en français

إعداد

أ / شيماء يحيى عبد العزيز الطنطاوي

إشراف

د / مها عبد الغني الصيفي

أستاذ المناهج وطرق تدريس اللغة الفرنسية المساعد
كلية التربية - جامعة المنوفية

د. د. صبري عيد جاد

أستاذ المناهج وطرق تدريس اللغة الفرنسية
كلية التربية - جامعة حلوان

تاريخ قبول البحث : ٢٠٢٠ / ١١ / ٢

تاريخ إستلام البحث : ٢٠٢٠ / ١٠ / ٣

المستخلص

هدفت الدراسة الحالية إلى قياس فاعلية استراتيجيات المحفزات التعليمية على تنمية بعض مهارات التفاعل الشفوي باللغة الفرنسية لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي. اعتمدت الباحثة التصميم شبه التجريبي. تضمن المشاركون فصلين تم اختيارهما عشوائياً من مدرسة خضير الخاصة للغات ، قويسنا ، محافظة المنوفية ، مصر. تم تقسيمهم إلى مجموعتين ، مجموعة تجريبية (N = 30) ومجموعة ضابطة (N = 30). تتكون أدوات الدراسة من اختبار قبلي بعدي واستبيان لتحديد مهارات التفاعل الشفهي. تم تدريس المجموعة التجريبية من خلال إستراتيجيات المحفزات وتم تدريس المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية للتدريس. تمت التجربة خلال الفصل الدراسي الأول من العام ٢٠١٩/٢٠٢٠. ثم تمت معالجة البيانات إحصائياً. النتائج التي تم الكشف عنها بعد استخدام إستراتيجية المحفزات التعليمية كان لها تأثير كبير على تنمية بعض مهارات التفاعل الشفهي باللغة الفرنسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

L'efficacité de l'utilisation de la stratégie de la gamification pour développer quelques compétences de l'interaction orale chez les élèves du cycle primaire en français

Résumé

La présente étude visait à mesurer l'efficacité de la stratégie de la gamification sur le développement de quelques compétences de l'interaction orale chez les élèves de la cinquième année primaire en français. La chercheuse a adopté le design quasi expérimental. Les participants comprenaient deux classes sélectionnées au hasard, de l'école Khoudair privée des langues, Quesna, Menoufia Gouvernorat, Égypte. Ils ont été répartis en deux groupes, un groupe expérimental (N = 30) et un témoin (N = 30). Les outils de l'étude se composaient d'un pré/post-test et le questionnaire des compétences de l'interaction orale. Le groupe expérimental était appris par la stratégie de la gamification et le groupe témoin a reçu régulièrement des instructions selon la méthode traditionnelle de l'enseignement. L'expérience a eu lieu au cours du premier semestre de l'année 2019/2020. Ensuite, les données ont été traitées statistiquement. Les résultats révélés de stratégie de la gamification ont eu un grand impact sur le développement de quelques compétences de l'interaction orale auprès des élèves du cycle primaire en français.

Mots clés : Gamification, Interaction orale FLE, cycle primaire.

Introduction :

Nous constatons dans nos classes, une mauvaise prononciation, peu de motivation qui entravent les progrès de l'apprenant, mais dans la réalité, apprendre une langue étrangère, ce n'est pas seulement une grammaire et des faits phonétiques. Apprendre une langue étrangère, c'est aussi apprendre les savoir-faire qu'elle contient. C'est ainsi que la méthode communicative se développe autour des actes de parole. Ainsi, Puren(1998) insiste sur l'importance de la communication en admettant qu' : « apprendre une langue, c'est apprendre à se comporter de manière adéquate dans les situations de communication où l'apprenant aura quelque chance de se trouver en utilisant les codes de la langue cible» (Puren, C.1998).

Pour communiquer, il ne suffit pas d'acquérir une compétence linguistique, mais il s'agit d'être en mesure d'utiliser les formes linguistiques dans le but d'interagir. Malgré les efforts des enseignants et le nouveau dispositif mis en œuvre pour l'amélioration de l'oral à travers les nouveaux programmes, les apprenants en classe de terminale rencontrent certaines difficultés à s'exprimer oralement en français, à s'engager dans de différentes situations d'interaction orale. Certains enseignants ont confirmé le même constat, dans le sens à signaler que de nombreux apprenants restaient passifs, sauf certains d'entre eux qui intervenaient durant les cours, tandis que les autres se contentent d'écouter (Torchi, M. 2013).

Si l'on admet comme le souligne Kramersch que « tout apprentissage réalisé par un enseignant et un apprenant est une interaction entre deux personnes, ou personnalités à part entière, engagées ensemble dans un processus de découverte commune. Apprendre, ce n'est pas simplement acquérir une somme définie de connaissances et d'aptitudes, ou jouer le jeu scolaire et en sortir gagnant, mais s'engager dans une interaction personnelle avec l'enseignant et les autres apprenants. Que l'apprenant le veuille ou non, qu'il en soit conscient ou non, son apprentissage dans la classe se fera toujours à travers cette interaction. Plutôt que de nier, mieux vaut donc analyser en quoi elle consiste.» (Kramersch, C. 1984 P: 78).

La présente recherche a pour objectif d'examiner le fonctionnement de l'interaction dans la classe de FLE, et de montrer que la motivation des apprenants à s'exprimer à travers l'interaction orale est un facteur essentiel pour la réussite de l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, c'est le cas de FLE, ce qui implique une interaction entre les interlocuteurs.

Nous allons nous interroger sur les activités et les stratégies susceptibles qui pourraient stimuler l'interaction verbale chez les étudiants en classe de FLE, où nous allons baser surtout sur la stratégie de la gamification. Former un élève en FLE capable, de s'engager dans un échange interactif notamment oral et de s'exprimer verbalement dans la langue de l'autre, sera notre souci dans ce travail de recherche.

I. Position du problème:

- Le problème de la présente recherche est né de différentes ressources .
- Tout d'abord, l'expérience et l'observation de la chercheuse. La chercheuse a travaillé en tant que professeure de français à l'école de langues Khoudair de Quesna. Pendant cette période, Elle a remarqué de nombreuses faiblesses dans le niveau d'interaction orale des élèves, avec de nombreux problèmes de prononciation, de conversation avec leurs camarades, choisir les bons mots et de les distinguer, échanger des idées avec leurs copains et de l'interaction entre eux et entre le professeur et les élèves. Ils ne peuvent pas faire un dialogue et ils ne peuvent pas parler à haut voix. La chercheuse a également découvert qu'ils se sentaient ennuyés pendant le cours de français et que cela avait une mauvaise influence sur leur interaction.
 - Voir plusieurs études antérieures qui ont souligné la nécessité de développer les compétences de l'interaction orale entre les élèves du primaire.

II. Problématique de la recherche:

Le problème de recherche actuel est: "la faible de la capacité de l'interaction orale entre les élèves des langues primaires de cinquième année" La présente étude vise à développer les compétences de l'interaction orale à travers la mise en œuvre de la stratégie de la gamification en répondant à la question principale suivante:

" Comment la stratégie de la gamification peut-elle être utilisée pour développer les compétences d'interaction orale des élèves de cinquième année en français"?

Il est divisé en sous-questions suivantes:

1. Quelles sont les compétences d'interaction orale nécessaires aux élèves de la cinquième année en français?
2. Quelle est l'efficacité de la stratégie "La gamification" au développement des compétences de l'interaction orale en FLE chez les élèves de la cinquième année primaire?

III. Objectifs de la recherche

Dans cette recherche, nous tentons de :

1. Déterminer les compétences de l'interaction orale nécessaires aux les élèves de la cinquième année primaire.
2. Mesurer l'efficacité de la stratégie "La gamification" au développement des compétences de l'interaction orale en FLE chez les élèves de l'échantillon de la recherche .

IV. Importance de la recherche

La recherche actuelle essaie de:

1. Développer les compétences linguistiques en général et les compétences de l'interaction orale en particulier chez les élèves/enseignants à travers la stratégie de la gamification.
2. Attirer l'attention des concepteurs de programmes d'études sur la nécessité de s'intéresser aux compétences de l'interaction orale au cycle primair et aux autres cycles .
3. Solliciter l'attention des spécialistes sur l'importance de l'emploi de l'approche de la gamification dans l'enseignement / apprentissage du français .
4. Attirer l'attention des spécialistes sur l'importance du soin de la formation professionnelle des futurs enseignants .
5. Encourager les chercheurs à faire d'autres études et recherches nouvelles visant à mesurer l'effet de l'emploi de la stratégie de la gamification sur le développement d'autres compétences en français et leur Fournir une base théorique qui peut s'appuyer sur de nouvelles recherches pour développer les compétences d'apprentissage dans divers domaines et différentes étapes .

