

Le jeu comme stimulant du développement linguistique : une comparaison des jeux sous forme numérique et traditionnelle

Dujmović, Goran Jerko

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:920375>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom](#).

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-06**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
Odsjek za romanistiku

**IGRA KAO POTICAJ JEZIČNOG RAZVOJA: USPOREDBA IGARA U
DIGITALNOM I TRADICIONALNOM OBLIKU**

Student:
Goran Jerko Dujmović

Mentorica:
izv. prof. Lidija Orešković Dvorski

Zagreb, srpanj 2022.

Université de Zagreb
Faculté de Philosophie et Lettres
Département d'études romanes

**LE JEU COMME STIMULANT DU DEVELOPPEMENT LINGUISTIQUE : UNE
COMPARAISON DES JEUX SOUS FORME NUMERIQUE ET TRADITIONNELLE**

Étudiant :
Goran Jerko Dujmović

Directrice de recherche :
izv. prof. dr. sc. Lidija Orešković Dvorski

Zagreb, juillet 2022

Sveučilište u Zagrebu

Filozofski fakultet

Ivana Lučića 3, 10000 Zagreb

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da je DIPLOMSKI RAD isključivo rezultat mog vlastitog rada koji se temelji na mojim istraživanjima i oslanja se na objavljenu literaturu, a što pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da nijedan dio rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz necitiranog rada, te da nijedan dio rada ne krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad u bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili obrazovnoj ustanovi.

Student/ica: Goran Jerko Dujmović

U Zagrebu, 29. prosinca 2022.



(potpis)

SAŽETAK

Cilj ovog diplomskog rada je dokazati da igra ima važno mjesto u procesu učenja francuskog kao stranog jezika te da se igra ne bi trebala koristiti isključivo kao nagrada za primjereno ponašanje učenika ili uspješno savladavanje određenih jezičnih struktura, već kao jedan od temeljnih načina prenošenja i utvrđivanja znanja.

Rad je podijeljen na teorijski, istraživački i praktični dio. Teorijski dio rada ukazuje da je učenje kroz igru uspješno primjenjivano već tisućama godina te da ima nezamjenjivu ulogu u afektivnom, kognitivnom i neurolingvističkom razvoju pojedinca, kao i u razvijanju njegovih socijalnih vještina. Naglašava se i da nastavnik odabiru didaktičke igre treba pristupiti ozbiljno uzimajući u obzir razne elemente kao što su dob, interesi, razina znanja i nastavna pomagala koja ima na raspolaganju. Nastavnik, ujedno, mora imati na umu da igra, iako vrlo motivirajuća i uspješna metoda savladavanja gradiva, sa sobom potencijalno donosi i određene izazove kao što su otežano održavanje discipline u razredu i izbjegavanje korištenja materinskog jezika. U posljednjem poglavlju teorijskog dijela rada analizira se važnost digitalnih alata u svijetu koji nas okružuje kao i njihova potencijalna primjena u nastavi stranog jezika.

U istraživačkom dijelu rada uspoređuju se igre u tradicionalnom i digitalnom obliku. Istraživanje je bilo provedeno u osnovnoj školi Vladimir Nazor u Zagrebu. S jednim su se razredom igrali igre u tradicionalnom, a s drugim u digitalnom obliku te su na kraju sata učenici napisali kratku provjeru znanja kako bismo provjerili koliko su novih riječi zapamtili neposredno nakon održanog sata. Isti test smo ponovili na početku iduće školske godine da provjerimo koliko se riječi sjećaju nakon dužeg vremenskog perioda (gradivo je u međuvremenu bilo ponavljano). Tom prilikom smo proveli i upitnik o njihovom stavu prema igri u nastavi te motivaciji o aktivnom sudjelovanju kad se igraju igre u tradicionalnom odnosno digitalnom obliku.

U posljednjem, praktičnom, dijelu rada predstavljeno je pet novih didaktičkih igara koje se mogu koristiti u nastavi francuskog kao stranog jezika.

KLJUČNE RIJEČI: didaktička igra, tradicionalne igre, digitalne igre, motivacija, ciljni jezik, francuski jezik

RÉSUMÉ :

L'objectif de ce mémoire du master est de prouver que le jeu a une place importante dans le processus d'apprentissage du FLE et que le jeu ne doit pas être utilisé exclusivement comme récompense d'un comportement approprié de l'élève ou de la maîtrise réussie de certaines structures de la langue, mais comme l'un des moyens fondamentaux de transfert et de révision des connaissances.

Le mémoire est divisé en trois parties : théorique, empirique et pratique. La partie théorique du mémoire indique que l'apprentissage par le jeu est appliqué avec succès depuis des milliers d'années et qu'il a un rôle irremplaçable dans le développement affectif, cognitif et neuro-linguistique d'un individu, ainsi que dans le développement de ses habiletés sociales. Il est également souligné que l'enseignant doit aborder la sélection des jeux didactiques avec sérieux, en tenant compte de divers éléments tels que l'âge, les intérêts, le niveau de connaissances et les supports pédagogiques à sa disposition. De même, l'enseignant doit garder à l'esprit que le jeu, bien que ce soit une méthode très motivante et efficace pour maîtriser la matière, comporte potentiellement certains défis, tels que la difficulté à gérer la classe et à éviter l'utilisation de la langue maternelle. Le dernier chapitre de la partie théorique analyse l'importance des outils numériques dans le monde qui nous entoure, ainsi que leur application potentielle dans l'enseignement des langues étrangères.

La partie empirique du mémoire compare les jeux sous forme traditionnelle et numérique. La recherche a été menée à l'école primaire Vladimir Nazor à Zagreb. Nous avons joué à des jeux sous forme traditionnelle avec une classe et sous forme numérique avec l'autre, et à la fin de la leçon, les élèves ont répondu à un court test de connaissances pour vérifier combien de nouveaux mots ils avaient mémorisés. Ils ont répondu au même test au début de l'année scolaire suivante pour vérifier combien de mots ils se souvenaient après une longue période de temps (entre-temps, le vocabulaire a été répété en classe). À cette occasion, nous avons mené un questionnaire sur leur attitude à l'égard des jeux en classe et leur motivation à participer activement à des jeux sous forme traditionnelle ou numérique.

Dans la partie pratique, cinq nouveaux jeux didactiques utilisables dans l'enseignement du français langue étrangère sont présentés.

MOTS CLÉS : jeu didactique, jeux traditionnels, jeux numériques, motivation, langue cible, langue française

Table des matières

Partie théorique

1. INTRODUCTION.....	1
2. NOTION DE JEU	2
3. JEU ET PEDAGOGIE : HISTOIRE D'UNE RELATION.....	4
4. JEU EN CLASSE DE FLE.....	5
4.1 Difficultés rencontrées en classe de langue liées aux jeux en classe de FLE.....	5
4.2 Avantage du jeu en classe de FLE.....	6
4.3 Travail en groupe.....	8
4.4 Comment choisir le jeu?.....	9
4.5 Pendant et après le jeu.....	11
4.6 Jouer en classe de FLE avec les adultes.....;	12
5. NUMERIQUE ET L'ENSEIGNEMENT.....	12
5.1 Omniprésence du numérique dans notre quotidien.....	13
5.2 Numérique dans la classe.....	14
5.3 Intégrer le numérique en classe de FLE.....	15
5.4 Outils numériques pour enseigner.....	16
5.4.1 Classroom screen.....	16
5.4.2 Mentimeter.....	17
5.4.3 Padlet.....	19
5.5 Jeux vidéos et enseignement du FLE.....	20

Partie empirique

6. RECHERCHE SUR LA COMPARAISON DES JEUX SOUS FORME NUMERIQUE ET TRADITIONNELLE	22
6.1 École élémentaire « Vladimir Nazor ».....	23
6.2 Première étape de la recherche.....	24
6.2.1 Méthodologie de recherche.....	24
6.2.2 Plan de la leçon 1.....	26
6.2.3 Plan de la leçon 2.....	29
6.2.4 Analyse des résultats (de la première étape) et discussion.....	33
6.3 Deuxième partie de la recherche.....	35

6.3.1 Méthodologie de recherche.....	35
6.3.2 Analyse des résultats du deuxième test et discussion.....	36
6.3.3 Analyse des résultats du questionnaire et discussion.....	37
6.4 Conclusion de la recherche.....	43

Partie pratique

7. NOUVEAUX JEUX.....	45
7.1 C'est vous qui décidez.....	45
7.2 Ludo-tête.....	48
7.3 Big Brother.....	56
7.4 Speedy Gonzales.....	62
7.5 Première de ma vie.....	63
8. CONCLUSION GÉNÉRALE.....	65
9. BIBLIOGRAPHIE ET SITOGRAPHIE.....	67
10. ANNEXES.....	71

1. Introduction

« Dis-moi et j'oublierai
Montre-moi et je m'en souviendrai peut-être
Fais-moi participer et je comprendrai »
CONFUCIUS

Imaginez que vous êtes dans une salle d'audience et que vous attendez le procès d'une personne dont vous savez avec certitude qu'elle est innocente. Cette personne a déjà été jugée plusieurs fois, et le juge refuse obstinément de la libérer même si toutes les preuves étayent son innocence. Le jeu didactique est dans cette position depuis des décennies. Bien que de nombreuses études aient montré que les jeux dans l'enseignement des langues étrangères sont non seulement souhaitables, mais aussi cruciaux, beaucoup aujourd'hui encore regardent avec scepticisme les jeux didactiques, les considérant comme une perte de temps ou des activités dont l'importance est inférieure à d'autres formes d'enseignement.

Malheureusement, il existe encore aujourd'hui « cette frontière infranchissable entre jeu et travail, entre plaisir et effort. Le jeu est gratuit, libre, spontané, stérile, lié au monde de l'art et (...) le travail lui est sérieux, utile, contraint, réfléchi fécond et participe au monde des sciences et de l'adulte » (Jactat, 2008 : 30).

Une partie de la littérature consacrée à l'acquisition d'une deuxième langue étrangère n'accorde pas beaucoup d'importance au jeu ou n'en fait aucune mention. Popović (2021) explique que même dans le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL), le jeu occupe une place marginale. Les jeux sont mentionnés une seule fois dans la section consacrée à l'utilisation ludique de la langue.

Dans ce mémoire nous tenterons de relier les termes « travail » et « jeu » et de prouver que le jeu didactique a un rôle irremplaçable dans le processus d'enseignement soit pour les enfants soit pour les adultes. Nous explorerons théoriquement et puis pratiquement l'utilité du jeu en classe de FLE (Français Langue Étrangère) avec une attention particulière portée aux jeux numériques.

De plus, nous proposerons plusieurs nouveaux jeux qui pourront être utilisés en classe de FLE et motiver les apprenants à s'exprimer aussi bien que faciliter l'acquisition des structures langagières.

2. Notion de jeu

Donner une définition précise du jeu n'est pas facile parce que « ce qui est un jeu pour l'un peut ne pas l'être pour l'autre, les modalités d'interprétation de l'activité variant selon les individus » (Brougere, 2005 : 28).

Tout d'abord, il faut distinguer les termes anglais « play » et « game ». En français, le terme « play » se traduit par « jeu libre » et se définit comme le processus par lequel l'enfant découvre le monde qui l'entoure, l'assimile et s'y adapte en activant des compétences et capacités sensorimotrices, cognitives, affectives, langagières et sociales (Piaget 1972, selon Mardešić 2019). De l'autre côté, le terme « game » se traduit par « jeu didactique » et ce type de jeu est celui que nous traiterons dans ce mémoire.

Le *Dictionnaire de Didactique Du Français Langue Étrangère Et Seconde* assimile les termes « jeu (didactique) » et « activité ludique » et les définit comme « une activité d'apprentissage (...) guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives » (Cuq, 2003 : 160).

Rutka (2004 : 51, selon Mardešić 2019) ajoute que ce sont « des activités que l'enseignant sélectionne avec soin en fonction des objectifs d'enseignement fixés, et avec eux, la langue est présentée, pratiquée, établie et utilisée de manière créative, en gardant toujours à l'esprit le contexte ludique, afin de permettre la découverte active par l'élève de nouveaux contenus en langue étrangère ».

Cuq et Gruca (2005) distinguent quatre grands groupes d'activités ludiques :

- **Les jeux linguistiques** qui permettent de travailler sur la langue et sur la mémorisation de ses règles
- **Les jeux de créativité** qui stimulent l'imagination et qui font découvrir le potentiel que contient une compétence linguistique même limitée (Debyser, 1978b, selon Silva, 2009)
- **Les jeux culturels** qui font référence à la culture et qui aident l'apprenant à connaître les pays ou les régions où la langue étudiée est parlée

- **Les jeux dérivés du théâtre** dont « la dramatisation, les jeux de rôles et les jeux de simulation font partie » et « qui transforment la salle de classe en scène théâtrale » (Cuq et Gruca, 2005 : 458).

Haydée Silva, qui représente l'une des plus grandes autorités dans le domaine de la didactique du FLE, dans son livre *Le jeu en classe de langue* (2008) mentionne quatre « régions métaphoriques » de la notion de jeu : le matériel, la structure, le contexte et l'attitude.

Le matériel didactique concerne les objets dont on fait usage pour jouer. L'auteur fait une distinction entre « le matériel ludique par convention (ce avec quoi la convention veut que l'on joue) et le matériel ludique potentiel (ce avec quoi l'on peut jouer) » (Silva, 1999 : 260). Le matériel ludique par convention peut être divisé en deux catégories : jouets (une poupée, un ballon etc.) et jeux (de cartes, de parcours, sur console etc.). Le matériel ludique potentiel représente le matériel qui n'est pas unanimement reconnu en tant que ludique, mais qui peut « le devenir grâce à des indices appartenant à la structure ou au contexte, voire à l'attitude. » (Silva, 1999 : 266). Il est possible, par exemple, de jouer aux échecs avec des fruits à la place des pions.

Les structures ludiques sont importantes parce que chaque jeu a ses propres règles qui rendent le jeu unique. Silva (1999) mentionne l'importance des règles normatives, c'est-à-dire, des règles auxquelles un bon joueur obéit. Par exemple, attendre son tour ou ne pas interrompre les autres pendant qu'ils parlent.

Le contexte ludique est entendu comme « l'ensemble de circonstances extrinsèques au jeu dans lesquelles s'insère le fait ludique » (Silva, 1999 : 290). On attend des professeurs qu'ils créent « une atmosphère propice au jeu » et qu'ils introduisent « le vocabulaire des joueurs en français, en encourageant l'utilisation d'expressions telles que « c'est mon tour », « j'ai gagné », « tu triches » etc. » (Silva, 2008 : 18).

Enfin, et non des moindres, le jeu ne peut pas exister sans l'attitude ludique. En effet, sans elle, même si une activité contient les trois éléments mentionnés précédemment, ce ne restera qu'un exercice. Il faut que l'attitude ludique soit assumée soit par les apprenants, soit par l'enseignant, « car les apprenants ne seront jamais dupes d'un jeu auquel l'enseignant ne croit pas » (Silva, 2008 : 19).

3. Jeu et pédagogie : histoire d'une relation

Il est incontestable que les jeux ont une part importante dans l'existence humaine et qu'ils sont utilisés depuis des temps immémoriaux. Dans le premier chapitre de son essai sur la fonction sociale du jeu intitulé *Homo Ludens* (1939), Johan Huizinga, un historien néerlandais, explique que « le jeu est plus ancien que la culture » et que « la notion de culture, si insuffisamment délimitée soit-elle, suppose en tout cas l'existence d'une société humaine, et les animaux n'ont pas attendu l'arrivée de l'homme pour qu'il leur apprit à jouer ». Dans le passé, les jeux étaient utilisés non seulement comme divertissement mais aussi comme moyen d'apprendre. Même « Gargantua, le héros de Rabelais, joue aux cartes pour apprendre les mathématiques » (Musset et Thibert, 2009 : 2). Les Grecs et les Romains associaient le jeu à l'enfance, mais aussi à l'apprentissage. Cela était particulièrement évident dans leurs langues.

« En grec, comme en latin, le vocabulaire exprime ce lien étroit entre jeu et enfance. Deux verbes, *paizô*, « jouer, jouer comme un enfant, agir en enfant », et *paideuô*, « former, éduquer », sont dérivés du mot grec *pais*, « l'enfant ». Ce rapport entre le jeu, l'enfance et l'éducation, *paideia*, est également présent dans le monde romain où le terme *ludus* signifie à la fois le « jeu », l'« école », ainsi que les fêtes et les spectacles religieux désignés par le même terme, *ludus* » (Dasen, 2019 : 14).

Il existe de nombreux jeux qui ont été inventés à des fins didactiques. Par exemple, « le puzzle servit (...) pour enseigner la géographie » et « la légende veut aussi que les échecs aient été imaginés il y a 3000 ans par le conseiller d'un maharadjah, désireux de former son fils à l'esprit stratégique du gouvernement d'un Etat » (Barthélémy-Ruiz, 2006).

Le jeu avait une importance particulière pendant la Renaissance. Silva (2005) explique que « c'est en effet de cette époque que datent de nombreuses ruses pédagogiques destinées à "dorer la pilule" d'un processus d'enseignement parfois difficile à avaler » et que dans cette époque les princes, mais aussi les autres élèves, apprenaient souvent en jouant. Un moment important pour comprendre l'utilité du jeu dans l'enseignement se produisit en 1730 lorsque M. De Vallange écrivit un livre intitulé *Art d'enseigner le latin aux petits enfants en les divertissant et sans qu'ils s'en aperçoivent* dans laquelle il souligne l'importance « d'employer des jeux de cartes pour l'apprentissage de la lecture et de la grammaire latines et préconise de manière générale d'associer l'étude et le jeu » (Puren, 2012, selon Schmoll, 2015).

Quant aux temps modernes, dans la seconde moitié du XXe siècle, de plus en plus d'espace est donné au jeu dans les classes car, grâce à la recherche dans le domaine de la biologie et de la psychanalyse, les experts ont compris l'influence du jeu sur le cerveau humain, en particulier chez les enfants (Musset et Thibert, 2009). Cependant, pendant très longtemps, on a considéré que le jeu ne servait que « comme un moment de détente préparant l'effort à venir ou récompensant l'effort déjà réalisé » (Silva 2005).

En ce qui concerne la didactique de la langue française, au cours des années 70 et 80 du siècle dernier, il y a eu des changements significatifs dans la compréhension de l'importance du jeu dans l'enseignement. Au cours de cette période, des livres tels que *Jeu, langage et créativité* et *Les jeux dans la classe de français* ont été publiés et ont influencé la perception de l'utilisation des jeux dans l'enseignement du FLE (Silva 2009). Par exemple, Francis Debyser dans son livre *Jeu, langage et créativité* affirme que les jeux servent à « découvrir ce potentiel que contient une compétence linguistique même limitée si on en utilise toutes les ressources » et à « libérer pour un temps les élèves du carcan de la répétition ou de l'imitation de modèles scolaires plausibles, raisonnables et conformistes » (Debyser, 1978b : 116, selon Silva 2009). Aujourd'hui, nous ne considérons plus les activités ludiques comme une activité supplémentaire pour stimuler la motivation et elles ne sont pas utilisées seulement dans la partie introductive ou finale de la leçon, mais presque à toutes les étapes de l'enseignement, en particulier dans les premières années de l'école primaire (Mardešić, 2019).

