
Emploi de la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE et le plaisir d'apprendre des apprenants du cycle secondaire

Dr. / Mohamed Gomaa Refaï Ibrahim

Professeur-adjoint en didactique du FLE - Faculté de Pédagogie - Université de Minia

Résumé :

Le vocabulaire d'une langue est la principale base sur laquelle se fondent les compétences de la langue si elles sont orales ou écrites. Dans cette recherche, le chercheur a utilisé la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire du FLE et le plaisir d'apprendre chez les apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire. Pour atteindre les buts de la recherche, le chercheur a élaboré des activités basées sur la gamification en utilisant le site Wordwall. Pour évaluer l'efficacité de ces activités, le chercheur a élaboré un test de vocabulaire du FLE et une échelle de plaisir d'apprendre. Le chercheur a choisi un échantillon de 80 apprenantes et apprenants parmi les apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire. Cet échantillon a été réparti en deux groupes : groupe expérimental (40 apprenantes et apprenants) et groupe témoin (40 apprenantes et apprenants). Les résultats ont montré qu'il y a une différence significative entre la moyenne des notes des apprenants du groupe expérimental au pré-test et celle au post-test du vocabulaire du FLE en faveur du post-test, qu'il y a une différence significative entre la moyenne des notes des apprenants du groupe témoin et celle du groupe expérimental au post-test du vocabulaire du FLE en faveur du groupe expérimental. De même, les résultats ont montré qu'il y a une différence significative entre la moyenne des notes des apprenants du groupe expérimental à la pré-administration et celle à la post-administration de l'échelle de plaisir d'apprendre en faveur de la post-administration, qu'il y a une différence significative entre la moyenne des notes des apprenants du groupe témoin et celle du groupe expérimental à la post-administration de l'échelle de plaisir d'apprendre en faveur du groupe expérimental. Cette recherche recommande d'utiliser la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire du FLE et le plaisir d'apprendre chez les apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire.

Mots clés : la gamification, l'acquisition du vocabulaire, le plaisir d'apprendre, FLE

استخدام التلعيب لزيادة اكتساب المفردات باللغة الفرنسية كلغة أجنبية ومتعة التعلم لطلاب المرحلة الثانوية

محمد جمعة رفاعي إبراهيم

أستاذ مناهج وطرق تدريس اللغة الفرنسية المساعد - كلية التربية - جامعة المنيا

مستخلص:

إن مفردات اللغة هي الأساس الرئيس الذي تقوم عليه مهارات اللغة سواء كانت شفوية أم مكتوبة. في هذا البحث، استخدم الباحث التلعيب لزيادة اكتساب مفردات اللغة الفرنسية كلغة أجنبية ومتعة التعلم لدى طلاب السنة الثانية من المرحلة الثانوية. لتحقيق أهداف البحث أعد الباحث أنشطة تعتمد على التلعيب باستخدام موقع Wordwall . ولقياس فاعلية هذه الأنشطة، قام الباحث بإعداد اختبار مفردات اللغة الفرنسية كلغة أجنبية ومقياس متعة بالتعلم. اختار الباحث عينة من 80 طالب من طلاب الفرقة الثانية من المرحلة الثانوية. قسمت هذه العينة إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية (40 طالباً) ومجموعة ضابطة (40 طالباً). أظهرت النتائج وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي ودرجاتهم في الاختبار البعدي لمفردات اللغة الفرنسية كلغة أجنبية لصالح الاختبار البعدي، وأظهرت النتائج أيضاً وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات طلاب المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في الاختبار البعدي لمفردات اللغة الفرنسية كلغة أجنبية لصالح المجموعة التجريبية. وكذلك، أوضحت النتائج وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي ودرجاتهم في التطبيق البعدي لمقياس متعة التعلم لصالح التطبيق البعدي، وكذلك وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات طلاب المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في مقياس متعة التعلم لصالح المجموعة التجريبية. ولذلك يوصي هذا البحث باستخدام التلعيب لزيادة اكتساب مفردات اللغة الفرنسية كلغة أجنبية ومتعة التعلم لدى طلاب الفرقة الثانية من المرحلة الثانوية.

الكلمات المفتاحية: التلعيب، اكتساب المفردات، متعة التعلم، اللغة الفرنسية كلغة أجنبية

Introduction :

L'acquisition du vocabulaire est une nécessité et une condition pour la maîtrise de la langue car il implique des compétences dans toutes les activités de la langue : compréhension orale et écrite, expression orale et écrite, médiation orale et écrite. Une bonne maîtrise de la langue repose sur la taille du vocabulaire de l'apprenant et le niveau de compréhension des mots. Pour utiliser une langue avec lucidité et efficacité, un locuteur ou un écrivain doit choisir les mots les plus précis.

Le développement du vocabulaire doit être un des objectifs langagiers les plus généraux. Dans la didactique, le vocabulaire est considéré comme le pivot de l'enseignement/apprentissage d'une langue. À travers le vocabulaire, l'apprenant/usager peut comprendre les textes, les conversations, les règles de la grammaire, etc. Les apprenants/usagers utilisent le vocabulaire pour s'exprimer, rédiger un texte ; c'est sur les mots se basent toutes les activités langagières orales et écrites.

Les connaissances du vocabulaire constituent l'une des composantes les plus importantes de l'acquisition du langage, sur tous les versants : en compréhension comme en production, à l'oral comme à l'écrit (David, 2000).

Plusieurs stratégies ont été utilisées pour améliorer le vocabulaire chez les apprenants des langues. L'étude d'Eldoif (2011) a vérifié l'efficacité d'une proposition de stratégie basée sur l'approche éclectique pour développer la compétence de compréhension du vocabulaire du français chez les apprenants du secondaire.

