



REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTERE DE L'EDUCATION SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
UNIVERSITE MOHAMED EL BACHIR EL IBRAHIMI -BORDJ BOU ARRERIDJ-



FACULTE DES LETTRES ET LANGUES

DEPARTEMENT DE FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE.

MEMOIRE DE FIN D'ETUDES

**Présenté pour l'obtention du diplôme de Master en Didactique du Français
Langue Étrangère (FLE)**

Thème

La gamification en FLE :

Impact des jeux sérieux sur l'apprentissage de la grammaire. Chez les
élèves de la première année moyenne (1AM)

CEM Abdelkrim El-Aggoune. Bordj Ghedir. BBA.

Présenté par :

-Brahimi Yasmine

- Guerait Fatima wildane

Encadré par :

Dre. SOUALAH Kelthoum

Année universitaire : 2024-2025

Remerciements

Nous exprimons notre gratitude envers ALLAH, qui nous a dotés de patience et de détermination pour achever notre travail.

Nous tenons à remercier chaleureusement notre directrice de mémoire, Mme SOUALEH, pour sa disponibilité, ses conseils précieux et son accompagnement. Vos remarques judicieuses et votre expertise ont été une véritable source d'inspiration.

Nous remercions également tous les membres du jury qui ont accepté d'examiner et d'évaluer ce modeste travail de recherche.

Nous ne pouvons pas oublier notre famille, qui a été notre pilier tout au long de ce chemin. Leur soutien indéfectible, leurs encouragements constants et leur patience illimitée ont été indispensables à l'accomplissement de notre mémoire.

Enfin, nous remercions le directeur ainsi que les enseignantes du CEM Abdelkrim El-Aggoune (Aïcha, Bouchra, Asia et Zahia) pour leur contribution, leurs conseils et pour avoir facilité certains aspects de notre travail.

À tous ceux qui ont contribué, de près ou de loin, à cette expérience, nous témoignons notre profonde reconnaissance et leur dédions humblement le résultat de nos efforts.

MERCI!

Dédicace

Dans chaque parcours académique, il y a des personnes qui, par leur soutien, leurs encouragements et leur présence, ont contribué à rendre ce voyage plus enrichissant et plus significatif. Ce mémoire est le fruit d'un travail ardu, mais aussi d'un accompagnement précieux de ceux qui ont, de près ou de loin, été une source de motivation et d'inspiration.

Je tiens à exprimer ma profonde gratitude

À moi...

À mon **Papa et Maman**, qui m'ont appris la valeur du travail, de la persévérance et du respect.

À mes sœurs **Amel, Maimouna** mes précieuses complices et mon frère **Mohieddine** mon allié.

Votre soutien et amour sont des trésors que je garde précieusement.

À mes nièces **Djouri et Chahd**, mon neveu **Abdelmoeiz**, qui illuminent ma vie.

À mon binôme **Wildane**, avec qui j'ai partagé cette aventure académique, les défis, les réflexions et les moments de réussite.

À mes amies **Djoumana, Houdna, Ahleem, Chaima, Loubna, Ikram et Wissal**.

À vous tous, je vous dédie humblement ce travail, en reconnaissance de votre amour, votre présence et votre soutien inconditionnel.

Brahimi Yasmine

Dédicace

Je dédie ce modeste travail à tous ceux qui occupent une place précieuse dans mon cœur.

Tout particulièrement à mes chers parents, pour leur amour, leur patience, leur soutien et leurs encouragements constants tout au long de ces années d'études.

À mes chers frères, **Abdou** et mon petit trésor **Imran**, dont l'innocence et les sourires illuminent ma vie.

À **Rofene et Afnene**, mes adorables petites sœurs, véritables rayons de soleil dans ma vie.

À ma cousine **Douaa**, qui m'a tout appris et guidée vers l'autonomie. Merci d'avoir été mon exemple et mon soutien.

À **Aya**, ma précieuse amie, soutien fidèle. Qu'Allah veille sur toi et sur Ahmed Yacine, symbole de joie à venir.

À mon binôme de travail, **Yasmine**, pour sa tolérance, son engagement et son soutien moral tout au long de ce parcours.

À **Manel**, ma chère amie qui m'a aidée tout au long de ce travail, merci du fond du cœur pour ta présence

À vous tous, je dédie ce mémoire avec émotion, en signe de ma profonde reconnaissance et de l'affection sincère que je vous porte.

Gueraït Fatima Wildane

Table des matières

Remerciements.....	2
Dédicace.....	3
Table des matières.....	5
Introduction générale	7
CHAPITRE I : L’usage de la gamification en FLE	10
Introduction partielle.....	11
1. La gamification	11
2. Les jeux sérieux	12
3. Historique et évolution de la gamification en FLE	13
4. Le rôle et l’importance de la gamification dans l’enseignement du FLE	15
5. Les jeux sérieux dans l’enseignement / apprentissage du FLE.....	16
6. Théories de l’apprentissage et de la motivation par les jeux sérieux.....	18
6.1 Théories de l’apprentissage intégrées aux jeux sérieux	18
6.2 Modèles de motivation dans les jeux sérieux.....	19
7. Avantages et les limites de la gamification en FLE.....	19
7.1 Avantages de la gamification en FLE	19
7.2 Limites de la gamification en FLE.....	20
Conclusion partielle	21
CHAPITRE 2 : L’influence des jeux sérieux sur la maîtrise des règles grammaticales	23
Introduction partielle.....	24
1. Définition de la grammaire	24
2. La grammaire dans l’enseignement\apprentissage de FLE.....	26
2.1 L’enseignement	26
2.1.1 Défis et perspectives pour l’enseignement de la grammaire en FLE.....	30
2.2 L’apprentissage	30
2.2.1 Défis et perspective pour l’apprentissage de la grammaire en FLE	31
2.3 Enseignement/Apprentissage de grammaire :.....	32
3. Importance de la grammaire dans l’apprentissage du français langue étrangère ...	32
3.1 Les apports de la maîtrise grammaticale.....	33
3.2 Défis et perspectives d’avenir	33
4. Méthodologie traditionnelle vs méthodologie ludique (jeux sérieux)	34

4.1	Méthodologie traditionnelle	34
4.1.1	Définition et caractéristiques	34
4.1.2	Avantages et Limites.....	34
4.2	Méthodologie ludique (jeux sérieux).....	35
4.2.1	Caractéristiques principales	35
4.2.2	Avantages et limites	35
4.3	Comparaison entre les deux approche	36
4.4	Perspectives pour une approche hybride.....	36
5.	Influence des jeux sérieux sur la maîtrise des règles grammaticales.....	37
5.1	Avantages et Limites des jeux sérieux sur la maîtrise des règles grammaticales ..	37
5.2	Perspectives pour intégrer les jeux sérieux dans l'enseignement de la grammaire	37
	Conclusion partielle	38
	CHAPITRE 3 : Etude empirique	39
	Introduction partielle.....	40
1.	Présentation de l'établissement et de classe concerne	40
2.	Méthode de travail	41
3.	Description de corpus	41
4.	Analyse des données	42
4.1	Analyse des données quantitatives.....	42
4.1.1	Comparaison des performances : pré-tests vs. post-tests.....	42
4.1.2	Analyse de la typologie des erreurs	45
4.2	Analyse des données qualitatives.....	46
4.2.1	Observations en classe (observation participante).....	46
4.2.2	Grille d'observation de la classe témoin pendant trois mois	58
4.2.3	Grille d'observation de la classe expérimentale pendant trois mois.....	60
4.2.4	Comparaison entre les deux approches.....	62
4.3	Synthèse et interprétation globale	65
4.4	Implications pédagogiques et recommandations	66
	Conclusion partielle	67
	Conclusion générale	67
	Résumé	69
	Bibliographie.....	70
	Annexes.....	72

Introduction générale

La mondialisation et la nécessité d'une communication efficace au niveau international ont accentué l'importance de l'apprentissage du français comme langue étrangère (FLE). En Algérie et depuis le recouvrement de notre indépendance, le français a su s'imposer progressivement dans le système éducatif algérien, étant introduit dès la troisième année de l'école primaire.

L'enseignement du français comme langue étrangère (FLE) se trouve à un point crucial où l'innovation pédagogique s'impose comme une exigence pour éveiller l'intérêt et la motivation des apprenants. En effet, alors que la grammaire est souvent perçue comme austère ou abstraite, son enseignement représente un défi de taille en matière d'engagement étudiant. C'est dans ce contexte que la gamification – consistant à intégrer des éléments de jeu dans des activités non ludiques – semble être une solution prometteuse pour révolutionner les méthodes traditionnelles et encourager un apprentissage interactif et attractif.

Par ailleurs, le but de l'enseignement du français langue étrangère (FLE) est de développer chez les apprenants la capacité de comprendre un message, qu'il soit oral ou écrit, pour leur permettre une expression libre. Ainsi, l'acquisition et la maîtrise de cet outil de communication demeurent au cœur des préoccupations pédagogiques, soulignant l'importance de stratégies d'enseignement renouvelées pour répondre aux défis actuels.

La gamification s'appuie sur l'utilisation de mécanismes typiques des jeux (points, insignes, classements, feedback, défis adaptés) dans le but de renforcer la motivation et l'implication des apprenants. Cette méthode, liée aux jeux sérieux qui fusionnent des buts pédagogiques avec une expérience ludique immersive, déverrouille de nouvelles possibilités dans l'enseignement des langues.

Dans ce contexte, les jeux sérieux constituent un environnement d'apprentissage immersif où les apprenants se développent à travers des scénarios ludiques qui incitent à l'expérimentation et facilitent l'assimilation des règles grammaticales. Selon Pénélope KRYSTALLI :

Des études ont démontré que l'utilisation adéquate de la gamification en classe augmente l'engagement et la motivation des apprenants, tout en renforçant leurs

*compétences en résolution de problèmes, en prise de décision, en communication et en compétences sociales.*¹

Par ailleurs, l'augmentation des applications mobiles dédiées à l'apprentissage des langues, comme Duolingo ou Mosalingua, illustre une intégration efficace des concepts de la gamification dans une approche non formelle d'éducation au FLE. Ces plateformes utilisent judicieusement les dispositifs ludiques pour captiver les utilisateurs grâce à des défis, des gratifications et des itinéraires sur mesure, fournissant par conséquent une perspective moderne sur comment les instruments numériques peuvent consolider l'instruction traditionnelle. La réussite qu'ils ont connue met en évidence la possibilité d'appliquer ces méthodes dans des situations plus structurées, en particulier pour enseigner la grammaire à des élèves de niveau moins avancés.

C'est dans cette optique que ce mémoire se propose d'étudier « l'impact des jeux sérieux sur l'apprentissage de la grammaire chez les de première année moyenne ».

La sélection du public cible est basée sur l'observation que, dès les premières étapes, l'assimilation des fondements de la grammaire joue un rôle crucial dans la continuité de l'apprentissage d'une langue. En établissant une comparaison entre une classe témoin, ayant recours à un enseignement conventionnel, et une classe expérimentale qui intègre des outils ludiques. Pour cela, une méthodologie mixte a été mise en place, alliant des analyses qualitatives et des approches quantitatives. Dans cet ordre d'idées, nous chercherons à répondre à la question suivante : Dans quelle mesure l'utilisation des jeux sérieux influence-t-elle la motivation des apprenants et leur maîtrise des règles grammaticales en français langue étrangère ?

Nous émettons l'hypothèse que l'utilisation des jeux sérieux augmenterait l'implication des apprenants, tout en améliorant leur rétention et application des règles grammaticales.

L'objectif de cette étude est de mettre en relief les effets des jeux sérieux sur l'apprentissage grammatical, de repérer les bénéfices ainsi que les limites de cette approche, et d'explorer les perspectives d'amélioration de son intégration en classe de FLE.

L'enjeu de cette recherche est donc double : d'une part, prouver que la gamification peut représenter une alternative pertinente à l'enseignement traditionnel de la grammaire, et d'autre

¹ KRYSTALLI, P., 2024. *Revue des plateformes de gamification pour l'enseignement des langues étrangères*. African Journals Online, Vol. 5, n° 1, p. 162. Consulté le 29 mai 2025 Disponible à l'adresse : <https://www.ajol.info/index.php/lc/article/view/280364>

part, offrir des pistes concrètes pour une intégration harmonieuse de ces méthodes novatrices dans les pratiques pédagogiques en FLE. Ainsi, ce mémoire vise à contribuer à l'évolution des approches éducatives, en proposant de nouvelles perspectives pour une pédagogie davantage interactive et centrée sur l'apprenant. L'intégration des jeux sérieux représente une opportunité pour moderniser les pratiques éducatives et offrir aux apprenants une expérience d'apprentissage plus engageante et efficace.

Dans les chapitres qui suivent, nous présenterons dans un premier temps le cadre théorique et conceptuel de la gamification son intégration en FLE et Influence des jeux sérieux sur la maîtrise des règles grammaticales, puis nous détaillerons la méthodologie employée pour mener cette recherche. Enfin, une analyse critique des résultats sera proposée, mettant en lumière les forces et les limites de l'approche gamifiée dans le contexte spécifique de l'apprentissage de la grammaire en FLE.

CHAPITRE I : L'usage de la gamification en FLE

Introduction partielle

Dans de nombreuses classes, il est fréquent de constater que les élèves perdent intérêt, se laissent distraire, voire perdent leur envie d'apprendre. Cela se produit particulièrement en cours de langues étrangères, où les règles de grammaire, la conjugaison et les exercices écrits peuvent parfois paraître répétitifs et peu stimulants. Confrontés à cette situation, face à ce contexte, un nombre grandissant d'enseignants cherche des méthodes pour restaurer leurs leçons.

La gamification émerge dans ce contexte comme une méthode qui intègre des éléments de jeu aux situations d'apprentissage. La classe ne doit pas devenir une salle de jeu mais l'usage de mécaniques ludiques telles que points, niveaux, récompenses et défis sert à stimuler la participation active des élèves et leur appréciation de leurs progrès. L'application de cette méthode modifie profondément l'ambiance scolaire tout en augmentant la participation des élèves, particulièrement dans le contexte de l'enseignement du français langue étrangère.

Ce chapitre nous permettra d'analyser la nature de la gamification ainsi que son mécanisme opérationnel tout en distinguant ses éléments des jeux sérieux. L'étude portera aussi sur l'évolution temporelle de cette méthode et ses effets bénéfiques pour l'apprentissage du français langue étrangère chez les collégiens de première année.

1. La gamification

La gamification, également appelée ludification, est définie comme l'application de jeux dans des contextes non liés au jeu, consiste à incorporer des aspects du jeu dans le domaine éducatif afin d'augmenter la motivation et l'implication des apprenants. Elle met en œuvre des stratégies telles que les récompenses et les défis pour attirer l'attention des apprenants et renforcer leur engagement.

Selon Deterding et al, la gamification est définie comme l'utilisation d'éléments de design de jeux dans des contextes autres que le jeu « *“Gamification” is the use of game design elements in non-game contexts.* »²

² DETERDING, S, DIXON, D, KHALED, R & NACKE, L, 2011. From game design elements to gamefulness: defining gamification In: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. Tampere, Finlande : ACM, p.10. DOI : 10.1145/2181037.2181040 [en ligne]. Consulté le 29 mai 2025. Disponible à l'adresse : <https://www.researchgate.net/publication/230854710>

Un élément clé de la gamification est sa capacité à renforcer la motivation intrinsèque des apprenants. En offrant un retour immédiat (feedback), des objectifs clairs et une progression visible, elle crée un environnement stimulant qui encourage l'apprentissage actif.

La motivation intrinsèque est favorisée lorsque trois besoins psychologiques fondamentaux sont satisfaits : la compétence, l'autonomie et la relation sociale. La gamification, bien conçue, répond à ces trois besoins en permettant à l'élève de relever des défis adaptés, de faire des choix et de collaborer ou de se comparer aux autres.

2. Les jeux sérieux

Le jeu sérieux, désigne une application numérique qui utilise les mécanismes ludiques du jeu vidéo dans un but autre que le simple divertissement. C'est un outil interactif conçu pour éduquer, informer, sensibiliser et entraîner grâce à l'immersion qu'offre le jeu.

Selon Michael Zyda, le jeu sérieux est un « *défi cérébral, joué avec un ordinateur selon des règles spécifiques, qui utilise le divertissement en tant que valeur ajoutée pour la formation et l'entraînement* ». ³

D'autres spécialistes comme Louise Sauvé, Julian Alvarez ou Florence Quinche s'accordent pour dire qu'il s'agit d'un jeu vidéo enrichi d'une composante pédagogique, destiné à transmettre des savoirs ou développer des compétences.

Le Centre de ressources et d'informations sur le multimédia pour l'enseignement supérieur (CERIMES) insiste aussi sur l'idée que ces jeux, bien qu'issus des technologies du jeu vidéo traditionnel, dépassent la seule visée ludique pour devenir de véritables outils professionnels ou éducatifs. ⁴

Julian Alvarez, définit un jeu sérieux comme : « *une application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux tels, de manière non exhaustive, l'enseignement,*

³ ZYDA, M, 2005. *From visual simulation to virtual reality to games. IEEE Computer* [en ligne]. Vol. 38, n° 9, p. 26 DOI : 10.1109/MC.2005.297. Consulté le 29 mai 2025. Disponible à l'adresse : <https://ieeexplore.ieee.org/document/1510565>

⁴ CERIMES. s.d. *Les Serious Games : une déclinaison utile du jeu vidéo au service des professionnels*. Centre d'Études et de Ressources en Informatique et Multimédia pour l'Enseignement Supérieur. Consulté le 20 mai 2025. Disponible à l'adresse : <https://www.sup-numerique.gouv.fr/cerimes/seriousgames>

l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game). »⁵

À partir de l'ensemble de ces définitions, trois caractéristiques principales se dégagent du jeu sérieux : il s'agit d'une application numérique, qui poursuit un but autre que le simple amusement, tout en s'appuyant sur des mécanismes ludiques.

3. Historique et évolution de la gamification en FLE

La gamification trouve ses racines dans les mécanismes de jeu utilisés depuis des siècles pour motiver et engager les individus. Le mot « gamification » a été créé en 2002 par le programmeur britannique Nick Pelling pour désigner l'intégration d'éléments de jeu dans des domaines qui ne relèvent pas du divertissement. Il vient du mot anglais « game » (jeu) et du suffixe « -ification », qui exprime l'idée de transformer quelque chose pour qu'il ressemble à un jeu. La gamification en éducation, fait référence à l'introduction des éléments de jeu (des points, badges ou des niveaux) dans des applications non ludiques pour en faire de l'apprentissage plus attrayant et stimulant. Bien qu'elle paraisse moderne, la gamification a des origines anciennes. C'est donc le moment de voir comment cette stratégie s'est élaborée au fil des ans.

- Les débuts : Avant les années 70

Les jeux-vidéo pédagogiques, comme Oregon Trail, apparaissent également dans les années 1970, mais c'était toujours expérimental d'impliquer la technologie pour faire l'apprentissage plus interactive. Les jeux étaient simples, mais ils ont démontré que les apprenants étaient plus impliqués en offrant les leçons sous forme de jeu.

Gee, J.P. a identifié que l'utilisation d'expérimentations à des jeux pour stimuler l'apprentissage remonte aux premières écoles où des professeurs ont mis d'abord en application des mini-jeux, exercices ludiques, des quiz ou des concours. Ces pratiques étaient cependant séparées et ne reposaient sur aucune théorie solide.⁶

- Les années 2000 : L'apparition du mot "gamification" et les premiers

⁵ ALVAREZ, Julian. 2007. *Du jeu vidéo au serious game : approches culturelles, pragmatiques et formelles*. Thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, Université de Toulouse, p. 9.