4. Jeu en classe de FLE

4.1 Difficultés rencontrées en classe de langue liées aux jeux en classe de FLE

Il est logique de s'attendre à ce que lorsqu'un certain jeu est joué en classe, certaines difficultés puissent survenir dans la mise en œuvre de ce jeu. Silva (2008) divise les difficultés liées aux jeux en classe de FLE en trois catégories. Les difficultés liées :

- au contexte pédagogique
- au changement de statut des participants
- à des aspects d'ordre technique

L'une des difficultés liées au contexte pédagogique est le fait que jouer en classe peut être perçu comme une activité frivole et une perte de temps. Il est donc important que les élèves, mais aussi les parents et les responsables institutionnels soient conscients du fait que l'utilisation du jeu didactique est « pédagogiquement fondé » et « compatible avec les

objectifs du programme » (Silva, 2008 : 28). D'autre part, comme le jeu est une activité très excitante pour les élèves, il peut arriver qu'ils oublient quel est le but du jeu et commencent à utiliser leur langue maternelle. L'auteur propose d'offrir aux élèves le vocabulaire de base dont ils ont besoin pour communiquer exclusivement en français pendant le jeu. Ce sont des expressions telles que *c'est à moi, j'ai gagné, tu triches, un match, la figure, piocher* etc. Il faut garder à l'esprit qu'il est possible qu'un certain jeu ne plaira pas à tous les élèves et qu'il est « essentiel de diversifier l'offre ludique en classe » et de « chercher à satisfaire différents styles d'apprentissage » (Silva, 2008 : 31 – 32).

Quant aux changements de statut des participants, il y a des élèves qui craignent de parler en public ou qui n'aiment pas être au centre de l'attention. L'enseignant doit « toujours veiller à ne pas mettre les apprenants dans une position inconfortable » (Silva, 2008 : 32). Il peut proposer à l'élève d'assumer le rôle qui lui convient le mieux : au lieu d'être un joueur actif, il peut jouer le rôle d'arbitre, de conseiller ou un autre rôle qui lui serait plus acceptable.

Les aspects d'ordre technique peuvent être problématiques si « le jeu exige des espaces qui ne correspondent pas aux conditions matérielles habituelles d'une salle de classe » (Silva, 2008 : 33). Un autre problème technique possible est la gestion du bruit dans la classe. Pendant le jeu, les élèves sont très motivés, et il est possible qu'ils se mettent tous à parler en même temps, rendant ainsi plus difficile la réalisation de l'activité. L'enseignant doit trouver un moyen de contrôler le bruit dans la classe, et l'un des moyens d'y parvenir est de « mettre en place des gestes exprimant silencieusement la consigne de faire baisser le volume » (Silva ; 2008 : 34).

Bien que certaines difficultés puissent survenir pendant les activités ludiques, le jeu dans l'enseignement a beaucoup plus d'avantages que d'inconvénients, et dans le prochain paragraphe nous examinerons quelques-uns des nombreux avantages de l'utilisation du jeu dans l'enseignement.

4.2 Avantage du jeu en classe de FLE

Sandra Mardešić (2019) énumère six raisons principales pour lesquelles le jeu en classe est important dans l'apprentissage d'une langue étrangère :

- a) **Aspect neuro-linguistique** : Pendant le jeu, les hémisphères gauche et droit du cerveau sont utilisés. L'hémisphère droit du cerveau est responsable, entre autres, de la réception visuelle de l'information, de la perception globale et simultanée et du raisonnement inductif, tandis que l'hémisphère gauche du cerveau est responsable d'éléments tels que l'élaboration du langage et la perception logique.
- b) **Aspect affectif** : Lorsque les élèves connaissent du succès dans le jeu, cela affecte leur confiance en eux, les rend plus communicatifs, développe une attitude positive envers la langue qu'ils apprennent et affecte leur motivation intrinsèque à apprendre la langue. Winnicott (1975 : 110, selon Ribeiro Cunha, 2016) ajoute que « c'est en jouant, et seulement en jouant, que l'individu, enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité tout entière ».
- c) **Aspect cognitif** : En jouant, les élèves pratiquent des compétences telles que remarquer les similitudes et les différences, le raisonnement logique, les compétences de perception et la capacité de mémorisation. Le jeu représente un outil qui permet « que les actes de langage soient réalisés avec des problèmes cognitifs de communication authentiques à résoudre, qu'il n'y ait pas seulement des assimilations entre la langue-source et la langue-cible de l'apprenant » (Bange, 2005, selon Ribeiro Cunha, 2016).
- d) **Acquisition d'une langue étrangère** : Une atmosphère de compétition positive dans la classe encourage les élèves à faire plus d'efforts pour acquérir de nouvelles structures linguistiques sans même s'en apercevoir. Lorsque les élèves jouent, ils oublient qu'ils sont en train d'apprendre quelque chose de nouveau et utilisent des structures linguistiques pour atteindre l'objectif du jeu. Quand les apprenants jouent ils « se sentent plus à l'aise, ils craignent moins d'être jugés ou que l'on se moque d'eux s'ils se trompent » (Fafa & Petitmengin, 2017 : 5).
- e) **Socialisation** : Lors de l'apprentissage par le jeu, les élèves développent diverses habiletés sociales. Quand les apprenants jouent à deux ou en groupe, l'apprentissage coopératif est atteint. Le jeu « invite à la solidarité et à la mise en valeur des talents différents » (Fafa & Petitmengin, 2017 : 4). Les élèves qui maîtrisent avec succès la matière apprennent à aider les plus faibles, et les élèves les plus faibles ont la

possibilité de réussir et ainsi de développer une meilleure image d'eux-mêmes parce que « les gagnants, ne sont pas toujours les plus performants au niveau linguistique, car d'autres compétences sont activées: la tactique, la réactivité, la volonté de gagner, par exemple » (Fafa & Petitmengin, 2017 : 5). En jouant, l'apprenant se trouve « au centre de son apprentissage et au cœur de l'action » et il est « en permanence acteur de son apprentissage, aussi bien en termes d'émission (prise de parole, feedback) que de réception (écoute, feedback) » (Helme, Jourdan, Tortissier, 2014 : 65).

- f) Interculturalité et multilinguisme :** Ces éléments sont réalisés lorsque des chansons qui existent dans plusieurs langues sont traitées (par exemple la comptine *Si t'es heureux*) ou lorsque l'enseignant prépare des quiz de connaissances ou un jeu dont le but est de découvrir un élément culturel du pays de la langue qui est en train d'être apprise.

4.3 Travail en groupe

La plupart des jeux pratiqués en cours de FLE sont joués par paire ou en groupe. Marie – France Peyrat-Malaterre (2011) explique que bien qu'il y ait certains avantages du travail individuel comme le fait qu'on peut plus facilement éviter les contradictions et que l'élève a plus de temps pour réfléchir, il existe aussi des inconvénients. Par exemple, le travail individuel ne permet pas les interactions et les élèves peuvent devenir passif en attendant la correction de l'exercice qu'ils sont en train de faire.

D'un autre côté, « les tâches distribuées au groupe d'étudiants permettent aux apprenants d'être plus autonomes et plus indépendants » (Toruç, 2011 : 662). L'auteur ajoute que « l'individu veut appartenir à un groupe social. Mais pour s'y intégrer, il faut qu'il apprenne à réfléchir, à juger, à prendre sa décision et à se débrouiller dans la société ». Il est important de souligner que, pendant un travail de groupe, les élèves prennent « des responsabilités en acceptant les règles et les contraintes nécessaires à la réalisation d'une tâche » et que pour faire cela, ils ont besoin d'un apprentissage progressif (Bertocchini, Costanzo, 2008 : 12).

Pour accomplir cela, les auteurs de *Manuel de formation pratique pour le professeur de FLE* (Bertocchini, Costanzo, 2008 : 12) affirment que le professeur doit :

- formuler la tâche en termes d'objectifs

- décrire la tâche de manière à ce que chaque élève ait une idée précise de ce qu'il aura à faire
- préciser le temps disponible
- donner des consignes claires en faisant recours éventuellement à une présentation écrite, indispensable en cas de tâches différenciées

Ils ajoutent qu'il faut éviter :

- l'utilisation de travail du groupe pour des tâches que les élèves pourraient mieux réaliser individuellement
- la constitution de groupes fermés sur eux-mêmes qui risquent de se transformer en clans
- la mise à l'écart de quelques élèves

4.4 Comment choisir le jeu ?

Choisir un jeu n'est pas facile puisque tous les jeux ne seront pas également utiles ou amusants pour les élèves. Helme, Jourdan et Tortissier (2014) abordent six questions à se poser quand on est en train de choisir le jeu et la façon de l'utiliser. Les six questions sont :

a) Quel est l'objectif du jeu ?

L'enseignant doit décider ce qu'il veut accomplir en utilisant le jeu. Veut-il travailler sur la compréhension ou sur la production ? Veut-il travailler sur le lexique ou sur la grammaire ? Les auteurs affirment que « c'est évidemment la question primordiale à se poser » (Helme, Jourdan et Tortissier (2014 : 66).

b) Combien ai-je d'apprenants dans ce groupe ?

Cette question est importante pour décider si les élèves vont jouer individuellement ou en groupes et si les groupes seront grands ou petits. L'enseignant veut faire participer tous les apprenants et « un jeu au cours duquel un seul des joueurs monopolise la parole ne favorisera pas l'expression de tous, pas plus qu'un jeu calme ne viendra réveiller un groupe endormi » (Silva, 2008 : 36).

c) Quel est leur niveau et leur personnalité ?

Quelquefois, l'apprenant qui est « de bas niveau mais ouvert et dynamique peut (...) aider à faire accepter le jeu au groupe » et dans d'autres cas « certains groupes de haut niveau

n'auront peut-être pas l'esprit réceptif au jeu » (Helme, Jourdan et Tortissier (2014 : 66). Cela signifie qu'il ne faut pas seulement adapter le jeu au niveau, mais aussi à la personnalité des apprenants. De plus, un jeu qui ne correspond pas au niveau de connaissance de l'élève peut être démotivant. Il est possible qu'ils trouvent le jeu trop facile ou ennuyant par rapport à leur niveau de connaissance, mais aussi qu'un jeu trop difficile les fasse douter de leurs compétences linguistiques.

d) De combien de temps dispose-je ?

Jouer en classe est une activité imprévisible, il est donc important de bien s'y préparer. Il peut facilement arriver qu'un jeu dont on pense qu'il devrait durer 15 minutes, dure en réalité 20 ou 30 minutes. Déterminer le temps dont nous avons besoin pour un certain jeu est particulièrement difficile lorsque nous effectuons cette activité pour la première fois. Il convient de souligner que « certains jeux ne nécessitent que très peu d'explications, un tour de chauffe suffit, mais ce n'est pas toujours le cas, et le niveau du groupe peut aussi influencer sur le temps que vous devrez consacrer à l'introduction d'un jeu » (Helme, Jourdan et Tortissier (2014 : 66).

e) De quel espace dispose-je ?

Cette question est importante parce qu'elle est liée « à la question du mouvement de l'apprenant ». L'enseignant devrait « organiser l'espace (dégager (...) une aire de jeu, mettre les chaises en cercle ou en demi-cercle, etc.) de préférence avant l'arrivée des apprenants » (Silva 2008 : 38).

f) Est-ce que je joue ?

Les auteurs considèrent que la participation de l'enseignant peut être très utile pour rendre le jeu plus difficile ou pour le simplifier. Aussi, les élèves aiment quand leur professeur participe au jeu parce que « c'est l'occasion de voir d'autres réactions, et de faire tomber un peu plus les barrières, mêmes minimales » (Helme, Jourdan et Tortissier, 2014 : 67).

Weiss (2002 : 10) ajoute 14 questions pour situer une activité. Quelques-unes des questions qu'il aborde sont :

- a) Quels savoir-faire entrent en jeu ?
- b) Qu'apporte cette activité en termes d'apprentissage ?
- c) Peut-on la faire individuellement ou en groupes ?
- d) Est-ce une activité : - convergente (production guidée), - divergente (production ouverte), - qui nécessite la résolution de problèmes nouveaux (production libre)?
- e) Où s'inscrit-elle dans la progression ?
- f) A quel moment peut-on la proposer : - au cours d'une leçon, - à la fin d'une leçon, - à n'importe quel moment ?
- g) Peut-on la proposer plusieurs fois : - telle quelle, - avec une variante ?
- h) A quel moment et comment faut-il contrôler la production linguistique ?

4.5 Pendant et après le jeu

Il y a de nombreux facteurs auxquels un enseignant doit penser lors de l'exécution d'un jeu. Un des facteurs à penser est l'importance de créer une atmosphère favorable. Par exemple, si les élèves sortent du cours de gymnastique, il est probable qu'ils ne veuillent pas jouer à un jeu qui exige une activité physique intense. D'un autre côté s'ils ont été assis pendant plusieurs heures d'affilée, il est possible de « canaliser leur envie de mouvement par un jeu plus physique » (Silva, 2008 : 38).

L'enseignant doit aussi présenter et animer le jeu. « La présentation du jeu inclut d'une part la justification du choix ludique et l'explication des objectifs pédagogiques visés et, d'autre part, les renseignements sur le jeu lui-même » (Silva, 2008 : 38). L'explication du jeu doit être dûment préparée parce qu'il est possible que sans une bonne préparation la consigne ne soit pas clairement comprise par les élèves. En tant qu'animateur du jeu, l'enseignant doit faire attention « à ne pas abuser du pouvoir que lui accordent une meilleure connaissance du jeu, un niveau linguistique plus élevé et une position hiérarchique privilégiée » (Silva, 2008 : 39).

Après le jeu, l'enseignant devrait demander aux élèves d'exprimer leurs opinions sur le jeu et « cerner les aspects émotifs » parce qu'« il est important de reconnaître explicitement et de valider, au besoin, les émotions qui se sont dégagées de l'exercice et de la discussion » (Girard, Clavet, Boulé, 2005 : 183).¹ De cette manière, l'enseignant peut améliorer les

¹ Les auteurs parlent du jeu de rôle, mais cette activité peut être utilisée pour n'importe quel type de jeu.

éléments du jeu qui ne fonctionnent pas bien et déterminer si les objectifs du jeu ont été atteints.

4.6 Jouer en classe de FLE avec les adultes

Bien que nous associions principalement le jeu à l'enfance et au divertissement, le jeu est bien plus que cela. Les psychologues affirment que le jeu est un élément fondamental du développement individuel et qu'il fait partie des besoins humains fondamentaux. (Winnicot, 1971, selon Coavoux et Greber, 2016). Brown (2010, selon Belić, 2015 : 17) ajoute que le jeu évolue et s'adapte aux capacités humaines au cours de la vie et qu'il est présent tout au long du continuum du développement ontogénétique humain. Pour les adultes, c'est un moyen de fuir la réalité et la routine, et c'est essentiel pour maintenir l'équilibre mental. Par le jeu, les adultes vérifient l'applicabilité de ce qu'ils ont appris. De plus, avec le jeu, l'autorité de l'enseignant devient minimale et les participants, avec l'enseignant, participent au processus d'enseignement et contribuent à l'acquisition du matériel pédagogique. (Nikolić-Maksić et Ljujić, 2012).

Pour ces raisons, il est évident que le jeu doit être intégré dans l'éducation des adultes comme il l'est dans l'éducation des enfants. Beaucoup d'enseignants refusent d'utiliser le jeu pour enseigner une langue étrangère aux adultes, de peur que les apprenants ne le considèrent comme une activité inutile et une perte de temps. Mardešić (2019 : 396) confirme que certaines formes d'activités ludiques peuvent être utilisées avec beaucoup de succès auprès des adultes s'il leur est clairement expliqué qu'il s'agit en fait d'une activité qui nous permet d'utiliser et de pratiquer nouvelles structures.²

Il est logique de conclure que nous n'aborderons pas le jeu avec des adultes de la même manière que le jeu avec des enfants. Il est fort probable qu'on ne jouera pas aux mêmes jeux avec les deux, et même si les jeux se ressemblent, on adaptera les jeux pour les adultes de manière que l'activité ne leur paraisse pas trop enfantine. Par exemple, si le jeu est joué en groupes, nous pouvons laisser les enfants décider quel sera le nom de leur groupe, alors que les adultes peuvent éventuellement trouver cela inutile et se contenter d'appeler les groupes par des numéros, comme « groupe 1 » et « groupe 2 ».

² Après quatre ans d'expérience dans l'éducation des adultes, nous pouvons confirmer que les adultes aiment le jeu autant que les enfants. Tous les deux (les adultes et les enfants) sont aussi enthousiastes lorsqu'ils découvrent qu'une activité ludique a été préparée.

5. Numérique et l'enseignement

5.1 Omniprésence du numérique dans notre quotidien

Puisque le sujet de ce mémoire est la comparaison entre les jeux traditionnels et les jeux numériques, nous avons décidé de consacrer quelques pages à l'importance du numérique dans le monde moderne. Le numérique n'est pas seulement qu'un équipement ou qu'une infrastructure, mais c'est « un nouveau langage, une nouvelle grammaire, un nouveau rapport au monde, aux autres, au travail, à l'apprentissage, aux corps, aux imaginaires mêmes » (Ledroit, 2022 : 28).

Les jeunes d'aujourd'hui (la génération Y et la Z)³ sont des natifs numériques. Les recherches montrent que « 96 % des 12-17 ans possèdent un ordinateur et 98% d'entre eux sont internautes » (Fourgous, 2011 : 23). Mais les jeunes ne sont pas les seuls à utiliser activement des outils numériques à des fins professionnelles, éducatives ou privées. En 2016, 51 % de l'humanité possédait un téléphone portable, (3, 790 milliards d'individus), 46 % utilisait Internet (3, 419 milliards d'individus) et 31 % utilisait activement les réseaux sociaux (2, 307 milliards d'individus) (Cordina, Oddou, Rambert, 2018).

L'importance de l'utilisation des outils numériques est démontrée par le fait que les compétences numériques figurent parmi les huit compétences clés nécessaires dans le monde moderne. Selon Famose et Margnes (2016 : 40) « ces compétences sont liées à la faculté de penser de façon logique et critique, à une maîtrise élevée de la gestion de l'information et à de bonnes aptitudes à la communication ». Pour cette raison, il est important d'encourager la littératie numérique chez les personnes de tous âges. Les compétences numériques de base comprennent la capacité de :

- a) utiliser avec habileté les outils numériques
- b) comprendre de façon critique les outils numériques
- c) créer à l'aide de la technologie numérique (Cordina, Oddou, Rambert, 2018 : 12).

Il ne fait aucun doute qu'à l'avenir, les compétences numériques ne feront que gagner en importance. Disons juste que près de soixante-dix pour cent « des 2-5 ans sont à l'aise avec l'informatique » et que les adolescents d'aujourd'hui « alternent entre les mondes réel et virtuel avec une dextérité et un naturel déconcertants » (Fourgous, 2011 : 24, 25). Pour les

³ La génération Y regroupe les personnes nées entre le 1981 et le 1995 et la génération Z les personnes nées entre le 1996 et le 2012.

raisons qui précèdent, il sera de plus en plus important que les enseignants sachent utiliser les outils numériques et les adapter à l'enseignement.

5.2 Numérique dans la classe

Il est évident que grâce aux progrès techniques, enseigner n'importe quelle matière, en particulier une langue étrangère, au XXI^e siècle est très différent de l'enseignement d'autrefois. La raison principale (pour l'enseignement du FLE) est que « grâce à la diffusion et à la généralisation de l'accès à Internet et de l'usage des ordinateurs portables, des tablettes et des smartphones, les apprenants de français peuvent en permanence, de n'importe où et n'importe quand, accéder à des contenus authentiques fréquentés « pour de vrai » par les lecteurs francophones » (Cordina, Oddou, Rambert, 2018 : 10).