L'étude d'AbdElaal (2018) a montré l'efficacité de la stratégie de SCAMPER (celle-ci est une méthode de génération des idées qui vise à élargir le champ des possibles dans des processus de création) dans le développement du vocabulaire et de quelques habitudes d'esprit auprès des apprenants du cycle secondaire.

De même, L'étude de Mohammed (2021) a démontré l'efficacité de l'infographie interactive pour développer le vocabulaire en FLE chez les apprenants de la première année secondaire. Cette étude a utilisé une des applications du web 2.0 pour développer le vocabulaire.

Aujourd'hui, les salles de classe sont équipées de tablettes, de tableaux numériques interactifs ; ceux-ci nécessitent des stratégies d'apprentissage convenables au monde numérique. Parmi les stratégies les plus prometteuses pour améliorer le vocabulaire, nous pouvons souligner l'utilisation de la gamification pour apprendre le vocabulaire et augmenter le plaisir d'apprendre. La gamification consiste à intégrer des jeux en ligne dans les processus d'enseignement/apprentissage.

Pour apprendre le vocabulaire, l'apprenant doit s'occuper du mot, avoir des occasions multiples et intermittentes de le récupérer (généralement considéré comme environ 12 fois), puis avoir la possibilité d'utiliser le mot de manière créative et générative (Beck et al., 2002 ; Nation, 2001 ; Stahl & Nagy, 2006).

Le jeu peut enrichir l'apprentissage et aider les apprenants à développer des compétences essentielles pour leur vie quotidienne. De plus, les jeux peuvent éventuellement rendre les apprenants actifs et participants, ainsi que créatifs, motivés et sociables (Cattoni et al., 2019).

De même, plusieurs auteurs ont déclaré que le pouvoir de la gamification a été largement reconnu dans l'éducation pour engager et motiver les apprenants lorsqu'il est utilisé correctement dans les salles de classe (Hammer & Lee, 2011 ; Muntean, 2011).

L'étude de Lam (2013) a examiné l'utilité d'utiliser des jeux Web 2.0 pour aider les apprenants à apprendre le vocabulaire dans un établissement d'enseignement supérieur à Macao. Dans cette étude, les apprenants ont appris et révisé du vocabulaire à travers deux jeux en ligne. Une enquête en ligne a été menée pour recueillir les commentaires de 91 apprenants de première année. Le but de l'enquête était de connaître les opinions et les attitudes des apprenants à l'égard de l'utilisation des jeux en ligne dans l'apprentissage du vocabulaire et de son efficacité. Les résultats ont montré que les apprenants préféraient utiliser la technologie pour apprendre le vocabulaire, non seulement parce que c'était plus amusant et excitant, mais aussi parce que cela facilitait la rétention du vocabulaire. La gamification a amélioré les attitudes des apprenants envers l'apprentissage des langues. Cette étude confirme que l'utilisation appropriée de la gamification peut améliorer l'apprentissage en général et

l'apprentissage du vocabulaire en particulier et aider également les apprenants à devenir des apprenants actifs.

L'étude de León et al. (2021) a visé à évaluer l'efficacité d'un programme éducatif de gamification dans les processus de lecture des apprenants du secondaire. Un devis quasi-expérimental de comparaison entre groupes avec mesures pré-test et post-test a été réalisé auprès d'un échantillon de 271 apprenants. Les résultats ont indiqué que, par rapport au groupe témoin, les groupes expérimentaux ont amélioré significativement leur score dans les processus de lecture.

De même, L'étude de Páez-Quinde et al. (2021) a porté sur l'utilisation des ressources de gamification appliquées à l'éducation virtuelle dans la compréhension en lecture basée sur la théorie des six lectures. Une enquête a été appliquée comme technique de recherche avec un questionnaire structuré et utilisé comme un prétest pour déterminer l'efficacité de l'utilisation des outils du web 3.0 et enfin le Modèle d'Acceptation Technologique a été utilisé comme un post-test et a permis de vérifier le niveau d'acceptation de ces outils. Les résultats de cette étude ont conclu que le processus éducatif basé sur la gamification améliore l'apprentissage des apprenants ; car ils peuvent être utilisés de manière synchrone et asynchrone ; Les outils du Web 3.0 tels que Kahoot, Educaplay et Quizizz sont très utiles car ils facilitent la transmission des connaissances de manière interactive, collaborative et ludique.

Dans une autre étude, les deux chercheurs Fu et Yu (2006) ont utilisé un jeu d'apprentissage en ligne comme instrument avec 120 apprenants dans une expérience. L'étude a montré que les jeux d'apprentissage en ligne aident les apprenants à consacrer plus de temps à leurs études.

En outre, Flores (2015) ajoute que la gamification n'est pas seulement liée à l'utilisation d'éléments de jeu, mais elle doit également avoir un aspect d'autonomisation et d'engagement qui peut motiver l'apprenant. En utilisant la gamification dans l'enseignement/apprentissage, les enseignants aident les apprenants à être autonomes dans leur apprentissage.

De plus, la gamification incite l'apprenant à vivre l'expérience de la langue étrangère en participant pleinement et activement à une tâche donnée. la gamification peut fonctionner à la fois comme un facteur de motivation interne et externe pour apprendre et acquérir de nouvelles compétences en langues étrangères, pour élargir l'expérience et pour renforcer la sensibilisation des apprenants à l'apport de la langue (Mierzwa, 2019).