⁶ GEE, J.P., 2003. *What video games have to teach us about learning and literacy*. Computers in Entertainment, (CIE) [en ligne]. vol. 1, n° 1, p. 20. DOI : 10.1145/950566.950595. Consulté le 15 mai 2025. Disponible à l'adresse : <https://dl.acm.org/doi/10.1145/950566.950595>

Au début des années 2000 que l'on commence à faire mention de gamification sens actuel. Préalablement, Nick Pelling est celui qui en 2003 a popularisé le mot lui-même, bien que le mot ne fût pleinement utilisé dans le contexte pédagogique qu'à partir de 2010.

L'avènement d'internet et de plateformes numériques a permis l'émergence de nombreux outils éducatifs gamifiés. Duolingo, a intégré des éléments de jeu pour rendre l'apprentissage des langues plus ludique : points, niveaux et classements. Cela a permis de toucher un large public et de populariser la gamification dans l'éducation.

Les psychologues Déci et Ryan, ont également guidé cette phase avec leur modèle de l'autodétermination, qui indique que les humains sont plus motivés lorsqu'ils éprouvent le sentiment d'être capables, autonomes et connectés aux autres. La gamification a donc été renforcée de ces trois besoins favorisant.⁷

- **L'année 2010** : La gamification prend un caractère global

Au cours de l'année 2010, la gamification assume des proportions importantes. Les universités et les lycées incorporent de plus en plus des plateformes de la gamification, afin de rendre l'apprentissage plus motivant, et accroître l'efficacité de l'enseignement. Les outils comme Kahoot!, Classcraft, ou Quizlet sont les plus utilisés. Ainsi, Kahoot!, par exemple, fait des quiz de truegames interactive dans lesquels les élèves répondent en temps réel à des questionnements, générant ainsi pour eux une compétition saine et des motivations. Une étude de Seixas, L. da Rocha, et al, indique que l'utilisation de la gamification a montré une amélioration significative de l'engagement des étudiants, en particulier chez ceux initialement moins engagés.⁸

- **L'année 2020** : Gamification et technologies immersives

En 2020, en raison de la COVID-19 la gamification s'est intensifiée, ce qui permet de faciliter l'enseignement à distance. Les technologies ont introduit des éléments de jeu pour garder les apprenants actifs, même de manière distante. Par des plateformes comme Classcraft ont été portées en ligne pour permettre aux enseignants de gratifier en termes de points et des

⁷ DECI, E.L. et RYAN, R.M., 2000. *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry*, vol. 11, no. 4, p. 233

⁸ SEIXAS, L. DA ROCHA, et al. 2016. *Effectiveness of gamification in the engagement of students. Computers in Human Behavior*, vol. 58, p. 55 [en ligne] consulté le 2 juin 2025. Disponible à l'adresse : <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.021>

pouvoirs pour des comportements et des efforts. Le futur de la gamification en éducation est excitant. On peut imaginer une grande intégration des jeux sérieux dans les universités et les collèges, avec des finalités pédagogiques bien expresses cela offrent aux apprenants l'expérience réaliste et excitante tout en apprenant des idées complexes.

4. Le rôle et l'importance de la gamification dans l'enseignement du FLE

Dans l'enseignement du FLE, la gamification est désormais une méthode pédagogique courante destinée à valoriser les apprentissages. Il ne s'agit pas de transformer la classe en salle de jeux, mais plutôt d'utiliser certains codes du jeu comme les points, les niveaux, les défis ou les récompenses. Ils permettent de rendre l'apprentissage plus motivant pour les apprenants, et de capter leur attention et à introduire une dimension ludique.

Apprendre une langue étrangère peut parfois être long et exigeant. Entre la grammaire, le vocabulaire ou encore la prononciation, les apprenants peuvent vite se décourager. La gamification intervient pour répondre précisément à ce déficit, en rajoutant un aspect ludique, elle permet aux élèves d'avancer tout en s'amusement à apprendre. L'un de plus grands avantages de cette méthode, c'est qu'elle renforce la motivation intrinsèque

Selon la théorie de l'autodétermination proposée par Deci et Ryan, la motivation naît naturellement lorsque trois besoins fondamentaux sont satisfaits : le besoin de compétence (sentiment de maîtrise), d'autonomie (possibilité de faire des choix), et d'appartenance sociale (lien avec autrui).⁹ Ces éléments, bien intégrés dans un dispositif pédagogique gamifié, peuvent considérablement renforcer l'engagement des apprenants. Ou bien, les dispositifs gamifiés bien conçus répondent exactement à ces besoins : l'élève choisit ses activités, progresse à son rythme, reçoit du feedback immédiatement, et peut même collaborer avec ses camarades.

Dans l'enseignement du FLE, celui-ci s'exprime fréquemment dans l'octroi d'activités concrètes, par exemple, des jeux de rôle, des quiz interactifs, voire des challenges à surmonter en groupe. Ces scénarios ressemblent à la réalité et contribuent à inciter les apprenants à appliquer leur langue dans leurs environnements réels. C'est exactement ce que propose la perspective actionnelle, telle que le CECRL, met l'accent sur l'apprentissage d'une langue comme un outil pour accomplir des tâches concrètes en interaction avec autrui, plutôt qu'un simple ensemble de connaissances linguistiques.

⁹ DECI, E.L. et RYAN, R.M., 2000. op. cit., p.233.

Des outils comme les plateformes d'apprentissage avec badges et tableaux de scores sont fréquemment utilisés. Ils ne sont non seulement utilisés pour suivre l'avancement, mais aussi à créer un climat favorable dans l'école avec chaque élève pouvant être valorisé.

Comme mentionné par Kapp, il ne s'agit pas d'un effet de mode, mais bien d'une réelle stratégie d'enseignement reposant sur des principes du domaine de la psychologie éducative.

Enfin, cette méthodologie dispose aussi du mérite d'être adaptable à l'apprenant qui vit dans un monde numérique saturé d'interfaces amusantes. En doublant les mécanismes selon lesquels fonctionnent les jeux et les applications mobiles, l'enseignement du FLE peut mieux correspondre à leur quotidien et renforcer leur investissement.

5. Les jeux sérieux dans l'enseignement / apprentissage du FLE

L'éducation peut être perçue comme un outil permettant à l'enseignant de partager son savoir et son savoir-faire avec ses élèves. Cela peut se faire de différentes manières, en classe ou bien à travers des cours, des discussions, des activités pratiques ou même des exposés.

De son côté, Christine Tagliante, précise que : « *Enseigner, c'est donner aux apprenants les moyens d'atteindre rapidement les buts pour lesquels ceux-ci ont décidé d'investir du temps et parfois de l'argent dans l'apprentissage d'une langue étrangère.* »¹⁰

L'apprentissage est le processus d'acquisition de nouvelles connaissances, compétences ou attitudes, qu'il soit formel ou informel. Il s'appuie sur diverses activités comme l'observation, l'imitation, l'expérimentation et la mémorisation. Il peut être individuel ou collectif et il est généralement accompagné d'évaluations et de feedbacks pour favoriser la progression.

Le développement numérique permet aujourd'hui l'apprentissage à distance grâce aux plateformes en ligne et des outils virtuels offrant une flexibilité adaptée aux besoins de chaque apprenant, parfois avec l'assistance de mentors ou de formateurs.

Selon Keitele, l'apprentissage est : « *un processus systématiquement et intentionnellement orienté vers l'acquisition de certains savoirs, savoir-faire, savoir-être et savoir-devenir.* »¹¹

¹⁰ TAGLIANTE Christine, 1994, *La classe de langue*, Paris : Clé International, DL, p191

¹¹ DE KEITELE, & ALII., 1989. *Guide du formateur, pédagogie en développement*, De Boeck, p 26.

Les jeux sérieux ne sont pas seulement destinés au divertissement, mais aussi à l'éducation. Dans le cadre de l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère (FLE), leur objectif est d'aider les élèves à acquérir des compétences linguistiques tout en s'amusant.

De nos jours, l'Unicef considère que le jeu est l'un des outils les plus efficaces pour aider les apprenants à développer les savoirs et aptitudes indispensables. Pour cette organisation internationale, « l'apprentissage par le jeu » ou encore « l'apprentissage ludique » représente un élément crucial de la pédagogie et de l'éducation, notamment pour les enfants.¹²

Les jeux sérieux permettent aux élèves de pratiquer le français dans des contextes proches de la vie réelle, ce qui rend l'apprentissage plus concret et motivant. Il constitue une méthode pédagogique efficace pour les débutants en français langue étrangère, notamment les élèves de première année de collège (11-12 ans), qui sont dans une période de développement cognitif, social et émotionnel. Ils ont souvent des difficultés à se concentrer sur des tâches traditionnelles et abstraites pendant de longues périodes. C'est pourquoi il est important de proposer des méthodes d'enseignement dynamiques, interactives et stimulantes.

Ces jeux combinent le plaisir du jeu avec des objectifs éducatifs clairs. Ils facilitent l'apprentissage du vocabulaire, assimiler des structures grammaticales simples, améliorer la prononciation et même la compréhension orale et écrite. De plus, leur dimension sociale encourage la communication, la coopération et l'entraide entre les apprenants.

L'apprentissage par le jeu est particulièrement adapté à l'enseignement du FLE car il relie les émotions positives (bonheur, satisfaction, réussite) à l'acquisition de la langue. Les défis et récompenses renforcent la motivation intrinsèque des élèves, élément clé pour progresser. En les intégrant à l'enseignement du FLE, ces jeux peuvent aider à enrichir le vocabulaire en exposants à des situations familières (les interactions dans un magasin). Favorisant leur expression orale dans un cadre rassurant. Leur nature collaborative encourage les échanges et renforçant ainsi les compétences communicationnelles dans un environnement motivant.

Cette approche encourage l'interaction et l'expérimentation, permettent aux élèves d'apprendre sans pression et de s'engager pleinement dans leur apprentissage.

¹² UNICEF. (2018). *Apprendre par le jeu : Renforcer l'apprentissage par le jeu dans les programmes d'éducation de la petite enfance*. Publié par l'UNICEF Section de l'éducation, Division des programmes 3 United Nations Plaza New York, NY 10017, États-Unis. Disponible à : <http://www.unicef.org/publications>

Exemples adaptés aux classes de 1ere année moyenne :

- **Jeux numériques simples** : Quiz interactifs, jeux de mémoire avec images et mots, jeux en ligne de type "trouve le mot" ou "écoute et choisis".
- **Jeux de rôle** : Jouer à "être au marché", "saluer un camarade", "demander son chemin", avec des dialogues simples et guidés.
- **Jeux de plateau** : Le jeu de l'oie avec des questions en français, des cartes à associer (images/mots).
- **Mini escape game** : Résoudre de petites énigmes (ex : trouver un code pour ouvrir une boîte en résolvant des devinettes en français).

Ces jeux transforment la salle de classe en un espace vivant et interactif. Ils rendent l'apprentissage plus naturel, car les élèves utilisent la langue dans des situations proches de la vie réelle, sans la pression d'une évaluation.

6. Théories de l'apprentissage et de la motivation par les jeux sérieux

Les jeux sérieux combinent des mécaniques ludiques avec des objectifs pédagogiques, s'appuyant sur des théories d'apprentissage et des modèles de motivation pour optimiser leur efficacité.

6.1 Théories de l'apprentissage intégrées aux jeux sérieux

Les jeux sérieux s'inspirent de trois grands courants pédagogiques, chacun influençant leur conception et leurs mécanismes :

- Behaviorisme

Les jeux behavioristes reposent sur le conditionnement par renforcement (récompenses / punitions) et l'essai-erreur. Ils visent à modifier des comportements via des stimuli-réponses, souvent utilisés pour des apprentissages basiques (mémorisation, répétition). Ces jeux correspondent aux niveaux inférieurs de la taxonomie de Bloom (connaissance, compréhension).

- Cognitivism

Centrés sur les processus mentaux, ces jeux favorisent la résolution de problèmes, l'observation de modèles (ex. : héros à imiter) et la réflexion stratégique. Ils stimulent des niveaux supérieurs de Bloom (application, analyse).

- **Constructivisme et socioconstructivisme**

Inspirés de Piaget et Vygotski, ces jeux privilégient l'expérience active et la collaboration. Les apprenants construisent leurs savoirs via des interactions sociales ou des simulations. Les jeux socioconstructivistes nécessitent souvent des interactions multi-joueurs, renforçant l'apprentissage par les pairs.

6.2 Modèles de motivation dans les jeux sérieux

La motivation est un pilier clé pour l'engagement des apprenants. Plusieurs théories et modèles sont mobilisés :

Modèle de Malone (1980)

- Challenge : Des défis équilibrés (ni trop faciles ni trop difficiles) génèrent un état de flow.
- Contrôle : Sentiment d'autonomie et d'impact sur le jeu.
- Fantaisie : Univers immersifs favorisant l'implication émotionnelle.

Les jeux sérieux renforcent

- Compétence (feedback progressif),
- Autonomie (choix des actions),
- Relation sociale (collaboration en équipe).

Motivation intrinsèque vs extrinsèque

Si les récompenses externes (badges, scores) sont efficaces, les jeux les plus performants activent la motivation intrinsèque. Cependant, des études montrent que le plaisir seul ne suffit pas ; la clé réside dans l'équilibre entre tâches pédagogiques explicites et ludisme.

7. Avantages et les limites de la gamification en FLE

7.1 Avantages de la gamification en FLE

L'introduction du jeu dans l'apprentissage du Français Langue Étrangère est une démarche pédagogique innovante. Cette démarche, qui est la gamification, consiste à mettre en œuvre des éléments ludiques pour renforcer la motivation, la participation et les apprentissages.

L'un des bénéfices les plus marquants de la gamification réside dans sa capacité à stimuler la motivation des apprenants. Pour les débutants apprendre une nouvelle langue représente une provocation. Le jeu, en introduisant un environnement moins formel, permet de réduire la pression ressentie face à l'erreur et d'encourager l'investissement personnel.

Cette dynamique est d'autant plus utile dans les classes de FLE, où l'élève doit surmonter sa timidité pour s'exprimer à l'oral. De plus, la participation à des activités ludiques peut favoriser une meilleure rétention des connaissances et une implication accrue, ce qui peut se traduire par des performances améliorées lors des évaluations. Un autre atout important est l'apprentissage basé sur l'expérimentation et la correction d'erreurs. Dans un environnement de jeu, l'élève est d'avantage disposé à tenter de nouvelles stratégies d'apprentissage ou à prendre des risques linguistiques dans un cadre sécurisé et ludique. L'erreur n'est plus considérée comme un échec, mais plutôt comme une phase normale du processus d'apprentissage.

Stott et Neustaedter, mettent en évidence que dans les contextes de gamification, le focus se déplace des résultats finaux vers le processus d'apprentissage lui-même.¹³ Cela offre aux étudiants l'occasion de renforcer leur assurance, notamment ceux qui craignent d'être jugés et hésitent à s'impliquer en cours. De plus, la gamification encourage une approche pédagogique différenciée, ce qui est primordial dans une classe de FLE présentant une hétérogénéité marquée. Chaque élève n'a pas le même niveau ni le même mode d'apprentissage.

7.2 Limites de la gamification en FLE

Malgré ces nombreux avantages, la gamification en FLE n'est pas exempte de limites. Certaines difficultés pédagogiques, matérielles et organisationnelles doivent être prises en compte. L'un des écueils principaux est le manque de lien perçu entre le jeu et les objectifs pédagogiques. Si les élèves ne comprennent pas ce qu'ils apprennent à travers le jeu, celui-ci peut être considéré comme une simple distraction.

Dans la thèse de Julian Alvarez la problématique aborde du lien entre les jeux sérieux et les objectifs pédagogiques. Il souligne que, pour qu'un jeu sérieux soit véritablement efficace sur le plan éducatif, il est essentiel que les enseignants explicitent les savoirs visés par l'activité ludique. En absence de cette clarification, les élèves peuvent percevoir le jeu comme une

¹³ STOTT, A. et NEUSTAEDTER, C., 2013. *Analysis of Gamification in Education*. Surrey: Simon Fraser University, p. 1.

simple distraction, sans lien direct avec leurs apprentissages. Il insiste donc sur la nécessité d'intégrer le jeu dans une démarche pédagogique réfléchie, où les objectifs sont clairement définis et communiqués aux apprenants. Il met en garde contre le risque d'une dérive ludique, où le jeu serait utilisé sans articulation explicite avec les contenus éducatifs ciblés.¹⁴

La charge de travail pour l'enseignant est également un facteur à prendre en compte. Créer, adapter et mettre en œuvre des jeux en lien avec des contenus nécessite du temps, de la créativité et une bonne préparation. Il faut concevoir des règles claires, veiller à l'équilibre des groupes, anticiper les difficultés, et parfois même fabriquer le matériel. Ce travail peut s'avérer lourd, surtout dans un emploi du temps déjà chargé.

À cela s'ajoute la dimension matérielle. Certaines formes de gamification (notamment numériques) supposent l'accès à des ressources spécifiques, telles qu'une salle informatique, une connexion Internet stable ou des tablettes. Dans certains établissements, ces conditions ne sont pas réunies, ce qui limite les possibilités d'expérimentation.

De plus, la transition après une activité ludique peut être délicate, notamment pour les élèves de 1ère année moyenne qui ont parfois du mal à se reconcentrer sur des tâches plus classiques. Une organisation adaptée est donc nécessaire pour garantir l'efficacité pédagogique.

Bien que la gamification ne puisse remplacer les méthodes traditionnelles, elle constitue un complément intéressant lorsqu'elle est utilisée avec discernement. Elle favorise l'expérimentation, l'interaction et l'autonomie des élèves, à condition que l'enseignant établisse un lien clair entre le jeu et les apprentissages visés, pour que le jeu ne devienne pas une simple activité récréative sans valeur didactique, ce type de pédagogie demande aussi une préparation rigoureuse, ainsi que des moyens matériels

Conclusion partielle

Nous avons vu, dans le premier chapitre, que la gamification n'est nullement un simple « jouer en classe ». En fait, elle s'agit d'une technique d'enseignement qui vise à motiver les apprenants et à rendre le processus d'apprentissage plus interactif, plus vivant et encore plus

¹⁴ ALVAREZ, J., 2007. *Du jeu vidéo au serious game: Approches culturelle, pragmatique et formelle*. [Thèse de doctorat, Université Toulouse II – Le Mirail]. ResearchGate [en ligne]. Consulté le 22 mai 2025. Disponible à l'adresse: https://www.researchgate.net/publication/283846831_DU_JEU_VIDEO_AU_SERIOUS_GAME_Approches_culturelle_pragmatique_et_formelle.

drôle. À travers des mécaniques empruntées des jeux, les apprenants trouveront plus de choses pour les motiver à participer émotionnellement à des quêtes, des difficultés ou des récompenses, en particulier dans des domaines qui semblent par moment difficiles ou hors de ce monde tels que les langues étrangères.

De plus, nous avons bien fait la distinction entre la gamification et les jeux sérieux, tout en insistant sur la manière dont ils peuvent se compléter. Ces deux approches partent du principe que l'apprenant assimile plus facilement lorsqu'il est un acteur, impliqué et touché par ce qu'il est en train de faire. L'évolution de la gamification dans le secteur éducatif prouve qu'elle a su grandir avec le temps en se modelant sur les outils modernes et sur les besoins des étudiants actuels.