V. Les hypothèses de la recherché:-

1. Il y a une différence statistiquement significative au niveau 0.01 entre la moyenne des notes des élèves du groupe expérimental et celle du groupe témoin au post – test, en ce qui concerne les compétences de l'interaction orale en faveur du groupe expérimental.
2. Il y a une différence statistiquement significative au niveau 0.01 entre la moyenne des notes des élèves du groupe expérimental au pré- test et au post – test, en ce qui concerne les compétences de l'interaction orale en faveur du post-test .
3. Il y a une grande efficacité d'utilisation de stratégie de la gamification pour développer quelques compétences de l'interaction orale chez les élèves du cycle primaire.

VI. Limites de la recherche:-

La recherche se limite à:

-Une Un échantillon de deux classes de l'école de Khoudair des langues, Quesna, dans le gouvernorat de Menoufia a été sélectionnée et affectée à deux groupes, un groupe expérimental (N = 30) et un groupe témoin (N = 30). Le groupe expérimental a été enseigné en utilisant la stratégie de la gamification tandis que le groupe témoin a reçu un enseignement traditionnel.

VII. Outils de la recherche:

1. Liste des compétences d'interaction orale chez les élèves de la cinquième année primaire en français 2ème langue étrangère.
2. Test pré-post pour mesurer les capacités d'interaction orale des élèves avant d'appliquer la stratégie de la gamification pour démontrer leur efficacité dans le développement de ces compétences.
3. Guide de l'enseignant qui applique des activités de la stratégie de la gamification

VIII. Curricula de la recherche

La chercheuse adopte deux curricula :

1. Le curriculum descriptif : en ce qui concerne le cadre théorique de la recherche (la stratégie de la gamification et les compétences de l'interaction orale).
2. Le curriculum expérimental : en ce qui concerne l'étude expérimentale et l'application des outils de la recherche afin de mesurer l'efficacité la stratégie de la gamification sur le développement de quelques compétences de l'enseignement chez les élèves du cycle primaire.

IX. Démarches de la recherche:

1- Pour répondre à la première question, nous procédons comme suit :

- 1- Passer en revue les recherches et les études antérieures concernant les compétences de l'interaction orale pour en tirer profit à l'élaboration du questionnaire des compétences de l'enseignement .
- 2- Préparer un questionnaire des compétences d'interaction orale en français comme deuxième langue étrangère adaptée aux élèves du primaire.
- 3- Présenter ce questionnaire au jury afin de déterminer les compétences les plus nécessaires et convenables aux élèves de l'échantillon de la recherche.

- 2 Pour répondre à la deuxième question, nous procédons comme suit :

- 1- Elaborer un pré-test de certaines des compétences d'interaction orale en français adaptée aux élèves du primaire .
- 2- Présenter d'outils au jury pour assurer leur sincérité et leur stabilité.
- 3- Choisir un échantillon d'élèves de la cinquième année du cycle primaire au gouvernorat de Mounéfia, école Khoudair privée des langues à Quesna en le répartissant en deux groupes: groupe témoin (30 élèves) et groupe expérimental (30 élèves).
- 4- Appliquer le pré-test de l'interaction orale aux membres de l'échantillon.
- 5- Elaborer un guide d'enseignant et enseigner en utilisant la stratégie de la gamification au groupe expérimental.
- 6- Application le post-test de l'interaction orale aux membres de l'échantillon Suivi statistique et traitement des données.

- 7- Comparer les moyennes des notes des membres de l'échantillon au pré-test et au post-test en vue de déterminer l'efficacité d'utilisation la stratégie de la gamification sur le développement des compétences de l'interaction orale en français.

X. Terminologies de la recherché:

La Gamification " La Ludification: "

La gamification, selon Deterding, Dixon, Khaled et Nacke (2011), est l'utilisation d'éléments de conception de jeu en dehors du contexte du jeu. Simões, Redondo et Vilas (2013) ont indiqué que la gamification dans l'éducation augmente l'engagement des élèves et, en intégrant des éléments de jeu aux sujets, elle rend les activités plus attrayantes et engageantes.

Définition procédurale de la stratégie de la gamification:

-Définition opérationnelle

La chercheuse définit la gamification comme un processus d'intégration de certaines des caractéristiques des jeux plus intéressantes et plus attrayantes et plus interactives dans le processus éducatif à fin de réaliser un objectif éducatif spécifique , la maîtrise d'une compétence particulière ou le développement ou l'accès à un niveau supérieur et pas nécessairement gagner ou perte parce que le but est d'accroître la motivation, l'engagement, l'interaction orale et l'acquisition de compétences et d'accepter plus de défis et ainsi progresser dans la réalisation de plus de points.

L'interaction orale:

-L'interaction orale est le processus d'acquisition de compétences de communication réelles et des moyens de les atteindre (Kerbrat, 1992.(

-L'interaction orale est une compétence linguistique qui prend la forme d'une conversation comme «échange d'informations» et comme «discussion, comparaison et commentaire», ainsi que sous forme de débat, de dialogue et de formes d'autres activités interactives (Marylene, M. 2006.(

-Définition opérationnelle:

La chercheuse définit l'interaction orale comme un processus linguistique comprenant les compétences de compréhension et d'expression permettant aux individus d'exprimer leurs opinions, leurs idées et leurs besoins lorsque l'enseignant et l'élève échangent des mots à des fins de

communication pouvant être observés par d'autres Interaction verbale ou non verbale.

Le cadre theorique

٢.١.١ La gamification et le jeu:

Selon l'étude (Buzais, A. 2017) La première apparition ludique dans l'enseignement est le jeu dans sa forme initiale. Mais comment définir le jeu ? Pour Sébastien Deterding, le jeu est caractérisé par « des systèmes de règles explicites animés par une compétition ou lutte dont les acteurs poursuivent des objectifs propres et obtiennent des résultats distincts » (Deterding et al... 2014, p.5). Roger Caillois, lui, définit le jeu comme un acte libre et choisie par un individu. Cette activité contient une part d'incertitude, l'issue n'étant pas inattendu mais elle fait également appel à l'imaginaire et s'inscrit dans une réalité seconde, hors de l'espace de travail et de productivité. Il faut aussi distinguer deux types de jeu bien différents. En fait, la langue française n'utilise qu'un seul mot pour déterminer le jeu alors que la langue anglaise, elle, fait la différence entre le play et le game. Le play est l'acte de jouer sans règles c'est le type primaire du jeu, le jeu libre. Le game lui est une forme aboutie du jeu avec des règles. C'est une formulation de facteurs qui amènent le joueur à accepter de jouer (Bonenfant & Genno, 2014) .

Mais peut-on apprendre en jouant ? Depuis déjà longtemps, cette question a été étudiée par les psychologues comme Jean Piaget qui voit le jeu comme un moyen de comprendre le monde et les autres. Pour Philippe Gutton(1973), l'enfant construit sa personnalité en jouant. Ainsi, les jeux ont donc une place dans l'enseignement et plus particulièrement la forme la plus aboutie du jeu. Par le jeu, les élèves peuvent ainsi acquérir des savoirs mais aussi des capacités et une volonté de faire. Déjà présent dans les établissements primaires, le jeu a pourtant du mal à s'imposer dans les classes du secondaire. A l'ère du numérique, un nouveau type de jeu fait également son apparition dans l'enseignement : La gamification (Buzais, A. 2017).

Un aperçu et des concepts de base la gamification et les jeux sont tous deux gratifiants pour le système éducatif et pour l'apprentissage expérience en général. Les différences fondamentales entre l'apprentissage basé sur le jeu et la gamification impliquent, Premièrement, l'utilisation de la gamification n'implique pas d'adapter le contenu à l'histoire et aux règles du jeu. Comme dans l'apprentissage basé sur le jeu. En outre, la

gamification est utilisée pour transformer l'apprentissage à l'expérience dans un jeu éducatif en utilisant des éléments de jeu pour motiver et garder les étudiants actifs (généralement par un système de récompenses ou en indiquant leur niveau de performance), alors que dans les activités d'apprentissage fondées sur le jeu, les jeux sont utilisés pour acquérir des aptitudes ou des connaissances .