L'histoire de l'enseignement du FLE est étroitement liée à l'utilisation de la technologie. Au cours des cent dernières années, nous avons utilisé les disques, la radio, la télévision, le CD-Rom etc. afin d'éveiller l'intérêt auprès des élèves et de les rapprocher de la langue. Aujourd'hui, les moyens numériques/technologiques que nous utilisons en classe s'appellent TICE (Technologies de l'Information et des Communications pour l'Enseignement). Au niveau de l'Europe, les TIC (Technologies de l'Information et des Communications) jouent un rôle très important dans « la création d'un espace européen d'éducation » et « ont permis de se rapprocher de l'apprenant et de dynamiser les stratégies de l'apprentissage » (Charlier, Henri, 2010 : 146, 147). Il est possible d'utiliser les TIC en présentiel, à distance ou en hybride. Si nous l'utilisons en présentiel, il s'agit du présentiel enrichi vu que les apprenants « sont en situation d'observateurs plus ou moins actifs » et que « la quantité de documents authentiques disponibles à être vus, écoutés et lus par les apprenants devient infinie » (Cordina, Oddou, Rambert, 2018 : 14). Pendant un cours à distance, la connexion Internet est obligatoire et les apprenants doivent réaliser des tâches « en synchronie (en direct sur un espace numérique autour d'un chat ou une visioconférence) ou en asynchronie (des travaux différés en fonction des disponibilités de chacun) » (Cordina, Oddou, Rambert, 2018 : 15). Il convient également de garder à l'esprit qu'avec l'utilisation des TIC les apprenants ne développent pas seulement des compétences technologiques, mais aussi des compétences « pédagogiques, médiatiques, réflexives et sociales » (Charlier, Henri, 2010 : 148).

Il est à noter, également, que de plus en plus d'écoles utilisent des TBI (Tableau Blanc Interactif) ou des TNI (Tableau Numérique Interactif). C'est une « tablette graphique connectée à un ordinateur et transformée en tableau (...) avec un élément supplémentaire

constitué par le vidéoprojecteur utilisé pour les présentations qui permet de projeter l'écran de l'ordinateur sur le tableau » (Petitgirard, Abry, Brodin, 2011 : 13). Delaubier et al. (2015 : 22 - 23) expliquent que les avantages du TBI/TNI sont « la possibilité d'anticiper et de préparer à l'avance son tableau et les affichages successifs (...), la facilité et la rapidité de modification : corriger, retirer des éléments, en ajouter, introduire les réponses des élèves, documenter, réactiver un tableau antérieur, souligner, surligner, scinder, etc., la capacité de mémoriser et de conserver une trace de l'activité collective pour dresser un bilan, reprendre, établir une continuité et capitaliser les préparations d'une année sur l'autre ».

5.3 Intégrer le numérique en classe de FLE

Intégrer le numérique en classe de FLE signifie transformer ses pratiques afin que les compétences de la pédagogie traditionnelle et numérique n'en fassent qu'un seul. (Cordina, Oddou, Rambert, 2018). Cependant, intégrer le numérique dans l'enseignement ne signifie pas changer complètement la manière d'enseigner, parce que les expériences et pratiques antérieures de l'enseignant peuvent être un atout important vu que « sans l'enseignant et son savoir-faire pédagogique, le numérique dans les pratiques de classe serait vide de sens » (Cordina, Oddou, Rambert, 2018 : 21). L'enseignement avec le numérique devient multidimensionnel ; les cours ne s'arrêtent plus en classe, l'enseignant motive les élèves à faire leur recherche, analyser les informations et il passe « d'une position de « face-à-face » à une position côte-à-côte » (Cordina, Oddou, Rambert, 2018 : 19). En plus, les réseaux sociaux et professionnels permettent aux enseignants de se connecter où qu'ils vivent dans le monde, d'échanger des idées et de progresser ensemble (Charlier, Henri, 2010).

L'utilisation des outils numériques dans l'enseignement permet l'autonomisation de l'apprenant puisque « l'usage de diverses applications dans la classe de langue permet des expériences d'apprentissage authentiques » (Tabiri, 2021 : 197). Meier et Pittet (2010 : 7) ajoutent que les TIC peuvent les aider à développer un regard critique qui leur sera bénéfique dans de nombreux autres domaines. Ils considèrent, également, que le statut d'erreur change parce que « l'erreur n'est pas perçue de manière négative, elle est au contraire considérée comme le signe extérieur d'un processus cognitif qui contribue à l'apprentissage de la langue étrangère ».

Selon Cordina, Oddou, Rambert (2018), il existe quatre questions que l'enseignant doit se poser s'il veut intégrer le numérique dans la classe :

- a) Pourquoi ? (Veut-il présenter un nouveau point de grammaire, travailler sur la production/compréhension, ou évaluer les élèves ?)
- b) Avec quoi ? (Quelles applications ou plateforme va-t-il utiliser ?)
- c) Comment ? (Cela englobe la préparation, c'est-à-dire tout ce que l'enseignant doit faire pour que son activité soit réalisable)
- d) Quand ? (Avant, pendant ou après le cours ?)

5.4 Des outils numériques pour enseigner

Aujourd'hui, il y a tellement d'outils numériques à la disposition des enseignants qu'il n'y a aucune raison pour que chacun ne trouve pas celui qui lui convient. En Croatie, les outils numériques les plus populaires pour la présentation interactive du contenu sont Wordwall, Kahoot, Quizlet, LearningApps et Prezi. Dans la présente section, nous présenterons quelques outils peut-être moins connus qui peuvent être utilisés en classe, que ce soit sous forme de jeu ou d'une autre activité.

Les outils que nous allons présenter sont Classroom screen, Mentimeter et Padlet.

5.4.1 Classroom Screen

Classroom Screen⁴ est un outil Web gratuit destiné aux enseignants pour aider à la gestion de la classe. Il permet d'afficher tout ce dont nous avons besoin pour notre leçon à partir d'un seul écran. L'outil a 19 widgets et les widgets les plus populaires sont :

a) Minuteur

En utilisant la minuterie, nous pouvons informer les apprenants du temps qu'il leur reste pour travailler sur leur tâche. Cela leur donne un rappel visuel. Pour être précis, ils existent 2 fonctions : le minuteur et le chronomètre.

b) Feu tricolore

Ce widget peut être utilisé pour signaler le début ou la fin d'une activité, mais aussi pour maintenir la discipline dans la classe.

c) Nom au hasard

⁴ <https://classroomscreen.com/>

Ce widget sert pour sélectionner au hasard le nom d'un élève dans la liste. Il peut également être utilisé à la fin de la leçon pour réviser le vocabulaire ou d'autres structures abordées pendant le cours.

d) Symboles de travail

Les symboles de travail sont utiles pour faire savoir aux élèves dans quelles conditions ils doivent travailler sur leur tâche. L'enseignant peut choisir parmi : silence, demander à voisin(e), chuchoter ou travailler en groupe.

e) Sondage

Le sondage est un outil pour recueillir des commentaires. Par exemple, pour savoir comment les élèves se sentent ou s'ils ont compris la leçon. Les élèves passent devant le tableau intelligent et votent.⁵

Les autres possibilités offertes par l'outil sont les suivantes : choisir le fond, créer des QR codes, dessiner, écrire un texte, utiliser les dés, ajouter des images ou des vidéos etc.



Image 1 : exemple d'utilisation de cet outil avec des adolescents ou des adultes

⁵ Les utilisateurs Pro peuvent utiliser le vote en ligne pour permettre à leurs étudiants de voter même s'il s'agit de l'enseignement à distance.

5.4.2 Mentimeter

Mentimeter⁶ combine plusieurs outils numériques, comme des quiz, des sondages, des questions ou des nuages de mots, afin d'impliquer les élèves dans leur apprentissage.

Mentimeter est très facile à utiliser et se compose de trois étapes :

1. Créer la question

En utilisant Mentimeter, nous pouvons poser toutes sortes de questions (choix multiples, classement etc.).

2. Le public répond

Tout le monde peut répondre, poser des questions et réagir sur n'importe quel appareil. Les réponses et réactions sont anonymes, donc participer est à la fois facile et amusant.

3. Recevoir un retour instantané

Les réponses apparaîtront immédiatement sur l'écran sous forme de visuels dynamiques et colorés.

The image shows a screenshot of a Mentimeter poll interface. At the top, the Mentimeter logo is displayed in white on a purple background. Below the logo, the question "Quelle est votre saison préférée?" is written in white. There are four radio button options: "L'hiver", "L'été", "L'automne", and "Le printemps". At the bottom of the form, there is a white button with the text "Envoyer" in purple.

Image 2 : exemple d'une question posée aux apprenants en utilisant Mentimeter

⁶ <https://www.mentimeter.com/>



Image 3 : exemple de réponses à la question posée

5.4.3 Padlet

Padlet⁷ est une plate-forme sur laquelle nous pouvons créer un ou plusieurs murs virtuels, capables de montrer tous les messages ou documents que nous souhaitons partager. C'est une plate-forme très collaborative qui permet à l'enseignant d'impliquer les élèves, d'autres enseignants et même les parents. Il est possible d'écrire un message de manière publique et anonyme. Les auteurs du blog #ProfPower ajoutent que cet outil permet aux enseignants « de regrouper de nombreuses ressources au même endroit » et que « tous les contenus sont visibles en un coup d'œil et regroupés au même endroit sous la forme de post-its épinglés à un mur virtuel »⁸.

Dans un article qu'il a écrit pour le site Tech&Learning⁹, Luke Edwards met en évidence les cinq fonctionnalités les plus importants de Padlet. Ce sont les possibilités de :

1. Remue-méninges
2. Passer en direct (très important si nous enseignons de manière hybride parce que de cette manière les apprenants peuvent poser des questions au fur et à mesure que la leçon progresse)

⁷ <https://padlet.com/dashboard>

⁸ https://profpower.lolivrescolaire.fr/utiliser-padlet-en-classe/#Presentation_de_Padlet (consulté le 13 décembre 2022)

⁹ <https://www.techlearning.com/how-to/what-is-padlet-and-how-does-it-work-for-teachers-and-students> (consulté le 13 décembre 2022)

3. Recueillir des recherches (il est possible de créer un document permettant aux étudiants de publier des recherches sur un sujet et d'échanger des idées)
4. Utiliser les tickets de sortie
5. Coopérer avec des collègues

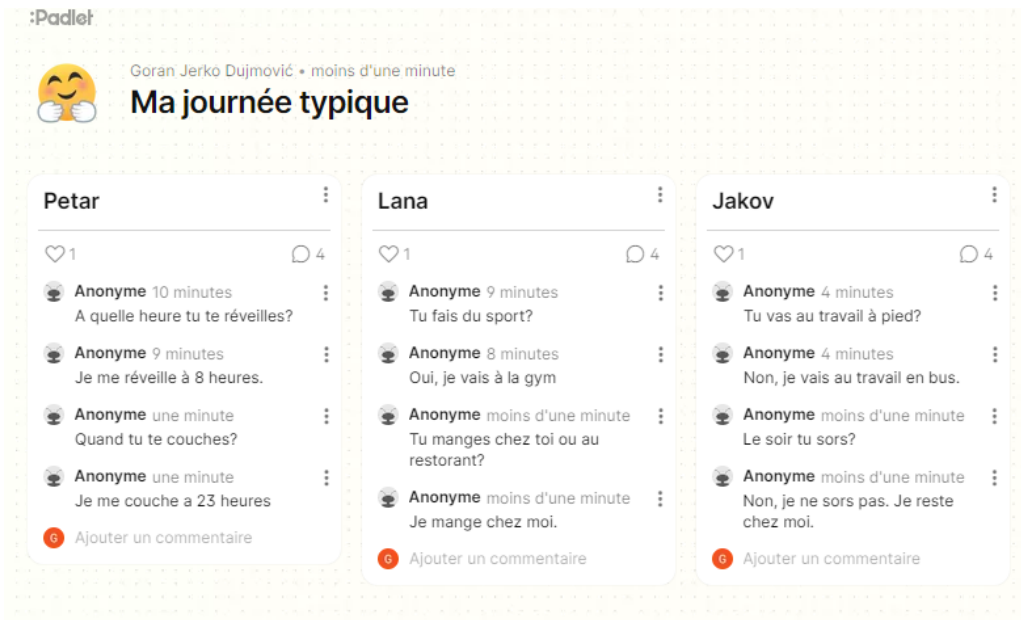


Image 4 : exemple d'une discussion au niveau A1 entre les apprenants sur Padlet. Cet exercice montre que cet outil peut être très utile pour travailler sur la production écrite.

5.5 Jeux vidéo et enseignement du FLE

Dans ce dernier point de la partie théorique de ce mémoire, nous traiterons d'un nouvel outil dans l'apprentissage des langues, lié au monde numérique, à savoir les jeux vidéo. Compte tenu de leur popularité, ils peuvent jouer un rôle très important dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Les jeux vidéo représentent « un phénomène récent, ayant à peine plus d'un demi-siècle, leurs débuts étant situés à la fin des années 50 ou au début des années 60 » (Buzy-Christmann, Di Filippo, Goria, Thévenot, 2016 : 3). Aujourd'hui, les jeux vidéo sont l'une des formes de divertissement les plus populaires pour les personnes de toutes les générations. Selon Alvarez & Djaouti (2012 : 8) le nombre de personnes qui jouent aux jeux vidéo « se situe entre 600 millions et 1 milliard » et l'industrie du jeu vidéo gagne plus de 65 milliards de dollars par an. En utilisant les jeux vidéo pour l'enseignement du FLE, on laisse « la possibilité aux apprenants d'incarner un personnage dans un monde virtuel » et cela « semble ouvrir les perspectives en ce qui concerne les activités en permettant de mettre en place des tâches telles qu'elles sont conçues dans la perspective actionnelle » (Schmoll, 2016 :

8). Dans la plupart des jeux vidéo utilisés pour l'apprentissage des langues, l'apprenant doit effectuer certaines tâches au cours desquelles il démontre sa connaissance de la langue étrangère. L'un des avantages les plus importants de cette façon d'apprendre est qu'on augmente la motivation de l'apprenant et qu'on rend plus facile « la prise de risque dans la langue-cible, ainsi que l'évaluation, car s'il y a échec, le joueur-apprenant devrait a priori plutôt considérer qu'il a perdu au jeu et non qu'il a échoué d'un point de vue linguistique » (Schmoll, 2016 : 6). Le jeu vidéo créé pour apprendre le FLE appartient à la catégorie *Serious Game*, un phénomène qui « combine jeu vidéo et une ou plusieurs fonctions utilitaires : diffuser un message, dispenser un entraînement, favoriser l'échange de données » et qui « vise un marché autre que celui du seul divertissement : la défense, la formation, l'éducation, la santé, le commerce, la communication » (Alvarez & Djaouti, 2012 : 13). L'un des premiers jeux sérieux dédiés à l'apprentissage du FLE s'appelait *Les Éonaves*¹⁰. Les apprenants devenaient des personnages qui se déplaçaient dans des univers. Pour avancer dans le jeu, ils devaient parler aux personnages en complétant les champs de réponse et ils pouvaient relire et réécouter les dialogues pour enrichir leur vocabulaire. Les missions étaient « centrées sur un ou plusieurs objectifs linguistiques précis du niveau A2 ou B1 » (Schmoll, 2016 : 10) et l'enseignant pouvait suivre la progression des apprenants dans le jeu et les aider si cela était nécessaire.

¹⁰ Le jeu n'est plus disponible depuis le 15 avril 2020.

PARTIE EMPIRIQUE

6. Recherche sur la comparaison des jeux sous forme numérique et traditionnelle.

Étant donné que nous avons montré dans la partie théorique du mémoire que les jeux sont un élément important de l'enseignement et que l'utilisation des outils numériques est nécessaire dans l'éducation moderne, le moment est venu de comparer les jeux sous forme traditionnelle et numérique et de vérifier quels types de jeux permettent aux apprenants d'obtenir de meilleurs résultats. Dans cette recherche, nous entendons les jeux traditionnels comme des jeux qui ne nécessitent pas d'ordinateur, projecteur ou un autre type de soutien technique. Il faut aussi souligner que très souvent les termes « jeu numérique » et « jeu vidéo » sont assimilés, mais dans ce mémoire par les jeux numériques nous entendons les jeux qui « sont en réalité des jeux traditionnels existants détournés sur support informatique » (Schmoll 2011, selon Schmoll 2016 : 6).

La recherche pour ce mémoire repose sur quatre hypothèses :

1. Les jeux numériques apportent plus de succès dans l'apprentissage du français que les jeux traditionnels à court terme.
2. Les jeux numériques apportent plus de succès dans l'apprentissage du français que les jeux traditionnels à long terme.
3. Les élèves veulent plus jouer à des jeux numériques qu'à des jeux traditionnels.
4. Les élèves sont plus motivés lorsqu'ils jouent à des jeux didactiques en classe par rapport aux exercices standard.

La raison pour laquelle nous avons choisi les trois premières hypothèses est que les jeunes d'aujourd'hui grandissent avec des ordinateurs portables, des tablettes, des téléphones portables et des appels vidéo, et ils s'attendent à utiliser cette technologie dans leurs interactions quotidiennes (NCREL & Metiri, 2003, selon Larsen McClarty, Orr, Frey, Dolan, Vassileva, McVay, 2012 : 4). Pour eux, l'utilisation de la technologie est quelque chose de tout à fait naturel et fait partie intégrante de l'apprentissage et du développement intellectuel (Ke, 2009, selon Larsen McClarty, Orr, Frey, Dolan, Vassileva, McVay, 2012 : 7). Nous pouvons ajouter que les jeux numériques ont également l'attrait supplémentaire de graphismes nets et nouvelles technologies qui font de plus en plus partie du quotidien des enfants. (Groff, Howells & Cranmer, 2010 : 14). Une étude menée auprès de 500 enseignants et leurs élèves a

révélé que la grande majorité des enseignants interrogés affirment que la motivation est significativement plus grande lorsque les jeux numériques sont intégrés dans le processus éducatif (Joyce, Gerhard, & Debry, 2009, selon Larsen McClarty, Orr, Frey, Dolan, Vassileva, McVay, 2012 : 15).

En ce qui concerne la quatrième hypothèse, jusqu'à présent, un grand nombre de recherches ont été menées sur l'utilité des jeux dans le processus d'enseignement. Prenner (2017) et Kiš (2018) ont effectué des recherches pour déterminer si la méthode d'enseignement du FLE la plus efficace est celle qui utilise des jeux ou celle qui utilise des exercices standard. Bien que les résultats de la recherche aient été complètement différents, dans les deux cas, il a été démontré que les élèves étaient très motivés à jouer et qu'ils aimaient apprendre de cette façon. Dans le cas de Koran and McLaughlin (1990, selon Hays, 2005)¹¹, le jeu et les exercices se sont avérés tout aussi efficaces, mais les élèves ont préféré le jeu. Ceci est également confirmé par la recherche menée par Popović (2021 : 203) chez les apprenants adultes qui étaient très enthousiastes par le jeu et ont exprimé « le souhait que cette pratique soit poursuivie à l'avenir ».

Cette recherche s'est déroulée à l'école élémentaire Vladimir Nazor de Zagreb en deux étapes, la première en décembre 2021 et la seconde en septembre 2022. Au cours de la première étape, nous avons joué à des jeux traditionnels et numériques avec les élèves, et à la fin de la leçon, nous avons fait un court test de connaissances pour vérifier combien de nouveaux mots ils se souvenaient immédiatement après les avoir appris. Lors de la deuxième étape, nous avons refait l'examen après neuf mois pour vérifier combien de mots restaient dans leur mémoire à long terme, et nous avons mené une enquête auprès des élèves sur leurs attitudes envers le jeu en classe.