Dans les dernières années, le plaisir d'apprendre est bien exploité pour atteindre à des niveaux acceptables dans les différents domaines de l'apprentissage. Le plaisir d'apprendre d'une langue étrangère est une émotion complexe et multidimensionnelle. Il constitue un nouveau domaine de recherche prometteur mais encore inexploré dans le domaine du FLE.

Pour bien apprendre une langue étrangère, l'apprenant devrait participer activement aux processus d'enseignement/apprentissage. Pour participer activement en classe de FLE, il a besoin d'un climat favorable à l'apprentissage pour être à l'aise sans avoir la peur ou l'anxiété pendant la participation. Les activités et les méthodes d'apprentissage sont l'un des éléments qui aident à faire ressentir le plaisir d'apprendre.

Une telle perspective nous permet d'envisager le processus d'apprentissage sous un nouvel angle et de comprendre pourquoi certains apprenants réussissent dans l'apprentissage d'une langue étrangère tandis que d'autres voient que l'apprentissage d'une langue étrangère est un but difficile à atteindre.

Le plaisir d'apprendre la langue étrangère peut être conceptualisé comme « une émotion complexe, capturant les dimensions interactives du défi et de la capacité perçue qui reflètent la volonté humaine de réussir face à des tâches difficiles » (Deweale et MacIntyre 2016, 216).

L'émotion positive peut aider à dissiper les effets persistants de l'excitation émotionnelle négative, aidant à promouvoir la résilience personnelle face aux difficultés. Elle facilite également l'exploration et le jeu, offrant la possibilité de vivre de nouvelles expériences et d'apprendre de manière efficace (Dewaele and MacIntyre, 2014).

Il est proposé que l'acquisition et le plaisir forment une dépendance circulaire ; le plaisir d'apprendre conduit à de meilleurs résultats, mais un certain degré de réussite est nécessaire pour apprécier l'apprentissage.

L'étude de Hagenauer & Hascher (2014) a exploré le lien réciproque réalisation-cognition-plaisir. Le lien réciproque a été étudié en appliquant un plan longitudinal d'un an aux apprenants de 6^e et 7^e année (N = 356). Ce groupe d'âge a été choisi car le début de l'adolescence représente une période critique au cours de laquelle on observe une forte diminution des émotions positives d'apprentissage. Les résultats ont identifié des effets réciproques entre la réussite et le plaisir des apprenants, les cognitions de contrôle et de valeur fonctionnant comme des médiateurs partiels. Une réussite élevée va de pair avec des cognitions de contrôle et de valeur élevées, qui à leur tour affectent positivement le plaisir d'apprendre.

L'étude de Mierzwa (2019) a invité les apprenants à partager leurs moments positifs et agréables dans leur expérience d'apprentissage d'une langue étrangère. Cette étude a révélé que les apprenants indiquaient le plus souvent des variables liées à l'enseignant comme principale source de langue étrangère (par exemple, l'attitude de l'enseignant, le soutien, la variété des stratégies d'enseignement, des techniques et des activités en classe qui leur ont donné la possibilité de rivaliser, de discuter, de s'amuser et d'apprendre en même temps).

En règle générale, les émotions peuvent être influencées par une multitude de facteurs proximaux, tels que les perceptions de la situation, les évaluations cognitives, les processus physiologiques ou la rétroaction de l'expression faciale. Pour les émotions découlant des activités de réussite et des résultats de performance peuvent être considérés comme le plus important (Pekrun et al., 2007).

Problématique de la recherche :

Dans l'apprentissage des langues étrangères, l'acquisition du vocabulaire devient le principal obstacle à la réussite de l'ensemble de l'apprentissage de la langue. De nombreux apprenants ont du mal à parler et écrire habilement en langue étrangère en raison d'un vocabulaire limité. La pauvreté du vocabulaire entraîne des difficultés

pour les apprenants à maîtriser la langue. De nombreuses recherches ont affirmé la faiblesse des apprenants du cycle secondaire en vocabulaire du FLE (AbdElaal, 2018 ; Eldoaif, 2011 ; Mohammed, 2021).

En visitant des écoles secondaires où le chercheur est guide de stage pratiques des apprenants de la faculté de Pédagogie, il a observé que les apprenants de la 2^{ème} année éprouvent une grande faiblesse en vocabulaire, ils ne peuvent pas utiliser les mots appropriés dans la situation donnée. Par conséquent, les apprenants ont besoin d'acquérir le vocabulaire pour pouvoir utiliser la langue dans ses différents domaines et activités. De même, les apprenants ont besoin d'un climat qui les encourage à mieux apprendre et ressentir du plaisir d'apprendre.

La problématique de cette recherche réside dans la faiblesse des apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire dans le vocabulaire. Pour affronter ce problème, la recherche actuelle utilise la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE et le plaisir d'apprendre. Pour atteindre ce but, la recherche actuelle va répondre aux questions suivantes :

- Quelle est l'efficacité d'un programme basé sur la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE des apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire ?
- Quelle est l'efficacité d'un programme basé sur la gamification pour augmenter le plaisir d'apprendre des apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire ?

Objectifs de la recherche :

Cette recherche a visé à :

- Elaborer un programme basé sur la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE et le plaisir d'apprendre auprès des apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire ;
- Vérifier l'efficacité de la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE des apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire ;

-
- Vérifier l'efficacité de la gamification pour augmenter le plaisir d'apprendre des apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire.

Délimitation de la recherche :

Cette recherche s'est délimitée à :

1. Un échantillon parmi les apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire car ils ont appris un certain nombre de vocabulaire en français pendant la première année d'étude ;
2. Deux unités du programme scolaire Club Ados Plus, 2^{ème} année dans le premier semestre : Le Club des citadins et Le Club des photographes.
3. Quelques aspects du plaisir d'apprendre du français les plus importants : Ambiance de l'apprentissage, Contenu à apprendre, Activités d'apprentissage, Méthodes d'enseignement et Motivation à l'apprentissage.