Enfin, dans le contexte du français langue étrangère, cette approche représente une réelle opportunité pour aider les élèves à apprendre autrement : en s'amusant, en coopérant, et surtout en ayant envie de continuer. C'est cette transformation de l'attitude face à l'apprentissage que nous cherchons à comprendre et à mettre en valeur.

CHAPITRE 2 : L'influence des jeux sérieux sur la maîtrise des règles grammaticales

Introduction partielle

Ce chapitre a pour objectif d'examiner l'impact des jeux sérieux sur la compréhension des règles grammaticales dans l'enseignement du français langue étrangère. Il se structure autour de divers axes complémentaires, par une définition précise de la grammaire et une mise en perspective de sa place dans l'enseignement/apprentissage de français langue étrangère. Dans la première partie, les stratégies pédagogiques classiques, englobant l'enseignement ainsi que des méthodes plus communicatives et contextualisées sont explorées, en mettant l'accent sur l'intégration des technologies et les défis associés. La discussion se prolonge par une analyse de l'apprentissage grammatical, en considérant à la fois les difficultés rencontrées par les apprenants et les perspectives d'amélioration concernant leur acquisition. Enfin, en confrontant les méthodologies traditionnelles avec les approches fondées sur les jeux sérieux, ce chapitre cherche à identifier les avantages, les limites et les potentialités d'une approche mixte afin d'encourager l'engagement et d'optimiser l'efficacité pédagogique en ce qui concerne la maîtrise des règles grammaticales.

1. Définition de la grammaire

Bien que la grammaire ait longtemps été un facteur essentiel dans l'enseignement et l'apprentissage du français en tant que langue étrangère, il semble à présent qu'elle occupe une place significative. Selon Larousse, la grammaire est un « *nom féminin dérivé du latin grammatica, du grec grammatikê, de grammatikos, qui concerne l'art de lire ou d'écrire.* »¹⁵

La définition de la grammaire souligne son origine étymologique, issue du latin et du grec, qui fait référence à l'art de lire et d'écrire. À l'origine focalisée sur la maîtrise de l'écrit, la grammaire s'est progressivement élargie pour inclure l'expression orale et l'organisation du discours. Aujourd'hui, elle est essentielle à la communication, notamment en français langue étrangère, où elle aide les apprenants dans l'élaboration des phrases correctes et cohérentes. Aussi, Médioni rappelle dans son livre *Enseigner la grammaire et le vocabulaire en langues* l'étymologie du mot "grammaire": « *Le mot "grammaire" vient du grec gramma qui signifie "lettre". L'ars grammatica des Romains, c'est l'art de tracer et d'arranger les lettres.* »¹⁶

¹⁵ LAROUSSE, 2025. *Grammaire* [en ligne]. Consulté le 16 février 2025. Disponible à l'adresse: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/grammaire/37802>.

¹⁶ MÉDIONI, J., 2011. *Enseigner la grammaire et le vocabulaire en langues: L'étymologie du mot "grammaire"*. [s.l.]: [s.n.], p. 18.

Donc Médioni souligne que le terme « grammaire » est dérivé du grec "gramma", signifiant « lettre ». Pour les Romains, l'« ars grammatica » consistait essentiellement en l'art de tracer et d'organiser ces lettres afin de constituer une langue cohérente. Autrement dit, la grammaire ne se limite pas à être une collection de règles théoriques, mais trouve ses racines dans l'organisation concrète des éléments fondamentaux du langage (les lettres) qui rendent possibles la création de mots, garantissant ainsi une communication structurée et intelligible.

La grammaire peut être décrite comme l'étude systématique des principes et des normes qui régissent le fonctionnement d'une langue. Elle examine la formation des mots (morphologie), leur arrangement pour constituer des phrases logiques (syntaxe), ainsi que la manière dont ces phrases communiquent des significations (sémantique) dans des contextes particuliers (pragmatique). Elle aide à saisir la façon dont les mots s'associent pour établir des phrases qui véhiculent un sens.

Il arrive que le terme « grammaire » soit employé de manière plus précise pour faire référence à la morphologie et à la syntaxe, ce qui est souvent désigné sous le terme de morphosyntaxe de nos jours. Il est habituel que le mot grammaire, qui est antérieur à celui de linguistique, se rapporte spécifiquement à la grammaire normative, laquelle a pour objectif d'éduquer sur l'expression correcte. Comme mentionné dans l'œuvre LE BON USAGE : « *Il est fréquent que la grammaire, terme plus ancien que linguistique, s'applique plus spécialement à la grammaire normative, qui veut enseigner comment on s'exprime correctement.* »¹⁷

Selon Christos CLAIRIS,

« Dans la présentation de la Grammaire Fonctionnelle du Français (p. VII) Martinet donne la définition suivante d'une grammaire : « On peut définir une grammaire comme un livre qui, avec l'aide d'un dictionnaire, est destiné à présenter les éléments qui constituent les énoncés d'une langue et la façon dont ils se combinent pour permettre de communiquer. » »¹⁸

La grammaire constitue la base de toute langue. Cela englobe l'ensemble des règles linguistiques à suivre pour créer des expressions et des phrases appropriées, communiquer de manière adéquate et comprendre le sens de ce que l'on lit c'est la compétence grammaticale.

Le CECRL, dit:

¹⁷ GREVISSE, M. et GOOSSE, A., 2016. *Le Bon Usage*. 16e éd. Bruxelles: De Boeck Supérieur, p. 13.

¹⁸ CLAIRIS, C., 2025. *AM et grammaire*. Université d'Athènes [en ligne]. Consulté le 17 février 2025. Disponible à l'adresse: <http://users.uoa.gr/~elesella/clairis/AM%20et%20grammaire.pdf>, p. 6.

*La compétence grammaticale est la capacité de comprendre et d'exprimer du sens en produisant et en reconnaissant des phrases bien formées selon ces principes et non de les mémoriser et de les reproduire comme des formules toutes faites. En ce sens, toute langue a une grammaire extrêmement complexe qui ne saurait, à ce jour, faire l'objet d'un traitement exhaustif et définitif.*¹⁹

Elle est essentielle pour une interaction claire et efficace. Sans grammaire, les mots perdent leur signification. Elle vise à assister les locuteurs dans la formulation et l'élaboration d'une phrase correcte. Elle détermine aussi le type et la fonction des mots qui composent la phrase. La grammaire des langues nécessite une connaissance approfondie des règles qui la régissent. Il est avantageux de saisir les différentes structures grammaticales, d'être en mesure de les identifier et de les appliquer correctement. La grammaire peut sembler complexe et difficile, mais avec des conseils adaptés et une pratique régulière, elle devient entièrement maîtrisable.

En somme, la grammaire est une composante essentielle pour examiner et construire des phrases en accord avec les règles grammaticales. Elle facilite l'organisation cohérente des idées et la transmission de messages de manière explicite et compréhensible. Elle est également essentielle dans le processus d'apprentissage et d'assimilation des langues. En développant une compréhension des règles grammaticales spécifiques à chaque langue, la communication devient plus efficace. Dans un cadre professionnel, académique ou social, une excellente maîtrise de la grammaire est indispensable pour s'exprimer efficacement dans une langue spécifique.

2. La grammaire dans l'enseignement\apprentissage de FLE

2.1 L'enseignement

L'enseignement dépasse la simple transmission de faits et de savoirs, elle représente une expérience qui aide les apprenants à développer des compétences et des aptitudes essentielles pour leur avenir. Elle se rapproche d'un dialogue qui encourage l'interaction et la collaboration entre les enseignants et les apprenants, permettant ainsi à ces derniers d'améliorer leurs compétences personnelles et leur aptitude à collaborer. Il s'agit d'un mode d'apprentissage qui met l'accent sur l'importance de l'expérience pratique et de la mise en œuvre concrète des savoirs, tout en étant une démarche pédagogique destinée à approfondir les connaissances des élèves à travers l'expression orale et écrite.

¹⁹ CONSEIL DE L'EUROPE, 2001. *Cadre européen commun de référence pour les langues: Apprendre, enseigner, évaluer*. Strasbourg: Unité des politiques linguistiques, p. 89.

La grammaire joue un rôle clé dans l'enseignement du Français Langue Étrangère. Elle est un instrument qui permet aux étudiants de formuler des phrases adéquates, tout en aidant à leur adaptation dans divers contextes de communication. Néanmoins, l'enseignement de la grammaire a connu des changements au fil des années, passant d'une méthode traditionnelle axée sur des règles à des approches plus interactives et orientées vers la communication.

El Fitouri, souligne que la grammaire est « *une discipline qui constituait pour nos prédécesseurs (nos grands-parents) l'un des piliers de l'enseignement des langues* ». ²⁰ Autrement dit, sans une structure grammaticale bien établie, les messages risquent de perdre leur sens. Donc la grammaire est souvent perçue comme la base structurelle d'une langue. Elle permet aux apprenants à structurer leurs réflexions et à échanger de manière efficace.

Dans le cadre du français langue étrangère (FLE), la grammaire remplit une double fonction :

- Facilitateur de la compréhension des langues : El Fitouri, dit que la grammaire se pose comme la base essentielle qui permet à l'élève de décoder des structures complexes et de saisir les nuances du discours, garantissant ainsi une compréhension plus fine de la langue. ²¹

Alors la maîtrise des structures grammaticales soutient les apprenants dans le déchiffrement des constructions complexes et dans l'appropriation des nuances de la langue française.

- Optimisateur de la production linguistique : Fougerouse, insiste sur le fait que la maîtrise détaillée des règles de grammaire fournit aux élèves les outils nécessaires pour construire des phrases correctes et appropriées aux différentes situations de communication, améliorant par conséquent leur aptitude à articuler leurs pensées de manière claire et exacte. ²²

Donc la grammaire permet de formuler des phrases correctes et adaptées aux divers contextes de communication, et ne se limite pas à l'analyse des structures, puisqu'elle joue un rôle essentiel dans la production d'un discours à la fois cohérent et efficace.

D'après Grevisse et Goosse, la grammaire est « *Il est fréquent que grammaire, terme plus ancien que linguistique, s'applique plus spécialement à la grammaire normative, qui veut*

²⁰ EL FITOURI, I., 2003. *Le point didactique: Enseigner la grammaire du français aujourd'hui*. Le français dans le monde, no. 328, p. 25.

²¹ EL FITOURI, K., 2003. *La grammaire dans l'enseignement des langues: enjeux et perspectives*. [s.l.]: [s.n.], p. 45.

²² FOUGEROUSE, M.-C., 2019. *L'évolution des pratiques pédagogiques en FLE: du formalisme à la communication*. [s.l.]: [s.n.], p. 68.

enseigner comment on s'exprime correctement. ».²³ Cette définition met en lumière son rôle essentiel dans le développement des compétences linguistiques. L'enseignement de la grammaire en FLE a subi une transformation notable, évoluant des méthodes classiques vers des approches davantage contemporaines et participatives.

- **Approche traditionnelle**

L'approche classique s'appuie sur l'instruction explicite des règles de grammaire, souvent accompagnée d'exercices pratiques. Cette méthode s'avère efficace pour certains élèves, elle est parfois critiquée en raison de son absence de contextualisation et de son aspect répétitif.

D'après Soufi Merzoug : *« la méthodologie traditionnelle proposait un modèle d'enseignement imitatif qui n'admettait aucune variation créative de la part de l'élève. »*²⁴

La citation souligne que la méthode classique se distinguait par une approche imitative, où l'apprenant était invité à reproduire des modèles fixés sans promouvoir la découverte ou l'expression de la créativité. En d'autres termes, cette approche mettait l'accent sur la mémorisation et la répétition des règles, limitant ainsi la possibilité pour les apprenants à adapter ou personnaliser leur apprentissage en fonction de leurs propres idées et besoins.

- **Approche communicative**

Cette méthode porte divers noms tels que la méthode cognitive, fonctionnelle, interactionnelle et communicative. Elle a pour objectif de renforcer la capacité à communiquer chez les apprenants. Selon CUQ, J, P. :

*« Les méthodologies et les cours de type communicatif sont en général organisés autour d'objectifs de communication à partir des fonctions (des actes de parole et des notions catégoriques sémantico-grammaticales comme le temps, l'espace, etc.) »*²⁵

Avec l'apparition de cette méthode, l'accent est mis sur l'application concrète de la grammaire dans des situations authentiques, les élèves étant encouragés à explorer les principes grammaticaux à travers des exercices dynamiques tels que des mises en scène, des dialogues

²³ GREVISSE, M. et GOOSSE, A., 2016. op. cit., p. 13.

²⁴ SOUFI MERZOUQ, W., 2018. *Pratiques d'enseignement dans un cours de grammaire de FLE: Cas de la première année du collège à Alger Centre*. Mémoire de master. Tlemcen: Université Abou Bekr Belkaid, p. 13

²⁵ CUQ, J.P., 2003. *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris: Clé International, p. 20.

et des simulations, dans le but de considérer la langue avant tout comme un moyen de communication et de les amener à s'exprimer efficacement en langue étrangère.

- **Grammaire contextualisée**

D'après Nurten Özçelik : « *La grammaire contextualisée, c'est la grammaire enseignée dans un contexte qui renvoie à une situation de communication.* »²⁶

La grammaire contextualisée inclut les principes grammaticaux dans des situations authentiques, en les reliant à des contextes réels qui revêtent une signification communicative pour l'apprenant. Cette approche met l'accent sur l'examen de texte ou l'écoute de conversations. Ainsi, plutôt que d'apprendre la grammaire de façon abstraite, les apprenants sont amenés à observer et à expérimenter comment les structures grammaticales fonctionnent dans la pratique dans différents environnements.

De plus, l'emploi de documents authentiques comme outils pédagogiques donne un contexte aux aspects grammaticaux en relation avec des problématiques culturelles et sociales, augmentant ainsi la pertinence de l'éducation pour les apprenants.

En somme, la grammaire contextualisée offre aux apprenants le double avantage de comprendre les structures linguistiques en action et de les appliquer efficacement dans leur communication. Elle répond ainsi aux exigences contemporaines d'un apprentissage du FLE qui se veut à la fois interactif et ancré dans la réalité, facilitant ainsi l'acquisition de la langue.

- **Utilisation des technologies**

L'outil numérique est utile, mais il ne doit pas remplacer une leçon. Il est là pour l'achever. Les dispositifs numériques, tels que les applications interactives et les jeux sérieux, présentent de nouvelles possibilités pour transmettre la grammaire de façon amusante et captivante. Ces dispositifs facilitent la personnalisation de l'apprentissage et encouragent l'engagement des apprenants.

Lahoual & Chenouf, dit que : « *les enseignants sont motivés à utiliser les TIC comme outils pour les aider à améliorer leur enseignement du cours de grammaire du français.* »²⁷

²⁶ ÖZÇELİK, N., 2012. *L'enseignement et l'apprentissage de la grammaire en classe du FLE*. Revue de linguistique et didactique, vol. 33, no. 1, p. 5.

Aussi d'après France podcasts :

*« Les nouvelles technologies offrent aujourd'hui une infinité de possibilités que vous pouvez mettre à profit pour enseigner le français différemment auprès de vos apprenants. De plus, l'usage des TICE (technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement) en FLE est un atout qui vous permettra de varier les supports et d'avoir une meilleure communication. »*²⁸

Le potentiel des nouvelles technologies dans l'enseignement, et leur capacité à diversifier les outils pédagogiques et à favoriser la communication entre enseignants et apprenants. Ainsi que l'intégration des TICE permet d'adopter des méthodes plus interactives et engageantes, rendant l'assimilation des règles grammaticales et l'exercice de la langue plus facile. Mais, leur performance dépend de leur utilisation réfléchie et adaptée aux besoins des élèves, afin de compléter les méthodes conventionnelles plutôt que de les remplacer entièrement.

2.1.1 Défis et perspectives pour l'enseignement de la grammaire en FLE

Malgré son importance, l'enseignement de la grammaire rencontre divers obstacles, surtout la perception négative de certains élèves qui la considèrent comme une matière complexe et peu engageante, la nécessité pour les enseignants d'adapter leurs méthodes à la diversité des niveaux et des besoins des apprenants, ainsi que le manque de contextualisation des règles grammaticales, qui peut limiter leur compréhension et leur application en situation réelle.

Pour surmonter ces défis, plusieurs stratégies peuvent être adoptées, notamment l'association des techniques classiques avec des approches interactives et communicatives, l'utilisation de jeux sérieux pour rendre l'enseignement de la grammaire plus attrayant et captivant, ainsi que la formation des enseignants afin de renforcer leurs compétences en didactique grammaticale et en intégration des technologies éducatives.

2.2 L'apprentissage

L'apprentissage se définit comme le processus par lequel des connaissances et des compétences sont acquises de manière explicite, permettant ainsi d'accumuler des informations, des savoirs, où l'enseignant joue le rôle d'émetteur facilitant l'apprentissage,

²⁷ LAHOUAL, A. et CHENOUF, L.S., 2020. *Intégration des NTIC dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE*. Revue scientifique [en ligne]. Consulté le 31 mai 2025. Disponible à l'adresse: <https://asjp.cerist.dz/en/article/150870>, p. 61.

²⁸ FRANCE PODCASTS, 2018. *TICE en classe de FLE: Utilisation des technologies numériques* [en ligne]. Consulté le 13 mai 2025. Disponible à l'adresse: <https://www.francepodcasts.com/2018/07/24/tice-classe-fle-utilisation/>.

tandis que l'apprenant agit comme le récepteur des savoirs. Il englobe aussi les différentes activités grammaticales réalisées directement par l'enseignant et l'apprenant, accomplissant des tâches d'évaluation dans des environnements formels et semi-formels axés sur un contenu spécifique. Cela implique l'acquisition de compétences grammaticales et de valeurs culturelles à travers l'observation, l'imitation, l'expérimentation, la répétition et la présentation.

L'apprentissage de la grammaire peut également se dérouler en ligne, facilité par des plateformes numériques. Il peut prendre des formes individuelles ou collaboratives et être accompagné de méthodes d'évaluation et de rétroaction, permettant aux apprenants d'interpréter leurs progrès et d'améliorer leurs compétences. De plus, l'apprentissage peut être guidé par des mentors qui apportent des conseils, des encouragements et du soutien aux apprenants tout au long de leur cheminement éducatif.

Dans le dictionnaire de didactique du français J-P Cuq, note que « *l'apprentissage est un ensemble d'activités volontaires et conscientes visant de façon explicite l'appropriation d'une compétence, un savoir ou une information, souvent dans un contexte institutionnel avec ses propres normes et rôles : école, enseignant, apprenant* »²⁹

La grammaire constitue un élément essentiel dans l'acquisition du Français Langue Étrangère. Elle offre aux apprenants les capacités nécessaires pour saisir les structures linguistiques, formuler des énoncés corrects et interagir de manière efficiente. Néanmoins, son apprentissage peut être jugé compliqué ou décourageant, d'où la nécessité de stratégies pédagogiques adaptées.

2.2.1 Défis et perspective pour l'apprentissage de la grammaire en FLE

Bien que sa signification soit indéniable, l'apprentissage de la grammaire présente diverses difficultés, notamment la complexité de ses règles (comme l'accord du participe passé avec « avoir »), le manque de motivation des apprenants qui la perçoivent la grammaire comme ennuyeuse ou trop théorique, ainsi que l'hétérogénéité des niveaux en classe de FLE, rendant son enseignement particulièrement complexe.