٢.١.٢ Gamification en education – Pourquoi?

Selon Gabe Zichermann, cité par (Giang, 2013), l'utilisation de la mécanique des jeux améliore les capacités d'apprentissage de nouvelles compétences de 40%. Les approches de jeu entraînent un niveau d'engagement et de motivation plus élevé des utilisateurs envers les activités et les processus dans lesquels ils sont impliqués. Les mécanismes de jeu sont familiers aux consommateurs, car la plupart d'entre eux ont joué ou continuent de jouer à des jeux différents. Bien que cette conclusion s'applique aux entreprises et à leurs employés, elle s'applique inconditionnellement pour l'éducation. Les principaux problèmes de l'éducation moderne sont liés au manque d'engagement et de motivation des étudiants à participer activement au processus d'apprentissage. À cause de cela, les enseignants essaient d'utiliser de nouvelles techniques et approches pour provoquer l'activité des étudiants et les motiver à participer à la formation. Une solution possible consiste à récompenser les efforts et les résultats obtenus par des récompenses, ce qui conduit à une motivation accrue pour la participation à l'activité. Cette décision repose sur l'utilisation d'éléments de jeu dans le processus d'apprentissage.

٢.١.٣ La Gamification en éducation – Comment ? "Les étapes de la gamification:"

- **Détermination des caractéristiques des apprenants:**

Lorsque les enseignants mettent en œuvre de nouvelles approches dans le processus d'apprentissage, il est important essentiel de définir les caractéristiques des élèves (profils) afin de déterminer si les nouveaux outils et techniques conviendraient. Les facteurs clés et décisifs sont la prédisposition des étudiants à communiquer avec le contenu d'apprentissage et à participer à des événements éducatifs de nature compétitive. La motivation des étudiants à participer à la formation s'appuie sur le cadre du

processus d'apprentissage et de ce qui découle de leurs réalisations (Hsin-Yuan Huang, W. & Soman, D. 2013).

- **Définition des objectifs d'apprentissage:**

Les objectifs d'apprentissage doivent être spécifiques et clairement définis. Le but de l'éducation est d'atteindre les objectifs d'apprentissage, car sinon toutes les activités (y compris les activités de gamification) sembleront inutiles (Hsin-Yuan Huang, W. & Soman, D. 2013).

- **Création de contenus et d'activités pédagogiques pour la gamification:**

Les activités de formation doivent être conçues en fonction des objectifs d'apprentissage et permettre (Simões, J. & Díaz Redondo, R. & Fernández Vilas, A. 2013) :

- Performances multiples - Les activités éducatives doivent être conçues pour que les élèves puissent les répéter en cas de tentative infructueuse .
- Faisabilité - les activités d'apprentissage devraient être réalisables. Ils doivent être adaptés au potentiel et au niveau de compétence des étudiants.
- Niveau de difficulté croissant: chaque tâche ultérieure doit être plus complexe, nécessitant plus d'efforts de la part des étudiants et correspondant à leurs connaissances et compétences nouvellement acquises.
- Des chemins multiples - afin d'améliorer des capacités variées chez les apprenants

Ajouter des éléments et des mécanismes de jeu:

L'élément clé de la gamification est l'inclusion de tâches que les apprenants élèves doivent accomplir. L'exécution des tâches conduit à l'accumulation de points, une transition vers des degrés plus difficiles et des récompenses gagnantes (Hsin-Yuan Huang, W & Soman, 2013) .

٢.١.٤ Gamification et motivation:

L'un des principaux objectifs de la gamification est d'avoir un effet positif sur la motivation des individus, de reproduire la participation que l'on peut retrouver chez des joueurs qui peuvent parfois jouer des heures sans interruption car le jeu les motive. Elle utilise des outils de la motivation identifiés afin de créer un environnement propice à motiver. Avant d'introduire ces outils de la motivation, il est nécessaire de revoir

brièvement la définition de la motivation et de distinguer clairement ses différents types et niveaux. La motivation est l'engagement produit par un individu dans l'exécution d'une tâche particulière. Plus l'individu est motivé, plus il accomplit la tâche requise et plus cet engagement envers l'apprentissage augmente. Ainsi, Fabien Fenouillet et Alain Lieury définissent la motivation comme : « L'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action, de l'orientation (vers un but, ou à l'inverse pour s'en éloigner) et enfin de l'intensité et de la persistance : plus on est motivé et plus l'activité est grande et persistante. »(Lieury, A, & Fenouillet, F.1997, p.1).

-La motivation intrinsèque : La pratique volontaire d'une activité pour le plaisir et la satisfaction que l'on en retire. Ici, c'est l'activité en elle-même qui motive. Il existe une différence entre la motivation intrinsèque à la connaissance (engagement pour le plaisir d'acquérir de nouvelles connaissances), la motivation intrinsèque à l'exécution (engagement pour le plaisir de créer) et la motivation intrinsèque à la stimulation (sensations d'engagement présentées par l'activité) (Vallerand, R. 2001) .

-La démotivation : l'absence de motivation pour une activité .

٢.١.٥ Les éléments de la stratégie de la gamification (Les mécaniques et les dynamiques) :

La mécanique du jeu est liée aux règles et aux avantages qui composent le jeu fonctionnalités qui le rendent stimulant, Intéressant, enrichissant ou tout autre émotion attendue par les concepteurs de jeux .Ces émotions sont le résultat de volontés et de motivations, qui sont appelées dynamiques de jeu. En les utilisant individuellement ou collectivement, il est possible d'estimer les aspects de motivation des utilisateurs (Bunchball, 2010):

Points:

Utilisés pour récompenser les utilisateurs à travers plusieurs dimensions et différentes catégories, ils peuvent être utilisés pour gérer différents comportements au sein d'un même site ou de l'application. Quand les points doivent stimuler une compétition, ils devraient être utilisés comme des scores; d'un autre côté, lorsque le but est de fournir une rétroaction continue à l'utilisateur, chaque progrès individuel ne doit pas être montré à d'autres personnes (Werbach & Hunter, 2012, p.74) .

Niveaux :

Les types de niveaux incluent les niveaux de jeu (niveau 1, 2, 3, etc.), les niveaux de joueur (novice à expert), et les niveaux de jeu (facile, moyen, difficile). Les premiers niveaux peuvent être faciles à réaliser, avec une difficulté croissante au fur et à mesure que le joueur progresse dans le jeu (Dicheva et al. 2015).

Défis, trophées, badges / médailles et réalisations:

Les défis représentent des missions pour les élèves à accomplir et puis donnez des récompenses pour l'exécution. Trophées, badges ou médailles sont la reconnaissance claire que l'utilisateur a atteint de nouveaux niveaux et a fait face à des défis. Le principal mécanisme à faire défis et niveaux efficaces consiste à de fournir aux utilisateurs un lieu où ils peuvent montrer leurs accomplissements, tels qu'une étagère de trophée (Antin et Churchill, 2011).

Biens virtuels:

Pour McHale (2012), les biens virtuels peuvent également être convertis en points, badges / médailles, réductions, crédits et avatars. Selon l'auteur, il est très commun d'utiliser des monnaies virtuelles dans des situations différentes, y compris le mécanisme de commerce à acheter des articles et des points pour développer le statut et la position (McHale, R. 2012).

Tableau de classification, classement, tableau de score:

Afficher la position des utilisateurs par rapport aux autres. Ce sont des tableaux couramment utilisés pour gérer et afficher les scores des utilisateurs avec l'objectif de utiliser la compétition comme incitation au comportement. Werbach et Hunter suggèrent que ce mécanisme ne devrait pas être utilisé de manière indiscutable, car il pourrait réduire les performances des utilisateurs (Werbach & Hunter, 2012, p.76).

٢.٢.١ La définition de l'interaction orale:

L'interaction verbale est une forme d'expression directe qui permet aux sujets parlants (Locuteur/interlocuteur) de participer à un discours construit en collaboration. Elle est un exercice de la parole qui implique un échange entre des participants qui ont des impacts les uns sur les autres. C'est à travers cette relation coordonnée des deux pôles d'une conversation (locuteur/interlocuteur) qu'un sujet parlant met en œuvre, dans le jeu interlocutoire, une procédure interactionnelle déterminée par des rôles

prédéfinis et des règles précises dont l'application relève de la compétence communicative des interlocuteurs.(Torchi, M. 2013, P:13) .

٢.٢.٢ Types d'interactions orales :

L'interaction orale offre deux types généraux: L'interaction symétrique et l'interaction asymétrique (complémentaire).

-Une interaction dite symétrique est une interaction entre des acteurs qui entretiennent entre eux des relations sociales de nature égalitaire, c'est-à-dire, les interactants se trouvent dans le même cadre interactif auquel ils participent. Chaque partenaire a le droit de donner ses propos et ses réponses (inexistence de rapport hiérarchique) (Torchi, M. 2013).

-Une interaction dite asymétrique (complémentaire) se caractérise par les places inégalitaires parmi les participants, c'est-à-dire, la relation hiérarchique « Dominant/ Dominé» est explicitement présente. Dans cette visée, Torchi engage à présenter tous les sortes de l'interaction verbale présentées dans les travaux de Vion, 1996, 2009 et Kerbrat-Orecchioni, C. 1990, 1992, 1999.