6. 1. École élémentaire « Vladimir Nazor »

Dans l'école élémentaire « Vladimir Nazor » l'anglais est la première langue étrangère et les élèves peuvent choisir la deuxième langue étrangère entre le français et l'italien. Le niveau de FLE que les élèves devraient atteindre à la fin de la 4ème est A1/A2 et ils ont à leur disposition 70 heures par année scolaire (2 heures par semaine). En 5ème, l'école offre aux élèves la possibilité de passer l'examen DELF au niveau A1 et en 4ème au niveau A2.

¹¹ Leur recherche ne porte pas sur l'apprentissage d'une langue étrangère, mais sur l'apprentissage des mathématiques.

La taille du groupe dépend de l'année d'étude. En CM1, les groupes sont petits puisque chaque classe apprend le français séparément, tandis qu'en CM2 les groupes fusionnent.

Les manuels que l'enseignante utilise sont Sésame, Adomania et Adosphère. Elle se sert aussi de beaucoup d'activités qu'elle prépare elle-même. Nous avons choisi de mener notre recherche dans cet établissement parce qu'il possède des conditions propices aux jeux : les classes en CM1 ne sont pas surchargées et l'école dispose de l'équipement technique nécessaire à la conduite de la recherche.

6.2 Première étape de la recherche

6.2.1 Méthodologie de recherche

Nous avons effectué des cours le 14 décembre 2021 dans la classe 4C et le 17 décembre 2021 dans la classe 4A.

Le thème de notre cours était les objets scolaires. La première partie de la leçon (la présentation et une partie de l'explication) était identique dans les deux classes. Nous avons montré aux élèves les papiers sur lesquels on trouvait les nombres. Ils devaient nous dire quel nombre se trouvait sur le papier¹². Après qu'ils ont répondu à notre question, nous collions le papier au tableau. Après cela, un par un, ils arrivaient devant le tableau et devaient retourner le papier sur lequel il y avait une certaine couleur. Nous avons dit, par exemple, à l'élève de retourner le papier rouge. Puis, ils nous disaient ce qu'ils voyaient sur la photo (qui se trouvait de l'autre côté du papier). Nous les aidions en leur proposant deux options. Par exemple : *Ce sont trois colles jaunes ou ce sont quatre règles marron ?* Cela était une tâche facile car ils ont pu conclure de quel objet scolaire il s'agissait sur la base de la couleur et du nombre. Sur notre table il y avait des images et ils devaient trouver l'objet scolaire que nous venions de mentionner.

Après cela, nous nous sommes déplacés dans la salle et nous avons demandé aux élèves de nous donner les objets dont nous avons besoin. Nous n'avons rien pris à certains élèves, mais nous leur avons demandé à qui appartenait l'objet que nous leur avons montré. Par exemple : *Jakov, c'est la gomme de Maria ou c'est la gomme de Luka ?*

¹² Les élèves apprennent parfois les nombres par cœur et savent quel nombre suit lequel, mais lorsqu'ils les voient dans un contexte isolé, ils ont du mal à se souvenir de quel nombre il s'agit.

Après cette activité, nous avons commencé la deuxième partie de notre cours pendant lequel nous avons utilisé les jeux traditionnels/numériques. Nous avons utilisé les mêmes jeux, et la seule différence était que dans la première classe, les deux jeux étaient sous forme numérique, et dans l'autre classe, les jeux étaient sous forme traditionnelle. Dans la classe où nous avons joué aux jeux traditionnels, nous avons divisé la classe en deux groupes et nous avons invité deux élèves (un élève de chaque groupe) à venir devant la table et à regarder les objets qui étaient sur la table. Après cela, ils ont dû tourner le dos et nous avons caché un objet qui était sur la table. Ils se sont tournés de nouveau vers nous et ont essayé de découvrir quel objet a été caché. Dans la classe où nous avons joué aux jeux numériques, nous avons fait la même chose, mais cette fois-là nous avons invité les deux élèves à venir devant le tableau et à regarder les objets qui se trouvaient sur l'écran. Ils ont tourné le dos et un des objets qui était sur l'écran a disparu. Ils se sont tournés de nouveau vers nous et ont essayé de découvrir quel objet avait disparu.

Puis, nous avons divisé la classe en trois groupes et chaque groupe a reçu un papier contenant les mots qu'ils avaient appris jusqu'à ce moment-là en classe de français. Il y avait aussi des mots que nous avions appris ce jour-là. Dans la classe où nous avons joué aux jeux traditionnels, nous avons mis 10 papiers au tableau. Sur les papiers se trouvaient les nombres de 1 à 10 (ils devaient choisir un papier) et au verso des papiers se trouvait le matériel scolaire (les images). Un groupe a choisi un nombre et puis nous avons retourné le papier. Nous avons distribué aussi un mini tableau à chaque groupe, sur lequel ils ont écrit leurs réponses. La tâche était de deviner de quel mot il s'agissait. Dans la classe où nous avons joué aux jeux numériques, les cartes étaient distribuées sur l'écran et nous ne leur ont pas donné un mini tableau, mais nous avons distribué un ordinateur portable à chaque groupe sur lequel ils ont écrit leurs réponses.

Les compétences visées étaient :

a) **compréhension orale** – nous avons travaillé sur la compréhension orale pendant les deux premières activités puisque les apprenants devaient écouter et suivre les instructions données par l'enseignant.

b) **compréhension écrite** – nous avons travaillé sur la compréhension écrite pendant la première activité parce que les apprenants devaient lire les papiers avec les deux réponses possibles que nous avions mises devant eux et offrir la réponse correcte.

c) **production orale** – nous avons travaillé sur la production orale tout au long du cours, mais surtout pendant le jeu de devinette.

d) **production écrite** – nous avons travaillé sur la production écrite pendant la tâche finale puisqu'ils devaient écrire leurs réponses sur un mini tableau/ordinateur.

6.2.2 PLAN DE LA LEÇON 1

PLAN DE LA LEÇON

Nom de l'école : l'école élémentaire Vladimir Nazor

Nom de l'étudiant : Goran Jerko Dujmović

Nom du professeur : Vedrana Franović

Date : le 14 décembre 2021

Classe (niveau) : 4^e c (A1)

Manuel (méthode) : Sésame 1

Contenu didactique

- contenu thématique : A l'école
- contenu grammatical : les expressions *c'est/ce sont*, les adjectifs possessifs *ton/ta/tes*
- contenu communicationnel : parler de ses objets scolaires

Aides pédagogiques : les exercices que j'ai faits moi-même

Outils (supports) pédagogiques : le tableau, la craie, les photocopies

Procédés et techniques de travail : la classe entière, le travail frontal et le travail en groupe

Objectifs / résultats de l'apprentissage : savoir décrire le contenu du cartable

1. Introduction (3 min)

Nous demandons aux apprenants : *Bonjour ! Comment ça va ? Aujourd'hui il fait chaud ou il fait froid ?*

Nous demandons aux apprenants : *Quel jour sommes-nous aujourd'hui ? C'est lundi ou mardi ?*

Nous écrivons la date au tableau (mardi, le 14 décembre 2021)

2. Présentation (13 min)

Nous montrons aux élèves les papiers sur lesquels on trouve les nombres. Ils doivent nous dire quel nombre se trouve sur le papier. Quand ils répondent à notre question, nous collons le papier au tableau. Après cela, un par un, ils arrivent devant le tableau et doivent retourner le papier sur lequel il y a une certaine couleur.

Marko, retourne le papier rouge s'il te plaît.

Après cela, ils doivent nous dire ce qu'ils voient sur la photo. Nous les aidons en leur proposant deux options. Par exemple : *C'est un cahier gris ou ce sont trois stylos rouges ?*

3. Présentation / Explication (12 min)

Nous nous déplaçons dans la salle et nous demandons aux élèves de nous donner les objets dont nous avons besoin. Par exemple, *Anna, donne-moi ta trousse* ou *Luka, donne-moi ton livre de français*. Nous ne prenons rien à certains élèves, mais nous leur demandons à qui appartient l'objet que nous leur montrons. Par exemple, *Jakov, c'est la gomme de Marija ou c'est la gomme de Martin ?*

Ensuite, nous mettons tous les objets sur une table. Nous expliquons aux élèves que nous allons maintenant jouer à un jeu. Nous invitons deux élèves à venir devant la table et regarder les objets qui sont sur la table. Après cela, ils doivent tourner le dos et je cache un objet qui est sur la table. Ils se tournent de nouveau vers nous et essaient de découvrir quel objet est caché. Le premier qui offre la réponse correcte, gagne un point pour son équipe.

4. Mémorisation/fixation (7min)

Après cela, nous jouons à un autre jeu. Nous divisons la classe en trois groupes et chaque groupe reçoit un papier contenant les mots qu'ils ont appris jusqu'à présent en classe de français. Il y a aussi des mots que nous avons appris aujourd'hui. Au tableau, il y a 10 papiers. Sur les papiers se trouvent les nombres de 1 à 10 (ils doivent choisir un papier) et au verso des papiers se trouve le matériel scolaire (les images). Un groupe doit choisir un nombre et puis on retourne le papier.

Nous distribuons un mini tableau à chaque groupe auquel ils doivent écrire leurs réponses. Ils doivent deviner de quel mot il s'agit. Ils ont 15 secondes pour écrire la réponse, et après cela, ils doivent la montrer. Si la réponse est correcte, ils gagnent un point.

5. Evaluation (5min)

C'est le moment de vérifier combien de nouveaux mots les élèves ont appris. Nous donnons à chacun d'entre eux un morceau de papier avec des mots écrits en français qui représentent le matériel scolaire, et ils doivent les traduire en croate.

Plan de tableau :



6.2.3 PLAN DE LA LEÇON 2

Nom de l'école : l'école élémentaire Vladimir Nazor

Nom de l'étudiant : Goran Jerko Dujmović

Nom du professeur : Vedrana Franović

Date : le 17 décembre 2021

Classe (niveau) : 4^e a (A1)

Manuel (méthode) : Sésame 1

Contenu didactique

- contenu thématique : A l'école
- contenu grammatical : les expressions *c'est/ce sont*, les adjectifs possessifs *ton/ta/tes*
- contenu communicationnel : parler de ses objets scolaires

Aides pédagogiques : les exercices que j'ai faits moi-même

Outils (supports) pédagogiques : : le tableau, la craie, les photocopies

Procédés et techniques de travail : la classe entière, le travail frontal et le travail en groupe

Objectifs / résultats de l'apprentissage : savoir décrire le contenu du cartable

1. Introduction (3 min)

Nous demandons aux apprenants : *Bonjour ! Comment ça va ? Aujourd'hui il fait chaud ou il fait froid ?*

Nous demandons aux apprenants : *Quel jour sommes-nous aujourd'hui ? C'est lundi ou mardi ?*

Nous écrivons la date au tableau (vendredi, le 17 décembre 2021)

2. Présentation (13 min)

Nous montrons aux élèves les papiers sur lesquels on trouve les nombres. Ils doivent nous dire quel nombre se trouve sur le papier. Quand ils répondent à notre question, nous collons le papier au tableau. Après cela, un par un, ils arrivent devant le tableau et doivent retourner le papier sur lequel il y a une certaine couleur.

Marko, retourne le papier rouge s'il te plaît.

Après cela, ils doivent nous dire ce qu'ils voient sur la photo. Nous les aidons en leur proposant deux options. Par exemple : *C'est un cahier gris ou ce sont trois stylos rouges ?*

3. Présentation / Explication (12 min)

Nous nous déplaçons dans la salle et nous demandons aux élèves de nous donner les objets dont nous avons besoin. Par exemple, *Anna, donne-moi ta trousse* ou *Luka, donne-moi ton livre de français*. Nous ne prenons rien à certains élèves, mais nous leur demandons à qui appartient l'objet que nous leur montrons. Par exemple, *Jakov, c'est la gomme de Marija* ou *c'est la gomme de Martin ?*

Ensuite, nous mettons tous les objets sur une table. Nous expliquons aux élèves que nous allons maintenant jouer à un jeu. Nous invitons deux élèves à venir devant la table et regarder les objets qui sont sur la table. Après cela, ils doivent tourner le dos et je cache un objet qui est sur la table. Ils se tournent de nouveau vers nous et essaient de découvrir quel objet est caché. Le premier qui offre la réponse correcte, gagne un point pour son équipe.

4. Mémorisation/fixation (7min)

Après cela, nous jouons à un autre jeu. Je divise la classe en trois groupes et chaque groupe reçoit un papier contenant les mots qu'ils ont appris jusqu'à présent en classe de français. Il y a aussi des mots que nous avons appris aujourd'hui. Sur l'écran, il y a 10 cartes derrière lesquelles le matériel scolaire est caché. Sur les cartes se trouvent les nombres de 1 à 10 (ils doivent choisir un champ) et au verso des papiers se trouve le matériel scolaire (les images). Un groupe doit choisir un nombre et puis on retourne la carte.

Nous distribuons un ordinateur portable à chaque groupe, auquel ils doivent écrire leurs réponses. Ils doivent deviner de quel mot il s'agit. Ils ont 15 secondes pour écrire la réponse, et après cela, ils doivent la montrer. Si la réponse est correcte, ils gagnent un point.

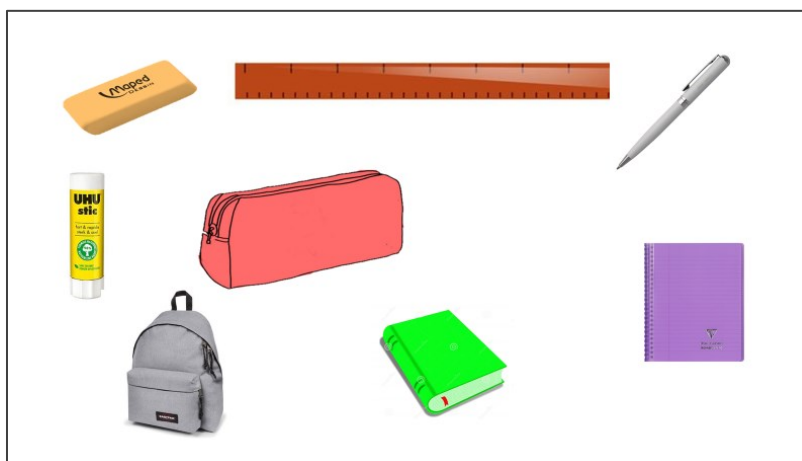
5. Evaluation (5min)

C'est le moment de vérifier combien de nouveaux mots les élèves ont appris. Je donne à chacun d'entre eux un morceau de papier avec des mots écrits en français qui représentent le matériel scolaire, et ils doivent les traduire en croate.

Plan de tableau :



Affiché sur le projecteur :



Mémorisation

Wordwall

<https://wordwall.net/hr/resource/26651044>



6.2.4 Analyse des résultats (de la première étape) et discussion

Les élèves ont répondu au test le 14 et le 17 décembre 2021 : nous avons testé la connaissance du vocabulaire à la fin du cours. Le test a été mené auprès de 24 apprenants. Les élèves ont 9 ou 10 ans et sont de niveau A1 du CECRL. Notre but a été de découvrir si les élèves ont réussi à mieux apprendre le vocabulaire grâce aux jeux numériques. Le test a consisté en un exercice de dix points. Il était court car les étudiants n'avaient que quelques minutes pour écrire leurs réponses. Ils ont dû traduire du français vers le croate les mots abordés en classe ce jour-là. La classe dans laquelle nous avons joué aux jeux numériques a mieux réussi le test. Il y a même sept élèves sur douze qui ont réussi le test sans faire d'erreur pendant que dans la classe où nous avons joué aux jeux traditionnels cinq élèves sur douze ont réussi à faire la même chose. Tous les élèves dans les deux classes ont réussi à résoudre correctement au moins cinquante pour cent du test, mais dans la classe où nous avons joué aux jeux traditionnels il y avait plus d'élèves qui ont eu des résultats inférieurs. Le pourcentage de résolution du test dans la 4.a est 91% et dans la 4.c le pourcentage est 82%.

	10/10	9/10	8/10	7/10	6/10	5/10	< 5/10
4.A (les jeux numériques)	7	1	3	0	1	0	0
4.C (les jeux traditionnels)	5	2	0	1	3	1	0

Tableau 1. Résultats du test par classe

Les résultats montrent que notre première hypothèse s'est révélée exacte dans ce cas et que les élèves qui ont joué à des jeux numériques ont mieux mémorisé le vocabulaire traité à court terme.

Les cours se sont déroulés comme nous l'avons prévu. Nous étions contents parce qu'on a parlé presque tout le temps en français, ce qui est parfois impossible. Ils n'ont pas eu besoin de beaucoup de traduction et ils donnaient des réponses en français. Les apprenants ont participé volontairement au cours et ils ont aimé toutes les activités.

Cependant, les élèves sont parfois trop compétitifs. Ils prennent le jeu trop au sérieux et se fâchent s'ils perdent. L'une des raisons possibles d'un tel comportement est la pression dès le plus jeune âge pour être le meilleur dans tout ce qu'ils font et la peur que tout ce qui n'est pas une victoire est un échec. En tant qu'enseignant, nous essayerons de libérer les élèves de l'attitude selon laquelle ils doivent toujours être les meilleurs en tout, car nous sommes sûrs que cette façon de penser ne peut pas être bonne pour eux à long terme.

Bien que l'utilisation des outils numériques dans l'enseignement des langues suscite un intérêt particulier chez les apprenants, c'est un défi pour l'enseignant car un effort supplémentaire est souvent nécessaire pour maintenir la discipline dans la classe afin que toutes les activités puissent se dérouler comme l'enseignant l'avait prévu.

En plus de montrer une forte compétitivité, la plupart des élèves ont également montré le désir d'être le leader du groupe. Pendant l'activité au cours de laquelle ils utilisaient de petits tableaux d'écriture ou un ordinateur portable, il leur était difficile de choisir qui, dans le groupe, écrirait les réponses au tableau/sur l'ordinateur parce que la plupart d'entre eux a insisté pour avoir ce rôle. Dans les deux classes nous avons convenu qu'ils devraient alterner,

c'est-à-dire qu'à chaque fois quelqu'un d'autre prendrait le rôle de la personne qui écrit la solution.

6.3 Deuxième étape de la recherche

6.3.1 Méthodologie de recherche

Neuf mois après la première recherche, nous sommes revenus dans les mêmes classes avec deux objectifs. Le premier consistait à vérifier dans quelle mesure ils se souvenaient du matériel que nous avons abordé neuf mois auparavant, et le second consistait à recueillir des informations sur l'attitude des élèves envers les jeux traditionnels et numériques. Bien sûr, il serait complètement illogique de s'attendre à ce que les élèves se souviennent de n'importe quel mot s'ils n'avaient pas révisé la matière avec l'enseignant pendant ces neuf mois. Au cours de ces neuf mois, ils ont répété le vocabulaire une fois au deuxième semestre et au début de la nouvelle année scolaire (en jouant).

Après avoir réalisé le test (le même qu'ils avaient fait en décembre 2021), ils ont reçu un questionnaire sur leur attitude envers le jeu en classe. Le questionnaire se composait de dix questions :

1. Es-tu heureux(se) de jouer à des jeux en classe ?
2. Est-ce que tu préfères participer en classe lorsque vous jouez à des jeux ou alors lorsque vous effectuez des exercices ?
3. En cours de français, jouez-vous plus souvent à des jeux que dans les autres matières ?
4. Préfères-tu les jeux numériques ou traditionnels ?
5. Qu'est-ce que tu aimes le plus dans les jeux traditionnels ? Y a-t-il un jeu traditionnel auquel tu aimes jouer particulièrement ?
6. Qu'est-ce que tu aimes le plus dans les jeux numériques ? Y a-t-il un jeu numérique auquel tu aimes jouer particulièrement ?
7. À quelle fréquence aimerais-tu jouer à des jeux traditionnels dans les cours de français ?
8. Dans quelle mesure es-tu motivé(e) à participer en classe lorsque vous jouez à des jeux traditionnels ?
9. À quelle fréquence aimerais-tu jouer à des jeux numériques dans les cours de français ?