Pour rendre l'apprentissage de la grammaire plus efficace et stimulant, il convient d'adopter diverses approches, notamment la contextualisation des règles dans des activités communicatives authentiques, l'utilisation des jeux sérieux pour un apprentissage ludique et

²⁹ CUQ, J.P., 2003. op. cit., p. 20.

interactif, ainsi que la formation des enseignants pour renforcer leurs compétences en didactique de la grammaire et en maîtrise des outils technologiques.

2.3 Enseignement/Apprentissage de grammaire :

L'enseignement et l'apprentissage de la grammaire occupent une place centrale dans le développement des compétences linguistiques en particulier dans le domaine du Français Langue Étrangère (FLE), en fournissant aux apprenants les outils nécessaires pour comprendre les structures essentielles de formuler des phrases grammaticalement correctes, facilitant ainsi leur intégration dans divers contextes de communication. Pour répondre aux besoins évolutifs des apprenants, son enseignement doit s'adapter en intégrant des approches interactives et des outils numériques, favorisant l'association des règles grammaticales à des tâches communicatives, pour un apprentissage de grammaire plus accessible et captivant.

De plus, une combinaison des structures grammaticales et des tâches de communication est nécessaire pour améliorer l'efficacité de ce processus pédagogique. Comme le souligne J.-L. Chiss : *« la vocation d'une grammaire en langue étrangère est de permettre l'accès à une compétence de communication où se trouvent associées les structures grammaticales et les tâches communicatives »*³⁰

Ainsi, l'apprentissage de la grammaire est fondamental pour toute forme d'enseignement\apprentissage d'une langue étrangère. Il est primordial que l'enseignant possède des connaissances en pédagogie et en éducation afin de transmettre efficacement son savoir aux apprenants. En effet, l'enseignant joue un rôle déterminant dans la formation des compétences orales et écrites des apprenants, se mettant au service de leur apprentissage pour garantir une utilisation correcte de la langue. Par conséquent, l'enseignant agit en tant que vecteur de connaissance, tandis que l'apprenant est au centre de l'apprentissage, nécessitant une méthode adaptée à ses attentes.

3. Importance de la grammaire dans l'apprentissage du français langue étrangère

La grammaire occupe une place centrale dans le perfectionnement des compétences linguistiques. Elle représente le cadre explicite qui structure le vocabulaire et les expressions

³⁰ CHISS, J.-L., 2002. *Débats dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire: Descriptions grammaticales et enseignement de la grammaire en français langue étrangère*. Cahiers de l'ILSL, no. 13, p. 137.

en entités de sens. Elle offre aux apprenants les instruments requis pour organiser leurs idées de manière précise et cohérente, et communiquer avec exactitude.

Le CECRL, précise que « *la capacité de comprendre et d'exprimer du sens en produisant et en connaissant des phrases bien formées selon ces principes et non de les mémoriser et de les reproduire comme des formules toutes faites* ». ³¹

Sous un angle traditionnel, elle est enseignée de manière inductive, via l'explication formelle des normes et des structures. Cette méthode a pour objectif d'établir une maîtrise systématique des normes, permettant aux élèves de former des phrases correctes et de diminuer les erreurs lors de la production orale et écrite. Cependant, l'exploration de la grammaire dépasse la simple mémorisation de règles : elle procure également aux étudiants une compréhension de la logique interne de la langue, essentielle pour analyser et interpréter des discours authentiques.

3.1 Les apports de la maîtrise grammaticale

Une connaissance approfondie de la grammaire aide les apprenants à structurer efficacement leurs idées en ordonnant leur pensée grâce à la maîtrise des règles, d'améliorer leur précision linguistique en minimisant les erreurs liées aux accords, aux temps et aux constructions syntaxiques, et de développer des compétences communicationnelles avancées en facilitant l'interprétation et l'analyse de textes ainsi que la production d'un discours oral fluide, cela démontre que la grammaire n'est pas simplement théorique, mais joue un rôle essentiel pour s'adapter aux exigences linguistiques des situations complexes de communication.

3.2 Défis et perspectives d'avenir

Le débat sur l'enseignement strictement formel de la grammaire par rapport à l'approche communicative demeure d'actualité. D'une part, l'accent mis sur des règles fondamentales apporte une certaine rigueur, nécessaire pour maîtriser une langue d'une manière "correcte". D'autre part, une méthode d'enseignement trop focalisée sur la forme peut démoraliser certains apprenants, tandis que l'intégration d'activités ludiques et interactives favorise un apprentissage plus engageant et contextualisé. Les études récentes indiquent que la synergie entre un enseignement grammatical formel et des activités communicatives permet de bénéficier des atouts de chaque méthode. Il apparaît donc crucial d'assurer une formation

³¹ CONSEIL DE L'EUROPE, 2001. op. cit., p. 89.

continue des enseignants qui intègre ces nouvelles approches, afin de mieux répondre aux besoins actuels des apprenants en FLE.

L'importance de la grammaire dans l'enseignement du FLE est indéniable, car elle constitue le socle d'une communication précise et organisée. Bien que son instruction soit désormais intégrée dans une approche communicative et interactive, la compréhension des règles grammaticales demeure un élément clé pour toute assimilation linguistique approfondie.

4. Méthodologie traditionnelle vs méthodologie ludique (jeux sérieux)

L'évolution des pratiques pédagogiques, avec l'avènement du numérique et l'apparition de jeux sérieux, offre une occasion unique de repenser l'art d'enseigner et d'apprendre.

Selon Schmoll, L : « *le jeu en classe de langue prend avant tout la forme d'un support ou d'une activité complémentaire permettant d'introduire un peu de variété et d'originalité parmi les autres exercices d'entraînement linguistique.* »³² Donc on va étudier la tension et la complémentarité entre la méthode traditionnelle, souvent axée sur la diffusion directe des connaissances, et l'emploi des jeux sérieux, qui privilégie l'apprentissage expérientiel et le ludisme.

4.1 Méthodologie traditionnelle

4.1.1 Définition et caractéristiques

La méthodologie classique se focalise sur l'enseignement explicite des normes grammaticales, souvent à travers des cours théoriques, des manuels et support écrit pour structurer le contenu et des exercices écrits. Les apprenants sont amenés à mémoriser les règles et à les appliquer dans des situations encadrés, où le professeur est le principal dépositaire de connaissances. Cette méthode privilégie la rigueur, la systématique et le renforcement des bases théoriques, mais peut se révéler moins captivante, spécialement pour les jeunes générations familiarisées avec des environnements interactifs.

4.1.2 Avantages et Limites

Parmi les avantages de cette approche que les apprenants profitent d'explications précises et d'une structuration méthodique qui éclaircit les règles, la base grammaticale robuste est mise

³² SCHMOLL, L., 2016. *L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères: Du traditionnel au numérique.* *Sciences du jeu*, no. 5 [en ligne]. Consulté le 25 mai 2025. Disponible à l'adresse: <https://journals.openedition.org/sdj/628>.

en place pour répondre de manière efficace aux exigences des novices. Ainsi que les exercices conçus facilitent une évaluation rapide et ciblée des compétences acquises, et la planification pédagogique rigoureuse qui assure une consolidation des bases fondamentales du contenu.

D'autre part les limites de cette méthode classique sont : L'absence de contextualisation où les règles sont souvent enseignées en dehors de leur contexte d'utilisation, la motivation faible et l'interaction limitées grâce aux exercices répétitifs. En mis l'accent sur la mémorisation plutôt que sur l'application pratique, et le risque de passivité de l'apprenant. Aussi la difficulté à s'adapter aux différents rythmes d'apprentissage et à stimuler la motivation, surtout en période post-pandémique où les attentes des apprenants ont évolué.

4.2 Méthodologie ludique (jeux sérieux)

4.2.1 Caractéristiques principales

Les jeux sérieux représentent des outils pédagogiques qui fusionnent des éléments ludiques afin de promouvoir l'apprentissage. Ils allient des buts éducatifs à des mécanismes de jeu pour captiver les apprenants. Avec un double objectif cognitif (acquisition et renforcement des connaissances) et affectif (engagement, motivation et dynamisation de l'apprentissage).

Cette méthode adopte un cadre dynamique et participatif qui encourage l'autonomie et l'interaction entre pairs. Elle a particulièrement résonné dans l'enseignement des langues et des sciences, où la simulation et l'immersion facilitent la contextualisation des savoirs.

4.2.2 Avantages et limites

Parmi les avantages de cette approche est l'encouragement accru de la participation active, ainsi que les apprenants sont motivés par l'aspect ludique. Aussi l'apprentissage ancré dans le contexte ou les règles grammaticales sont intégrées dans des situations authentiques. Ainsi que le développement de compétences transversales telles que la collaboration, la résolution de problèmes et la créativité.

D'autre part les limites sont que tous les établissements n'ont pas accès aux technologies nécessaires. Donc la nécessité de ressources techniques et de formation pour une intégration réussie. La complexité dans la conception, la création des jeux sérieux efficaces demande des ressources et des compétences particulières. Ainsi que certains jeux peuvent ne pas être adapté ou appropriés pour tous les niveaux ou les styles d'apprentissage.

4.3 Comparaison entre les deux approche

Critères	Méthodologie traditionnelle	Méthodologie ludique (jeux sérieux)
Motivation	Faible, en raison de la répétitivité (cours passifs)	Élevée, grâce à l'aspect ludique
Contextualisation	Limitée, souvent hors contexte	Forte, intégrée dans des situations réelles
Interaction	Faible, centrée sur l'enseignant	Élevée, favorisant la collaboration
Accessibilité	Facile, nécessite peu de ressources	Variable, dépend des technologies disponibles
Efficacité pour débutants	Bonne pour établir les bases grammaticales	Bonne pour renforcer les compétences pratiques
Rôle de l'enseignant	Figure d'autorité et transmetteur de savoirs	Facilitateur et médiateur de l'apprentissage collaboratif

4.4 Perspectives pour une approche hybride

Afin de tirer le meilleur parti des deux méthodes, il serait pertinent d'envisager une approche hybride. Cette stratégie combine les explications systématiques des méthodes traditionnelles à l'engagement et à l'interactivité offerte par les jeux sérieux. En permettant de :

- Raviver l'intérêt des apprenants en associant la discipline des cours structurés à l'innovation interactive des jeux.
- Il est important de varier les méthodes d'évaluation en incluant des critères basés sur des compétences transversales.
- Privilégier l'ajustement aux exigences spécifiques de chaque individu, en individualisant le processus d'apprentissage tout en maintenant un socle robuste de savoirs théoriques.
- Des initiatives pédagogiques expérimentales, démontrent que cette collaboration peut engendrer une hausse significative de la motivation et de l'indépendance des élèves, tout en préservant des critères académiques rigoureux.

Les méthodologies traditionnelles et les jeux sérieux présentent des atouts distincts pour l'enseignement et l'apprentissage de la grammaire en FLE. Alors que les méthodes

traditionnelles établissent une base solide, les jeux sérieux injectent une dimension ludique et contextuelle qui stimule l'intérêt des apprenants. Une intégration des deux méthodes pourrait s'avérer être la solution la plus adaptée pour satisfaire les besoins divers des étudiants.

5. Influence des jeux sérieux sur la maîtrise des règles grammaticales

Les jeux sérieux, qui intègrent des objectifs éducatifs et des éléments ludiques, ont transformé les méthodes pédagogiques dans plusieurs secteurs, y compris l'enseignement des langues. Dans le contexte du Français Langue Étrangère (FLE), ces instruments fournissent une approche novatrice pour enseigner et renforcer la compréhension des règles grammaticales.

Les jeux éducatifs constituent des dispositifs interactifs élaborés pour réaliser des buts pédagogiques tout en incorporant des éléments ludiques. À la différence des jeux classiques, leur but premier est l'acquisition de connaissances, plutôt que le loisir.

5.1 Avantages et Limites des jeux sérieux sur la maîtrise des règles grammaticales

- Les jeux sérieux attirent les apprenants grâce à leur dimension ludique, ce qui améliore leur engagement et leur motivation à assimiler de nouvelles connaissances.
- Les règles syntaxiques sont intégrées dans des contextes réels, ce qui aide les apprenants à saisir leur usage pratique.
- Les jeux sérieux encouragent non seulement l'apprentissage des règles grammaticales, mais également l'acquisition de compétences telles que la résolution de problèmes, la coopération et la créativité.
- Accessibilité : Tous les établissements ne disposent pas des technologies requises pour intégrer les jeux sérieux dans leur curriculum.
- Complexité de conception : La création de jeux sérieux performants nécessite des ressources importantes et des compétences particulières.
- Adaptabilité : Certains jeux peuvent ne pas être adaptés à tous les niveaux ou styles d'apprentissage.

5.2 Perspectives pour intégrer les jeux sérieux dans l'enseignement de la grammaire

- Formation des enseignants : Mettre en place des sessions de formation pour familiariser les enseignants avec l'utilisation des jeux sérieux.

- Développement de jeux adaptés : Élaborer des jeux sérieux qui répondent aux besoins des apprenants en FLE.
- Approche hybride : Associer les jeux sérieux aux méthodes d'enseignement traditionnelles pour optimiser leur efficacité.

Les jeux sérieux constituent une avancée significative dans l'enseignement de la grammaire en FLE. En intégrant des éléments ludiques et interactifs, ils encouragent l'engagement des apprenants, mettent en contexte les règles grammaticales et favorisent le développement de compétences variées. Bien que leur application entraîne certains défis, leur potentiel éducatif est indiscutable, et leur utilisation mérite d'être explorée plus en profondeur.

Conclusion partielle

En définitive, l'analyse détaillée des diverses méthodes pédagogiques révèle que même si les approches classiques demeurent prépondérantes dans l'enseignement du FLE, l'incorporation des jeux sérieux propose une perspective novatrice capable d'enrichir l'apprentissage de la grammaire. En offrant des environnements interactifs et stimulants, les jeux sérieux aident à mettre en contexte l'enseignement des règles grammaticales, tout en posant des défis à surmonter. Ainsi, la combinaison d'une méthode pédagogique éprouvée et de ressources numériques semble être une solution prometteuse pour faire face aux enjeux contemporains de l'enseignement et de l'apprentissage des langues, ouvrant la voie à une approche hybride qui combine engagement, efficacité et contextualisation.

CHAPITRE 3 : Etude empirique

Introduction partielle

Le cycle moyen constitue une phase transitoire entre l'éducation primaire et le lycée, fournissant aux élèves les fondements nécessaires pour réussir leur itinéraire vers les études secondaires. Nous nous intéressons à l'évaluation concrète de l'impact des jeux sérieux sur l'apprentissage de la grammaire en FLE chez les élèves de première année moyenne. Après avoir exploré les fondements théoriques de la gamification et ses implications pédagogiques, il est essentiel d'appuyer ces concepts par une analyse empirique reposant sur des données observables et mesurables.

L'étude se base sur une approche mixte combinant des méthodes quantitatives (pré-test et post-test) et qualitatives (observation participante). En examinant les résultats obtenus, nous chercherons à déterminer dans quelle mesure la gamification influence la compréhension et l'application des règles grammaticales, ainsi que la motivation et l'engagement des élèves. Cette étude empirique permettra ainsi de dégager des perspectives pédagogiques pour une utilisation optimale des jeux sérieux dans l'enseignement du FLE.

1. Présentation de l'établissement et de classe concernée

Nous choisissons Le CEM «Abdelkrim El-Aggoune » situé au centre-ville de Bordj Ghedir en raison de sa proximité à notre domicile, aussi il est classé le premier au niveau local en termes de taux de réussite au BEM, ce qui témoigne clairement de la qualité de l'enseignement dispensé dans cet établissement. Notamment il dispose de six enseignantes de français compétentes. Notre enquête a eu lieu entre 09 janvier 2025 et 23 avril 2025, période durant laquelle nous avons focalisé nos efforts sur la récolte de données ainsi que sur l'analyse des pratiques pédagogiques appliquées. Nous avons sélectionné les élèves de 1ère Année comme échantillon afin d'évaluer leur apprentissage et leur progression dans l'acquisition des compétences grammaticales en FLE.

L'étude comprend une classe témoin de 38 élèves et une classe expérimentale de 40 élèves, constituant un groupe hétérogène qui permet d'observer diverses dynamiques d'apprentissage. Les enseignantes, fortes de leur longue expérience, ont joué un rôle essentiel dans l'accompagnement pédagogique des élèves ainsi que dans la mise en place d'activités d'apprentissage spécifiques. Leur engagement a été déterminant tout au long de la période de recherche, facilitant l'application des approches pédagogiques examinées dans notre étude.

Type de classe	Nombre des filles	Nombre des garçons	Nombre totale
Témoin	18	20	38
Expérimentale	22	18	40

2. Méthode de travail

Pour traiter la problématique de l'utilisation des jeux sérieux et leur impact sur la motivation des apprenants ainsi que leur compréhension des règles de grammaire en FLE, nous avons adopté le cadre d'une recherche-action telle que Demaizière et Narcy-Combes, dit :

La recherche-action se positionne souvent en contraste à la recherche expérimentale, il serait plus juste, selon Juan, de dire qu'elle relève de l'expérimentation, mais d'un point de vue compréhensif (Juan 1999 : 13). Son approche est qualitative plus que quantitative. Le chercheur est partie prenante de l'action et non «simple» observateur extérieur. Il ne s'agit pas toujours de valider une hypothèse mais plutôt de tenter de répondre à certaines questions de recherche liées étroitement à une pratique pédagogique. ³³

Sur le plan méthodologique, nous avons eu recours aux techniques d'analyses qualitatives et quantitatives appliquées à des observations des pratiques. Des séances d'observation pour une classe témoin dispensé de manière traditionnelle, tandis que lors de la classe d'étude, nous proposerons divers jeux sérieux. Cela nous permettra d'observer, d'analyser et de comparer les comportements des apprenants dans le but d'identifier ce qui est le plus motivant et le plus bénéfique pour l'apprentissage.

3. Description de corpus

Nous avons choisi les élèves de première année moyenne de CEM Abdelkrim El-Aggoune pour faire notre analyse à partir des séances organisées avec l'enseignante BOUZROURA Aïcha (des séances d'expérimentation) et HAMIMID Bouchra (des séances ordinaires).

Ce corpus a été élaboré afin d'évaluer l'impact des jeux sérieux sur l'apprentissage des règles grammaticales en comparaison avec les méthodes traditionnelles. Il se compose de plusieurs éléments, répartis entre une classe témoin (enseignement traditionnel) et une classe expérimentale (utilisation des jeux sérieux). Nous avons utilisé deux supports pédagogiques

³³ DEMAIZIERE, F., & NARCY-COMBES, J.-P. 2007. *Du positionnement épistémologique aux données de terrain*. Recherches en didactique des langues et des cultures, 4, 10. Consulté le 2 juin 2025. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/rdlc/4850>

pour réaliser notre recherche, nous avons préparé une série de questions aux élèves témoins, et un ensemble des jeux sérieux aux élèves expérimentales.

4. Analyse des données

L'objectif de cette partie est d'examiner les données recueillies durant la phase pratique, dans le but d'évaluer l'influence des jeux sérieux sur l'apprentissage de la grammaire en FLE. Cette évaluation s'appuie sur une méthodologie mixte englobant des données qualitatives fondée sur des observations, et quantitatives basée sur des tests et l'analyse statistique des performances.

4.1 Analyse des données quantitatives

4.1.1 Comparaison des performances : pré-tests vs. Post-tests

Afin d'évaluer le développement des compétences en grammaire, deux séries d'évaluations ont été réalisées : Un pré-test était le 16 janvier 2025 avant le début de l'intervention éducative pour évaluer le niveau initial des élèves, et un post-test était le 20 avril 2025 après la période d'apprentissage pour analyser les progrès réalisés.