٢.٢.٢.١ Les interactions symétriques:

Dans les communications symétriques, chaque partenaire doit essayer d'équilibrer ou d'égaliser son rôle et sa présence dans l'interaction.

La conversation:

La conversation est une interaction entre deux ou plus, qui se caractérise par sa nature égalitaire du cadre interactif où les partenaires se trouvent engagés et ils ont les mêmes droits de participer et de parler Par conséquent, la conversation est la plus courante dans la communication quotidienne en fonction du besoin de communication et des exigences de la vie .

Le débat:

Le débat est une rencontre entre deux personnes qui sont en égalité statutaire, qui s'échangent pour que chacun défend ses idées, sinon les imposer (émissions télévisées),

Le dialogue:

Le Dialogue est un type d'interaction orale en face à face, il ne peut avoir lieu qu'avec deux personnes ou plus.

La discussion:

La discussion est une sorte d'interaction verbale qu'on peut la catégoriser comme symétrique et asymétrique: on parle d'une discussion qui

aboutit à un conflit entre les sujets parlants, ou d'une discussion qui réalisera un accord entre les sujets parlants, comme la décrit Robert VION:« La seule interaction à se jouer des critères qui permettent par ailleurs de procéder à une typologie» (Vion, R. 1996, pp:56) .

La dispute:

La dispute est comme la discussion peut se réaliser dans divers domaines. Elle constitue un type instable qui mène soit à la violence, soit à la rupture de l'interaction, soit à la résolution par retour à la discussion. La discussion procède d'une finalité tout à fait particulière.

٢.٢.٢.٢ Les interactions asymétriques (complémentaires)

L'interaction complémentaire se déroule dans un cadre interactif caractérisé par un rapport d'attitude hiérarchique, c'est-à-dire que les participants occupant deux positions, une « haute» ou « supérieure» et autre « basse» ou «inférieure».

La transaction:

Ce type d'interaction se produit à travers la fonction principale de l'incursion et joue le rôle intermédiaire entre l'incursion et l'échange. Elle est considérée comme l'unité de la négociation conversationnelle des interactions qui se font de la nature vendeur/client visant l'obtention d'un service.

L'entretien:

Ce type d'interaction orale considère comme un type particulier de conversation. L'entretien a toujours des caractéristiques spécifiques telles qu'il concentre sur un sujet précis tout au long de la communication. Comme tous types d'interaction complémentaires, l'entretien se caractérise par une relation hiérarchique entre les personnes présentes dont leur échange a une finalité externe.

L'enquête:

L'enquête se caractérise par un objectif externe et qui exige la présence d'un enquêteur et d'un enquêté dont la première personne a la position de « dominant» alors que la deuxième le « Dominé»

La consultation:

Ce type d'interaction complémentaire implique la présence de deux partenaires possèdent l'un et l'autre une position haute / basse. Celui qui possède le pouvoir ou la connaissance, est le dominant. Son consultant

représente le dominé qui recherche un service, un conseil, une aide à un problème qui survient au niveau de son état de santé.

L'interview:

Ce dernier type d'interaction asymétrique nécessite la présence de deux partenaires « l'intervieweur » et « l'interviewé », chacun avec sa position doit collaborer non seulement à la structuration de l'échange, mais à la production des nouvelles idées qui satisfait le spectateur et l'auditeur.

٢.٢.٣ Les fonctions de l'interaction orale:

L'interaction orale a de nombreuses fonctions qui peuvent s'intégrer dans n'importe quelle situation de la vie sociale, on va citer quelques fonctions basées sur les travaux de Robert Vion(2000):

٢.٢.٣.١ La construction du sens :

La première fonction de l'interaction orale est la construction du sens. Le sens d'un objet n'apparaît que dans la mesure où elle brille par des échanges verbaux ou par la négociation conversationnelle qui prennent toute forme de l'interaction verbale .

٢.٢.٣.٢ La construction de la relation sociale :

La deuxième fonction de l'interaction orale qui se montre dans le contexte de l'interaction est la construction de relation sociale. On ne peut parler sans le faire à partir d'une place et convoquer l'autre dans une place symétrique ou complémentaire .

٢.٢.٣.٣ La construction des images identitaires :

La construction des images identitaires est une fonction de la formation des identités personnelles à travers deux processus: l'intégration sociale et le savoir culturel .

٢.٢.٣.٤ La gestion de forme discursive :

L'interaction orale conduit les sujets à produire du sens, des relations sociales et des images identitaires en construisant des formes linguistiques, et que dans les échanges oraux apparaissent les différents types de discours.

٢.٢.٤ Importance de l'interaction orale :

En reposant en revue les études axées sur la compétence de l'interaction orale ; ces études ont montré que cette compétence linguistique a une importance indéniable ; car elle crée une atmosphère d'amitié en relation mutuelle entre l'enseignant et les apprenants ; cette atmosphère à son tour renforce la motivation des apprenants à enseigner et créer un climat de confiance dans la classe avec la relation positive que l'enseignant souhaite que les apprenants s'entretiennent avec la langue qu'ils apprennent, développer l'audace et le courage chez les apprenants pour une bonne discussion et s'engager dans les activités interactionnelles et permettre à l'individu de s'exprimer ou d'exprimer les autres sur ses points de vue et ses besoins (Marylene, M. 2006).

Étude expérimentale de la recherche

I- Choix de l'échantillon de la recherche

L'échantillon de la recherche se compose d'un groupe expérimental (30 élèves) qui apprend selon la stratégie de la gamification .

II- Outils de la recherche

1- Le questionnaire

Le questionnaire dans sa forme finale se compose de 15 compétences de l'enseignement nécessaires aux élèves de l'échantillon de la recherche. Pour vérifier la validité du questionnaire, la chercheuse l'a présenté aux membres du jury (certains spécialistes en didactique de la langue française et certains inspecteurs de la langue française). Les membres du jury ont apprécié le questionnaire. À la lueur de leurs suggestions, nous l'avons mis en considération.

La liste finale des compétences comprend deux axes, le premier axe qui consiste l'interaction entre l'enseignant et l'élève comprend (8) items et le deuxième axe qui consiste l'interaction entre les élèves eux-mêmes comprend (7) items.

2- Le test

Ce test est reparti en deux parties pour mesurer le niveau des compétences de l'interaction orale chez les élèves de la 5ème année primaire:-

Les activités de la compréhension orale (19 points)

Les activités de l'expression orale (21 points)

٢.١ Passation du test:

Application de l'étude pilote:

A- Durée du test:

Pour calculer la durée du test de l'interaction orale, on a calculé le total du temps pris par chaque apprenant pour répondre à toutes les questions sur les nombres des élèves et on a trouvé que la durée totale du test selon l'équation ci – dessous = 120 minutes

$$\text{Durée du test} = \frac{\text{Total du temps pris par chaque apprenant}}{\text{Nombre des apprenants de l'échantillon}}$$

$$\text{Donc, la durée du test} = \frac{3600}{30} = 120 \text{ minutes}$$

B- Calculer la fidélité du test:

Pour calculer la fidélité du test, on a eu recours à deux manières:

1. La fidélité du test selon (Alpha – Cronbach) :

On a calculé fidélité du test par le calcul du coefficient (Alpha – Cronbach) pour chaque item et le total du test comme suit:

Tableau No (1) coefficient Alpha – Cronbach pour les items du test de l'interaction

Les axes	L'interaction entre l'enseignant et les élèves	L'interaction entre les élèves eux-mêmes	Le total du test
Coefficient Alpha – Cronbach	0.86	0.88	0.87

D'après le tableau ci-dessus (1) on a trouvé que l'indice de fidélité du test de l'interaction orale = 0.87, C'est-à-dire, Le test est assez fidèle.