Outils de la recherche :

1. Un pré-post/test pour vérifier l'efficacité de l'emploi de la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE auprès des apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire ;
2. Une échelle de mesure pour vérifier l'efficacité de l'emploi de la gamification pour augmenter le plaisir dans l'apprentissage des apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire.

Echantillon de la recherche :

Le chercheur a choisi un échantillon parmi les apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire (80 apprenantes et apprenants). Cet échantillon a été réparti en deux groupes : un groupe expérimental (40 apprenantes et apprenants) et un groupe témoin (40 apprenantes et apprenants).

Méthodologie de la recherche :

Afin d'atteindre les objectifs de la recherche, le chercheur a utilisé la méthode expérimentale avec un design quasi-expérimental de deux groupes (expérimental et témoin) et un pré/post-test.

Terminologie de l'étude :**Gamification :**

Utilisation des jeux interactifs en ligne pour des fins éducatives.
(Définition opérationnelle)

Vocabulaire :

Les mots utilisés dans un programme scolaire donné par un certain nombre d'apprenants. (Définition opérationnelle)

Plaisir d'apprendre :

Un sentiment de satisfaction à l'égard de l'ambiance, du contenu, des activités et des méthodes d'apprentissage tout en ayant une motivation à apprendre. (Définition opérationnelle)

Contexte théorique :

Le vocabulaire :

Le terme Vocabulaire apparaît en français en 1487 et vient du latin *vocabularium*, terme fabriqué à partir du substantif *voculum*, qui signifiait « dénomination, nom d'une chose, mot ». Quant au mot *lexique*, il apparaît en français en 1583 sous la forme *lexicon* : c'est un emprunt au grec *lexikon* (biblion), « livre de mots » (*lexikos* étant un adjectif dérivé de *lexis*, « mot ») (Université Caen Normandie, Sans date).

Dans le Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde (2003, p.155) le *lexique* « désigne l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social ou d'un individu ». Dans le Dictionnaire de la linguistique et des sciences du langage (1999, p.282), « le mot *lexique* désigne l'ensemble des unités formant le vocabulaire, la langue d'une communauté, d'une activité humaine, d'un locuteur, etc. »

Le vocabulaire d'un texte ou d'un énoncé n'est qu'un échantillon du *lexique* du locuteur. Le *lexique* est une réalité de langue à laquelle on ne peut accéder que sur la connaissance d'un vocabulaire particulier qui est des réalités de discours (Lingani, 2019).

Lehmann et Martin-Berthet (2000) ont déclaré que « l'ensemble des mots d'une langue constitue son *lexique*. Cet ensemble se sépare en sous-ensembles, selon un certain nombre de variables ; il n'est pas clos, et ses contours ne sont pas fixés de manière absolue [...] le mot est l'unité lexicale. L'identité d'un mot est constituée de trois éléments : une forme, un sens et une catégorie grammaticale »

Picoche (1992) a cité que le *lexique* est « l'ensemble des mots qu'une langue met à la disposition des locuteurs » ; mais, vocabulaire

est « l'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans des circonstances données ».

Pour nous le terme lexique est plus général que le terme vocabulaire parce que le lexique désigne les mots d'une langue ; quant au vocabulaire, il désigne les mots utilisés par une personne dans un contexte écrit ou oral.

On peut diviser le vocabulaire en deux types : Nation (2001)

Vocabulaire réceptif : L'utilisation du vocabulaire réceptif est la perception de la forme d'un mot en l'écoutant ou en le lisant et en récupérant son sens ; c'est l'apport linguistique que les apprenants reçoivent des autres personnes en écoutant ou en lisant et essaient de le comprendre.

Vocabulaire productif : La connaissance productive est les messages que les apprenants transmettent aux autres par la parole ou l'écriture. Le vocabulaire productif se réfère à des mots qui peuvent être produits dans un contexte approprié et doivent correspondre au sens voulu par l'orateur ou le scripteur.

Pour connaître un mot, Nation [2001] a détaillé et expliqué huit types de connaissances en vocabulaire qui sont nécessaires comme suit:

1. Connaissance de la forme parlée d'un mot.
2. Connaissance de la forme écrite d'un mot.
3. Connaissance des parties d'un mot qui ont un sens.
4. Connaissance du lien entre une forme particulière et un sens.
5. Connaissance des concepts qu'un mot peut posséder et des éléments auxquels il peut se référer.
6. Connaissance du vocabulaire associé à un mot.
7. Connaissance des fonctions grammaticales d'un mot.
8. Connaissance des collocations d'un mot

Pour nous, l'apprentissage d'un mot nécessite, au moins, la connaissance de certains aspects oraux et écrits ainsi :

- Connaissance de la forme écrite du mot ;
 - Connaissance la de forme orale du mot ;
 - Correspondance de la forme écrite et la forme orale du mot ;
 - Connaissance du sens du mot ;
 - Utilisation du mot dans un contexte donné.
-

Quant à l'apprentissage du vocabulaire, Webb et Nation (2017) décrivent trois principes qui devraient guider ses processus, ces principes sont les suivants :