Les résultats ont été combinés pour deux groupes :

- **Classe témoin 1AM3** (méthode traditionnelle) basée sur des cours magistraux et des exercices répétitifs,
- **Classe expérimentale 1AM1** (intégration des jeux sérieux) qui inclut des activités ludiques afin de promouvoir l'engagement et la rétention des règles grammaticales.

Pré- test :

Durée : 30 minutes

1- Complétez avec une conjonction exprimant la cause, ou la conséquence :

a) _____ il pleuvait, nous sommes restés à la maison.

b) Il a oublié ses clés, _____ il n'a pas pu ouvrir la porte.

c) Elle avait révisé sérieusement, _____ elle a réussi son examen.

d) Je n'ai pas pu venir _____ j'étais malade.

a) Nous cherchons des images ___ illustrer notre projet.

b) Ils rédigent une introduction ___ expliquer le thème choisi.

4- Lisez les phrases suivantes et entourez celles qui se présentent à l'impératif :

a) Présentez le projet devant la classe.

b) Les élèves collent les documents.

c) Écris le titre en haut de la page.

d) Le groupe termine la conclusion.

5- Transformez les phrases suivantes en utilisant le mode impératif :

a) Tu (écouter) _____ bien la consigne. b) Vous (faire) _____ l'exercice n°3.

c) Tu (ne pas courir) _____ dans le couloir.

6- Entourez les expressions qui relèvent de la tournure impersonnelle :

a) Il est nécessaire de suivre le plan du projet.

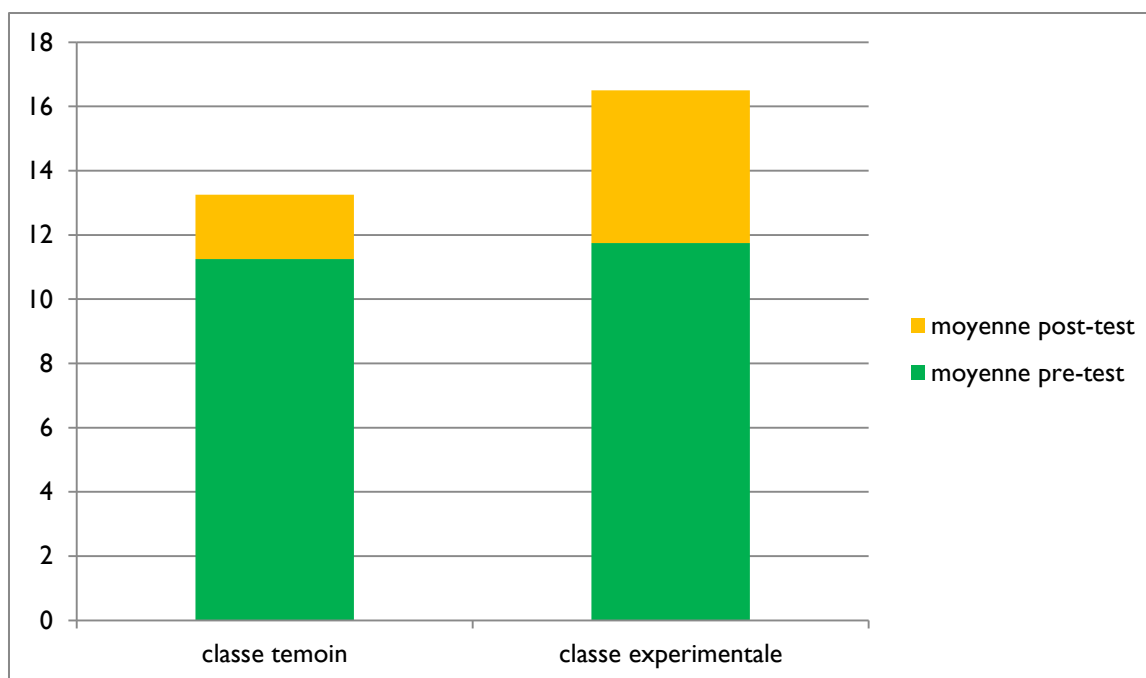
b) Le groupe termine sa recherche.

c) Il faut présenter un travail soigné.

d) Les élèves écrivent la conclusion.

Tableau 1 : Résultats des tests

Groupe	Moyenne de pré-test (/20)	Moyenne de post-test (/20)	Gain moyen
Classe témoin (38P)	11,25	13,25	+2
Classe expérimentale (40P)	11,75	16,5	+4,75



Observation : Une comparaison des scores entre une classe témoin et une classe expérimentale, avant et après une intervention pédagogique. Elle met en évidence l'évolution des résultats suite à l'application de la méthode expérimentale.

Les moyennes des tests montrent une progression plus marquée dans la classe expérimentale :

- Pré-test : Classe témoin (11,25/20), classe expérimentale (11,75/20)
- Post-test : Classe témoin (13,25/20), classe expérimentale (16,5/20)

Le gain moyen est +2 pour la classe témoin et +4,75 pour la classe expérimentale, ce qui souligne une avancée notable des compétences grammaticales grâce à l'intégration des jeux sérieux. L'amélioration significative, et la progression rapide des élèves indiquent que la nouvelle méthode favorise une meilleure assimilation et une application plus efficace des connaissances.

L'approche pédagogique innovante utilisée dans la classe expérimentale favorise une meilleure compréhension, rétention et engagement des élèves. Par contraste, la progression plus tardive de la classe témoin met en évidence les restrictions des approches classiques.

4.1.2 Analyse de la typologie des erreurs

L'analyse des copies corrigées a permis de repérer les erreurs les plus courantes dans les examens. Ces erreurs étaient principalement regroupées sous trois grands thèmes :

- Liées aux connecteurs logiques (choix du connecteur\ redondance).
- Lors de la transformation ou la production de phrases impératives (conjugaison et suppression du sujet\ formulation incomplète).
- Mal utilisation des tournures impersonnelles (non-transformation\ syntaxique ou coordination).

Tableau 2 : Pourcentage d'erreurs par type (post-test)

Type d'erreur	Classe témoin (%)	Classe expérimentale (%)
Connecteurs logiques	35	15
La transformation ou la production de phrases impératives	40	18
Utilisation des tournures impersonnelles	25	10

La diminution des erreurs dans la classe-pilote indique que l'élément interactif et les retours instantanés proposés par les jeux sérieux favorisent l'assimilation et la rétention des règles.

4.2 Analyse des données qualitatives

4.2.1 Observations en classe (observation participante)

Séance 1 : Le pronom qui

Objectif pédagogique : Maîtriser la construction des phrases relatives simples à l'aide du pronom relatif "qui"

Classe Témoin (Activité traditionnelle)

Matériel :

- Une fiche d'exercices avec deux phrases simples à relier.
- Un tableau pour la correction collective.

Déroulement :

1. Compléter les phrases en insérant correctement le pronom relatif qui.
 - J'ai un voisin. Il joue du violon. → J'ai un voisin qui joue du violon.

- J'ai une amie. Elle parle cinq langues. → J'ai une amie qui parle cinq langues.
- Nous avons un professeur. Il explique très bien. → Nous avons un professeur qui explique très bien.
- Je connais un restaurant. Il sert des plats délicieux. → Je connais un restaurant qui sert des plats délicieux.
- Tu as vu le chien ? Il court très vite. → Tu as vu le chien qui court très vite ?

2. Rédigez au minimum trois phrases complètes qui contiennent le pronom relatif qui

3. Correction en classe entière avec explication grammaticale.

Classe Expérimentale (Jeu sérieux)

Matériel du 1^{er} jeu : Le Domino des Relatives

- Un jeu de cartes ou dominos avec des phrases incorrectes.
- Un autre jeu de cartes avec les corrections attendues.
- Tableau ou affiches pour reconstituer les phrases correctement.

Déroulement du 1^{er} jeu :

1. Les élèves reçoivent un lot de cartes contenant des phrases incorrectes (ex : "J'ai un frère il aime le foot").
2. D'autres cartes contiennent les phrases corrigées avec qui.
3. En groupe, ils doivent faire correspondre chaque phrase incorrecte avec sa forme correcte, comme dans un jeu de dominos.
4. Une fois le jeu terminé, chaque groupe lit ses phrases corrigées et explique la correction à l'oral.

Déroulement du 2^{ème} jeu : Jeu du détective (Trouver la personne ou l'objet).

1. Un élève décrit une personne ou un objet sans dire son nom.
2. Les autres doivent deviner en posant des questions avec "qui".

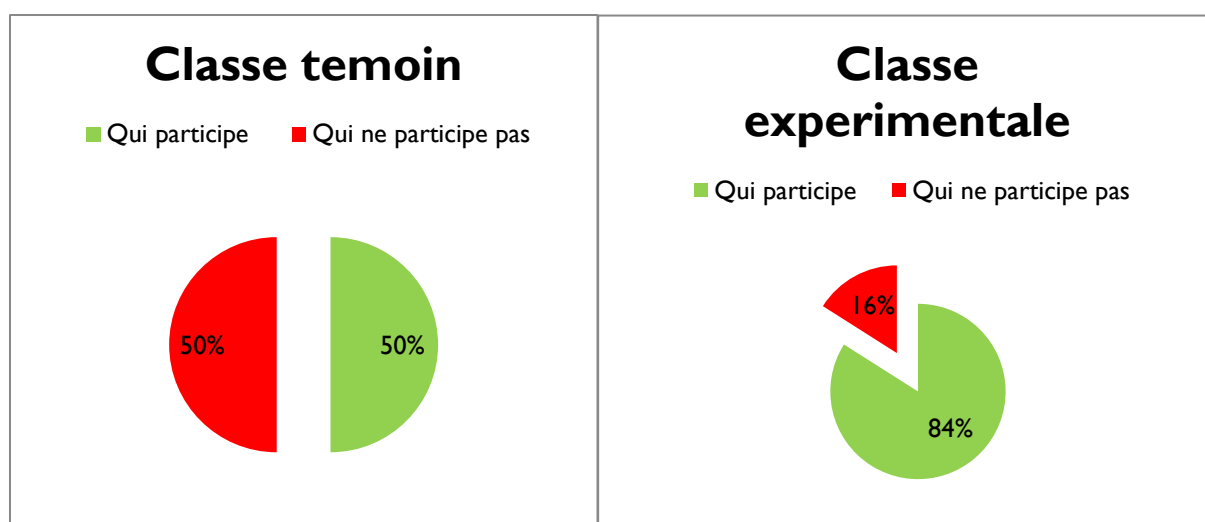
Exemples :

- C'est une personne qui joue au football et qui est très célèbre. (Réponse : Mehrez)

- C'est un objet qui produit du son et qui est utilisé pour écouter de la musique. (Réponse : un casque audio)
- C'est un animal qui vole et qui chante dans les arbres. (Réponse : un oiseau)

Résultats observés

Classe	Moyenne de test écrit	Moyenne de test oral	Participation	Rétention (2 sem.)
Témoin	12/20	10/20	50%	57%
Expérimentale	15/20	16,5/20	84%	85%



Comparaison des performances d'une classe témoin et d'une classe expérimentale, mettant en évidence l'impact d'une approche pédagogique innovante.

Nous indiquons que, selon le tableau, pour la classe témoin la moyenne de test écrit selon les exercices est de 12/20 et la moyenne de test orale et de 10/20 avec une participation presque de la moitié de la classe, ainsi la rétention après deux semaines est de 57% donc c'est moyenne. La classe expérimentale obtient de meilleurs résultats la moyenne de test écrit selon les jeux est de 15/20 et la moyenne de test oral et de 16,5/20 avec une participation presque de la majorité de la classe, ainsi la rétention après deux semaines est un peu élevée de 85%. Cela signifie que y a une mal compréhension du rôle du pronom qui dans la construction des phrases chez les élève de classe témoin. Cette différence montre que la nouvelle approche favorise une meilleure assimilation et expression des connaissances, plus efficaces que celles encourageant l'apprentissage passif et classique.

Classe témoin :

- Les élèves restent centrés sur le cahier et attendent les réponses du professeur.
- Peu de production orale spontanée : la relative est comprise mais peu réutilisée.
- L'ambiance est calme mais peu dynamique, surtout chez les élèves moins à l'aise.

Classe expérimentale :

- Forte implication des élèves dans la recherche des paires correctes.
- Coopération active : les élèves se corrigent, argumentent, expliquent leurs choix.
- L'utilisation orale du pronom "qui" est naturelle et fluide grâce à la répétition en contexte.
- L'aspect "détective" stimule les élèves visuellement et mentalement, créant une ambiance d'apprentissage détendue et motivante.

Le passage d'une activité écrite classique à un jeu structuré comme Le détective favorise, une meilleure compréhension du rôle du pronom "qui" dans la construction des phrases complexes, une plus grande spontanéité à l'oral, et surtout une motivation accrue, avec un meilleur taux de rétention des structures.

Séance 2 : La cause et la conséquence

Objectif pédagogique : Maîtriser les phrases exprimant la cause et la conséquence, à travers l'usage des connecteurs : parce que, car, donc, alors...

Classe Témoin (Activité traditionnelle)

Matériel :

- Une fiche d'exercices contenant des débuts de phrases (causes ou conséquences).
- Des connecteurs à choisir dans une liste (parce que, donc, puisque, c'est pourquoi, à cause de, en raison de, alors...)
- Un tableau ou un vidéoprojecteur pour la correction collective.

Déroulement :

1. Complètent les phrases en insérant le bon connecteur de cause ou de conséquence.

- Il a eu une bonne note, ____ il a bien révisé.
 - Il a raté son train ____ il s'est réveillé tard.
 - Il a raté son train _____ il est parti trop tard.
 - Elle est malade, _____ elle ne viendra pas en cours.
 - Il a eu une mauvaise note _____ son manque de révision.
2. Associez chaque cause à la bonne conséquence, Complétez les phrases avec des connecteurs tels que parce que, grâce à, puisque, donc, ainsi, etc.

A (Cause)

B (Conséquence)

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Il a oublié son parapluie. - Elle a bien révisé. - Il faisait très froid. - Ils ont manqué le bus. - Elle a parlé trop fort. | <ul style="list-style-type: none"> - Il est arrivé trempé à l'école. - Elle a obtenu une excellente note. - Nous avons mis nos manteaux. - Ils sont arrivés en retard. - Tout le monde l'a entendue. |
|--|---|

3. Travail individuel suivi d'une correction collective au tableau.
4. L'enseignant explique la différence entre cause et conséquence.

Classe Expérimentale (Jeu sérieux)

Matériel du 1^{er} jeu : La chasse aux causes et conséquences

- Un jeu de cartes "Causes" (ex : "Il pleuvait beaucoup")
- Un jeu de cartes "Conséquences" (ex : "Nous avons annulé la sortie")
- Une feuille par groupe pour écrire les phrases.

Déroulement du 1^{er} jeu :

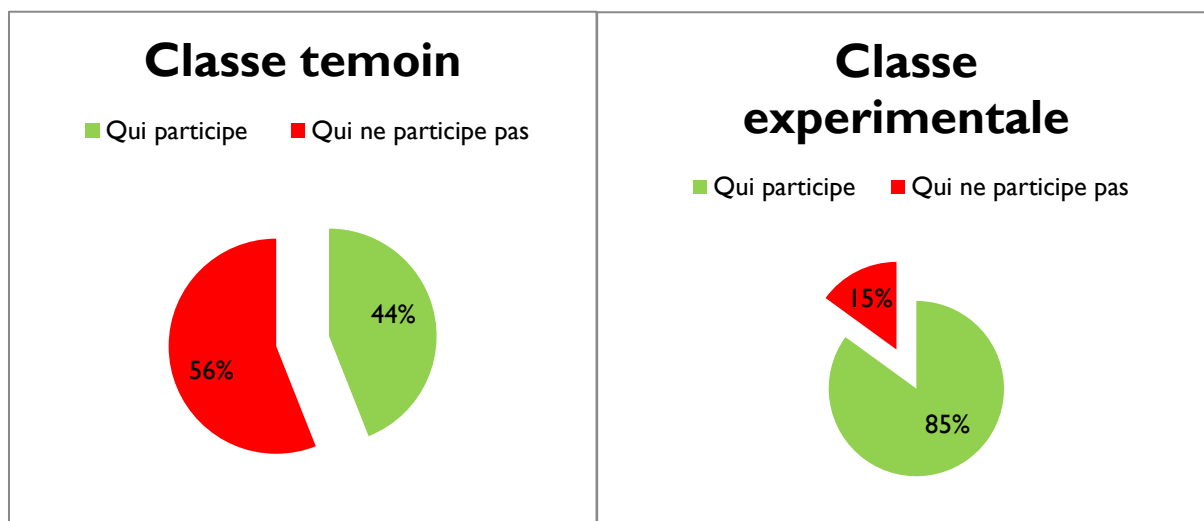
1. Chaque groupe pioche une carte "Cause" et une carte "Conséquence".
2. Ils décident si les deux éléments vont bien ensemble. S'ils ne sont pas logiques ensemble, ils échangent une carte.
3. Ils écrivent une phrase complète avec un connecteur adapté (parce que, car, donc, alors...).
4. Groupe lit sa phrase à haute voix et explique son choix.
5. Variante : on donne la conséquence uniquement → le groupe imagine la cause.

Déroulement du 2^{ème} jeu : La chaîne des causes et conséquences

1. Démarrage L'enseignante commence avec une phrase cause : Il pleut très fort ce matin
2. Tour de parole Chaque élève doit inventer une conséquence liée à la phrase précédente en utilisant un connecteur logique :
 - Donc, je prends mon parapluie.
 - À cause de la pluie, la cour de l'école est inondée.
3. Ensuite, l'élève suivant doit proposer une nouvelle cause en lien avec cette conséquence. Ainsi, la chaîne continue :
 - La cour est inondée, donc les élèves ne peuvent pas jouer dehors.
 - Les élèves ne peuvent pas jouer dehors, c'est pourquoi ils restent en classe.
4. Variante : Les élèves doivent construire une histoire complète avec au moins 5 relations cause-conséquence. Chaque élève a 5 secondes pour répondre !

Résultats observés

Critère	Moyenne de test écrit	Moyenne de test oral	Participation	Rétention (2 sem.)
Témoin	12,5/20	12/20	44%	50%
Expérimentale	15,5/20	16/20	85%	80%



Nous indiquons que, selon le tableau, pour la classe témoin la moyenne de test écrit selon les exercices est de 12,5/20 et la moyenne de test orale et de 12/20 avec une participation de 44% de la classe, ainsi la rétention après deux semaines est de 50% (la moitié) donc c'est moyenne. Pour la classe expérimentale la moyenne de test écrit selon les jeux est de 15,5/20 et la moyenne de test oral et de 16/20 avec une participation presque de la majorité de la classe, ainsi la rétention après deux semaines est un peu élevée de 80%. Cela signifie que les apprenants de 1AM1 ont la capacité à produire des phrases spontanément, et de la mémorisation de long terme, ainsi que le mode de motivation qui travaille le rôle important pour atteindre les objectifs grammaticaux.

Le jeu rend l'apprentissage actif, collaboratif et plaisant, tout en restant rigoureusement ancré dans les objectifs scolaires.

Séance 3 : La phrase impérative

Objectif pédagogique : Savoir reconnaître, comprendre et produire des phrases à l'impératif dans des situations concrètes et interactives.

Classe Témoin (Activité traditionnelle)

Matériel :

- Fiche d'exercices avec des phrases à trous.
- Verbes à l'infinitif donnés en aide.
- Tableau pour la correction collective.