C- Calculer la validité du test:

On a calculé la validité de constance interne des tests à travers la corrélation de Pearson (la corrélation entre la note de chaque item et la note totale du test) comme suit:

Tableau No (2) la validité interne du test des compétences et la note

Axe : L'interaction entre l'enseignant et les élèves		Axe : L'interaction entre les élèves eux-mêmes	
Compétence		Compétence	
1-Comprendre les consignes de l'enseignant pendant le cours;	0.88	9-Proposer à leurs copains de faire quelque chose;	0.85
2-S'exprimer en répondant à des questions simples et courtes;	0.76	10-Exprimer leurs goûts autour d'un sujet précis;	0.82
3-s'engager dans une conversation avec l'enseignant;	0.80	11-Décrire simplement une photo;	0.87
4- Formuler une question complète et simple;	0.81	12-s'engager dans une conversation avec les copains;	0.76
5-Se présenter;	0.89	13-Choisir les mots appropriés au sens et l'expression appropriée à la situation convenable ;	0.84
6- Utiliser quelques formules de politesse en saluant l'enseignant en classe;	0.75	14-Se présenter ;	0.83
7-S'excuser;	0.79	15-Structurer correctement des questions et des phrases complètes;	0.81
8-Distinguer entre les phrases affirmatives et interrogatives dans l'intonation de l'enseignant;	0,84		

totale de chaque axe

D'après le tableau ci-dessus (2), On a trouvé que le test est valide puisque les indices de validité interne le test est signifiant au niveau 0.01

Tableau No (3) La relation des axes et la note totale du test

Les axes	L'interaction entre l'enseignant et les élèves	L'interaction entre les élèves eux-mêmes
Coefficient de corrélation du total du test	0.85	0.89

*Signifiant au niveau (0.01)

D'après le tableau ci-dessus (3), On a trouvé que les Coefficients de corrélation entre les notes de chaque axe et la note totale sont significants au niveau (0.01), d'après ce résultat, On remarque que le test est valide.

3.Un guide d'enseignant des activités de la stratégie de la gamification

Introduction:

3.1. Les objectifs généraux d'un guide d'enseignant des activités:

Ce guide est conçu pour fournir aux enseignants les informations pratiques sur la gamification et les utiliser pour aider leurs élèves à développer leurs compétences de l'interaction orale chez les élèves de la 5ème année du cycle primaire.

3.2. Durée les activités de la stratégie:

Les élèves de la stratégie de gamification sont appliquées à un groupe d'élèves de la 5ème année primaire. L'application de stratégie dure six semaines et chaque séance dure 80 minutes.

3.3. Contenu du guide:

Le guide de l'enseignant comprend 11 séances. La première et la deuxième session sont des sessions d'orientation pédagogique. Les autres sont didactiques Surtout, chaque session comprend des objectifs, une présentation et une pratique, des tâches, des activités et une évaluation.

Résultats de la recherché:

Introduction

4.1. Analyse statistique des donnés :

La chercheuse a utilisé la version SPSS (version 18) en traitant les résultats pour vérifier la validité des hypothèses de la recherché.

Résultats de recherche et leur interprétation

Cette partie examine l'analyse des résultats finaux de l'application de l'outil de recherche et l'interprétation de ces résultats, dans le but d'identifier l'efficacité de la stratégie de la gamification dans l'enseignement du français aux élèves du cycle primaire en mesurant son efficacité dans le développement des compétences d'interaction orale. La chercheuse va présenter les suggestions et recommandations de recherche.

Méthodes statistiques utilisées

- La statistique descriptive (moyennes - écart type - note le plus bas - note le plus élevé) pour décrire les données.
- Représentation graphique des doubles colonnes.
- La statistique de confirmation (test de la signification de la différence entre les moyennes des deux groups).
- L'analyse suivante de l'étude de l'efficacité en calculant l'ETA au carré-Gain modifié par Black pour mesurer l'efficacité.
- Coefficient de corrélation de Pearson de cohérence interne et de stabilité Facteur de stabilité Alpha-Cronbach.
- Pour l'analyse statistique des données de recherche, la chercheuse a utilisé le SPSS: Statistical Package for the Social Sciences V .

٤.١.٢ Vérification de la validation des hypothèses de la recherche:

•La première hypothèse:

"Il y a une différence statistiquement significative au niveau 0.01 entre la moyenne des notes des élèves du groupe expérimental et celle du groupe témoin au post – teste, en ce qui concerne les compétences de l'interaction orale en faveur du groupe expérimental".

Trois sous-hypothèses découlent de cette hypothèse:

•La première sous-hypothèse :

-Il y a une différence statistiquement significative entre la moyenne des notes des élèves des groupes expérimental et témoin dans les notes de la post-application du test des compétences d'interaction entre (l'enseignant et l'élève) en faveur du groupe expérimental.

Tableau (4) Statistiques descriptives des notes des deux groupes dans la post-application du test de compétences d'interaction orale (l'interaction entre l'enseignant et l'élève)

N° de compétences		N	La moyenne	L'écart type	Minimum	Maximum	La différence moyenne	Total
1	Expérimental	30	3.60	0.62	2	4	1.40	
	Témoin	30	2.20	0.71	1	3		4
2	Expérimental	30	8.57	1.74	5	10	3.70	
	Témoin	30	4.87	2.16	1	8		10
3	Expérimental	30	1.77	0.43	1	2	0.70	
	Témoin	30	1.07	0.58	0	2		2
4	Expérimental	30	0.97	0.18	0	1	0.40	
	Témoin	30	0.57	0.50	0	1		1
5	Expérimental	30	3.57	0.63	2	4	1.60	
	Témoin	30	1.97	0.85	1	4		4
6	Expérimental	30	0.87	0.35	0	1	0.33	
	Témoin	30	0.53	0.51	0	1		1
7	Expérimental	30	0.83	0.38	0	1	0.30	
	Témoin	30	0.53	0.51	0	1		1
8	Expérimental	30	4.57	0.77	2	5	2.50	
	Témoin	30	2.07	0.74	1	3		5
L'enseignant et l'élève	Expérimental	30	24.73	3.46	17	28	10.93	
	Témoin	30	13.80	2.71	10	21		28

Commentaire:

D'après le tableau ci-dessus(4), on remarque que la moyenne des notes du groupe expérimental en ce qui concerne l'interaction entre l'élève et l'enseignant dans son ensemble s'élevait à (46.27), ce qui est supérieur à la moyenne arithmétique pour les scores du groupe témoin qui ont atteint (25.43) degrés par rapport au score final, ce qui indique qu'il y a une différence entre les scores moyens des groupes expérimental et témoin dans la Post-application en faveur du groupe expérimental en raison de son exposition au traitement expérimental (en utilisant la stratégie de la

gamification). En représentant les degrés des deux groupes de recherche à l'aide des graphiques, il était clair que:

Pour vérifier la signification statistique de la différence entre les deux moyennes, un test (T) a été utilisé pour les deux groupes indépendants égaux en nombre d'individus, et en appliquant un test (T) pour la différence entre les deux moyennes pour mesurer la signification de la différence entre les notes moyennes des deux groupes de recherche, il est devenu clair que :

Tableau No(5) Résultats du test "T" pour la différence entre les notes moyennes des deux groupes dans les compétences d'interaction orale (interaction entre l'enseignant et l'élève)

N.de compétences	Les groupes	La moyenne	L'écart type	Valeur deT.	ddl	Sig
1	Expérimental	3.60	0.62	8.098	58	(0.01)
	Témoin	2.20	0.71			
2	Expérimental	8.57	1.74	7.311	58	(0.01)
	Témoin	4.87	2.16			
3	Expérimental	1.77	0.43	5.290	58	(0.01)
	Témoin	1.07	0.58			
4	Expérimental	0.97	0.18	4.087	58	(0.01)
	Témoin	0.57	0.50			
5	Expérimental	3.57	0.63	8.300	58	(0.01)
	Témoin	1.97	0.85			
6	Expérimental	0.87	0.35	2.973	58	(0.01)
	Témoin	0.53	0.51			
7	Expérimental	0.83	0.38	2.594	58	(0.01)
	Témoin	0.53	0.51			
8	Expérimental	4.57	0.77	12.791	58	(0.01)
	Témoin	2.07	0.74			
L'enseignant et l'élève	Expérimental	24.73	3.46	13.619	58	(0.01)
	Témoin	13.80	2.71			

*Sig= Le niveau de signification

* ddl = degré de liberté *moyenne quadratique

Commentaire:

D'après le tableau ci-dessus (5), on remarque que la valeur «T» calculée par rapport à l'interaction entre l'élève et l'enseignant atteint (13,619) dépasse la valeur du tableau «T» au degré de liberté (58) et le niveau de signification (0,01) (Tableau T = 2,39), ce qui indique qu'il existe une réelle différence entre la moyenne des groupes expérimental et témoin dans la post-application en faveur du groupe expérimental (avec une moyenne plus élevée), par rapport à l'interaction entre l'élève et l'enseignant dans son ensemble et ses sous-compétences séparément. Ainsi, l'hypothèse a été retenue :

Il y a une différence statistiquement significative au niveau (0,01) entre la moyenne des notes des élèves du groupe témoin et du groupe expérimental à la post-application pour mesurer le niveau des compétences d'interaction orale (l'interaction entre l'élève et l'enseignant) en faveur du groupe expérimental .