10. Dans quelle mesure es-tu motivé(e) à participer en classe lorsque vous jouez à des jeux numériques ?

6.3.2 Analyse des résultats du deuxième test et discussion

Les élèves ont répondu au test le 27 et le 30 septembre 2022. Le test a été mené auprès de 18 apprenants. C'est six élèves de moins par rapport au premier test. Malheureusement, à l'école élémentaire, la deuxième langue étrangère est une matière facultative, les élèves peuvent donc abandonner la matière à la fin de l'année. La classe dans laquelle nous avons joué aux jeux traditionnels, contrairement à la dernière fois, a mieux réussi le test. Dans les deux classes, il y a deux élèves sur neuf qui ont réussi le test sans faire d'erreur. Cette fois dans les deux classes il y avait des élèves qui n'ont pas réussi à résoudre correctement 50% du test. Le pourcentage de résolution du test dans la 5.a est de 69% ; dans la 5.c, il est de 72%. Il était assez logique de s'attendre à ce que les résultats soient moins bons par rapport au premier test, mais il est intéressant de noter que dans la classe où nous avons joué à des jeux traditionnels, les résultats n'étaient que de 10 % inférieurs par rapport au premier test, alors que le test réalisé par les élèves qui ont joué à des jeux numériques a été inférieur de près de 23% par rapport au premier test.

	10/10	9/10	8/10	7/10	6/10	5/10	< 5/10
5.A (les jeux numériques)	2	1	1	0	1	2	2
5.C (les jeux traditionnels)	2	1	2	0	1	2	1

Tableau 2. Résultats du test par classe

Les résultats montrent que notre deuxième hypothèse s'est révélée inexacte dans ce cas et que les élèves qui ont joué à des jeux numériques n'ont pas mieux mémorisé le vocabulaire traité à long terme.

Cependant, les tests ont montré que grâce à l'apprentissage et à la répétition par le jeu (sous les deux formes), les enfants se souvenaient encore très bien du vocabulaire traité. Le système

scolaire croate ne met pas suffisamment l'accent sur la répétition. Très souvent après l'évaluation de la matière abordée en cours, la matière n'est plus répétée, mais est remplacée par une matière entièrement nouvelle. Il en résulte que l'élève oublie ce qu'il a appris et a du mal à faire le lien entre le nouveau et l'ancien savoir. Cette pratique est particulièrement dangereuse lors de l'apprentissage d'une langue étrangère parce que l'apprenant ne peut communiquer dans une langue étrangère s'il se concentre uniquement sur le nouveau savoir. Pour apprendre une langue, nous avons besoin de tous les savoirs que nous avons acquis car c'est la seule façon de progresser.

« La répétition est le mécanisme fondamental. Quelles que soient les méthodes ou stratégies utilisées pour aider ou perfectionner, il faut répéter pour l'acquisition parfaite, puis répéter de temps en temps (révision) pour ne pas oublier. La répétition paraît si simple que de nombreux pédagogues ou formateurs la négligent ou même la déconseillent après qu'elle ait été une base de l'enseignement (poèmes, tables, département) » (Lieury, 1996).

6.3.3 Analyse des résultats du questionnaire et discussion

Le questionnaire sur l'attitude envers le jeu en classe a été complété par 23 apprenants. Dans la partie introductive de la partie empirique du mémoire, nous avons souligné qu'en CM2, les groupes fusionnent. Ainsi, considérant que le nombre d'élèves apprenant le français a diminué, la 5.a et la 5.b sont devenus un groupe de 14 élèves. Bien que les élèves de la 5b n'aient pas participé à la première partie de la recherche, ils ont participé à la deuxième partie, c'est-à-dire qui ont répondu à notre questionnaire. Lorsque nous ajoutons 9 élèves de la 5c, nous arrivons à un chiffre de 23 élèves qui ont rempli le sondage.¹³

La première question portait sur ce qu'ils ressentent lorsqu'ils jouent à des jeux en classe. 91% des élèves ont déclaré se sentir heureux en jouant à des jeux en classe, dont 52% (12 étudiants) très heureux. Il y avait un élève qui se montrait neutre et un qui n'était pas du tout heureux de jouer à des jeux en classe.

¹³ Dans cette classe il y a 10 élèves qui apprennent le français, mais l'un d'eux était malade.

Es-tu heureux(se) de jouer à des jeux en classe ?

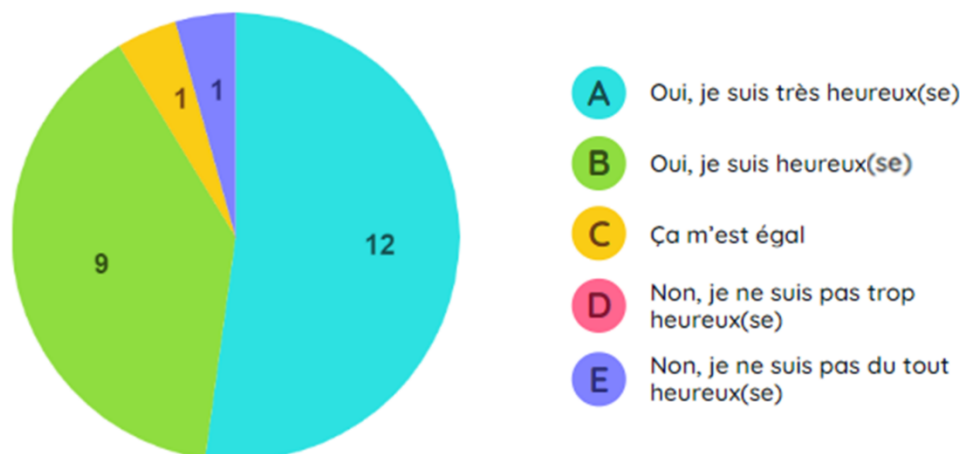


Figure 1. Question liée aux sentiments pendant le jeu en classe

La question suivante concernait l'opinion des participants sur les jeux et les exercices effectués en classe. Encore une fois, 91% des élèves interrogés ont déclaré préférer jouer à des jeux, dont 70% préfèrent largement jouer à des jeux. Cependant, deux élèves (9%) prétendent aimer également les deux types d'activités.

Est-ce que tu préfères participer en classe lorsque vous jouez à des jeux ou alors lorsque vous effectuez des exercices ?



Figure 2. Question liée au type d'activité préférée

La troisième question nous a permis de voir à quelle fréquence les élèves jouent à des jeux en cours de français par rapport aux autres matières scolaires. Les résultats ont montré que presque tous les élèves, 21 sur 23, pensent qu'ils jouent plus souvent ou beaucoup plus souvent à des jeux dans les cours de français que dans les autres matières. Seuls deux élèves estiment que les jeux sont autant utilisés dans les cours de français et que dans les autres matières. Aucun des élèves ne pense que le jeu est moins représenté en cours de français que dans les autres matières.

En cours de français, jouez-vous plus souvent à des jeux que dans les autres matières ?

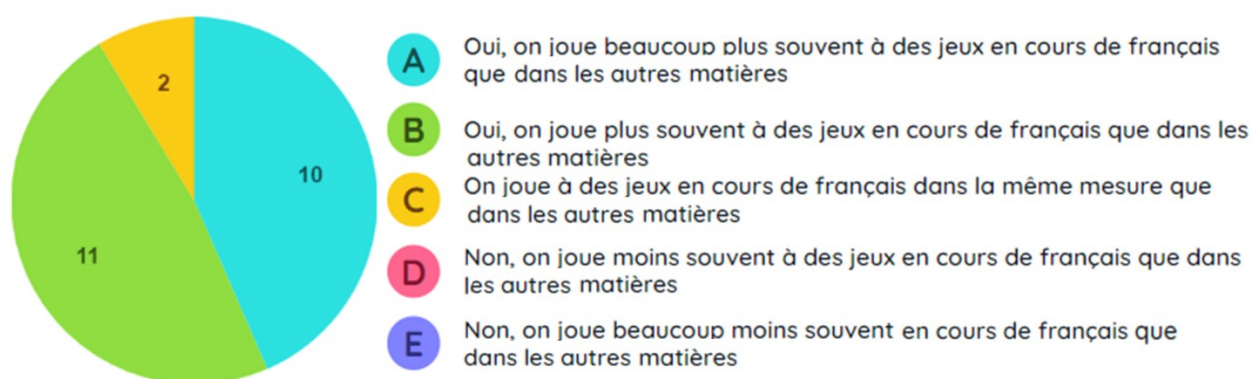


Figure 3. Question liée à la fréquence des jeux en cours de français et dans les autres matières

Les trois premières questions nous permettent de tirer deux conclusions importantes : la grande majorité des élèves aime le jeu comme forme d'apprentissage et la didactique du FLE est déjà beaucoup plus développée dans ce domaine par rapport aux autres matières.

La quatrième question consistait à savoir si les élèves préfèrent les jeux traditionnels ou numériques. Pour chaque question, nous avons proposé cinq réponses possibles, mais c'était la première et dernière fois que toutes les réponses étaient choisies au moins une fois. Plus de la moitié (52%) des élèves ont répondu qu'ils aimaient autant les jeux numériques que les jeux traditionnels, une partie (35%) des élèves a déclaré qu'ils préféraient les jeux numériques et trois élèves (13%) ont déclaré qu'ils préféraient les jeux traditionnels.

Préfères-tu les jeux numériques ou traditionnels ?

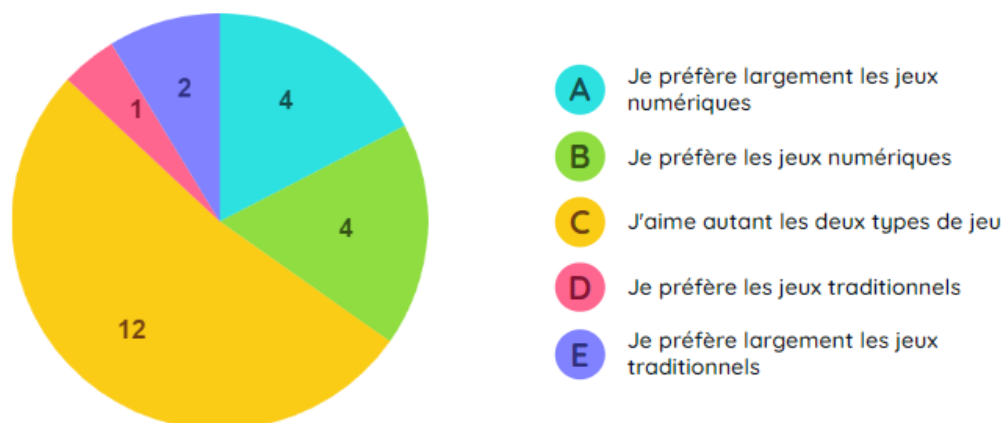


Figure 4. Question liée au type de jeu que les élèves préfèrent

La cinquième question était: *Qu'est-ce que tu aimes le plus dans les jeux traditionnels ? Y a-t-il un jeu traditionnel auquel tu aimes jouer particulièrement ?*

Les élèves ont souligné que, dans les jeux traditionnels, ils aiment le fait qu'ils soient actifs pendant le jeu, qu'il y ait un esprit de compétition et qu'il y ait beaucoup de communication lors de ce type de jeu. Leurs jeux traditionnels préférés sont Monopoly, Ludo et bataille navale. Il y a un quatrième jeu qu'ils ont mentionné et nous sommes très fier de dire que c'est un nouveau jeu didactique que nous avons testé avec eux et que nous présenterons dans la partie pratique du mémoire.

La sixième question était: *Qu'est-ce que tu aimes le plus dans les jeux numériques ? Y a-t-il un jeu numérique auquel tu aimes jouer particulièrement ?*

Ils disent que les jeux numériques sont amusants, excitants et qu'ils sont heureux de pouvoir les jouer sans se lever de leur chaise/fauteuil. Leurs jeux numériques préférés sont Kahoot et Jeopardy.

La septième question concernait la fréquence à laquelle les élèves voulaient jouer à des jeux traditionnels. Bien que les réponses possibles aient été chaque semaine, chaque mois, chaque semestre, chaque année et jamais, il s'est avéré que tous les élèves voulaient jouer à des jeux traditionnels au moins une fois par mois, et même 61% des élèves voulaient y jouer chaque semaine.

À quelle fréquence aimerais-tu jouer à des jeux traditionnels dans les cours de français ?



Figure 5. Question liée à la fréquence à laquelle les élèves veulent jouer à des jeux traditionnels

La huitième question était liée à la question précédente et concernait leur motivation lors de la pratique des jeux traditionnels. Tous les élèves, sauf un, se sentent motivés quand ils jouent à des jeux traditionnels, et 9 élèves (39%) se sentent très motivés. Un seul élève a répondu qu'il se sentait modérément motivé.

Dans quelle mesure es-tu motivé(e) à participer en classe lorsque vous jouez à des jeux traditionnels?

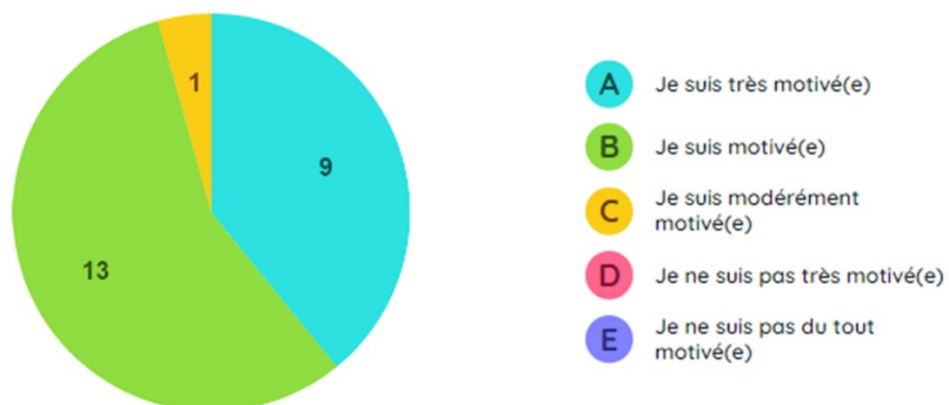


Figure 6. Question liée à la motivation lorsque des jeux traditionnels sont joués

La neuvième question concernait la fréquence à laquelle les élèves voulaient jouer à des jeux numériques. Comme dans la cinquième question, les réponses possibles étaient : chaque semaine, chaque mois, chaque semestre, chaque année et jamais. Contrairement aux jeux

traditionnels, tout le monde ne voulait pas jouer à des jeux numériques au moins une fois par mois. Un élève a répondu qu'il ne voulait jouer à des jeux numériques en classe qu'une fois par an. En revanche, 8 élèves ont déclaré qu'ils voulaient jouer à des jeux numériques une fois par mois, et même 14 élèves ont répondu qu'ils voulaient jouer à des jeux numériques chaque semaine.

À quelle fréquence aimerais-tu jouer à des jeux numériques dans les cours de français ?



Figure 7. Question liée à la fréquence à laquelle les élèves veulent jouer à des jeux numériques

La dixième question, comme dans le cas des jeux traditionnels, était liée à la question précédente et concernait leur motivation lors de la pratique des jeux numériques. Sur un total de 23 élèves, 12 élèves (52%) se sentent très motivés, 10 élèves (44%) se sentent motivés et un seul ne se sent pas très motivé. C'est le même étudiant qui n'aimerait jouer à des jeux numériques qu'une fois par an. Il est intéressant de noter que ce même élève a répondu qu'il se sent très motivé lorsqu'il joue à des jeux traditionnels et qu'il veut y jouer chaque semaine.

Dans quelle mesure es-tu motivé(e) à participer en classe lorsque des jeux numériques sont joués ?

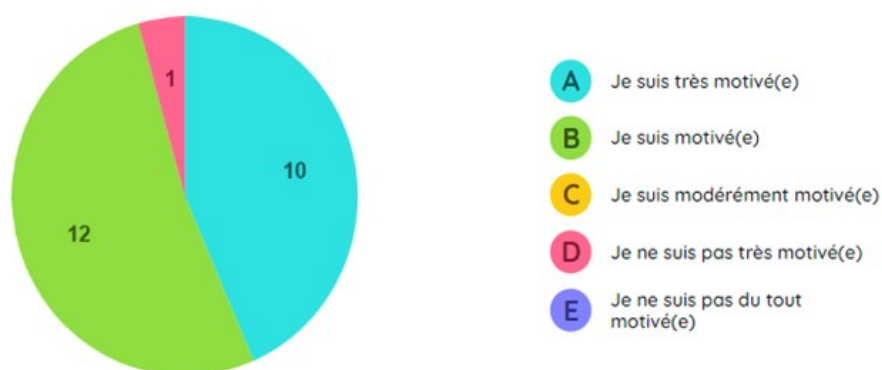


Figure 8. Question liée à la motivation lorsque des jeux numériques sont joués

Les résultats du questionnaire nous montrent que les élèves aiment jouer à des jeux en classe, qu'ils sont très motivés à jouer à des jeux traditionnels et à des jeux numériques et qu'ils aimeraient y jouer le plus souvent possible.

Quant aux deux hypothèses liées à cette partie de la recherche, les résultats montrent que notre troisième hypothèse que les élèves veulent jouer à des jeux numériques plus qu'à des jeux traditionnels s'est révélée inexacte dans ce cas et que les élèves apprécient les deux types de jeux. Cette affirmation est visible du fait que 65% des élèves affirment aimer autant les jeux traditionnels que numériques ou préférer les jeux traditionnels. De plus, le niveau de motivation pour jouer à ces deux types de jeux est très similaire, ainsi que la fréquence à laquelle ils aimeraient que les jeux soient joués en classe.

En ce qui concerne la quatrième hypothèse (les élèves sont plus motivés lorsqu'ils jouent à des jeux didactiques en classe par rapport aux exercices standard), elle s'est révélée exacte. Plus de 90 % des élèves sont heureux ou très heureux lorsqu'ils jouent à des jeux en classe, et le même pourcentage d'élèves affirme qu'ils préfèrent jouer à des jeux plutôt que d'effectuer des exercices.

6.4 Conclusion de la recherche

Avec cette recherche, nous avons voulu vérifier l'attitude des élèves envers les jeux en classe en général, envers les jeux sous forme traditionnelle et numérique, mais aussi comment ces jeux affectent l'apprentissage. Nous avons mené notre recherche en deux étapes dans l'école élémentaire « Vladimir Nazor ». Dans la première étape, nous avons joué avec eux à des jeux

traditionnels ou numériques en classe, et à la fin du cours, ils ont réalisé un court test pour vérifier combien de nouveaux mots ils se souvenaient immédiatement après les avoir appris. 24 élèves ont participé à la première étape (12 de chaque classe). Les résultats montrent que les étudiants avec qui nous avons joué à des jeux sous forme numérique ont mieux réussi le test de 10 % par rapport à leurs camarades avec qui nous avons joué à des jeux sous forme traditionnelle.