1. Accroître la sensibilisation des apprenants : Tout d'abord, il est important que les apprenants soient conscients qu'ils doivent apprendre des milliers de mots par eux-mêmes en dehors de la classe pour atteindre une maîtrise avancée de la langue et qu'il existe un certain nombre de stratégies utiles qui peuvent les aider à y parvenir. Cela signifie que les enseignants doivent souligner la valeur des stratégies d'apprentissage du vocabulaire afin que les apprenants soient plus susceptibles de les utiliser régulièrement.
2. Former pour une utilisation efficace de la stratégie : les enseignants ne doivent pas seulement présenter de différentes stratégies d'apprentissage du vocabulaire à leurs apprenants, mais ils doivent également former leurs apprenants à utiliser chaque stratégie correctement au fil du temps et évaluer les compétences de leurs apprenants dans l'utilisation de la stratégie.
3. Allouer un temps de classe approprié : il devrait y avoir beaucoup de temps en classe alloué à l'enseignement des stratégies d'apprentissage du vocabulaire. Les stratégies d'apprentissage du vocabulaire ont tendance à être assez simples, et les enseignants supposent souvent que leurs apprenants peuvent les comprendre et les utiliser après avoir terminé un seul exercice.

De même, Courty (1989) distingue trois étapes pour l'apprentissage du vocabulaire en langue étrangère ainsi :

1. Acquisition lexicale naturelle : Cette étape est favorisée par des tâches de production à implication personnelle que les apprenants réalisent en petits groupes à partir de leurs acquis avec ou sans guidage de l'enseignant et à l'aide des dictionnaires.
 2. Acquisition de la compétence à donner des équivalences de sens. Cette étape peut commencer si les apprenants ont une compétence à communiquer.
 3. Acquisition de la compétence à rapprocher des termes du vocabulaire pour les comparer. Pour cette étape, elle concerne un nombre limité d'apprenants intéressés à parfaire leur compétence en vocabulaire.
-

Alors, nous pouvons déterminer les trois niveaux suivants pour l'apprentissage du vocabulaire :

Niveau débutant :

- Connaissance de la forme écrite du mot ;
- Connaissance la de forme orale du mot ;
- Correspondance de la forme écrite et la forme orale du mot ;
- Connaissance du sens du mot ;
- Utilisation du mot dans un contexte donné.

Niveau intermédiaire :

- Connaissance des équivalences de sens ;
- Connaissance des sens différents d'un mot selon le contexte ;
- Connaissance du contraire du mot ;
- Connaissance des parties du mot.

Niveau avancé :

- Création des mots à partir des éléments donnés ;
- Génération des mots de la même racine ;
- Connaissance des mots de la même rime ;
- Utilisation des mots éloquents ;

D'un autre côté, Gónzalez (2013) détermine quelques facteurs qui influent sur le processus d'apprentissage du vocabulaire : le style d'apprentissage, le rôle de l'enseignant et les activités de la classe ;

- **les styles d'apprentissage** : Permettre aux apprenants d'apprendre des mots de manière efficace et efficiente en dehors de la salle de classe implique de leur enseigner des stratégies d'apprentissage du vocabulaire. Une personne ayant un style « Intuitif Réflexif » excelle à considérer une situation sous des angles très variés. Elle apprécie les situations qui nécessitent un foisonnement d'idées. Elle est particulièrement douée pour imaginer, comprendre les gens, identifier les problèmes ; mais, elle hésite dans son choix et retarde souvent ses décisions. Une personne dont le style dominant est « Méthodique Réflexif » synthétise un vaste registre d'informations de manière logique et concise en se centrant plus sur l'analyse des idées et des problèmes que sur les personnes. Elle s'intéresse surtout à la rigueur et la validité des théories. Celle-ci est une personne particulièrement douée pour planifier, créer des modèles scientifiques, définir des problèmes, développer des théories ; néanmoins elle a tendance à se

distraire et à méconnaître les applications pratiques d'une théorie. Les personnes identifiées comme étant « Intuitifs Pragmatiques » apprennent en mettant en œuvre des projets en s'impliquant personnellement dans de nouvelles expériences qu'elles prennent comme des défis. Elles réagissent davantage par instinct qu'en fonction d'une analyse purement logique. Lors de la résolution d'un problème, elles aiment s'informer auprès des autres avant de procéder. Parmi leurs capacités, elles réalisent des projets, dirigent et prennent des risques. Finalement, un étudiant « Méthodique Pragmatique » met en pratique les idées et les théories, est capable de résoudre des problèmes et de prendre des décisions sans tergiverser et en sélectionnant la solution optimale, il préfère s'occuper de sciences appliquées ou de technologies plutôt que de questions purement sociales ou relationnelles. Il est particulièrement doué pour définir et résoudre les problèmes, prendre des décisions et raisonner par déduction. Cependant, il risque de prendre des décisions précipitées et de s'attaquer à de faux problèmes.

Le rôle de l'enseignant : L'interaction entre l'enseignant et l'apprenant, qui interviennent dans le processus d'acquisition d'un mot afin de construire des savoirs, est essentielle. La construction de savoirs n'est pas une action des apprenants seulement, le rôle de l'enseignant est très dynamique car il prépare les activités qu'il considère appropriées et il fait l'évaluation pour vérifier l'efficacité des activités. L'interaction en classe est, sans doute, un outil d'enseignement et d'apprentissage favorables à l'acquisition en interaction. Les stratégies d'auto-facilitation permettent à l'apprenant de réaliser son projet communicatif et de mettre en œuvre des stratégies positives pour l'appropriation de connaissances. De plus, l'enseignant reste le gestionnaire de la tâche.

Les activités de la classe : La lecture, l'entraînement continu et les moyens technologiques sont parmi les moyens qui présentent des activités utiles pour apprendre le vocabulaire. Les aides hypermédias motivent les apprenants pour qu'ils acquièrent le vocabulaire.