Déroulement :

1. Transformez chacune des phrases suivantes en donnant l'ordre correspondant.

- Tu dois fermer la porte. → Ferme la porte !
- Vous devez écouter attentivement. → Écoutez attentivement !
- Nous devons faire nos devoirs. → Faisons nos devoirs !
- Tu ne dois pas courir dans le couloir. → Ne cours pas dans le couloir !
- Vous devez prendre vos livres. → Prenez vos livres !

2. Complétez les phrases avec le verbe entre parenthèses conjugué à l'impératif.

- (Fermer) _____ la fenêtre avant de partir.
- (Faire) _____ attention à ne pas glisser sur le sol mouillé.
- (Écouter) _____ bien les instructions !
- Saisir) _____ cette opportunité unique.
- (Prendre) _____ ton temps pour bien réfléchir.

3. Correction au tableau avec explication des trois personnes possibles de l'impératif (tu / nous / vous).

Classe Expérimentale (Jeu sérieux)

Matériel du 1^{er} jeu : (La chaîne des ordres)

- Aucun matériel nécessaire (optionnel : tableau ou espace dégagé).
- Tableaux de verbes ou phrases affichées au mur si besoin.

Règles du 1^{er} jeu :

1. Les élèves forment un cercle ou une ligne.
2. Le premier élève donne un ordre à l'impératif à son camarade (ex. : Saute trois fois !).
3. L'élève suivant exécute l'ordre, puis en donne un nouveau à un autre camarade.
4. Chaque élève doit varier les ordres, utiliser différents verbes, et faire attention à la bonne forme grammaticale.
5. Si un ordre est mal formulé, la classe peut corriger ensemble avant de continuer.
6. Variante : Ajouter des ordres négatifs : "Ne cours pas !"

Matériel du 2^{ème} jeu : (Les mimique des ordres)

- Une salle de classe ou un espace dégagé.
- Des cartes avec des ordres écrits à l'impératif.
- Du ruban adhésif ou des cônes pour matérialiser un parcours (optionnel).

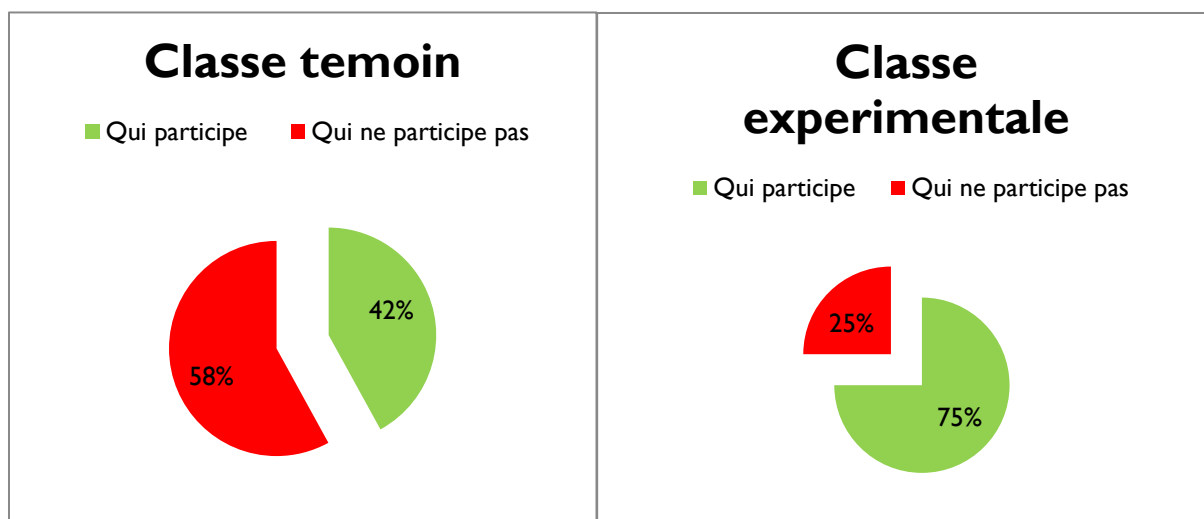
Règles du 2^{ème} jeu :

1. On trace un petit parcours au sol (en ligne droite ou en zigzag).
2. À chaque étape du parcours, l'élève ou le groupe d'élèves tire une carte avec une phrase impérative.

3. Ils doivent lire à haute voix la phrase et exécuter l'action immédiatement.
4. Le jeu se termine quand tous les ordres ont été réalisés et que les élèves atteignent la fin du parcours.
5. Variante : les élèves peuvent mimer les ordres pour les autres, ou créer eux-mêmes des cartes.

Résultats observés

Critère	Moyenne de test écrit	Moyenne de test oral	Participation	Rétention (2 sem)
Témoin	11,5/20	11/20	42%	51%
Expérimentale	14,5/20	17/20	75%	83%



Pour la classe témoin 1AM3 basée sur des exercices écrits répétitifs (exercices sélectionnés), les apprenants ont une compréhension correcte de base mais avec une faible spontanéité, peu d'engagement et après deux semaine nous avons observées que les règles sont oubliées ou confondues parmi la moitié de la classe.

Pour la classe expérimentale 1AM1 basée sur des exercices de gamification (jeux sérieux : chaîne et mimique des ordres) les apprenants ont une meilleure assimilation des règles avec une utilisation active et correcte, engagement fort et motivation élevée, et une bonne mémorisation des structures pour la plus part des élèves.

Séance 4 : la tournure impersonnelle il faut

Objectif pédagogique : Comprendre la structure et l'usage de « il faut », maîtriser la transformation de phrases, ainsi que l'application des connaissances en contexte.

Classe Témoin (Activité traditionnelle)

Matériel :

- Fiche d'exercices.
- Tableau pour la correction collective.

Déroulement :

1. Réécrivez chacune des phrases suivantes en utilisant la tournure « il faut » :

- Tu dois finir tes devoirs. → Il faut finir tes devoirs.
- Vous devez écouter attentivement. → Il faut écouter attentivement.
- Tu ne dois pas oublier ton livre de français. → Il ne faut pas oublier ton livre de français.
- Nous devons partir à l'heure. → Il faut partir à l'heure.

2. Remplissez les espaces vides avec la tournure appropriée.

- _____ apporter votre cartable en classe tous les jours. → Il faut apporter votre cartable en classe tous les jours.
- Avant de partir, _____ vérifier que vous avez éteint la lumière. → Avant de partir, il faut vérifier que vous avez éteint la lumière.
- _____ faire attention en traversant la rue. → Il faut faire attention en traversant la rue.
- _____ étudier régulièrement pour maîtriser la grammaire. → Il faut étudier régulièrement pour maîtriser la grammaire.

3. Réécrivez les instructions suivantes en remplaçant l'impératif par une tournure impersonnelle avec « il faut ».

- Ferme la fenêtre ! → Il faut fermer la fenêtre !
- Ne parle pas pendant le film ! → Il ne faut pas parler pendant le film !

- Prends ton manteau, c'est froid dehors ! → Il faut prendre ton manteau, c'est froid dehors !
- Rangez vos affaires maintenant ! → Il faut ranger vos affaires maintenant !

4. Correction au tableau avec explication.

Classe Expérimentale (Jeu sérieux)

Matériel du 1^{er} jeu : La Course en Relais des Conseils

- Une liste de scénarios ou des thèmes (réussite scolaire, sécurité, vie saine, etc.).

Déroulement du 1^{er} jeu :

1. Divisez la classe en équipes.
2. Chaque équipe se place en file et chaque élève, à tour de rôle, doit ajouter un conseil sous forme de phrase commençant par « il faut... » en lien avec le thème proposé.
3. Par exemple, pour le thème « réussite scolaire », le premier élève pourrait dire : « Il faut arriver à l'heure en classe. », le suivant : « Il faut écouter attentivement. », puis « Il faut faire ses devoirs. »
4. L'équipe qui parvient à créer la chaîne la plus complète et cohérente remporte la manche.

Thème : La réussite scolaire, la vie saine, santé et bien-être, protection de l'écosystème, énergies renouvelables

Matériel du 2^{ème} jeu : La Situation Problème

- Préparez des fiches décrivant diverses situations.

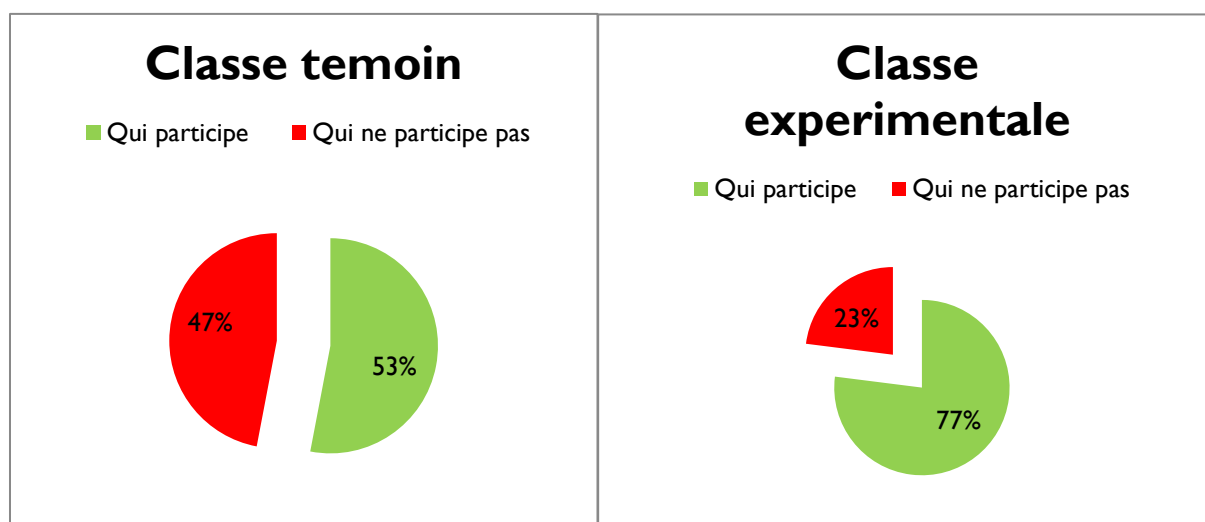
Déroulement du 2^{ème} jeu :

1. Distribuez une fiche par groupe ou en binômes.
 2. Chaque groupe lit la situation et doit formuler au moins une phrase en commençant par « il faut... » pour proposer une solution.
- Pour réussir un examen important → Il faut étudier régulièrement.

- Tu as perdu ton stylo en classe. → Il faut demander à un camarade de te prêter un stylo.
- Tu as faim à la fin des cours. → Il faut prendre un goûter avant de commencer tes devoirs.
- Tu veux réussir une dictée en français → Il faut apprendre les règles de grammaire et d'orthographe.
- L'utilisation excessive du plastique nuit aux océans. → Il faut promouvoir le recyclage et réduire l'usage du plastique.

Résultats observés

Critère	Moyenne de test écrit	Moyenne de test oral	Participation	Rétention (2 sem.)
Témoin	14/20	12,5/20	53%	62%
Expérimentale	16/20	17,5/20	77%	85%



Des résultats comparant une classe témoin et une classe expérimentale sur plusieurs critères : test écrit, test oral, participation et rétention après deux semaines. On observe une nette amélioration des performances dans la classe expérimentale, notamment en expression orale et en participation active.

La classe expérimentale affiche de meilleures notes dans les tests (16/20 et 17,5/20) comparativement à la classe contrôle (14/20 et 12,5/20). Aussi le niveau d'engagement nettement supérieur (77%) par rapport à la classe témoin (53%). Cela indique que l'approche expérimentale encourage l'acquisition de connaissances et leur mise en application dans un

contexte spécifique dans un environnement plus interactif et stimulant. Les élèves de la classe expérimentale conservent mieux leurs acquis (85%) que ceux de la classe témoin (62%), mettant en évidence l'efficacité durable de l'approche expérimentée.

Interprétation : Ces résultats suggèrent que l'approche expérimentale améliore la fluidité de l'expression orale, encourage la collaboration et renforce la réflexion logique sous contrainte. Cela pourrait être dû à une méthode pédagogique engageante, interactive et contextualisée. La classe expérimentale met en évidence la capacité des élèves à travailler en groupe, à utiliser des formes impératives et impersonnelles dans une situation authentique et à penser de manière logique sous contrainte rapide et leur maîtrise des structures grammaticales ciblées. Il donne également une perspective sur la participation, la capacité d'écoute et l'aptitude à formuler des enchaînements cohérents.

4.2.2 Grille d'observation de la classe témoin pendant trois mois

Critères d'évaluation	Commentaire et Note	Indicateurs	Critères d'observation
Engagement de l'élève	12/20 - Participation modérée	Présence en classe mais peu d'implication active	Les élèves suivent le cours mais interagissent peu
Motivation	10/20 - Motivation faible	Manque d'intérêt et d'enthousiasme	Les élèves semblent passifs et peu investis
Interaction et collaboration	11/20 - Collaboration limitée	Échanges occasionnels mais manque d'entraide	Peu de travail en groupe, les discussions restent superficielles
Acquisition des connaissances	15/20 - Compréhension correcte	Apprentissage basé sur la répétition et les exercices traditionnels	Les élèves ont du mal à appliquer les notions en situation réelle
Autonomie	9/20 - Dépendance à l'enseignant	Difficulté à gérer les tâches seules	Les élèves demandent souvent de l'aide pour avancer
Satisfaction générale	11/20 - Satisfaction moyenne	Peu d'enthousiasme général envers les activités	Les élèves assistent aux cours mais n'expriment pas de véritable plaisir à

			apprendre
--	--	--	-----------

Interprétation de la grille d'observation – Classe témoin

L'observation de la classe témoin sur une durée de trois mois met en lumière plusieurs difficultés récurrentes, principalement liées à l'engagement des élèves, leur motivation, ainsi que leur autonomie et capacité à collaborer efficacement. Globalement, les résultats obtenus dans les différents critères d'évaluation révèlent un fonctionnement plutôt passif, centré sur des pratiques traditionnelles de transmission du savoir.

- Engagement et motivation faibles

Les élèves montrent une présence relativement constante en classe, mais leur participation active reste limitée (12/20). Ils semblent suivre les cours de manière attentive, mais sans réelle implication personnelle. Cette attitude est renforcée par un niveau de motivation jugé faible (10/20), qui se manifeste par un manque d'enthousiasme et d'intérêt vis-à-vis des contenus et des activités proposées. Cette démobilitation affecte indirectement l'ensemble du climat de classe et nuit à l'émergence d'un véritable désir d'apprendre.

- Interaction sociale et collaboration réduites

Le niveau d'interaction entre les élèves est jugé modéré (11/20). Bien que des échanges existent, ils restent occasionnels et superficiels, ce qui témoigne d'un manque de culture de l'entraide et du travail collaboratif. Les activités ne semblent pas favoriser suffisamment les dynamiques de groupe, ce qui empêche l'émergence de véritables situations d'apprentissage coopératif.

- Compréhension correcte mais application limitée

En termes d'acquisition des connaissances, la classe atteint un niveau relativement satisfaisant (15/20). Les élèves réussissent à assimiler les notions, principalement à travers des méthodes répétitives et des exercices classiques. Toutefois, ils peinent à mobiliser ces acquis dans des contextes nouveaux ou concrets, ce qui révèle une compréhension encore fragile, trop dépendante de la forme scolaire et peu transférable.

- Faible autonomie des apprenants

Le niveau d'autonomie est préoccupant (9/20). Les élèves ont du mal à se responsabiliser face aux tâches et sollicitent fréquemment l'intervention de l'enseignant pour avancer. Cette dépendance peut être liée à un manque d'habitude à travailler de manière autonome ou à une absence d'outils méthodologiques pour gérer leurs apprentissages.

- **Satisfaction moyenne vis-à-vis du cadre d'apprentissage**

Enfin, la satisfaction générale des élèves (11/20) reste mitigée. Leur présence en classe ne s'accompagne pas d'un véritable plaisir à apprendre. Le manque de dynamisme et d'attrait des activités pédagogiques pourrait expliquer ce désengagement affectif vis-à-vis de l'apprentissage.

La grille d'observation révèle que, dans un contexte d'enseignement traditionnel sans innovation pédagogique notable, les élèves de la classe témoin présentent un profil d'apprenants passifs, peu autonomes et faiblement motivés. Bien que les acquis soient partiellement présents, ils sont peu approfondis et difficilement mobilisables en dehors des cadres répétitifs. Cette situation souligne la nécessité de repenser les approches didactiques pour renforcer l'engagement, stimuler la motivation et encourager l'interaction ainsi que l'autonomie des élèves.

4.2.3 Grille d'observation de la classe expérimentale pendant trois mois

Critères d'évaluation	Commentaire et Note	Indicateurs	Critères d'observation
Engagement de l'élève	17/20 - Participation active	Forte implication dans les activités	Les élèves sont motivés, posent des questions et interagissent
Motivation	16/20 - Motivation élevée	Plaisir d'apprendre grâce aux défis et récompenses	Les élèves sont investis, veulent réussir les missions et progressent avec dynamisme
Interaction et collaboration	18/20 - Échanges fréquents	Travail en équipe et entraide constante	Les discussions sont riches, les élèves coopèrent et s'encouragent mutuellement
Acquisition des	17/20 - Bonne	Apprentissage	Les élèves mémorisent

connaissances	compréhension et application	contextualisé et ludique	mieux et appliquent les notions en situations réelles
Autonomie	16/20 - Bonne gestion des tâches	Capacité à prendre des initiatives	Les élèves prennent en charge leur apprentissage et développent des stratégies pour progresser
Satisfaction générale	19/20 - Forte satisfaction	Enthousiasme pour les activités proposées	Les élèves apprécient le cours, expriment du plaisir et demandent plus de jeux pédagogiques

Interprétation de la grille d'observation – Classe expérimentale (gamification)

L'observation de la classe expérimentale durant trois mois montre des résultats très positifs sur l'ensemble des critères évalués. L'intégration du jeu sérieux dans les pratiques pédagogiques a contribué à transformer la dynamique de classe, en favorisant un apprentissage actif, collaboratif et motivant. Les effets de la gamification sont manifestes à la fois sur le plan cognitif, affectif et social.

- Un engagement fort stimulé par la dynamique ludique

Avec une note de 17/20, l'engagement des élèves est remarquable. L'introduction du jeu sérieux suscite une implication réelle : les élèves participent activement, posent des questions, cherchent à comprendre et interagissent spontanément. Cette dynamique contraste fortement avec celle observée dans la classe témoin. Ici, l'apprentissage devient un espace d'exploration, où l'élève est acteur de ses savoirs.

- Une motivation accrue par les défis, les règles et les récompenses

La motivation atteint 16/20, révélant un intérêt marqué pour les tâches proposées. Le jeu introduit des mécanismes de gratification symbolique (réussite des missions, reconnaissance sociale, plaisir du jeu) qui renforcent l'enthousiasme et la volonté de progresser. Les élèves investissent les activités avec énergie et cherchent à relever les défis, ce qui soutient leur persévérance et leur concentration.

- Des interactions riches et une coopération naturelle

Le critère Interaction et collaboration obtient 18/20, le plus haut score de la grille. Le jeu sérieux favorise des situations d'échange, de négociation de sens, de reformulation et d'entraide. La classe devient un véritable espace de collaboration où la dynamique de groupe soutient l'apprentissage. Ce climat coopératif renforce le sentiment d'appartenance et le plaisir de travailler ensemble.