Dans la deuxième étape de la recherche menée neuf mois après la première étape, nous sommes retournés dans les mêmes classes afin de faire à nouveau un test pour voir combien de vocabulaire ils retenaient avec un long décalage dans le temps et après deux révisions du vocabulaire traité. 18 élèves ont participé (9 de chaque classe) à cette partie de la recherche et cette fois les étudiants qui ont joué à des jeux sous forme traditionnelle ont mieux réussi le test de 3% par rapport à leurs camarades avec qui nous avons joué à des jeux sous forme numérique. Les deux classes ont obtenu plus de 65% de réussite.

Dans cette étape de la recherche, nous avons également mené un questionnaire auprès des étudiants pour connaître leurs attitudes à l'égard des jeux traditionnels et numériques. 23 élèves ont participé (18 qui ont répondu au test et encore 5 élèves qui appartiennent à une autre classe dont les élèves apprennent le français dans le même groupe que les élèves des classes qui ont répondu au test) à cette partie de la recherche. Les résultats ont montré que les élèves aiment vraiment les deux types de jeux et aimeraient y jouer le plus souvent possible. Ce type d'apprentissage les motive et ils le préfèrent de loin à d'autres types d'apprentissage comme, par exemple, l'effectuation des exercices.

Pour conclure, nous pouvons observer encore une fois que la recherche montre que le jeu est un mode d'apprentissage très important et qu'il devrait être utilisé autant que possible dans l'enseignement.

PARTIE PRATIQUE

7. NOUVEAUX JEUX

Étant donné que la partie empirique du mémoire a montré que les élèves apprécient le jeu en classe, dans cette dernière partie du mémoire nous avons décidé de présenter cinq jeux pouvant être utilisés en classe. Deux activités (*C'est vous qui décidez*, *Big Brother*) que nous présenterons sont notre pleine propriété intellectuelle, tandis que les autres sont notre propriété intellectuelle partielle, puisque ces activités existaient déjà sous une certaine forme, mais n'étaient pas utilisées comme un jeu dans l'enseignement des langues étrangères (du moins pas de la même manière). Tous les jeux ont été testés à plusieurs reprises en classe et se sont révélés à chaque fois très motivants pour les apprenants et très efficaces pour les aider à faire des progrès en langue. Si vous lisez cet ouvrage en tant que professeur de français, nous espérons sincèrement qu'au moins un des jeux que nous vous proposerons vous plaira au point de vouloir l'utiliser en classe.

7.1 C'est vous qui décidez !

Niveau : A1

Public cible : les enfants et les adolescents (jusqu'à 14 ans)

Objectifs: pratiquer les nombres en français de 21 à 100 et les nationalités européennes

Durée de l'activité : 30 – 40 minutes

Aides pédagogiques : le diaporama

Outils (supports) pédagogiques : le tableau, le projecteur

Procédés et techniques de travail : la classe entière, le travail frontal et le travail en groupe

Explication de l'activité :

Il est préférable de jouer à ce jeu en novembre ou en décembre, c'est-à-dire juste avant le concours Eurovision de la chanson junior . Nous distribuons aux étudiants des papiers sur lesquels se trouve la liste des pays qui participent au concours Eurovision de la chanson junior de cette année. Sur la feuille on trouve le nom du pays, de l'artiste, de la chanson et la langue

de la chanson. On répète les nationalités au masculin et au féminin en posant des questions aux apprenants. *Alors, si elle habite en Italie, quelle est sa nationalité ?*

Ensuite, nous partageons la classe en 4 groupes, c'est-à-dire 4 jurys. Nous expliquons aux élèves qu'on va écouter des chansons et qu'ils doivent évaluer les chansons avec une note de 1 à 25. Nous n'écoutons pas toute la chanson, mais seulement 40 secondes de chaque chanson, et en fonction de cela, ils doivent décider à quel point ils aiment la chanson. Puis, un membre du jury dit, à haute voix, leur note pour la chanson qu'on vient d'écouter et à la fin l'un des élèves doit additionner les points et nous dire la note finale. L'élève doit additionner les notes une par une pour pratiquer les nombres.

Par exemple,

Professeur: *Donnez-moi vos votes pour l'Albanie, s'il vous plaît.*

Jury 1 : 15

Jury 2 : 20

Jury 3 : 10

Jury 4 : 12

Après cela, un étudiant devrait additionner les notes en disant: *15 plus 20 fait 35, 35 plus 10 fait 45 et 45 plus 12 fait 57. Le nombre total de points pour l'Albanie est de 57 points.*

À la fin, lorsque nous additionnons toutes les notes, nous obtenons le gagnant et voyons quelle chanson les élèves ont le plus aimée. Les élèves peuvent essayer de prédire qui remportera réellement le concours et exprimer leur opinion personnelle sur les chansons.

Plan de tableau possible:

l'Allemagne – allemand(e)

l'Espagne – espagnol(e)

la France – français(e)

L'Irlande – irlandais(e)

l'Italie – italien(ne)

Les Pays-Bas – néerlandais(e)

la Russie – russe

le Portugal – portugais(e)

Albanie 75	Kazakhstan 66
Allemagne 45	Macédoine DN 85
Arménie 68	Malte 41
Azerbaïdjan 66	Pays-Bas 85
Bulgarie 38	Pologne 45
Espagne 98	Portugal 64
France 87	Russie 77
Géorgie 55	Serbie 78
Irlande 54	Ukraine 66
Italie 71	

La liste des pays qui ont participé au concours Eurovision de la chanson 2021 (quand nous avons testé l'activité en classe de FLE):

Pays	Artiste	Chanson	Langue(s)
 Albanie	Anna Gjebrea	<i>Stand By You</i>	Albanais, anglais
 Allemagne	Pauline Steinmüller	<i>Imagine Us</i>	Allemand, anglais
 Arménie	Maléna Fox	<i>Qami Qami</i> (Քամի Քամի)	Arménien, anglais
 Azerbaïdjan	Sona Azizova	<i>One of Those Days</i>	Azéri, anglais
 Bulgarie	Denislava et Martin	<i>Voice of Love</i>	Bulgare, anglais
 Espagne	Levi Díaz	<i>Reír</i>	Espagnol
 France (hôte)	Enzo Hilaire	<i>Tic Tac</i>	Français
 Géorgie	Nikoloz Kajaia	<i>Let's Count The Smiles</i>	Géorgien, anglais, français
 Irlande	Maiú Levi Lawlor	<i>Saor (Disappear)</i>	Irlandais
 Italie	Elisabetta Lizza	<i>Specchio (Mirror on the Wall)</i>	Italien, anglais
 Kazakhstan	Älinur Hamzin et Beknūr Jänibekūly	<i>Ertegi älemi (Fairy World)</i> (Ermezi әлемі)	Kazakh, français
 Macédoine du Nord	Dajte Muzika	<i>Green Forces</i>	Macédonien, anglais

Quand nous jouons à ce jeu, il faut faire attention au temps disponible. En effet, il leur est parfois difficile de décider quelle note donner à une chanson. Il est important de leur souligner qu'ils ont 15 secondes pour prendre une décision afin de ne pas perdre trop de temps.

Nous avons également testé ce jeu avec des adultes, mais pour l'Eurovision adulte. L'activité était encore une fois très motivante et efficace dans la répétition des nombres. Étant donné que nous l'avons testé en groupes de 5 participants, cette fois chaque participant était un jury séparé et évaluait les chansons de 1 à 20.

7.2 Ludo-tête!

Niveau : A1-C2

Public cible : les enfants, les adolescents, les adultes

Objectifs : réviser la grammaire ou le vocabulaire que nous avons traité pendant les cours précédents

Durée de l'activité : 60 minutes

Outils (supports) pédagogiques : tableau du jeu ludo-tête, dé, pions

Procédés et techniques de travail : le travail en groupe

Explication de l'activité :

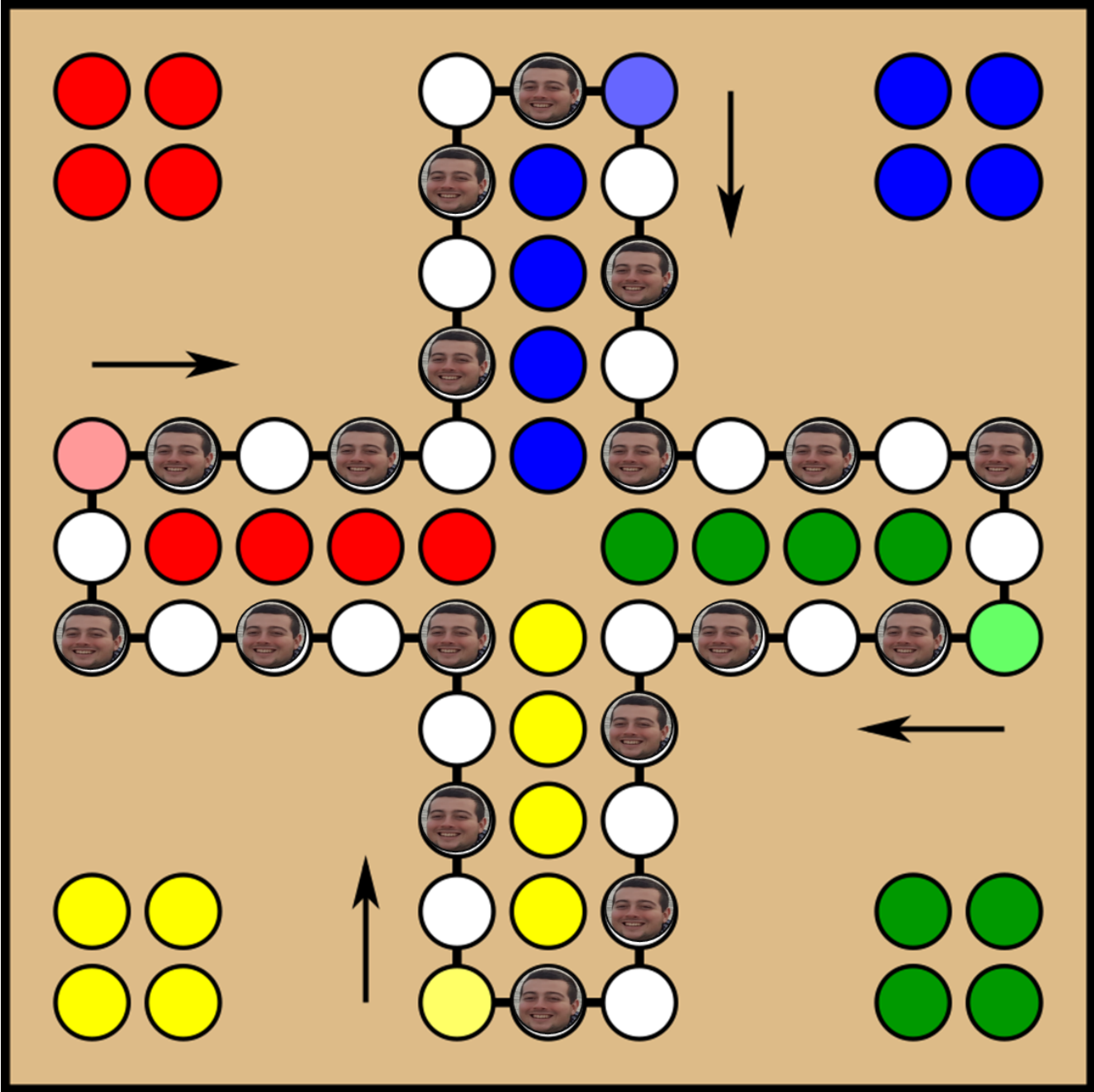
Les mêmes règles s'appliquent à ce jeu que pour *Ludo*¹⁴ avec une différence importante. Si les apprenants arrivent sur une case sur laquelle se trouve la photo de la tête de l'enseignant, ils doivent répondre à une question liée aux matériaux qui étaient abordés en classe pendant les cours précédents). Si leur réponse est correcte, ils peuvent faire un pas en avant, mais si la réponse est fausse ils doivent faire un pas en arrière. Le jeu peut être joué en groupes ou individuellement (s'il s'agit d'un groupe de 3 ou 4 apprenants).

Le Ludo-tête que nous avons préparé correspondait au niveau A1.2 puisque les questions étaient liées à l'usage des verbes au présent et des prépositions. Les questions relatives aux verbes et aux prépositions ont été séparées. Les étudiants pouvaient décider eux-mêmes quelle catégorie ils voulaient choisir. Nous avons proposé deux réponses possibles à chaque

¹⁴ Règle de jeu : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Ludo_\(jeu_de_soci%C3%A9t%C3%A9\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Ludo_(jeu_de_soci%C3%A9t%C3%A9))

question, sauf pour les questions liées aux verbes réguliers du premier groupe, car c'est quelque chose qui devrait déjà être complètement maîtrisé.

Plateau de jeu:



Les questions:

Je (manger) un sandwich.	Ils (trouver) la solution.
Nous (écouter) la radio.	Quel sport (pratiquer) – tu?
On (regarder) trop la télévision.	Vous (chanter).
Qu'est-ce que tu (faire) samedi ? A : fais B : fait	Ils (faire) beaucoup de bruit. A : font B : font
Nous (faire) de la natation. A : faisons B : font	Il (faire) du foot A: fais b: faite
Nous (aller) au théâtre.	Il (aller) au cinéma. A: alle B: va
Je (aller) en France. A: alle B: vais	Elles (aller) à Paris. A: vont B: allent

Je _____ (finir) mon devoir dans dix minutes. A: finis B: finit	Elles (choisir) le cadeau pour nous. A: choisent B: choisissent
Alain et toi, vous (finir) toujours les gâteaux. A: finiez B: finissez	Les personnes sensibles _____ (rougir) facilement. A: rougisse B: rougissent
A l'école, Mathieu _____ (réussir) tout ce qu'il fait. A: réussis B: réussit	Ton frère et toi, vous _____ (grandir) très vite. A: grandez B: grandissez
Tu _____ (finir) ton travail avant de sortir. A: finis B: finissis	Isabelle _____ (choisir) souvent les frites à la cantine. A: choisit B: choisie
Nous _____ (finir) notre travail. A: finissons B: finions	Vous (aller) à la plage. A: allez B: vellez
Ils (faire) des exercices. A : font B : font	Tu (punir) le chat. A: punis B: punisse
Elle (faire) un gâteau. A : fais B : fait	Je (aller) chez Jacques. A: vas B: vais

<p>Elle (se préparer) à partir.</p> <p>A : se prépare B : me prepare</p>	<p>Tu (se laver) le matin ou le soir ?</p> <p>A : te lave B : se lave</p>
<p>Martine _____ (se baigner) avec ses amis.</p> <p>A : nous baignons B : se baigne</p>	<p>Pourquoi est-ce que vous _____ (se maquiller) ?</p> <p>A : te maquillez B : vous maquillez</p>
<p>Nous _____ (se laver) les mains avant chaque repas.</p> <p>A : se lavons B : nous lavons</p>	<p>Je _____ (s'entraîner) chaque jour de 7h à 8h30.</p> <p>A : s'entraîne B : m'entraîne</p>
<p>Comment ils (s'appeler) ?</p> <p>A : s'appellent B : s'appellent</p>	<p>Tu (s'appeler) Sabine ?</p> <p>A : t'appelle B : t'appelle</p>
<p>Nous _____ (s'appeler) Jacques et Anna.</p> <p>A : nous appelons B : nous appellons</p>	<p>Nous (chercher) notre chien.</p>
<p>Vous (faire) du handball?</p> <p>A : faisons B : faites</p>	<p>Ils (aller) au cinéma avec moi.</p> <p>A : allons B : vont</p>
<p>Tu (choisir) un cadeau pour Anna ?</p> <p>A : choisit B : choisit</p>	<p>Nous (se préparer) pour sortir.</p> <p>A : vous préparez B : nous préparons</p>

J'habite Zagreb

A : dans B : à

Vous avez une maison Italie ?

A : à l' B : en

Nous venons Portugal

A : du B : au

Tu viens Iran ?

A : d' B. de

Je vais Malte

A : à B : en

Nous venons France.

A : de B : en

Je vais Portugal demain.

A : au B : en

Il va Etats-Unis ?

A : aux B : en

Vous allez Afrique pour les
vacances ?

A : en B : aux

Il habite Paris.

A : à B : en

Il vient Etats-Unis

A : aux B : des

Demain, je vais Brésil.

A : au B : en

Elle habite Asie

A : en B : au

Il habite France

A : au B : en

Li-yun est né _____ Japon.

A : au B : en

Boris et Nadja sont nés _____
Russie.

A : en B : au

Je viens Russie

A ; de B : en

J'aime jouer foot.

A : au B : à

Jacques fait vélo chaque jour.

A : au B : du

Je joue jeux de société.

A : aux B : des

..... hiver, je ne quitte pas ma
maison.

A : en B ; au

Nous faisons natation le
samedi.

A : de la B : de

Elle joue piano chaque jour.

A : du B : au

J'aime jouer basketball.

A : au B : du

Elle joue volleyball

A: au B: de

Il habite Pays-Bas

A : aux B : au

Tu joues violon ?

A : du B : au

Carmen est née _____
Espagne.

A ; en B : pour

Il habite Pologne

A : en B : au

Je joue ballon.

A : au B : de

Il vient Etats-Unis

A : de B : des

Nous habitons Canada.

A : au B : en

L'Atomium est _____ Belgique

A : en B : au

Demain, je vais ,..... Chypre

A : à B : en

La statue de Liberté est _____ New
York

..... été, je vais en vacances.

A : en B : au

Nous faisons shopping
chaque semaine.

A : du B : au

Je vais Split

A : à B : en

Nous habitons Irlande.

A : du B : en

Mes amis viennent Canada

A : du B : en

..... printemps, je vais a la
campagne.

A : au B : en

Mon professeur est né Suisse.

A : à B : en

7.3 Big Brother

Niveau: B1-B2

Public cible : les adultes

Objectifs : travailler sur la production orale

Durée de l'activité : 45 minutes

Aides pédagogiques : le diaporama

Outils (supports) pédagogiques : le tableau, le projecteur

Procédés et techniques de travail : la classe entière

Explication de l'activité :

C'est un jeu de rôle. Big Brother est une émission connue dans le monde entier. Il s'agit d'individus qui vivent ensemble et ne se connaissent pas auparavant. Les téléspectateurs suivent leur vie et chaque semaine, les candidats ont un défi ou une tâche particulière à accomplir. Dans l'émission, quelqu'un est éliminé chaque semaine et après un certain temps, nous obtenons le gagnant.

Le jeu que nous allons présenter est adapté à un plus petit groupe d'élèves (de cinq à huit élèves)¹⁵, il est donc plus probable que nous puissions l'utiliser dans un cours de langue qu'à l'école élémentaire ou au lycée.

Le jeu se joue en attribuant un rôle à chaque élève. Les élèves voient sur l'écran la situation qu'ils doivent mettre en scène ainsi que les mots qu'ils doivent utiliser. La scène ne peut être terminée que lorsque tous les mots listés ont été utilisés. Au milieu du jeu, il y a des nominations publiques au cours desquelles chaque personne doit nommer deux personnes à quitter la maison Big Brother et expliquer pourquoi ils ont choisi ces deux personnes.¹⁶ À la fin du jeu, les joueurs choisissent le candidat qu'ils estiment mériter la victoire. L'une des possibilités de collecte de voix est à travers les applications Mentimeter ou Classroom screen que nous avons présentées dans la partie théorique du mémoire. Si nous voulons éviter un nombre égal de votes pour deux candidats, il est possible de voter en donnant un, deux ou

¹⁵ Il y a huit personnages dans le jeu, mais si le groupe est plus petit, le nombre de personnages peut être réduit.