Dans le monde autonome de l'apprentissage du vocabulaire de l'apprenant, le rôle de l'enseignant est réduit et il devient un facilitateur. Mais cela ne signifie pas que les enseignants deviennent

passifs dans le processus d'apprentissage ; les enseignants ont toujours des rôles variés : ils peuvent enseigner le vocabulaire pertinent aux tâches à accomplir, juger et donner des instructions sur les stratégies qui aident à la rétention. Les enseignants devraient renforcer l'apprentissage autonome, car il est d'une grande importance pour leurs apprenants. Ils devraient également enseigner des stratégies pour apprendre le vocabulaire de manière autonome. Les stratégies d'apprentissage du vocabulaire approfondi prennent plus de temps mais assurent une plus grande rétention et une facilité de mémoire. De plus, l'enseignant est responsable de favoriser la capacité d'apprentissage autonome de l'élève en concevant des activités intéressantes et de créer une atmosphère positive, un contexte langagier et de donner aux apprenants l'envie d'apprendre et savoir apprendre (Haddad, 2016).

Le plaisir d'apprendre :

Les émotions d'accomplissement liées aux résultats sont la joie et la fierté ressenties par les apprenants lorsque les objectifs scolaires sont atteints, et la frustration et la honte lorsque les efforts échouent. L'excitation résultant de l'apprentissage, l'ennui ressenti dans l'enseignement en classe ou la colère face aux exigences des tâches ne sont que quelques exemples d'émotions liées à l'activité d'apprentissage (Pekrun et al., 2007).

Le plaisir d'apprendre englobe cinq composantes en tant que construit multidimensionnel : affective, cognitive, motivationnelle, expressive et physiologique (Dewaele et al. 2014; Hagenauer et Hascher, 2014 ; Mierzwa, 2019 ; Pekrun et al., 2007 ; Villavicencio et Bernardo 2012)

- La composante affective du plaisir

Elle fait référence aux émotions, et plus précisément au sentiment de joie et d'excitation éprouvé lors de l'apprentissage d'une langue étrangère. Le cognitif s'occupe de l'évaluation positive de la situation d'apprentissage. Le plaisir pourrait, donc, être décrit comme le sentiment d'excitation ressenti lors de la prise en charge d'une nouvelle tâche déroutante et stimulante qui suscite la curiosité.

- **La composante motivationnelle du plaisir**

Elle signifie la volonté des apprenants de maintenir cette expérience positive en les motivant, à la fois en interne et en externe, à relever les futurs défis de l'apprentissage.

- **Les composantes physiologique et expressive :**

Ces composantes du plaisir représentent la réaction corporelle à cette expérience émotionnelle positive.

Pour apprendre le vocabulaire d'une langue étrangère, les apprenants doivent utiliser des activités d'apprentissage hors de la salle de classe. Les stratégies de l'apprentissage du vocabulaire, qui se concentrent sur l'augmentation des opportunités d'apprentissage du vocabulaire, impliquent des ateliers sur les différentes façons dont les apprenants peuvent rencontrer et utiliser la langue en dehors de la salle de classe. Le travail de l'enseignant consiste donc à passer suffisamment de temps en classe à aider les apprenants à comprendre et à apprécier les différentes sources de langue qui les intéressent, telles que la télévision, les films, les vidéos en ligne, les sites d'apprentissage, les podcasts, les chansons et les lecteurs notés. (Webb, 2019).

La gamification :

Le mot gamification (ludification) fait référence à l'utilisation d'éléments de jeu typiques dans des contextes différents et non liés au jeu. Il s'agit d'une méthodologie issue de l'informatique et des jeux sérieux et à partir de laquelle des principes de conception efficaces peuvent être extrapolés pour des activités éducatives. Il offre également la possibilité de concevoir des activités engageantes pouvant conduire à la satisfaction de besoins sous-jacents au développement de la motivation intrinsèque. La gamification se caractérise par plusieurs éléments (règles, contenus, esthétique, mécanique, etc.) qui, pris en considération pour les activités éducatives, sont capables d'améliorer l'expérience de l'utilisateur et de favoriser l'apprentissage par le plaisir et la satisfaction (Cattoni et al., 2019).

La "gamification" en tant que terme est née dans l'industrie des médias numériques. La première utilisation documentée remonte à 2008, mais le terme n'a pas été largement adopté avant la seconde

moitié de 2010. Des termes parallèles continuent d'être utilisés et de nouveaux termes sont encore introduits, tels que « jeux de productivité », "divertissement de surveillance", "design ludique", "jeux comportementaux", "couche de jeu" ou "jeux appliqués". Pourtant, la « gamification » a, sans doute, réussi à s'institutionnaliser en tant que terme courant (Deterding et al., 2011).

La conception de jeux sociaux est généralement axée sur différentes formes de compétition et de collaboration. Enfin, la conception du jeu basée sur les réalisations/défis est axée sur le dépassement des défis, la progression et l'obtention de récompenses et le sentiment de compétence. Dans la gamification basée sur les succès/défis, les mécanismes les plus couramment incarnés sont les points, les défis, les classements, les niveaux et les badges (Legaki et al., 2020).

Csikszentmihalyi (1991) a proposé que l'activité basée sur le jeu en ligne nécessite quelques caractéristiques :

1. avoir des objectifs clairement définis avec des règles gérables : Des objectifs clairs, y compris le jeu global ainsi que des objectifs intermédiaires ;
2. permettre d'ajuster les opportunités d'action aux capacités des apprenants (autonomie) puisque le joueur devrait ressentir un sentiment de contrôle sur son action dans le jeu ;
3. fournir des informations claires sur la façon dont les participants s'en sortent (rétroaction) ; le joueur devrait recevoir la rétroaction appropriée au bon moment ;
4. éliminer les distractions et rendre la concentration possible.