- **Une meilleure acquisition et application des savoirs**

Avec 17/20, l'acquisition des connaissances est jugée très satisfaisante. Le contexte ludique favorise la mémorisation, la manipulation des notions et leur réinvestissement dans des situations authentiques. Le jeu permet de contextualiser les apprentissages et de les rendre plus concrets, facilitant ainsi leur appropriation par les élèves.

- **Développement de l'autonomie et de l'initiative**

L'autonomie obtient un bon score de 16/20. Les élèves montrent une capacité croissante à gérer leurs tâches, à organiser leur travail, à prendre des décisions et à développer des stratégies personnelles. Le jeu les pousse à sortir de la posture d'attente et à devenir responsables de leur propre progression.

- **Un haut niveau de satisfaction**

Le critère de satisfaction générale est le plus élevé (19/20), révélant un réel enthousiasme pour les activités pédagogiques proposées. Les élèves expriment du plaisir, sollicitent davantage de jeux éducatifs et se projettent positivement dans l'apprentissage. Ce retour affectif positif est essentiel car il crée un lien durable entre plaisir et savoir.

L'observation de la classe expérimentale met en lumière les effets très bénéfiques de la gamification sur l'ensemble des dimensions de l'apprentissage. Loin d'être une simple diversion, le jeu sérieux agit comme un véritable levier pédagogique : il stimule l'engagement, renforce la motivation, favorise la collaboration, soutient l'acquisition des savoirs et encourage l'autonomie. Ces résultats confirment la pertinence de l'intégration du ludique dans les pratiques didactiques, notamment en contexte FLE, où la dimension orale, corporelle et interactionnelle joue un rôle essentiel.

4.2.4 Comparaison entre les deux approches

Élément	Classe Témoin : Activité écrite	Classe Expérimentale : Jeu sérieux
Type d'activité	Compléter des phrases, correction collective	Association, création, mime, échange oral
Matériel	Fiche d'exercices, tableau	Cartes imprimées (cause + conséquence), feuilles, espace libre
Interaction entre élèves	Faible, travail plutôt individuel	Forte, travail en groupe, discussions, reformulation
Aspect ludique	Absent	Présent : manipulation, choix, décision, oral, mime, rire, jeu de rôle
Motivation	Moyenne	Élevée : implication corporelle et orale, rires et attention active

Les observations effectuées au cours des séances ont révélé de nombreuses tendances :

Classe témoin :

- La participation est plus limitée ; les élèves attendent souvent les explications de l'enseignant.
- Une certaine passivité est observée dans les prises de parole en groupe.
- L'ambiance peut sembler monotone durant de longues séquences d'exercices répétitifs.

Classe expérimentale :

- On observe une implication importante : les élèves posent plus de questions et échangent davantage les uns avec les autres.
- L'interaction de groupe tend à être plus coopérative, les membres se soutiennent mutuellement de manière spontanée.
- L'ambiance est décontractée, ce qui diminue la crainte de commettre des erreurs et encourage une prise d'initiative authentique.

Analyse interprétative

- **Nature de l'activité et mobilisation cognitive**

L'activité écrite proposée à la classe témoin s'inscrit dans une logique de répétition et de validation des connaissances, centrée sur des exercices fermés à correction collective. Ce format, bien qu'utile pour consolider certaines structures linguistiques, reste limité en termes de créativité et d'engagement actif. À l'inverse, le jeu sérieux mobilise des compétences variées : association d'idées, production orale, expression corporelle (mime), ce qui active des processus cognitifs plus complexes et favorise une meilleure appropriation des contenus.

- **Matériel et environnement**

Le matériel utilisé dans la classe témoin est basique, orienté vers un usage frontal et transmissif. Le recours à des fiches et au tableau conforte une posture passive. Dans la classe expérimentale, l'usage de cartes imprimées et l'aménagement d'un espace libre facilitent la manipulation, la mobilité et la mise en scène. Ces éléments participent à une pédagogie active, sensorielle et plus engageante.

- **Dynamique d'interaction**

Dans la classe témoin, l'interaction est quasi absente : les élèves travaillent seuls, sans échanges significatifs. En revanche, dans la classe expérimentale, le jeu sérieux induit une forte interaction entre pairs, par le biais de discussions, de reformulations et de collaborations autour des tâches à accomplir. Le langage devient ici un outil social d'apprentissage, conformément aux principes du socioconstructivisme.

- **Dimension ludique et plaisir d'apprendre**

L'aspect ludique est clairement absent de l'approche traditionnelle, ce qui limite l'intérêt et l'investissement des élèves. Le jeu sérieux, en revanche, introduit des éléments de plaisir : manipulation, rires, suspense, prise de décisions, mime, etc. Ces composantes renforcent l'attention, la mémorisation et l'engagement affectif dans l'apprentissage.

- **Motivation et implication**

Les observations montrent une motivation moyenne dans la classe témoin, reflet d'un intérêt modéré pour des tâches peu dynamiques. À l'inverse, la motivation dans la classe expérimentale est nettement plus élevée, favorisée par l'implication corporelle et orale, le caractère interactif de l'activité et la nouveauté introduite par le jeu. Cette motivation accrue

peut jouer un rôle déterminant dans la durabilité des apprentissages. Cette comparaison met en évidence les limites d'une approche traditionnelle basée sur l'écrit et le frontal, et souligne les bénéfices concrets d'un dispositif gamifié. Le jeu sérieux s'impose ici comme un outil didactique performant : il favorise l'interaction, renforce la motivation, et soutient des apprentissages plus actifs, durables et agréables. L'intégration de telles approches dans les pratiques de classe apparaît ainsi comme une réponse pertinente aux défis de l'enseignement-apprentissage en contexte FLE.

4.3 Synthèse et interprétation globale

L'analyse croisée des données quantitatives (résultats des évaluations, grilles d'observation) et qualitatives (observations en classe, retours des élèves) permet de dégager une série d'enseignements essentiels sur l'impact de l'intégration du jeu sérieux dans l'enseignement/apprentissage du FLE, en particulier dans l'acquisition des règles grammaticales.

1. Une amélioration tangible des performances académiques

La classe expérimentale, ayant bénéficié de l'introduction du jeu sérieux comme modalité pédagogique, a enregistré une progression notable sur le plan académique. Cette amélioration se manifeste par une hausse des scores aux évaluations et une diminution significative des erreurs grammaticales. Contrairement à la classe témoin, où l'apprentissage restait centré sur des exercices répétitifs et où les progrès étaient plus lents, les élèves de la classe expérimentale ont montré une meilleure assimilation des règles et une plus grande capacité à les réinvestir en contexte. Cela confirme l'idée que l'apprentissage devient plus efficace lorsqu'il est vécu de manière active, contextualisée et motivante.

2. Une stimulation accrue de l'engagement et de la motivation

Les observations et les retours des élèves témoignent d'un changement profond dans l'attitude face à l'apprentissage. Là où la classe témoin révélait des signes de démotivation, de passivité et d'ennui, la classe expérimentale s'est distinguée par un fort engagement. Le caractère ludique du jeu – intégrant des défis, des mises en situation, des éléments de surprise et de coopération – a contribué à capter l'attention des apprenants et à maintenir leur intérêt sur la durée. L'ambiance de classe s'est trouvée transformée : plus vivante, plus dynamique, elle a favorisé une implication affective et cognitive plus intense, essentielle à tout apprentissage

durable. Le jeu a ainsi agi comme levier de motivation intrinsèque, où l'élève ne travaille plus uniquement pour répondre à une consigne, mais par plaisir, curiosité ou défi personnel.

3. Le rôle central du feedback immédiat

L'une des spécificités du jeu sérieux est d'offrir une rétroaction immédiate. Contrairement aux exercices classiques, où la correction intervient souvent a posteriori, le jeu permet aux élèves de recevoir des indications en temps réel sur leurs choix ou productions. Cette dynamique de feedback instantané favorise la prise de conscience des erreurs, leur correction immédiate et l'auto-régulation. Elle permet aussi une mémorisation plus efficace, car elle associe l'apprentissage à une expérience concrète, souvent marquée émotionnellement. Ainsi, l'élève est actif dans son processus de correction, ce qui renforce son autonomie et sa confiance en lui.

4. Vers une approche pédagogique plus équilibrée et motivante

L'ensemble des résultats obtenus suggère que les jeux sérieux constituent une réponse pertinente aux limites des méthodes traditionnelles, souvent centrées sur la répétition, la mémorisation mécanique et un faible niveau d'interaction. Bien qu'ils ne prétendent pas se substituer entièrement aux approches classiques, leur intégration judicieuse dans le parcours d'enseignement permet d'enrichir les pratiques, de diversifier les supports et de répondre plus efficacement aux besoins hétérogènes des apprenants. L'approche ludique apporte une dimension émotionnelle et relationnelle essentielle à l'apprentissage des langues, notamment à l'oral, en facilitant le lâcher-prise, la prise de parole et la créativité.

En définitive, les résultats de cette expérimentation confirment que l'usage des jeux sérieux dans l'enseignement du FLE, lorsqu'il est bien pensé et encadré, constitue une approche didactique prometteuse. Il permet d'allier plaisir et rigueur, motivation et apprentissage, individualisation et coopération. Plus qu'un simple outil, le jeu devient un dispositif pédagogique à part entière, capable de transformer l'espace classe en un lieu d'échange, d'engagement actif et de construction de savoirs partagés. Son efficacité repose non seulement sur son aspect ludique, mais surtout sur sa capacité à mobiliser les apprenants de manière globale – intellectuelle, émotionnelle, corporelle et sociale.

4.4 Implications pédagogiques et recommandations

D'après les résultats obtenus, diverses recommandations peuvent être envisagées pour améliorer l'intégration de la gamification en classe de FLE :

- Intégration progressive : Dès le début de l'année scolaire, commencez à intégrer graduellement des modules de jeux sérieux afin d'habituer les élèves avec ce type d'outil.
- Formation des formateurs : Mettre en place des séminaires et des sessions de formation destinés à guider les enseignants dans la création et l'exploitation de jeux éducatifs.
- Personnalisation des activités : Il est nécessaire de personnaliser le contenu des jeux en fonction des niveaux et des besoins précis des élèves pour optimiser l'efficacité éducative.
- Suivi régulier et évaluations continues : Mettre en place un système d'évaluations régulières (tests, observations, questionnaires) dans le but de quantifier et d'adapter l'impact des jeux sur l'apprentissage au fil du temps.
- Favoriser l'apprentissage collaboratif : Encourager les activités collectives liées aux jeux, dans le but de renforcer l'assistance mutuelle et l'échange de savoirs entre collègues.

Conclusion partielle

L'examen et l'interprétation de la section pratique du mémoire et l'analyse des données indiquent clairement que la gamification, à travers les jeux sérieux, a un effet bénéfique notable sur l'assimilation des règles grammaticales en français langue étrangère. Les résultats quantitatifs montrent une progression marquée des performances académiques dans la classe expérimentale, tandis que les données qualitatives mettent en lumière un regain d'intérêt et une participation plus active des élèves. Ces constats suggèrent la nécessité de repenser les approches pédagogiques, encourageant une fusion entre techniques classiques et instruments ludiques afin de satisfaire les exigences d'un apprentissage plus interactif et personnalisé.

Conclusion générale

Cette recherche vise à évaluer l'impact de la gamification, sur la motivation des apprenants et l'enseignement des règles grammaticales chez les élèves de première AM. En comparant une méthode d'enseignement classique avec une technique ludique qui comprend la gamification.

Les résultats obtenus révèlent une progression significative des performances scolaires dans le groupe ayant bénéficié de l'approche ludique. En effet, les évaluations menées pré- et post-intervention montrent une amélioration plus significative des compétences grammaticales,

notamment par une réduction des erreurs. Cette progression est également accompagnée d'une hausse marquée de la motivation et de la participation des élèves.

Par ailleurs, les observations en classe ainsi que les commentaires recueillis confirment également que le caractère interactif des jeux contribue à diminuer la frustration des apprenants, tout en favorisant une dynamique de groupe positive. En créant un environnement d'apprentissage stimulant et engageant, ces outils réduisent l'anxiété liée à l'apprentissage d'une langue étrangère et encouragent la participation active.

Les jeux sérieux permettent ainsi de pratiquer le français de manière plaisante, ce qui améliore la mémorisation des règles grammaticales. De plus, en favorisant la collaboration, ils renforcent les compétences linguistiques et la confiance en soi des apprenants.

L'analyse des résultats indiquent que ces outils ludiques, en reproduisant des contextes proches de la vie réelle, facilitent l'appropriation des savoirs grâce à l'interactivité, aux feedbacks immédiats et à l'adaptation des défis au profil des élèves. L'apprentissage devient alors une expérience active et personnalisée.

Cependant, certaines limites doivent être prises en compte. L'efficacité de cette approche dépend fortement des infrastructures matérielles disponibles, à la complexité de la gestion d'une classe dynamique et à la nécessité d'une préparation rigoureuse pour assurer le lien entre les activités ludiques et les objectifs pédagogiques. Ainsi, la gamification ne se présente pas comme une solution miracle pour renforcer l'apprentissage, mais plutôt comme un complément efficace aux méthodes d'enseignement traditionnelles lorsqu'elle est mise en œuvre de manière réfléchie et structurée.

La réussite de cette démarche repose en grande partie sur la capacité à harmoniser les aspects technologiques, pédagogiques et humains au sein d'un cadre structuré et adaptable. Afin de mieux comprendre et d'optimiser l'impact de la gamification dans l'enseignement du FLE, il est recommandé d'encourager des études complémentaires sur le long terme. Celles-ci pourraient notamment s'intéresser à l'évolution de la motivation des apprenants au fil du temps, ainsi qu'à l'influence de différentes configurations pédagogiques sur l'acquisition des compétences grammaticales. Une telle perspective permettrait d'ajuster les pratiques éducatives de manière plus fine, en tenant compte des spécificités des publics et des contextes d'apprentissage.

Résumé

Ce mémoire explore l'impact de la gamification, notamment via les jeux sérieux, sur l'apprentissage de la grammaire en français langue étrangère (FLE) chez les élèves de première année moyenne. Elle analyse comment ces outils motivent les apprenants, facilitent l'assimilation des règles grammaticales et renforcent l'interaction en classe. Après une présentation du concept et des théories sous-jacentes, le mémoire compare l'efficacité des jeux sérieux aux méthodes traditionnelles. Une étude empirique démontre que la gamification favorise un apprentissage actif, améliore la compréhension grammaticale et stimule la motivation intrinsèque, malgré des contraintes matérielles et organisationnelles. La thèse conclut que la gamification est un outil didactique prometteur, à intégrer avec prudence dans une approche hybride combinant méthodes classiques et innovations numériques. Elle propose aussi des recommandations pour la formation des enseignants, l'adaptation des ressources et le suivi des apprentissages.

الملخص

تتناول هذه الأطروحة تأثير التلعيب، وخاصة عبر الألعاب التعليمية، على تعلم قواعد اللغة الفرنسية كلغة أجنبية لدى طلاب السنة الأولى متوسط. تحلل كيف تحفز هذه الأدوات المتعلمين، وتسهل استيعاب قواعد اللغة، وتعزز التفاعل في الصف. بعد عرض مفهوم التلعيب والنظريات المرتبطة به، يقارن البحث فعالية الألعاب التعليمية بالطرق التقليدية. تُظهر الدراسة التجريبية أن التلعيب يعزز التعلم النشط، ويحسن فهم القواعد، ويزيد الدافعية الذاتية، رغم بعض التحديات المادية والتنظيمية. تختتم الأطروحة بأن التلعيب أداة تعليمية واعدة يجب تطبيقها بحذر وبطريقة هجينة تجمع بين الطرق التقليدية والابتكارات الرقمية. كما تقدم توصيات لتدريب المعلمين وتكييف الموارد ومتابعة التعلم.

Summary

This thesis examines the impact of gamification, especially through serious games, on learning French grammar as a foreign language among first-year middle school students. It analyzes how these tools motivate learners, simplify grammar rule acquisition, and enhance classroom interaction. After introducing the concept and underlying theories, the study compares the effectiveness of serious games with traditional teaching methods. An empirical study shows that gamification fosters active learning, improves grammar comprehension, and boosts intrinsic motivation, despite material and organizational challenges. The thesis concludes that gamification is a promising teaching tool to be cautiously integrated into a hybrid approach combining traditional methods and digital innovations. It also offers recommendations for teacher training, resource adaptation, and learning monitoring.

Bibliographie

- 1.** ALVAREZ, J., 2007. *Du jeu vidéo au serious game : approches culturelles, pragmatiques et formelles*. Thèse de doctorat. Université Toulouse II – Le Mirail. Consulté le 22 mai 2025. Disponible à l'adresse : <https://www.researchgate.net/publication/283846831>
- 2.** CERIMES, s.d. *Les SeriousGames : une déclinaison utile du jeu vidéo au service des professionnels*. Centre d'Études et de Ressources en Informatique et Multimédia pour l'Enseignement Supérieur. [Consulté le 20 mai 2025]. Disponible à l'adresse : <https://www.sup-numerique.gouv.fr/cerimes/seriousgames>
- 3.** CHISS, J.-L., 2002. *Débats dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire : Descriptions grammaticales et enseignement de la grammaire en français langue étrangère*. Cahiers de l'ILSL, (13).
- 4.** CLAIRIS, C., 2025. *AM et grammaire*. Athènes : Université d'Athènes. [Consulté le 17 février 2025]. Disponible à l'adresse : <http://users.uoa.gr/~elesella/clairis/AM%20et%20grammaire.pdf>
- 5.** CONSEIL DE L'EUROPE, 2001. *Cadre européen commun de référence pour les langues: Apprendre, enseigner, évaluer*. Strasbourg: Unité des politiques linguistiques.
- 6.** CUQ, J.P., 2003. *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris: Clé International.
- 7.** DECI, E.L. et Ryan, R.M., 2000. *The "What" and "Why" of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behaviour*. *Psychological Inquiry*, 11(4).
- 8.** DE KEITEL, & ALII. 1989. *Guide du formateur, pédagogie en développement*. De Boeck.
- 9.** DEMAIZIERE, F. et NARCY-COMBES, J.-P., 2007. *Du positionnement épistémologique aux données de terrain*. *Recherches en didactique des langues et des cultures*, 4, art. 10. [Consulté le 2 juin 2025]. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/rdlc/4850>
- 10.** DETERDING, S. et al., 2011. *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. In: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference, Envisioning Future Media Environments*. Tampere, Finlande : ACM.
- 11.** EL FITOURI, I., 2003. *Le point didactique : enseigner la grammaire du français aujourd'hui*. *Le Français dans le monde*, (328), pp. 25–27.
- 12.** EL FITOURI, K., 2003. *La grammaire dans l'enseignement des langues : enjeux et perspectives*. s.l. : s.n.
- 13.** FOUGEROUSE, M.-C., 2019. *L'évolution des pratiques pédagogiques en FLE : du formalisme à la communication*. s.l. : s.n.
- 14.** FRANCE PODCASTS, 2018. *TICE en classe de FLE: Utilisation des technologies numériques*. [Consulté le 13 mai 2025]. Disponible à l'adresse : <https://www.francepodcasts.com/2018/07/24/tice-classe-fle-utilisation/>
- 15.** GEE, J.P., 2003. *What video games have to teach us about learning and literacy*. *Computers in Entertainment*, 1(1).
- 16.** GREVISSE, M. et GOOSSE, A., 2016. *Le bon usage*. 16^e éd. Bruxelles : De Boeck Supérieur.
- 17.** KRYSTALLI, P., 2024. *Revue des plateformes de gamification pour l'enseignement des langues étrangères*. *African Journals Online*, 5(1).
- 18.** LAHOUAL, A. et CHENOUF, L.S., 2020. *Intégration des NTIC dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire du FLE*. *Revue scientifique*. [Consulté le 21 mai 2025]. Disponible à l'adresse : <https://asjp.cerist.dz/en/article/150870>
- 19.** LAROUSSE, 2025. *Grammaire*. [Consulté le 16 février 2025]. Disponible à l'adresse : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/grammaire/37802>

- 20.** MÉDIONI, J., 2011. *Enseigner la grammaire et le vocabulaire en langues: L'étymologie du mot "grammaire"*. s.l. : s.n.
- 21.** ÖZÇELİK, N., 2012. *L'enseignement et l'apprentissage de la grammaire en classe du FLE*. *Revue de linguistique et didactique*, 33(1).
- 22.** SCHMOLL, L., 2016. *L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : du traditionnel au numérique*. *Sciences du jeu*, (5). [Consulté le 25 mai 2025]. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/sdj/628>
- 23.** SEIXAS, L. DA ROCHA, et al. 2016. *Effectiveness of gamification in the engagement of students*. *Computers in Human Behavior*, vol. 58. consulte le 2 juin 2025. Disponible à l'adresse : <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.021>
- 24.** SOUFI MERZOUG, W., 2018. *Pratiques d'enseignement dans un cours de grammaire de FLE : cas de la première année du collège à Alger Centre*. Mémoire de master. Telemcen : Université Abou Bekr Belkaid.
- 25.** STOTT, A. et NEUSTAEDTER, C., 2013. *Analysis of gamification in education*. Surrey : Simon Fraser University.
- 26.** TAGLIANTE CHRISTINE, 1994, *La classe de langue*, Paris : Clé International, DL.
- 27.** UNICEF. 2018. *Apprendre par le jeu : Renforcer l'apprentissage par le jeu dans les programmes d'éducation de la petite enfance*. Publié par l'UNICEF Section de l'éducation, Division des programmes 3 United Nations Plaza New York, NY 10017, États-Unis. Disponible à : <http://www.unicef.org/publications>
- 28.** ZYDA, M., 2005. *From visual simulation to virtual reality to games*. *IEEE Computer*, 38(9).