•La deuxième sous-hypothèse :

-Il y a une différence statistiquement significative entre la moyenne des notes des élèves des groupes expérimental et témoin dans les notes de la post-application du test des compétences d'interaction entre (les élèves eux-mêmes) en faveur du groupe expérimental.

Pour vérifier la validité de cette hypothèse, les données de recherche ont été décrites et résumées en calculant (moyenne arithmétique, écart type, plus grand degré, plus petit degré) pour les degrés des groupes expérimental et témoin dans la post-application du test des compétences d'interaction orale (interaction entre les élèves eux-mêmes) comme indiqué dans le tableau suivant:

Tableau No(6) Statistiques descriptives des degrés des deux groupes dans la post-application du teste des compétences d'interaction orale (les élèves eux- memes)

N.de compétences		N	La moyenne	L'écart type	Minimum	Maximum	Différence moyenne	Total
9	Expérimental	30	0.90	0.31	0	1	0.47	
	Témoin	30	0.43	0.50	0	1		1
10	Expérimental	30	2.67	0.55	1	3	1.10	
	Témoin	30	1.57	0.63	1	3		3
11	Expérimental	30	1.87	0.35	1	2	0.80	
	Témoin	30	1.07	0.58	0	2		2
12	Expérimental	30	4.60	0.62	2	5	2.30	
	Témoin	30	2.30	0.99	1	5		5
13	Expérimental	30	7.03	1.33	3	8	3.30	
	Témoin	30	3.73	1.41	1	7		8
14	Expérimental	30	3.57	0.73	2	4	1.57	
	Témoin	30	2.00	0.91	1	4		4
15	Expérimental	30	0.90	0.31	0	1	0.47	
	Témoin	30	0.43	0.50	0	1		1
Les élèves eux-mêmes	Expérimental	30	21.53	3.04	13	24	9.90	
	Témoin	30	11.63	2.37	6	17		24

Commentaire:

D'après le tableau ci-dessus(6), on remarque que la moyenne des notes du groupe expérimental en ce qui concerne l'interaction entre les élèves eux-mêmes dans leur ensemble s'élevait à (21,53), ce qui est supérieur à la moyenne arithmétique des notes du groupe témoin, qui a atteint (11,63) du total, Ce qui prouve qu'il y a une différence entre les moyennes des notes des groupes expérimental et témoin au post-test en faveur du groupe expérimental grâce au traitement expérimental (l'utilisant des activités basées sur la stratégie de la gamification).

Pour vérifier la signification statistique de la différence entre les deux moyennes, un test (T) a été utilisé pour les deux groupes indépendants égaux en nombre d'individus, et en appliquant un test (T) pour la différence

entre les deux moyennes pour mesurer la signification de la différence entre les notes moyennes des deux groupes de recherche, il est devenu clair que:

Tableau No (7) Résultats du test "T" pour la différence entre les scores moyens des deux groupes dans les compétences d'interaction orale (interaction entre les élèves eux-mêmes)

N. de compétences		La moyenne	L'écart type	T	Le degré de liberté	Sig
9	Expérimental	0.90	0.31	4.338	58	(0.01)
	Témoin	0.43	0.50			
10	Expérimental	2.67	0.55	7.249	58	(0.01)
	Témoin	1.57	0.63			
11	Expérimental	1.87	0.35	6.462	58	(0.01)
	Témoin	1.07	0.58			
12	Expérimental	4.60	0.62	10.794	58	(0.01)
	Témoin	2.30	0.99			
13	Expérimental	7.03	1.33	9.330	58	(0.01)
	Témoin	3.73	1.41			
14	Expérimental	3.57	0.73	7.365	58	(0.01)
	Témoin	2.00	0.91			
15	Expérimental	0.90	0.31	4.338	58	(0.01)
	Témoin	0.43	0.50			
Les élèves eux-mêmes	Expérimental	21.53	3.04	14.075	58	(0.01)
	Témoin	11.63	2.37			

Commentaire:

D'après le tableau ci-dessus(7), on remarque que la valeur "T" calculée pour l'interaction entre les élèves même-eux a atteint (14,075) dépassait la valeur tabulaire "T" au degré de liberté (58) et au niveau de signification (0,01) (Al Tabulariya = 2,39), ce qui prouve qu'il existe une réelle différence entre la moyenne des notes des groupes expérimentaux et témoins au pré-test en faveur du groupe expérimental (avec la moyenne la plus élevée), par rapport à l'interaction entre les élèves eux-mêmes dans leur ensemble, et

pour ses sous-compétences séparément. Par conséquent, l'hypothèse a été acceptée :

Il existe une différence statistiquement significative au niveau (0,01) entre les moyennes des notes des élèves du groupe témoin et du groupe expérimental pour tester les compétences d'interaction orale (l'interaction entre les élèves eux-mêmes) en faveur du groupe expérimental.

Troisième test de validité de l'hypothèse :

Il existe une différence statistiquement significative entre les scores moyens des étudiants des groupes expérimentaux et témoin dans les scores post-application pour le test de compétences d'interaction orale dans son ensemble en faveur du groupe expérimental.

Tableau (8) Statistiques descriptives des scores des deux groupes dans la post-application du test de compétences en interaction orale

		N	Moyenne	L'écart type	Minimum	Maximum	Différence moyenne	Total
L'enseignant et l'élève	Expérimental	30	24.73	3.46	17	28	10.93	28
	Témoin	30	13.80	2.71	10	21		
Les élèves eux-mêmes	Expérimental	30	21.53	3.04	13	24	9.90	24
	Témoin	30	11.63	2.37	6	17		
L'interaction orale	Expérimental	30	46.27	6.13	31	52	20.83	52
	Témoin	30	25.43	4.32	16	36		

Commentaire:

D'après le tableau ci-dessus(8), on remarque que la moyenne des notes du groupe expérimental pour l'interaction orale dans son ensemble s'élevait à (46,27), ce qui est supérieur à la moyenne arithmétique des scores du groupe témoin qui a atteint (25,43) degrés par rapport au score final, ce qui prouve qu'il existe une différence entre les moyennes des notes des groupes expérimental et témoin au post-test En faveur du groupe expérimental suite à un traitement expérimental (utilisation de la stratégie de la gamification). En représentant les notes des deux groupes de recherche à l'aide des graphiques, il était clair que:

Pour vérifier la signification statistique de la différence entre les deux moyennes, un test (T) a été utilisé pour les deux groupes indépendants égaux en nombre d'individus, et en appliquant un test (T) pour la différence entre les deux moyennes pour mesurer la signification de la différence entre les scores moyens des deux groupes de recherche, il est devenu clair que:

Tableau No(9) Résultats du test "T" pour la différence entre les scores moyens des deux groupes dans les compétences d'interaction orale dans leur ensemble

		Moyenne	L'écart type	T	ddl	Sig
L' élève et l'enseignant	Expérimental	24.73	3.46	13.619	58	(0.01)
	Témoin	13.80	2.71			
Les élèves eux-mêmes	Expérimental	21.53	3.04	14.075	58	(0.01)
	Témoin	11.63	2.37			
L'interaction orale	Expérimental	46.27	6.13	15.215	58	(0.01)
	Témoin	25.43	4.32			

Commentaire:

D'après le tableau ci-dessus(9), on remarque que la valeur "T" calculée pour l'interaction orale s'élevait à (15.215) dépassait la valeur tabulaire "T" au degré de liberté (58) et au niveau de signification (0,01) (T de tableau = 2,39), ce qui indique une réelle différence entre les moyennes des notes des deux groupes Expérimental et témoin au post-test en faveur du groupe expérimental (avec la moyenne la plus élevée), en relation avec le test dans son ensemble et ses sous-compétences séparément. Par conséquent, l'hypothèse a été acceptée :

Il existe une différence statistiquement significative au niveau (0,01) entre les moyennes des notes des élèves du groupe témoin et du groupe expérimental pour tester les compétences d'interaction orale dans son ensemble en faveur du groupe expérimental.

Le deuxième test d'hypothèse: L'hypothèse énoncé:

"Il existe une différence statistiquement significative entre les moyennes des notes du groupe expérimental dans les applications pré et post pour tester les compétences d'interaction orale en faveur au post –test."