Par conséquent, la gamification doit présenter des activités stimulantes pour engager les apprenants dans un environnement favorable d'apprentissage. Les activités doivent encourager les apprenants à continuer et les rendre plus motivés à travers les points, les niveaux, les badges.

Outils de gamification :

Actuellement, il y a de nombreux outils pour offrir une expérience d'apprentissage basée sur la gamification. Voici quelques-uns : (Freeman, 2021)

1. Arcademics

Arcademics crée des jeux éducatifs multi-joueurs : jeux de mathématiques gratuits, jeux d'arts du langage gratuits et bien plus encore pour les apprenants de la maternelle à la 8e année. Avec Arcademics, les enseignants et les parents peuvent afficher des analyses et des rapports permettent de personnaliser le contenu du jeu.

2. BookWidgets

BookWidgets est un logiciel de gamification qui sert tous les éducateurs, y compris ; enseignants du primaire, enseignants du collège ou du lycée, professeurs d'université et formateurs professionnels. BookWidgets propose également plus de 40 modèles d'exercices numériques qui fonctionnent sur les Smartphones, les tablettes ou les ordinateurs. C'est un système de notation rapide et efficace qui fournit des commentaires aux apprenants et aux enseignants, leur permettant d'évaluer les zones problématiques ou celles où les apprenants peuvent avoir besoin d'une attention particulière.

3. ClassDojo

ClassDojo est une application idéale pour connecter les enseignants avec les apprenants et les parents. L'application Class Dojo se concentre sur les jeunes enfants en âge d'aller à l'école primaire. En créant une culture positive, en travaillant dur, en aidant simplement les autres, Class Dojo est brillant pour favoriser ou renforcer de nouveaux comportements. Les enseignants peuvent également tenir les parents informés en communiquant l'histoire de leur classe en partageant instantanément des photos, des vidéos, des annonces ou en envoyant des messages privés à n'importe quel parent. Class Dojo est gratuit pour les enseignants.

4. Course Hero

Course Hero vise à combler le fossé entre l'université et le lieu de travail, offrant des outils simples de création de cours. Les fonctionnalités de gamification sont fondamentales, avec des badges de réussite pour des réalisations telles que la connexion pendant le week-end, le téléchargement de documents et la fin des cours. Il y a un classement sur tout le site, mais il manque ici la communauté ou

l'interaction entre les apprenants. Les points forts de Course Hero proviennent de ses ressources d'étude, de son aide continue aux devoirs, de ses solutions et explications de manuels et de ses tuteurs experts.

5. Duolingo

Duolingo est une application gratuite de gamification linguistique en ligne proposant plus de 94 cours de langue. Il compte plus de 500 millions d'utilisateurs dans le monde. Et l'application Duolingo pour les écoles offre aux enseignants et à ses utilisateurs une manière amusante et ludique d'enseigner une langue impliquant des devoirs personnalisés et à son rythme.

6. Edmodo

Edmodo est une application gratuite qui reflète la fonctionnalité d'un réseau de médias sociaux à des fins éducatives. Il fournit des outils qui permettent aux enseignants et aux utilisateurs d'envoyer des messages, de partager du matériel de formation et de rendre l'apprentissage accessible partout. De plus, Edmodo communique avec les parents pour les tenir au courant des mises à jour de la classe, leur permettant de se synchroniser avec les enseignants de leurs enfants et de soutenir l'apprentissage à la maison.

7. Genially

Genially est une plateforme pour gamifier les présentations en les rendant interactives et ludiques. Genially travaille pour élever l'expérience d'apprentissage en permettant d'importer n'importe quelle présentation en offrant une animation riche et en gamifiant n'importe quoi, des quiz aux salles d'évasion remplies d'interactivité. De plus, Genially propose une myriade de modèles pour brancher et lire le contenu existant afin qu'on puisse être opérationnel rapidement. Et enfin, les parents peuvent voir les activités et les notes de la classe pour soutenir les progrès de leurs enfants.

8. Kahoot

Kahoot fournit un soutien à de nombreux contextes d'apprentissage tels que l'école, le travail et la maison. Kahoot est utilisé par plus d'un million de joueurs par an dans plus de 200 pays. Kahoot offre un environnement de jeu télévisé pour inciter les

apprenants à apprendre. Particulièrement utile en milieu scolaire pour tester le vocabulaire, la multiplication et la géographie simple.

9. Wordwall

Wordwall est une plateforme qui permet aux enseignants de créer facilement des activités pour leur classe. Wordwall propose une variété de ressources prédéfinies et les enseignants peuvent partager leurs activités. Wordwall peut être utilisé pour enseigner le vocabulaire. Les activités Wordwall peuvent être lues sur n'importe quel appareil compatible Web. Les exemples comprennent des quiz : Correspondances, Jeux de mots, ...