¹⁶ Personne ne sera expulsé de la maison, seulement nommé pour l'expulsion. Cette situation est l'une des préférées des étudiants car ils trouvent toujours amusant les raisons pour lesquelles ils ont été nommés.

trois points aux candidats que nous pensons avoir le plus mérité la victoire, puis compter les points à la fin pour déterminer le gagnant.

Les personnages:¹⁷



Jacques



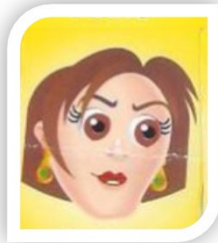
Sébastien



Lisa



Louisa



Patricia



Natasha



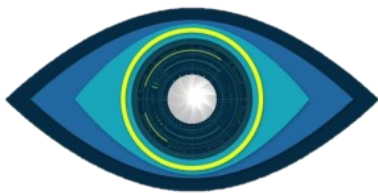
Gérard



Guy

Situations de communication :

JOUR 1:



Faites connaissance !

Big Brother

nom - prénom - résidence – j’aime – je n’aime pas

¹⁷ Les photos des personnages sont tirées du jeu *Guess Who* (<https://slideplayer.fr/slide/507429/>)

JOUR 5:



Louisa raconte ses premières impressions sur les colocataires.

Big Brother

menteur - beau - odieux - intelligent –
agressif – indifférent - timide

JOUR 10:

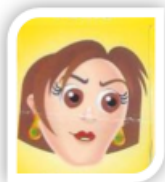


Quelqu'un a jeté le pain qui n'était pas rassis. Gérard est en colère et il commence à crier.

Big Brother

pauvre - nostalgie – oser - argent - Afrique

JOUR 15:



Il y a quelqu'un dans la maison qui vole des vêtements. Patricia et Natasha pensent que c'est Guy mais elles n'ont aucune preuve. Elles en parlent entre elles.

Big Brother

pantalon - trois fois - comprimés -
kleptomane - t-shirt - chaussons

JOUR 20:



Jacques



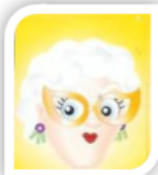
Sébastien

Jacques doit aller aux toilettes, mais c'est occupé par Sébastien. Ils se disputent.

Big Brother

sortir – enfoncer la porte – sueur – paix – avoir mal au ventre

JOUR 25:



Lisa



Guy

Jacques cache les cigarettes, Lisa et Guy les cherchent mais ne les trouvent pas, ils pensent que Natasha est coupable.

Big Brother

cigarettes - accro - poche - détester - être sûr – odeur

JOUR 30:



Jacques



Sébastien



Lisa



Louisa



Patricia



Natasha



Gérard



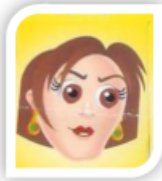
Guy

les nominations publiques

Big Brother

Choisissez deux personnes qui vous voulez voir quitter la maison.

JOUR 35:



Patricia



Gérard

Louisa avait un téléphone portable caché sous son lit depuis le début de l'émission. Big Brother retire 10 000 euros du prix. Gérard et Patricia en parlent.

Big Brother

égoïste – déçu – journal – Instagram – jeter de la maison

JOUR 40:



Louisa



Guy

Louisa et Guy ont découvert qu'ils utilisent la même brosse à dents.

Big Brother

vomir - appeler une ambulance – carie dentaire - délibérément

JOUR 45:



Sébastien



Lisa

Lisa est en colère parce qu'elle ne peut pas dormir. Elle dort à côté de Jacques et il ronfle toutes les nuits. Elle en discute avec Sébastien.

Big Brother

se réveiller – fatigue – yeux cernés – être désespéré - scotch

JOUR 50:



Jacques

Jacques critique ses colocataires pour leur façon de cuisiner et dit que la nourriture est immangeable.

Big Brother

aliments pour chiens – en avoir marre – paresseux – ma mère me manque

JOUR 55:



Natasha

Natasha est végétarienne mais personne ne la respecte. Elle est très en colère.

Big Brother

viande - déjeuner - en vain – dinde - couscous - alimentation saine

JOUR 60:



Jacques



Sébastien



Lisa



Louisa



Patricia



Natasha



Gérard



Guy

Qui gagne ?

Big Brother

Votez pour la personne qui mérite de gagner !

7.4 Speedy Gonzales

Niveau : A1-A2

Public cible : les enfants

Objectifs : répétition du vocabulaire traité précédemment

Durée de l'activité : 15-20 minutes

Aides pédagogiques : images avec vocabulaire traité

Procédés et techniques de travail : la classe entière

Explication de l'activité :

Le jeu est très simple mais très dynamique et motivant pour les élèves. Toute la classe peut participer au jeu. Il se joue en divisant la classe en deux groupes. Chaque groupe doit être d'un côté de la table. Devant eux se trouvent des images avec les mots abordés en classe (animaux, couleurs, meubles, etc.). Un des membres du groupe doit choisir une image et la placer devant lui. Entre les deux extrémités de la table, il y a une barrière pour que l'autre groupe ne puisse pas voir quelle image l'équipe adverse a choisie. Au moment où l'enseignant enlève la barrière, les élèves tenant l'image en main doivent dire le mot en français que leur adversaire tient en main. Le premier à dire la bonne réponse rapporte un point à son équipe. Nous jouons jusqu'à ce qu'une équipe recueille dix points.

Nous avons essayé cette activité dans les classes avec lesquelles nous avons mené la recherche. Nous y avons joué avant qu'ils ne remplissent le questionnaire pour leur montrer un exemple de jeu traditionnel. Ils ont tellement aimé le jeu qu'à la fin de la leçon, ils nous ont demandé si nous pouvions y jouer à nouveau avec eux. Nous recommandons vivement aux enseignants de l'utiliser en classe. Lorsque vous jouez, il est important de vous assurer que les autres élèves ne chuchotent pas à la personne qui joue à ce moment-là. Il serait préférable qu'il n'y ait que deux élèves jouant directement à la table, et que les autres restent à distance.

7.5 Première de ma vie¹⁸

Niveau : A2-B1

Public cible : les adolescents et les adultes

Objectifs : raconter des événements présents ou passés

Durée de l'activité : 30 minutes

Aides pédagogiques : cartes avec des questions

Explication de l'activité :

Il y a 5 à 8 joueurs. Il existe 3 rôles différents : le devineur, le discuteur et l'imposteur.

L'enseignant choisit qui sera le devineur. Puis, chaque apprenant (sauf le devineur) reçoit une carte indiquant s'il est un discuteur ou l'imposteur. Après cela, l'enseignant demande à tout le monde de fermer les yeux et l'imposteur sera invité à lever la main. Une fois l'imposteur identifié par l'enseignant, chaque joueur sera invité un par un à ouvrir les yeux et à voir le sujet dont ils doivent parler, à l'exception de l'imposteur qui ne verra en fait aucune carte. Pendant tout ce temps, le devineur a les yeux fermés. Une fois que tout le monde est prêt, le devineur décide par hasard qui commence, et chaque joueur doit parler pendant une minute du thème prévu. L'imposteur doit faire semblant de connaître le sujet et rester discret.¹⁹

Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser des mots qui révéleraient directement le sujet. Par exemple, si le sujet est *La première fois que j'ai eu une mauvaise note*, il n'est pas permis d'utiliser le mot *note* ou tout autre mot qui révélerait facilement de quel thème il s'agit.

Après que tout le monde ait parlé du thème pendant une minute, le devineur doit essayer de deviner qui est l'imposteur et quel était le sujet.

¹⁸ Ce jeu a été créé lors d'un projet de l'Union européenne appelé *Gaming Our Future* qui s'est déroulé en Hongrie en juillet 2022. Les coauteurs sont Evelin Kotroczo, Anita Girardi, Raza Hammoud et Rita Zedda.

¹⁹ Le jeu est particulièrement amusant s'il est le premier choisi pour parler du sujet vu qu'il ne pouvait pas déduire le thème de ce que les autres ont dit

Questions possibles:

**Le premier
pays étranger
que j'ai visité.**

**Ma première
publication
Instagram/
Facebook.**

**Mon premier
vol en avion.**

**Mon premier
ami à l'école.**

**Mon premier
chagrin
d'amour.**

**Mon premier
animal de
compagnie.**

**Mon premier
jouet.**

**Le premier livre
que je me
souviens avoir
lu.**

**Le premier
concert auquel
j'ai assisté.**

**La première
chose que je
fais chaque
matin.**

**Ma première
pensée
aujourd'hui.**

**Ma première
expérience
culinaire.**

8. Conclusion générale

Une autre tentative de défendre le jeu didactique a pris fin. Dans ce mémoire, nous avons tenté de défendre l'importance du jeu à travers trois parties : la partie théorique, la partie empirique et la partie pratique.

Dans la partie théorique, nous avons montré que le jeu a une longue histoire et qu'il est utilisé avec succès dans l'enseignement depuis des centaines, voire des milliers d'années. Nous avons répertorié les avantages les plus importants du jeu, tels que l'amélioration de la confiance en soi, des compétences sociales et de communication, et ce qui est le plus important pour nous, une acquisition plus facile des structures linguistiques. En même temps, nous avons confirmé que les outils numériques sont notre avenir et qu'il ne sert à rien de les fuir car si nous les utilisons correctement, cela peut nous apporter de grands avantages en tant qu'enseignants.

La partie empirique reposait sur quatre hypothèses, dont deux se sont avérées correctes et deux incorrectes. Les hypothèses correctes étaient que les élèves avec qui nous avons joué à des jeux numériques auraient mieux répondu au test immédiatement après avoir appris de nouveaux mots et que les élèves sont plus motivés à participer en classe lorsqu'ils jouent à des jeux que lorsqu'ils effectuent des exercices. Les deux hypothèses qui ne se sont pas avérées correctes étaient qu'après un long décalage dans le temps, les élèves avec qui nous avons joué à des jeux numériques répondraient mieux au test par rapport à leurs camarades avec qui nous avons joué à des jeux sous forme numérique, et que les élèves préfèrent jouer à des jeux numériques par rapport aux traditionnels. Il est évident que les jeux traditionnels jouent encore un rôle important dans la vie des enfants et qu'« il ne faut donc pas déduire trop rapidement que les jeux numériques viennent remplacer les jeux non-numériques » (Buzy-Christmann, Di Filippo, Goria, Thévenot, 2016 : 17).

Dans la partie pratique, nous avons présenté de nouveaux jeux que nous avons testés en classe avec des enfants, des adolescents et des adultes et qui se sont révélés très motivants pour favoriser la communication en classe.

Bien sûr, nous sommes conscients que « les jeux ne peuvent pas être adaptés à toutes les situations d'apprentissage possibles » (Nagle, 2001, selon Larsen McClarty, Orr, Frey, Dolan, Vassileva, McVay, 2012 : 9), mais nous croyons que c'est un facteur important dans l'apprentissage et qu'il ne le faut pas négliger, surtout chez les enfants puisque « le jeu par sa nature a (...) pour objectif d'aider à motiver l'enfant et l'accompagner dans sa transition entre monde ludique et sérieux (Buzy-Christmann, Di Filippo, Goria, Thévenot, 2016 : 12).

Nous espérons sincèrement que ce mémoire de master encouragera les enseignants à utiliser le plus possible les jeux dans l'enseignement et que dans les années à venir, nous assisterons à une augmentation du nombre d'activités qui motivent les apprenants à participer activement en classe de FLE et à tomber amoureux de la langue française.

9. Bibliographie et sitographie

- ALVAREZ, Julian ; DJAOUTI, Damien : *Introduction au serious game*, Paris, édition Questions Theoriques, 2012 (http://ja.games.free.fr/Introduction_au_Serious_Game.pdf, dernière consultation le 15 décembre 2022)
- BARTHÉLÉMY-RUIZ, Chantal : *Le mariage de l'eau et du feu ? Jeu et éducation à travers l'histoire. Les Cahiers pédagogiques, N°448* (<http://www.cahiers-pedagogiques.com/Le-mariage-de-l-eau-et-du-feu-Jeu-eteducation-a-travers-l-histoire>, dernière consultation le 1 septembre 2022)
- BELIĆ, Lana, *Značaj igre u odrasloj dobi*. Diplomiški rad, Sveučilište u Zagrebu, Kineziološki fakultet, 2015 (<https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:117:595728>, dernière consultation le 12 décembre 2022)
- BROUGÈRE, Gilles : *Jouer/Apprendre*, Economica, 2005 (<https://hal-univ-paris13.archives-ouvertes.fr/hal-03606723/document>, dernière consultation le 25 août 2022)
- BERTOCCHINI, Paola ; COSTANZO, Edvig : *Manuel de formation pratique*, Paris, CLE International, 2008
- BUZY-CHRISTMANN, Delphine ; FILIPPO, Laurent Di ; GORIA, Stéphanie ; THÉVENOT, Pauline : *Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques*, Sciences du jeu, (5), 2016 (<https://journals.openedition.org/sdj/547>, dernière consultation le 14 décembre 2022)
- CHARLIER, Bernadette ; HENRI, France : *Apprendre avec les technologies*, Paris, Presses Universitaires de France, 2010
- COAVOUX, Samuel ; GREBER David : *Les pratiques ludiques des adultes entre affinités électives et sociabilités familiales*. Sociologie 7, no. 2, 133-152, 2016 (<https://www.cairn.info/revue-sociologie-2016-2-page-133.htm>, dernière consultation le 12 décembre 2022)
- CONSEIL DE L'EUROPE : *Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer*, Paris, Didier, 2001 (<https://rm.coe.int/16802fc3a8>, dernière consultation le 15 août 2022)
- CORDINA, David ; RAMBERT Jérôme ; ODDOU, Marc : *Pratiques et projets numériques en classe de FLE*, Paris, CLE International, 2018
- CUQ, Jean-Pierre : *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, CLE International, 2003
- CUQ, Jean-Pierre ; GRUCA, Isabelle : *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 2008

DASEN, Véronique : *Jeu et société*, dans *Ludique : jouer dans l'Antiquité*, Snoeck Gent, 2019 (https://doc.rero.ch/record/330615/files/dasen_2019_ludique.pdf, dernière consultation le 1 octobre 2022)

DELAUBIER, Jean Pierre ; BRAUN Gilles ; FAVEY, Eric ; PEREZ, Michael ; PONCELET, Yves ; REHEL, Christopher et RICHET, Bertrand : *L'utilisation pédagogique des dotations en numérique (équipements et ressources) dans les écoles*, 2015

FAMOSE, Jean-Pierre ; MARGNES Eric : *Apprendre à apprendre : la compétence clé pour s'affirmer et réussir à l'école*, De Boeck supérieur, 2016

FOURGOUS, Jean-Michel : *Réussir à l'école avec le numérique*, Éditions Odile Jacob, Paris, 2011

GIRARD, Gilles ; CLAVET, Diane ; BOULE, Richard : *Planifier et animer un jeu de rôle profitable pour l'apprentissage*. *Pédagogie médicale*, 6 (3), 178-185, 2005 (https://www.unige.ch/medecine/udrem/files/6314/2678/6062/Girard_2005_6_p178-185.pdf, dernière consultation le 5 décembre 2022)

GROFF, Jennifer ; HOWELLS Cathrin; CRANMER Sue : *Console game-based pedagogy: A study of primary and secondary classroom learning through console video games*. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)* 2, no. 2, 35-54, 2012 (https://www.researchgate.net/publication/263090002_Console_Game-Based_Pedagogy, dernière consultation le 10 décembre 2022)

HAYS, Robert T : *The effectiveness of instructional games: A literature review and discussion*, 2005 (<https://apps.dtic.mil/sti/pdfs/ADA441935.pdf>, dernière consultation le 18 décembre 2022)

HELME, Ludovic ; JOURDAN, Romain ; TORTISSIER, Kevin : *Le jeu en classe de FLE: intérêts et pratiques*, 2014 (<https://www.institutfrancais.jp/kansai/files/2014/09/RPK-2014-Article.pdf>, dernière consultation le 5 décembre 2022)

HUIZINGA Johan : *Homo Ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, trad. C. Seresia, Paris, Gallimard, 1951

JACTAT, Bruno : *Les jeux en classe en FLE : pause récréative ou méthode à part entière ?* *Le français dans le monde* N°358 : 30, 31, 2008 (https://www.researchgate.net/publication/343150677_Les_jeux_en_classe_de_FLE_pause_recreative_ou_methode_a_part_entiere, dernière consultation le 16 août 2022)

KIS, Ananda : *Le rôle du jeu dans l'apprentissage du FLE*, *Diplomski rad*, Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet, 2018 (<http://darhiv.ffzg.unizg.hr/id/eprint/10315/>, dernière consultation le 26 décembre 2022)

LIEURY, Alain : *Methodes pour la memoire - Historique et evaluation : Historique et evaluation*, Edition Dunod, 1996

MCCLARTY-LARSEN, Katie; ORR, Aline ; FREY, Peter M. ; DOLAN, Robert P. ; VASSILEVA, Victoria ; MCVAY, Aaron : *A Literature Review of Gaming in Education*.