Tableau (10) statistiques descriptives des notes pré et post test

	Test	N	Moyenne	L'écart type	Minimum	Maximum	Total
L'enseignant et l'élève	post	30	24.73	3.46	17	28	28
	pré	30	11.83	3.48	7	22	
Les élèves eux-mêmes	post	30	21.53	3.04	13	24	24
	pré	30	9.43	3.11	4	15	
L'interaction orale	post	30	46.27	6.13	31	52	52
	pré	30	21.27	6.01	11	37	

Commentaire:

D'après le tableau ci-dessus(10), on remarque que la moyenne des notes post-test pour les compétences d'interaction orale dans son ensemble a atteint (46,27) du degré final et son montant (52), qui est supérieur à la moyenne arithmétique des notes au pré-test qui ont atteint (21,27) degrés du degré final, ce qui prouve qu'il existe une différence entre Les moyennes des notes des deux applications pour tester les compétences d'interaction orale, ainsi que le cas des sous-compétences en faveur au post-test, comme en témoigne l'homogénéité croissante des notes de post-test de pré-test en raison de leur exposition à un traitement expérimental (enseignement utilisant une stratégie de la gamification) .

Et en représentant les notes des deux applications de recherche sous forme de colonnes graphiques.

Pour vérifier la signification statistique de la différence entre les deux moyennes au niveau (0,01), un test (T) a été utilisé pour les deux groupes égaux dans le nombre d'individus, et en appliquant le test (T) pour la différence entre les deux moyennes pour mesurer la signification de la différence entre les moyennes des notes des deux groupes de recherche, il est devenu clair que:

Tableau No(11) résultats du test «T» pour la différence entre les deux moyennes des notes des deux applications dans les compétences d'interaction orale

	Moyenne	L'écart type (E.T)	T	ddI	Sig
L'enseignant et l'élève	12.90	5.58	12.664	29	(0.01)
Les élèves eux-mêmes	12.10	5.05	13.114	29	(0.01)
L'interaction orale	25.00	10.21	13.414	29	(0.01)

Commentaire:

D'après le tableau ci-dessus(11), on remarque que la valeur «T» calculée (13,414) a dépassé la valeur tabulaire «T» au degré de liberté (29) et le niveau de signification (0,01), ce qui prouve qu'il existe une réelle différence entre les moyennes des notes des deux applications en faveur de post-test (avec la moyenne la plus élevée). Il s'agit des compétences d'interaction orale dans leur ensemble et de chaque dimension en tant que sous-compétence distincte.

Par conséquent, l'hypothèse selon laquelle une différence statistiquement significative au niveau 0,01 entre les moyennes des notes de pré et post application a été testée pour les compétences d'interaction orale en faveur de post-test.

Le troisième test d'hypothèse:

"L'efficacité de l'enseignement utilisant la stratégie de la gamification pour développer des compétences d'interaction orale pour les élèves du cycle primaire"

Il ressort clairement de ce qui précède qu'il existe des différences et des résultats statistiquement significatifs entre les moyennes des notes des groupes expérimental et témoin au post-test en faveur du groupe expérimental. De même entre les notes de pré et post-test du groupe expérimental, mais reconnaissant que l'existence de la chose ne signifie pas nécessairement son importance, l'indication statistique en elle-même ne fournit au chercheur que des preuves de la différence entre deux variables quelle que soit cette différence et son importance, à partir de là, la signification statistique seule ne suffit pas pour tester les hypothèses de recherche, c'est une condition nécessaire mais pas suffisante, la nécessité est

obtenue par la présence d'une signification statistique et la suffisance est obtenue en calculant le degré d'impact et l'importance du résultat qui a été prouvé statistiquement, et c'est pour cela, il faut donc suivre les tests de signification statistique avec certains Les procédures pour comprendre la signification des résultats statistiquement significatifs et déterminer l'importance des résultats atteints, et parmi ces méthodes adaptées à la recherche actuelle, teste le carré ETA (η^2) qui vise à déterminer un pourcentage de la variance de la variable dépendante due à la variable indépendante .

**Tableau (12) résultats du (η^2): l'ETA – carré.
Post-test de deux groupes de recherche**

N° compétences de	(T) Calculé	(dd)	η^2	Taille d'effet (d)	La valeur d'effet et d'efficacité
1	8.098	58	0.53	2.13	Grande efficacité et grand effet
2	7.311	58	0.48	1.92	Grande efficacité et grand effet
3	5.290	58	0.33	1.39	Grande efficacité et grand effet
4	4.087	58	0.22	1.07	Grande efficacité et grand effet
5	8.300	58	0.54	2.18	Grande efficacité et grand effet
6	2.973	58	0.13	0.78	Grande efficacité et grand effet
7	2.594	58	0.10	0.68	Grande efficacité et grand effet
8	12.791	58	0.74	3.36	Grande efficacité et grand effet
L'enseignant et l'élève	13.619	58	0.76	3.58	Grande efficacité et grand effet
9	4.338	58	0.24	1.14	Grande efficacité et grand effet
10	7.249	58	0.48	1.90	Grande efficacité et grand effet

11	6.462	58	0.42	1.70	Grande efficacité et grand effet
12	10.794	58	0.67	2.83	Grande efficacité et grand effet
13	9.330	58	0.60	2.45	Grande efficacité et grand effet
14	7.365	58	0.48	1.93	Grande efficacité et grand effet
15	4.338	58	0.24	1.14	Grande efficacité et grand effet
Les élèves eux mêmes	14.075	58	0.77	3.70	Grande efficacité et grand effet
L'interaction orale	15.215	58	0.80	4.00	Grande efficacité et grand effet

Commentaire:

D'après le tableau ci-dessus(12), On observe que la valeur de l'ETA – carré (η^2) pour les résultats des groupes expérimental et témoin dans les notes post-application pour mesurer les compétences de l'interaction orale (= 0,80) La valeur de la signification éducative et de la signification pratique dépassée (0,14)(Salah Mourad, 2000). Cela signifie que (80%) de la variance entre les moyennes des notes des groupes expérimental et témoin est dû à la variable de traitement d'enseignement, ce qui signifie que (80%) de la différence entre les deux groupes peut s'expliquer par la différence de traitement pédagogique auquel les deux groupes de recherche sont exposés.

•Et l'efficacité a également été mesurée par les notes de l'apprenant dans le test, qui est appliqué pré et post, où son calcul dépend du rapport du gain ajusté au noir, représenté par l'équation de Blake suivante:

$$\text{L'efficacité} = \frac{Y - X}{P - X} + \frac{Y - X}{P}$$

- *Y → Moyennes des notes au post-test
 *X → Moyennes des notes au pré-test
 *P → Note totale du test

En appliquant le test de gain Blake modifié aux notes des élèves dans les applications pré et post du test, il a été constaté que:

Tableau (13) Gain ajusté au noir dans le test de compétences en

	Différence moyenne	La note totale du test	l'équation de Blake	Efficacité
L'enseignant et l'élève	12.90	28.00	1.26	Sig. & educationally important
Les élèves eux-mêmes	12.10	24	1.34	Sig. & educationally important
L'interaction orale	25.00	52	1.29	Sig. & educationally important

interaction orale

Commentaire:

D'après le tableau ci-dessus(13), on remarque que la valeur du gain ajusté de Blake a atteint une valeur de 1.29 et elle a dépassé la valeur indiquant l'efficacité, qui est de 1.2 ce qui signifie l'efficacité du programme, ce qui signifie que l'utilisation de la stratégie de gamification est très efficace pour développer des compétences d'interaction orale chez les élèves du cycle primaire.

4.2. Interprétation des résultats:

Après analyse statistique des données du test, il est évident qu'il existe des différences significatives dans le développement des compétences de l'interaction orale entre les élèves du groupe expérimental et leurs homologues du groupe témoin en faveur du groupe expérimental. Les résultats de l'étude ont indiqué que les élèves du groupe expérimental étaient plus conscients des compétences de l'interaction orale. Après avoir enseigné aux élèves en utilisant la stratégie de la gamification:

- Les résultats, liés à la vérification de la première hypothèse, ont montré une amélioration des compétences globales de l'interaction orale des élèves. Cela était dû à l'utilisation de l'approche de l'interaction et des différentes activités liées à cette approche.
- Les résultats, liés à la vérification de la deuxième hypothèse, ont montré une amélioration des compétences de l'interaction orale des élèves. Cela était dû à l'application de jeux d'interaction impliqués dans chaque activité jouée par les élèves. Ils travaillent ensemble pour finir chaque tâche. Ils peuvent s'exprimer correctement dans des diverses situations, développer les compétences de conversation, Structure correctement des phrases et des questions complètes, Répondre aux questions simples et courtes pendant l'explication, S'exprimer les goûts scolaires en utilisant quelques expressions simples et courtes et Comprendre les consignes de professeur
- Quant au troisième résultat, il y a eu une amélioration des compétences de l'interaction orale des élèves en raison des séances d'enseignement sur l'approche de la gamification et de la modélisation des enseignants.

Ces résultats ont indiqué que l'approche de la gamification s'est avérée avoir un effet positif sur le développement de compétences de l'interaction orale des élèves du groupe expérimental. La taille de l'effet a également été calculée via les valeurs l'ETA – carré (η^2) des compétences de l'interaction orale du post-test était élevée.