Annexes

A- Supports d'évaluation : feuilles de pré-tests et post-tests

3. écrivains & Prof. Royet. 7,5

Pré-test : Durée : 30 minutes

1- Complétez avec une conjonction exprimant la cause, ou la conséquence :

a) car il pleuvait, nous sommes restés à la maison. ✗
 b) Il a oublié ses clés, à cause il n'a pas pu ouvrir la porte. ✗
 c) Elle avait révisé sérieusement, parce que elle a réussi son examen. ✗
 d) Je n'ai pas pu venir parce que j'étais malade. ✗

3- Complétez avec une conjonction exprimant le but :

a) Il travaille tard pour terminer son projet. ✗
 b) Elle règle son réveil pour se lever à l'heure. afin de avoir une autre conjonction ✗

4- Lisez les phrases suivantes et entourez celles qui se présentent à l'impératif : (3)

a) Ferme la fenêtre. ✗ c) Écoute bien les instructions. ✗
 b) Tu es en retard. ✗ d) Il faut être ponctuel. ✗

5- Transformez les phrases suivantes en utilisant le mode impératif : (2)

a) Vous (ouvrir) ouvrez le livre à la page 10. b) Tu (attendre) attends ici.
 c) Vous (ne pas interrompre) ne interrompez pas en parlant.

6- Entourez les expressions qui relèvent de la tournure impersonnelle : (4)

a) Il faut finir ce travail avant demain. b) On dit que le temps guérit toutes les blessures.
 c) Il est important de lire régulièrement. d) Les élèves réussissent leurs examens.

3. écrivains & Prof. Royet. 9/10

post-test : Durée : 30 minutes

1- Complétez avec une conjonction exprimant la cause, ou la conséquence (3)

a) Parce que le projet est collectif, nous travaillons en groupe. ✗
 b) Le groupe a bien organisé les idées, car le projet est clair. ✗
 c) L'enseignante a félicité notre équipe, parce que nous avons bien présenté le sujet. ✗
 d) Nous avons respecté le plan, parce que notre travail a été validé. ✗

3- Complétez avec une conjonction exprimant le but :

a) Nous cherchons des images pour illustrer notre projet. ✗
 b) Ils rédigent une introduction pour expliquer le thème choisi. ✗

4- Lisez les phrases suivantes et entourez celles qui se présentent à l'impératif : (2)

a) Présentez le projet devant la classe. b) Les élèves collent les documents. ✗
 c) Écris le titre en haut de la page. d) Le groupe termine la conclusion. ✗

5- Transformez les phrases suivantes en utilisant le mode impératif : (2)

a) Tu (écouter) écoute bien la consigne. b) Vous (faire) faites l'exercice n°3. ✗
 c) Tu (ne pas courir) ne cours pas dans le couloir. ✗

6- Entourez les expressions qui relèvent de la tournure impersonnelle : (2)

a) Il est nécessaire de suivre le plan du projet. b) Le groupe termine sa recherche. ✗
 c) Il faut présenter un travail soigné. d) Les élèves écrivent la conclusion. ✗

Sara righi

3/10

Pré-test : Durée : 30 minutes

1- Complétez avec une conjonction exprimant la cause, ou la conséquence : (3)

a) Parce que il pleuvait, nous sommes restés à la maison. ✓
 b) Il a oublié ses clés, alors il n'a pas pu ouvrir la porte. ✓
 c) Elle avait révisé sérieusement, donc elle a réussi son examen. ✓
 d) Je n'ai pas pu venir car j'étais malade. ✓

3- Complétez avec une conjonction exprimant le but :

a) Il travaille tard pour terminer son projet. ✓
 b) Elle règle son réveil afin de se lever à l'heure. ✓

4- Lisez les phrases suivantes et entourez celles qui se présentent à l'impératif : (2)

a) Ferme la fenêtre. ✓ c) Écoute bien les instructions. ✓
 b) Tu es en retard. d) Il faut être ponctuel. ? ?

5- Transformez les phrases suivantes en utilisant le mode impératif : (2)

a) Vous (ouvrir) ouvrez le livre à la page 10. b) Tu (attendre) attends ici.
 c) Vous (ne pas interrompre) n'interrompez pas en parlant.

6- Entourez les expressions qui relèvent de la tournure impersonnelle : (1)

a) Il faut finir ce travail avant demain. b) On dit que le temps guérit toutes les blessures.
 c) Il est important de lire régulièrement. d) Les élèves réussissent leurs examens.

CS Scanné avec CamScanner

Sara righi

10/8

Post-test : Durée : 30 minutes

1- Complétez avec une conjonction exprimant la cause, ou la conséquence :

a) Car le projet est collectif, nous travaillons en groupe. ✗
 b) Le groupe a bien organisé les idées, donc le projet est clair. ✓
 c) L'enseignante a félicité notre équipe parce que nous avons bien présenté le sujet. ✗
 d) Nous avons respecté le plan, ainsi notre travail a été validé. ✗

3- Complétez avec une conjonction exprimant le but :

a) Nous cherchons des images pour illustrer notre projet. ✓ (1)
 b) Ils rédigent une introduction afin de expliquer le thème choisi. ✓

4- Lisez les phrases suivantes et entourez celles qui se présentent à l'impératif : (2)

a) Présentez le projet devant la classe. b) Les élèves collent les documents.
 c) Écris le titre en haut de la page. d) Le groupe termine la conclusion.

5- Transformez les phrases suivantes en utilisant le mode impératif : (2)

a) Tu (écouter) écoute bien la consigne. b) Vous (faire) faites l'exercice n°3.
 c) Tu (ne pas courir) n'couris pas dans le couloir.

6- Entourez les expressions qui relèvent de la tournure impersonnelle : (2)

a) Il est nécessaire de suivre le plan du projet. b) Le groupe termine sa recherche.
 c) Il faut présenter un travail soigné. d) Les élèves écrivent la conclusion.

CS Scanné avec CamScanner

Sahil Tache

3/10

Pré-test : Durée : 30 minutes

1- Complétez avec une conjonction exprimant la cause, ou la conséquence : (3)

a) Lors il pleuvait, nous sommes restés à la maison. ✓
 b) Il a oublié ses clés, alors il n'a pas pu ouvrir la porte. ✓
 c) Elle avait révisé sérieusement, donc elle a réussi son examen. ✓
 d) Je n'ai pas pu venir car j'étais malade. ✓

3- Complétez avec une conjonction exprimant le but :

a) Il travaille tard pour terminer son projet. ✓
 b) Elle règle son réveil afin de se lever à l'heure. ✓

4- Lisez les phrases suivantes et entourez celles qui se présentent à l'impératif : (1)

a) Ferme la fenêtre. ✓ c) Écoute bien les instructions. ✓
 b) Tu es en retard. ✓ d) Il faut être ponctuel.

5- Transformez les phrases suivantes en utilisant le mode impératif : (2)

a) Vous (ouvrir) ouvrez le livre à la page 10. b) Tu (attendre) attends ici.
 c) Vous (ne pas interrompre) n'interrompez pas en parlant. ✓

6- Entourez les expressions qui relèvent de la tournure impersonnelle : (2)

a) Il faut finir ce travail avant demain. b) On dit que le temps guérit toutes les blessures.
 c) Il est important de lire régulièrement. d) Les élèves réussissent leurs examens.

CS Scanné avec CamScanner

Sahil Tache

10/8

Post-test : Durée : 30 minutes

1- Complétez avec une conjonction exprimant la cause, ou la conséquence :

a) Car le projet est collectif, nous travaillons en groupe. ✗
 b) Le groupe a bien organisé les idées, car le projet est clair. ✓
 c) L'enseignante a félicité notre équipe parce que nous avons bien présenté le sujet. ✗
 d) Nous avons respecté le plan, ainsi notre travail a été validé. ✗

3- Complétez avec une conjonction exprimant le but :

a) Nous cherchons des images pour illustrer notre projet. ✓
 b) Ils rédigent une introduction afin de expliquer le thème choisi. ✓

4- Lisez les phrases suivantes et entourez celles qui se présentent à l'impératif : (2)

a) Présentez le projet devant la classe. b) Les élèves collent les documents.
 c) Écris le titre en haut de la page. d) Le groupe termine la conclusion.

5- Transformez les phrases suivantes en utilisant le mode impératif : (2)

a) Tu (écouter) écoute bien la consigne. b) Vous (faire) faites l'exercice n°3.
 c) Tu (ne pas courir) n'couris pas dans le couloir.

6- Entourez les expressions qui relèvent de la tournure impersonnelle : (1)

a) Il est nécessaire de suivre le plan du projet. b) Le groupe termine sa recherche.
 c) Il faut présenter un travail soigné. d) Les élèves écrivent la conclusion.

CS Scanné avec CamScanner

7
10

MARWA Tiet 1.

Pré-test : Durée : 30 minutes

1- Complétez avec une conjonction exprimant la cause, ou la conséquence : (3)

a) Parce que il pleuvait, nous sommes restés à la maison. ↘
 b) Il a oublié ses clés, donc il n'a pas pu ouvrir la porte. ↘
 c) Elle avait révisé sérieusement, donc elle a réussi son examen. ↘
 d) Je n'ai pas pu venir car j'étais malade. ↘

3- Complétez avec une conjonction exprimant le but :

a) Il travaille tard pour terminer son projet. ↘
 b) Elle règle son réveil afin de se lever à l'heure. ↘

4- Lisez les phrases suivantes et entourez celles qui se présentent à l'impératif : (2)

a) Ferme la fenêtre. c) Écoute bien les instructions.
 b) Tu es en retard. d) Il faut être ponctuel.

5- Transformez les phrases suivantes en utilisant le mode impératif : (2)

a) Vous (ouvrir) ouvrez le livre à la page 10. b) Tu (attendre) attends ici.
 c) Vous (ne pas interrompre) ne interrompez pas en parlant.

6- Entourez les expressions qui relèvent de la tournure impersonnelle : (2)

a) Il faut finir ce travail avant demain. b) On dit que le temps guérit toutes les blessures.
 c) Il est important de lire régulièrement. d) Les élèves réussissent leurs examens.

CS Scanné avec CamScanner

10
10

post-test : Durée : 30 minutes

1- Complétez avec une conjonction exprimant la cause, ou la conséquence : (3)

a) Parce que le projet est collectif, nous travaillons en groupe. ↘
 b) Le groupe a bien organisé les idées, car le projet est clair. ↘
 c) L'enseignante a félicité notre équipe parce que nous avons bien présenté le sujet.
 d) Nous avons respecté le plan, parce que notre travail a été validé. ↘

3- Complétez avec une conjonction exprimant le but :

a) Nous cherchons des images pour illustrer notre projet. ↘
 b) Ils rédigent une introduction afin de expliquer le thème choisi. ↘

4- Lisez les phrases suivantes et entourez celles qui se présentent à l'impératif : (2)

a) Présentez le projet devant la classe. b) Les élèves collent les documents. (2)
 c) Écris le titre en haut de la page. d) Le groupe termine la conclusion.

5- Transformez les phrases suivantes en utilisant le mode impératif : (3)

a) Tu (écouter) écoute bien la consigne. b) Vous (faire) faites l'exercice n°3.
 c) Tu (ne pas courir) ne cours pas dans le couloir. ↘

6- Entourez les expressions qui relèvent de la tournure impersonnelle : (2)

a) Il est nécessaire de suivre le plan du projet. b) Le groupe termine sa recherche.
 c) Il faut présenter un travail soigné. d) Les élèves écrivent la conclusion.

CS Scanné avec CamScanner

7/10
10

Pré-test : Durée : 30 minutes

1- Complétez avec une conjonction exprimant la cause, ou la conséquence : (3)

a) Comme il pleuvait, nous sommes restés à la maison. ↘
 b) Il a oublié ses clés, donc il n'a pas pu ouvrir la porte. ↘
 c) Elle avait révisé sérieusement, donc elle a réussi son examen. ↘
 d) Je n'ai pas pu venir parce que j'étais malade. ↘

3- Complétez avec une conjonction exprimant le but :

a) Il travaille tard afin de terminer son projet. ↘
 b) Elle règle son réveil pour se lever à l'heure. ↘

4- Lisez les phrases suivantes et entourez celles qui se présentent à l'impératif : (2)

a) Ferme la fenêtre. c) Écoute bien les instructions.
 b) Tu es en retard. d) Il faut être ponctuel.

5- Transformez les phrases suivantes en utilisant le mode impératif : (3)

a) Vous (ouvrir) ouvrez le livre à la page 10. b) Tu (attendre) attends ici.
 c) Vous (ne pas interrompre) ne interrompez pas en parlant.

6- Entourez les expressions qui relèvent de la tournure impersonnelle : (2)

a) Il faut finir ce travail avant demain. b) On dit que le temps guérit toutes les blessures.
 c) Il est important de lire régulièrement. d) Les élèves réussissent leurs examens.

CS Scanné avec CamScanner

10
10

Talawa Kralaha

post-test : Durée : 30 minutes

1- Complétez avec une conjonction exprimant la cause, ou la conséquence : (3)

a) Parce que le projet est collectif, nous travaillons en groupe. ↘
 b) Le groupe a bien organisé les idées, car le projet est clair.
 c) L'enseignante a félicité notre équipe parce que nous avons bien présenté le sujet.
 d) Nous avons respecté le plan, parce que notre travail a été validé. ↘

3- Complétez avec une conjonction exprimant le but :

a) Nous cherchons des images pour illustrer notre projet.
 b) Ils rédigent une introduction afin de expliquer le thème choisi.

4- Lisez les phrases suivantes et entourez celles qui se présentent à l'impératif : (2)

a) Présentez le projet devant la classe. b) Les élèves collent les documents.
 c) Écris le titre en haut de la page. d) Le groupe termine la conclusion.

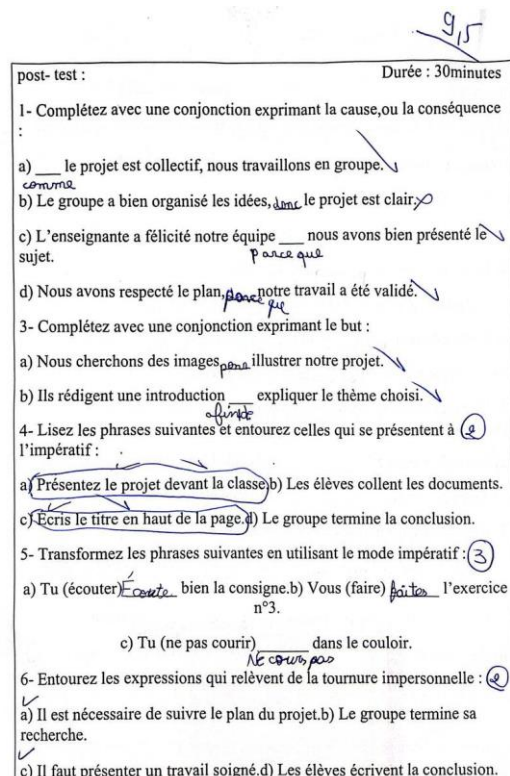
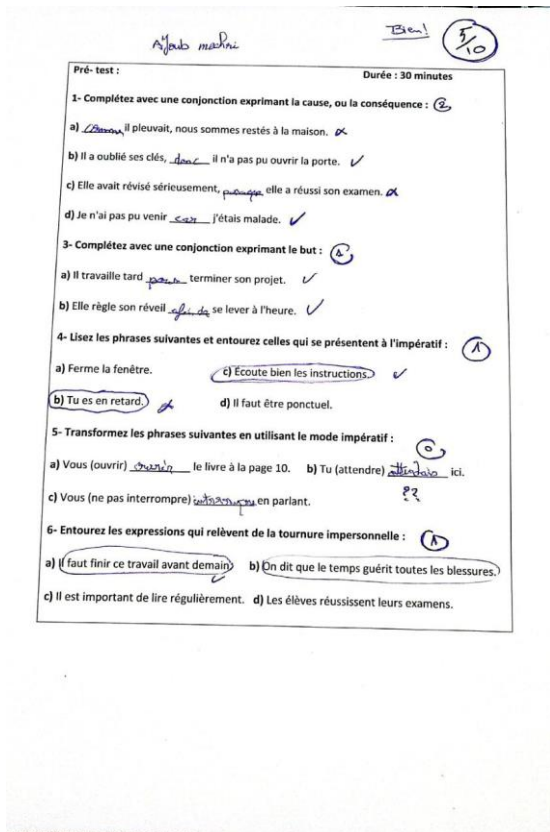
5- Transformez les phrases suivantes en utilisant le mode impératif : (3)

a) Tu (écouter) écoute bien la consigne. b) Vous (faire) faites l'exercice n°3.
 c) Tu (ne pas courir) ne cours pas dans le couloir.

6- Entourez les expressions qui relèvent de la tournure impersonnelle : (2)

a) Il est nécessaire de suivre le plan du projet. b) Le groupe termine sa recherche.
 c) Il faut présenter un travail soigné. d) Les élèves écrivent la conclusion.

CS Scanné avec CamScanner



B- Illustrations photographiques des séances en classe témoin et expérimentale



G ₁		G ₂		G ₃		G ₄	
Déc	Im	Déc	Im	Déc	Im	Déc	Im P
1	2	2)	1)	2	1	2	1
4	7	6)	3)	4	8	4	3
5	3	4)	5)	5	3	6	5
6	8		8)	7	6	8	7