Research Report. Pearson, 2012

(http://images.pearsonassessments.com/Images/tmrs/Lit_Review_of_Gaming_in_Education.pdf, dernière consultation le 10 décembre 2022)

MARDEŠIĆ, Sandra : *Igra u nastavi stranih jezika*. U: Y. Vrhovac i sur. (ur.), *Izazovi učenja stranoga jezika u osnovnoj školi*, 396 – 403, Zagreb, Naklada Ljevak, 2019

MEIER, Aude ; PITTET Alexandra : *L'utilisation du multimédia dans l'enseignement des langues étrangères : exemples de l'anglais et de l'italien*. Diss. Haute école pédagogique du canton de Vaud, 2010

(https://doc.rero.ch/record/24972/files/mp_ms2_p18550_p18617_2010.pdf, dernière consultation le 25 novembre 2022)

MUSSET Marie, THIBERT Rémi : *Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée*, Service de veille scientifique et technologique, Dossier d'actualité n°48, 2009 (https://www.researchgate.net/profile/Remi-Thibert/publication/242739904_Quelles_relations_entre_jeu_et_apprentissages_a_l%27ecole_Une_question_renouvelee/link/s/0f31753ccac020e45e000000/Quelles-relations-entre-jeu-et-apprentissages-a-lecole-Une-question-renouvelee.pdf, dernière consultation le 1 octobre 2022)

NIKOLIC-MAKSIC, Tamara ; LJUSIC, Bojan : *O igri u odraslom dobu i njenim obrazovnim implikacijama*. Andragoške studije 2, 103-124, 2012

(https://dlwqxts1xze7.cloudfront.net/31034117/O_igri_u_odraslom_dobu_i_njenim_obrazovnim_implikacijama-libre.pdf?1392122734=&response-contentdisposition=inline%3B+filename%3DOn_Play_in_Adulthood_and_Its_Educational.pdf&Expires=1672498995&Signature=DOZPnWY4F5HaDzISJZ63toAd1-fVoWhDsuujamLThUTeIbu7hS TuxnANiKjxOxWhJUpXhr-Q-BesAw5ZQGmjkR3MDuViIzzmBTsa4pKQe38UC9ib0t-LUaF--rmzIEApXa-iFTGzZSc4FfgYSORKszBbv3UKXShgEYDG8Nf8RiqxN0inGQ8CLIVr2IKzvCow07986TEIDzOMNH3S71ecKrsHJNTAYv9D7HOzQARlmuA5cXkva1HjiXP5uAK6-zYCUomUbUR-ulqIPv3lAgFuLNhUavQV67Ok95R0dm-WBAs5RSIz0Mka6kQPIWe-MEHBuV7lxONueB63clRSGOg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA, dernière consultation le 19 décembre 2022)

LEDROIT, Oriane : *Rendre le numérique accessible au quotidien dans Enjeux numériques – S'approprier et apprendre le numérique*, N°48, 28-33, 2022 (<https://www.anales.org/enjeux-numeriques/2022/en-17-03-2022.pdf>, dernière consultation le 10 novembre 2022)

PETITMENGIN, Violette ; FAFA, Clémence : *La grammaire en jeux*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 2017

POPOVIĆ, Nataša N. : *Attitudes d'apprenants adultes par rapport à l'utilisation de jeux de société en classe de fle*. Metodicki vidici 12.12 (2021): 191-205, Novi Sad, 2021 (<https://metodickividici.ff.uns.ac.rs/index.php/MV/article/view/1960/2012>, dernière consultation le 15 décembre 2022)

PRENNER, Dorotea : *Kako ludičke aktivnosti mogu poboljšati usvajanje vokabulara u nastavi francuskog*, Diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet, 2017 (<http://darhiv.ffzg.unizg.hr/id/eprint/11057/1/Prenner.pdf>, dernière consultation le 14 décembre 2022)

PETITGIRARD, Jean-Yves ; ABRY-DEFFAYET Dominique ; BRODIN Elisabeth : *Le tableau blanc interactif*, Paris, CLE International, 2011

PEYRAT-MALATERRE, Marie-France : *Comment faire travailler efficacement des élèves en groupe*, De Boeck Supérieur, 2011

- RIBEIRO-CUNHA, Monica : *L'intérêt du jeu en classe de langue*, 2016 (<https://arlap.hypotheses.org/6118>, dernière consultation le 8 décembre 2022)
- SCHMOLL, Laurence : *L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique*, Science du jeu 5, 2016 (<https://journals.openedition.org/sdj/628>, dernière consultation le 12 décembre 2022)
- SILVA, Haydée: *Le jeu en classe de langue*, Paris, CLE International, 2008
- SILVA, Haydée : *Poétiques du jeu. La métaphore ludique dans la théorie et la critique littéraires françaises au XXe siècle*. Diss. thèse de doctorat, Université Paris III, 1999 (<https://lewebpedagogique.com/jeulangue/files/2011/01/PoetiquesLud.pdf>, dernière consultation le 12 septembre 2022)
- SILVA, Haydée : *Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE ?*, 2005 (https://bop.fipf.org/wp-content/images/stories/dossiers/silva_2005.htm, dernière consultation le 20 septembre 2022)
- TORUÇ, Derya : *Comment peut-on faire développer l'autonomie des étudiants en classe de langues étrangères surtout en classe de FLE*, Turkish Studies-International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, 8(10), 659-669, 2013 (<https://www.acarindex.com/pdfler/acarindex-60ade4f5-cf53.pdf> , dernière consultation le 20 novembre 2022)
- TABIRI, Michael Owusu : *L'enseignement/apprentissage en ligne du français langue étrangère au Ghana : quels avantages d'un recours au numérique*, 195-200, 2021 (https://www.researchgate.net/profile/Michael-Owusu-Tabiri/publication/354629106_L'enseignement_apprentissage_en_ligne_du_francais_langue_etrangere_au_Ghana_quels_avantages_d'un_re_cours_au_numerique_Akofena_revue_scientifique_des_Sciences_du_Langage_Lettres_Langues_Communication_n/links/6147949a519a1a381f6fc80f/Lenseignement-apprentissage-en-ligne-du-francais-langue-etrangere-au-Ghana-quels-avantages-dun-recours-au-numerique-Akofena-revue-scientifique-des-Sciences-du-Langage-Lettres-Langues-Communica.pdf, dernière consultation le 14 novembre 2022)
- WEISS, François : *Jouer, communiquer, apprendre*, Paris, Hachette, 2002

10. Annexes

Le test:

Razred : 4. ____

Écris en croate. Napiši na hrvatskom.

les ciseaux –

le cahier –

le cartable –

la gomme –

la colle –

le crayon –

la trousse –

la règle –

le livre –

le stylo –

Ova se provjera vrši kao dio istraživanja o važnosti korištenja igre u nastavi stranog jezika.

Rezultati će biti anonimni i dostupni samo istraživaču.

Le questionnaire:

Zaokruži odgovor za koji smatraš da je točan za tebe.

1. Radujem se kad na nastavi igramo igre.

- a) da, jako se radujem
- b) da, radujem se
- c) svejedno mi je
- d) ne, ne radujem se pretjerano
- e) ne, uopće se ne radujem

2. Više volim sudjelovati na nastavi kad igramo igre nego kad rješavamo zadatke.

- a) da, puno više volim igrati igre
- b) da, više volim igrati igre
- c) jednako se radujem i igrama i zadacima
- d) ne, više volim rješavati zadatke
- e) ne, puno više volim rješavati zadatke

3. Na nastavi francuskog jezika igre igramo češće nego na drugim predmetima.

- a) da, puno češće igramo igre na satu francuskog nego na drugim predmetima
- b) da, češće igramo igre na satu francuskog nego na drugim predmetima
- c) na satu francuskog igramo igre u jednakoj mjeri kao i na drugim predmetima
- d) ne, na satu francuskog jezika igre igramo rjeđe nego na drugim predmetima
- e) ne, na satu francuskog jezika igre igramo puno rjeđe nego na drugim predmetima

4. Jesu li ti draže digitalne ili tradicionalne igre?

- a) puno su mi draže digitalne igre
- b) draže su mi digitalne igre
- c) jednako uživam u oba tipa igre
- d) draže su mi tradicionalne igre
- e) puno su mi draže tradicionalne igre

5. Što ti se najviše sviđa kod tradicionalnih igara? Postoji li tradicionalna koja ti se posebno sviđa?

6. Što ti se najviše sviđa kod digitalnih igara? Postoji li digitalna igra koja ti se posebno sviđa?

7. Koliko bi često htio/htjela igrati tradicionalne igre na nastavi francuskog jezika?

- a) svaki tjedan
- b) jednom mjesečno
- c) jednom u polugodištu
- d) jednom u godini
- e) ne želim igrati tradicionalne igre

8. Koliko si motiviran/a za sudjelovanje u nastavi kad se igraju tradicionalne igre?

- a) jako sam motiviran
- b) motiviran sam
- c) osrednje sam motiviran
- d) nisam baš motiviran
- e) nisam uopće motiviran

9. Koliko bi često htio/htjela igrati digitalne igre na nastavi francuskog jezika?

- a) svaki tjedan
- b) jednom mjesečno
- c) jednom u polugodištu
- d) jednom u godini
- e) ne želim igrati digitalne igre

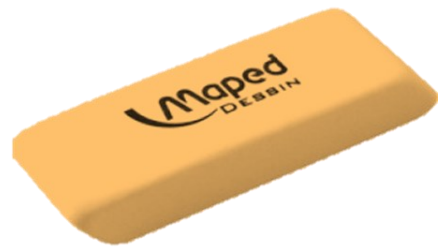
10. Koliko si motiviran/a za sudjelovanje u nastavi kad se igraju digitalne igre?

- a) jako sam motiviran
- b) motiviran sam
- c) osrednje sam motiviran
- d) nisam baš motiviran
- e) nisam uopće motiviran

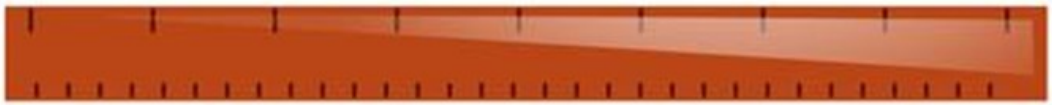
Aides pédagogiques :

Les papiers imprimés recto verso (les nombres et les objets)

A large, white, stylized number '1' is centered on a solid blue rectangular background. The number has a thick, rounded top and a horizontal base, resembling a simple, bold font.







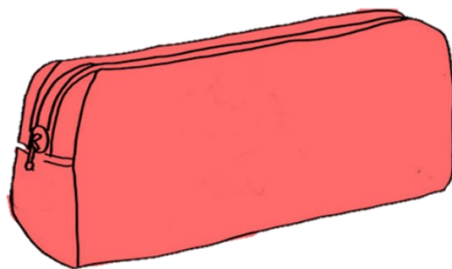
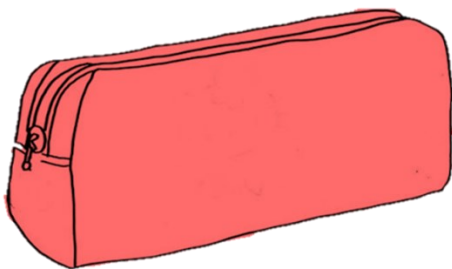
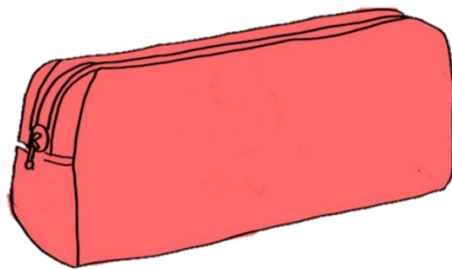
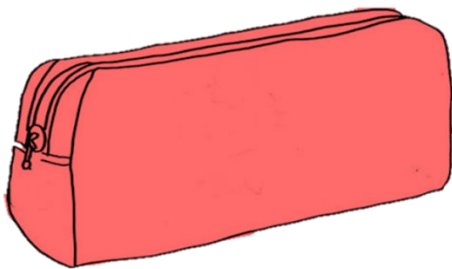
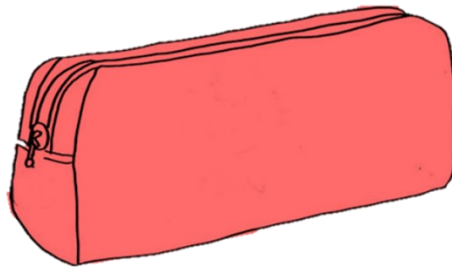
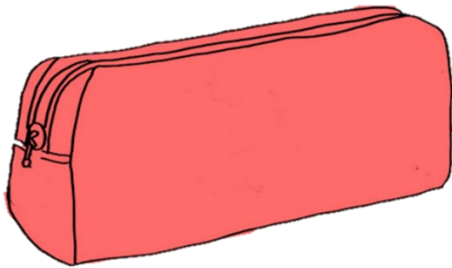
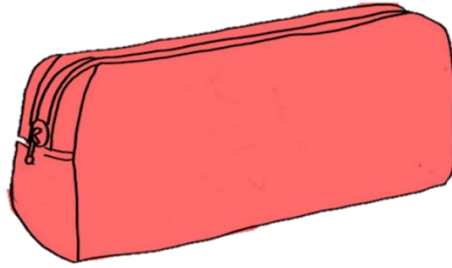
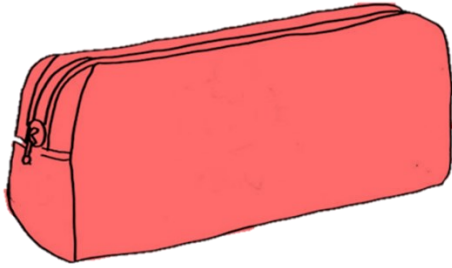
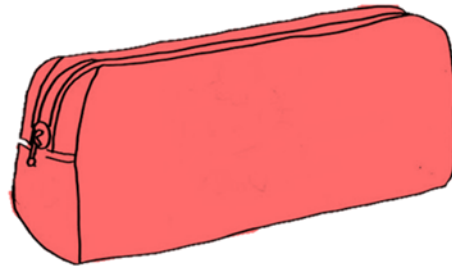
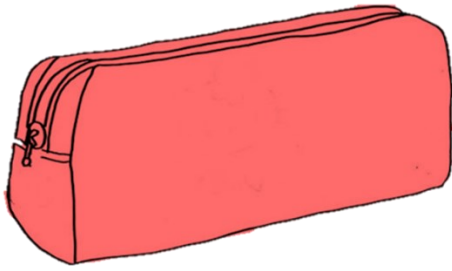
3



4



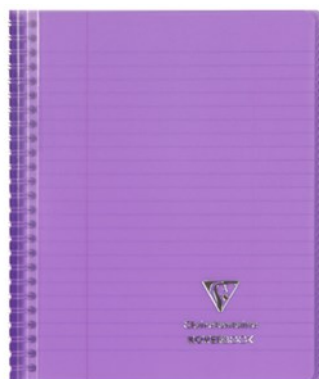
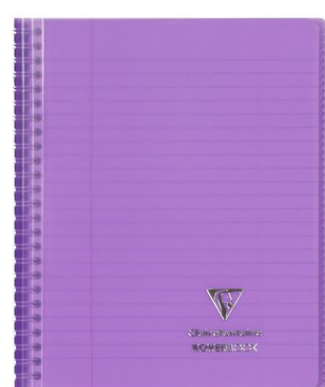
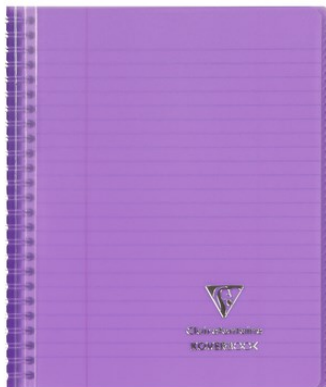
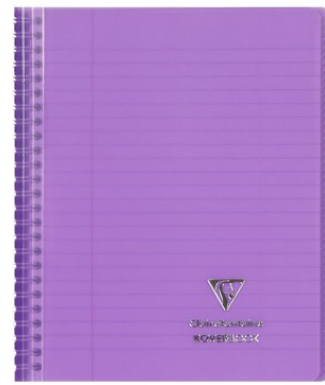
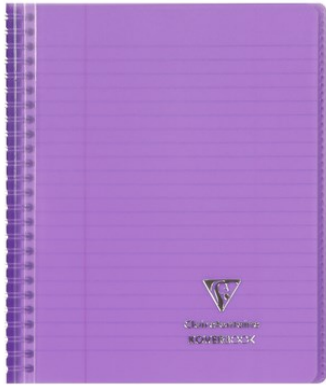
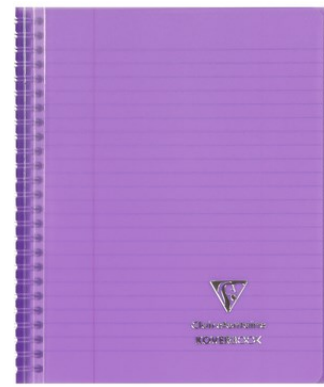
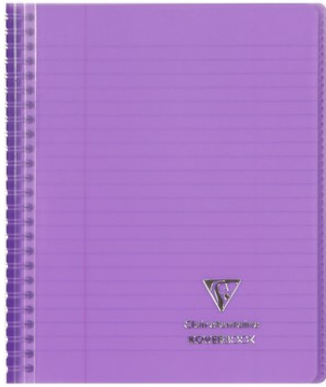
5



6



7



8



9



10



Les papiers contenant la couleur et le nombre pour découvrir l'objet scolaire :

cinq

gommes

orange

six

crayons

noirs

quatre
règles
marron

deux
stylos
blancs

trois
colles
jaunes

dix
trousses
rouges

neuf
livres
verts

un
cartable
gris

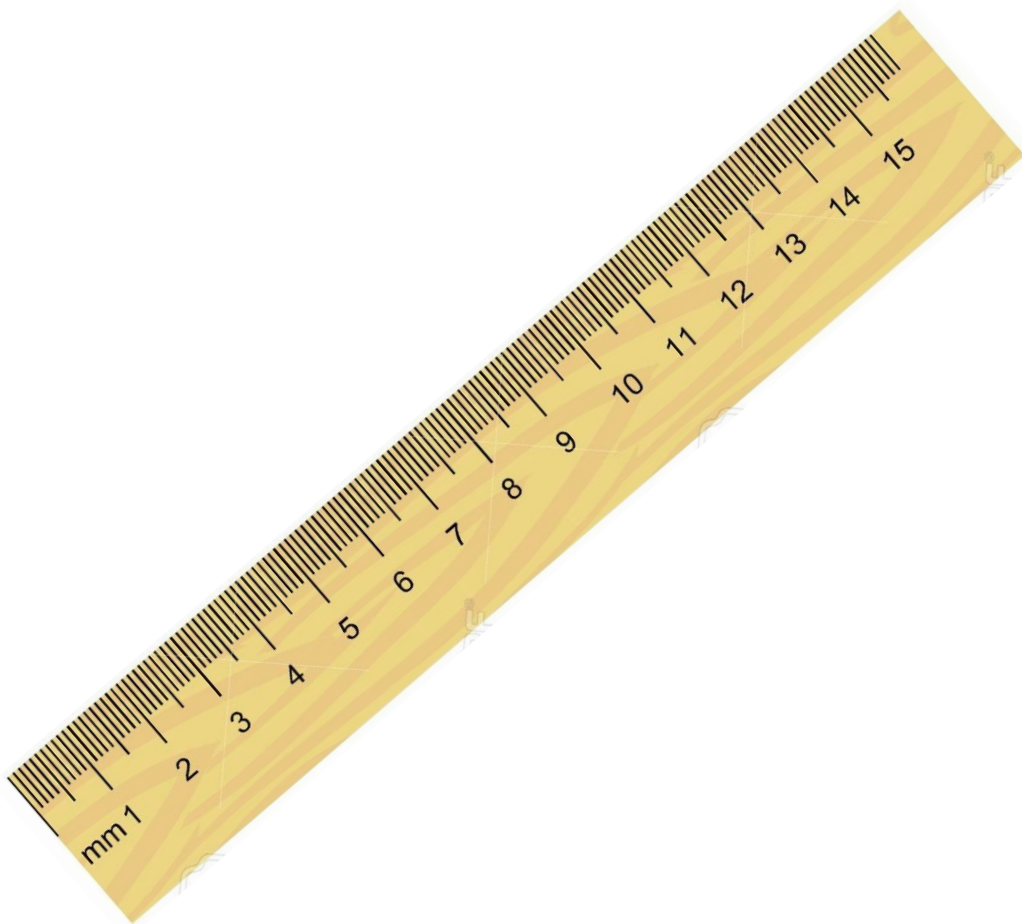
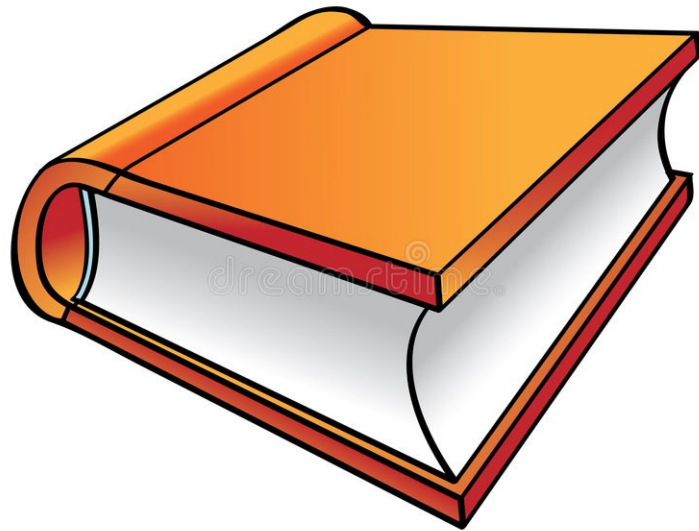
huit
ciseaux
bleus

sept
cahiers
violets

Les images que nous avons collées au tableau :











Le papier contenant les mots qu'ils avaient appris jusqu'à ce moment-là en classe de français :

cartable	quatre	mars	soleil	mardi
novembre	règle	six	rouge	crayon
dimanche	stylo	gomme	lundi	mauvais
ciseaux	vert	livre	bleu	trousse
cahier	vent	beau	colle	rouge