Interprétation qualitative des résultats

Le développement des élèves du groupe expérimental en interaction orale pourrait être attribué à ce qui suit:

- L'utilisation des activités variées et de jeux dans les leçons a aidé des élèves à s'impliquer de plus en plus lors de la mise en œuvre de l'approche.
- La coopération entre les partenaires de chaque équipe, l'encouragement et le soutien fournis lors des différentes activités d'approche aident les élèves à interagir positivement vers un processus réussi de l'interaction orale.

- Le travail de groupe et la rétroaction corrective motivent les élèves à participer et à développer leurs compétences en interaction et à acquérir de nouvelles informations grâce à la mise en œuvre de la gamification.
- Guide de l'enseignant et modélisation de la part de l'équipe.
- Jouant et agissant devant la classe, l'intérêt de l'élève grandit et devient impatient de gagner chaque jeu présenté dans toutes les activités.
- Quiz, puzzles, tests et devoirs à domicile après chaque séance.

4.3. Conclusion

Pour conclure, les trois hypothèses de l'étude ont été étayées par les résultats statistiques. Les élèves du groupe expérimental ont réalisé des progrès notables dans leurs compétences en interaction orale après avoir utilisé l'approche de Gamification par rapport à leur interaction orale avant d'utiliser Gamification. Gamification par rapport à leur interaction orale avant d'utiliser Gamification. Par conséquent, les résultats de l'étude ont prouvé que l'approche de la gamification s'est avérée efficace pour développer les compétences d'interaction orale FLE des élèves des écoles primaire.

Dans le cadre de la délimitation de l'étude et sur la base des résultats, les conclusions suivantes ont été tirées:

1. La stratégie de la gamification joue un rôle essentiel dans le développement des compétences de l'interaction orale des élèves.
2. L'utilisation de divers jeux à l'intérieur de la classe crée un apprentissage significatif et motive les élèves à participer positivement à l'intérieur de la classe.
3. Les élèves ne deviennent plus timides pendant l'apprentissage; ils encouragent, aident et coopèrent dans les groupes de travail.
4. La stratégie de la gamification semble renforcer la confiance des élèves dans l'apprentissage de français, quel que soit l'aspect.
5. Les fortes performances des participants de groupe expérimental au pro-test indiquent que les activités de l'interaction orale aux cours pour les élèves de cycle primaire aident les élèves à améliorer leurs compétences de l'interaction orale.

4.4. Recommendations:

Sur la base des résultats de la présente étude et des conclusions susmentionnées, la chercheuse propose les recommandations suivantes :

1. La stratégie de la gamification doit être recommandée pour être mise en œuvre dans l'enseignement des compétences de l'interaction orale pour les élèves des écoles primaires des langues.
2. Le travail de groupe et les activités de partage devraient être davantage utilisés dans les classes grâce à l'apprentissage coopératif.
3. Les enseignants doivent veiller à utiliser les jeux et divers moyens qui aident les élèves à être plus actifs et positifs dans la classe.
4. Une rétroaction immédiate devrait être donnée aux élèves après chaque activité pour améliorer l'apprentissage des élèves.
5. Des cours intensifs devraient être proposés aux enseignants ainsi qu'aux élèves pour apprendre à appliquer la stratégie de la gamification.
6. L'augmentation du nombre de cours de français au cycle primaire pour donner aux apprenants l'opportunité d'être plus en contact avec la langue.
7. L'entraînement des étudiants dans les facultés de pédagogie (les futurs-enseignants) à la manière propre d'appliquer les techniques de la stratégie de la gamification avec leurs apprenants .
8. La préparation des ateliers de formation afin d'expliquer aux enseignants en cours de service l'importance de la stratégie de la gamification et comment s'en servir en classe.
9. La révision des programmes de formation des enseignants pour les adapter aux nouvelles tendances dans le domaine de l'apprentissage.

5.5. Suggestions de l'étude - :

A travers les lignes suivantes, la chercheuse suggère certaines pistes de recherches relatives à la présente étude pour améliorer les compétences linguistiques des élèves qui apprennent le français comme deuxième langue étrangère -:

1. Utiliser la stratégie de la gamification pour développer les compétences de l'interaction orale et l'expression orale .

2. L'effet de l'utilisation de la stratégie de la gamification sur le développement des compétences de l'interaction orale des élèves du cycle primaire et préparatoire .
3. Préparer des recherches concernant les applications et les avantages de l'utilisation de la gamification avec les élèves ayant des besoins spéciaux en termes d'accommodements et de modalités d'apprentissage qui pourraient être introduites à l'aide de la gamification .
4. Il devrait y avoir plus d'investigations impliquant la gamification et d'autres aspects comme le comportement des élèves; les attitudes des enseignants, l'efficacité des différents types de cours créés, la compétence de la gamification ou les méthodologies d'enseignement utilisées .

Références en langue française:

Thèses et recherches:

- -Buzais, A. (2017). "Les effets de la gamification sur la motivation en contexte scolaire." Thèse de master, Université Catholique de l'Ouest, Institut de formation de l'UCO aux métiers de l'enseignement.
- -Torchi, M. (2013). "L'étude du rôle des interactions verbales dans le processus d'apprentissage du Français Langue Etrangère.", mémoire de magistère, Université Mohamed KHEIDER – BISKRA, p.13, 22.
- Ouvrages didactiques
- -Bonenfant M, Genvo S. (2014). Une approche située et critique du concept de gamification. Sciences du jeu, Questionner les mises en forme ludiques du web : gamification, ludification et ludicisation
- -Deterding S, Dixon D, Khaled R, Nacke L. (2014). Du game design au gamefulness : définir la gamification. Sciences du jeu, Questionner les mises en forme ludiques du web : gamification, ludification et ludicisation.
- -Fenouillet, F. & Lieury, A. (1997). Motivation et réussite scolaire. Paris : Dunod.
- -Gutton, P. (1973). Le jeu chez l'enfant : essai psychanalytique. Paris : Larousse .
- -Jonnaret, Ph. & Vander, B. ; communiquer à l'oral ;<http://www.acnancymetz.fr/enseign/languesLP/français/Profs/Docs/Oral/COra11.htm>
- -Kerbrat-Orecchioni, C. (1990). Les interactions verbales, Tome 1, Armond Colin éditeur, 318P.
- -Kerbrat-Orecchioni, C. (1992). Les interactions verbales, tome II, Armond Colin, Paris.
- -Kerbrat-Orecchioni, C. (1999). L'approche interactionniste en linguistique, Conférence au Congrès de la Société Japonaise de didactique du Français, Université Nationale de Matsuyama.
- -Marylene, M. (2006). Interaction orale: entraînement et évaluation, Académie de Poitiers, Paris .
- -Vallerand, RJ., Grouzet, F.M.E., (2001). Pour un modèle hiérarchique de la motivation intrinsèque et extrinsèque dans les pratiques sportives et l'activité physique, Théories de la motivation et pratiques sportives

(pp.57 – 95). Retrieved September 11th, 2018, from <http://www.cairn.info/theories-de-la-motivation-et-pratiques-sportives--9782130504726-page-57.htm>.

- -Vion, R. (1996). « L'analyse des interactions verbales », Les Carnets du Cediscor, P.56
- -Vion, R. (2000). La communication verbale, paris : Hachette .
- -Vion, R. (2009). L'analyse des interactions verbales, les Carnets du
- Références en langue anglaise:
- Ouvrages didactiques
- -Antin, J., & Churchill, E. F. (2011). Badges in social media: A social psychological perspective. In CHI 2011. Vancouver, BC: ACM.
- Bunchball, I. (2010). Gamification 101: An introduction to the use of game dynamics to influence behavior.
- -Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. Proceedings of the 15th international Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (P: 9-15). ACM.
- -Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. Educational Technology & Society, 18(3), 75-88 .
- -Giang, V. (2013, September 18). "Gamification" Techniques Increase Your Employees' Ability To Learn By 40% .
- -Hsin-Yuan, W. & Soman, D. (2013). A Practitioner's Guide To Gamification Of Education, University of Toronto
- Retrieved from Inside Rotman: <http://inside.rotman.utoronto.ca/behaviouraleconomicsinaction/files/2013/09/GuideGamificationEducationDec2013.pdf>
- -McHale, R. (2012). Navigating social media legal risks: Safeguarding your business. Pearson Education, Inc.. Web ISBN-13: 978-0-13-303365-6.
- -Simões, J., Redondo, R., & Vilas, A. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. Computers in Human Behavior, 29,345-353 .
- -Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.