Mettre en œuvre la gamification

Afin d'appliquer la gamification au processus d'enseignement et d'apprentissage, Flores (2015) présente les cinq étapes suivantes inspirées du modèle de Huang et Soman (2013) :

- Comprendre le public cible et le contexte : l'instructeur doit savoir qui sont ses apprenants. Une combinaison du public cible est nécessaire avec l'analyse du contexte pour comprendre plusieurs facteurs clés tels que la taille du groupe, l'environnement, la séquence des compétences et la durée. Il existe des points douloureux communs dans l'éducation : la concentration, la motivation, les compétences, la fierté, l'environnement d'apprentissage et la nature du cours, et les facteurs physiques, mentaux et émotionnels. En comprenant ces points, l'éducateur sera prêt à déterminer les éléments de Gamification à mettre en place.
- Définir les objectifs d'apprentissage : cette étape est toujours nécessaire pour une expérience d'enseignement et d'apprentissage réussie. Ces objectifs doivent avoir des objectifs pédagogiques généraux, des objectifs d'apprentissage spécifiques et des objectifs comportementaux.
- Structurer l'expérience : chercher à décomposer le programme et à identifier les points principaux. Dans cette étape, l'instructeur prépare la séquence et quantifie ce que l'étudiant doit apprendre et réaliser à la fin de chaque étape. Pour que l'élève termine l'étape demandée, l'instructeur doit repenser et fournir une poussée de motivation. L'éducateur doit faire passer son

programme éducatif du simple au complexe en commençant par des étapes plus faciles afin que l'élève reste engagé et motivé.

- Identifier des ressources : L'instructeur doit réfléchir à plusieurs aspects : les mécanismes de suivi, la devise, les niveaux, les règles et les commentaires.
- Appliquer les éléments de gamification : Dans cette étape, l'éducateur décide quels éléments de gamification doivent être appliqués. Les éléments sont divisés en autonomes et sociaux. Les éléments autonomes utilisent la plupart du temps des badges, des niveaux et des restrictions de temps. Ils se concentrent sur la mise en concurrence des apprenants avec eux-mêmes et sur la reconnaissance de l'auto-accomplissement. Pendant ce temps, les compétitions interactives ainsi que la coopération sont considérées comme des éléments sociaux. C'est avec ce type d'élément que les réalisations des apprenants sont rendues publiques et que les apprenants font partie d'une communauté.

De même, Freeman (2021) détermine les étapes essentielles pour mettre en œuvre la gamification à l'apprentissage consistant à explorer les comportements à promouvoir, les stratégies d'apprentissage et les objectifs de formation à atteindre et à procéder à la configuration des mécanismes de jeu :

1. Utiliser un système de points

Un système de points récompense l'achèvement des tâches et peut offrir un sentiment d'accomplissement, permettant aux apprenants de se sentir récompensés pour leurs efforts.

2. Distribuez les badges

Ce n'est pas parce que les apprenants ne gagnent pas de points qu'ils n'accomplissent pas de tâches. Les badges sont un excellent moyen de récompenser les progrès et de servir de jalons pour la classe.

3. Créer un script avec des avatars : Inventer une histoire qui inclut l'imagination de vos apprenants.

Il faut créer des personnages ou avatars dans l'histoire qu'on va utiliser pour gamifier l'expérience d'apprentissage. Il faut s'assurer de continuer à utiliser les mêmes personnages ou avatars tout au long du

jeu afin que l'élève crée une propriété cohérente avec son rôle unique dans le jeu.

4. Encourager le travail d'équipe

La création d'équipes pour accomplir des tâches tout au long de l'histoire ou du jeu est inestimable pour passer à travers les objectifs d'apprentissage. Lorsqu'on travaille en équipe, on est plus susceptible de se montrer parce que la peur de laisser tomber un coéquipier est plus grande que d'échouer par lui-même dans la plupart des cas.

Hypothèses de la recherche :

1. Il y a une différence statistiquement significative entre les deux moyennes des notes des apprenants du groupe expérimental au pré-post/test du vocabulaire en FLE chez les apprenants de la 2^{ème} année secondaire en faveur du post-test.
2. Il y a une différence statistiquement significative entre la moyenne des notes des apprenants du groupe expérimental et celle du groupe témoin au post-test du vocabulaire en FLE chez les apprenants de la 2^{ème} année secondaire en faveur du groupe expérimental.
3. Il y a une différence statistiquement significative entre les deux moyennes des notes des apprenants du groupe expérimental à la pré-post-administration de l'échelle du plaisir d'apprendre chez les apprenants de la 2^{ème} année secondaire en faveur de la post-administration.
4. Il y a une différence statistiquement significative entre la moyenne des notes des apprenants du groupe expérimental et celle du groupe témoin à la post-administration de l'échelle du plaisir d'apprendre chez les apprenants de la 2^{ème} année secondaire en faveur du groupe expérimental.

Méthodologie et procédures de la recherche :

Pour atteindre les objectifs de la recherche, le chercheur suit les procédures suivantes :

- Elaborer le programme proposé basé sur la gamification.
 - Elaborer un test de vocabulaire en FLE destiné aux apprenants de la 2^{ème} année secondaire.
 - Elaborer une échelle du plaisir d'apprendre destinée aux apprenants de la 2^{ème} année secondaire.
-

-
- Choisir de l'échantillon de la recherche.
 - Administrer le pré-post de vocabulaire en FLE.
 - Administrer l'échelle du plaisir d'apprendre ;
 - Enseigner le programme proposé.
 - Administrer le post-test de vocabulaire en FLE.
 - Réadministrer l'échelle du plaisir d'apprendre ;
 - Analyser les résultats de la recherche.
 - Discuter les résultats de la recherche

Elaboration du programme basé sur la gamification :

Pour élaborer les jeux en ligne, le chercheur a suivi les étapes suivantes :

Phase 1 : Analyse

La première phase de notre modèle est l'analyse des besoins des participants, l'analyse des tâches, l'analyse du contenu. Dans cette phase, le chercheur a suivi les étapes suivantes :

a) Analyse de caractéristiques des apprenants

L'échantillon de la recherche est choisi parmi les apprenants de la 2^{ème} année secondaire dont l'âge varie entre 16 et 17 ans. Les apprenants dans cet âge se caractérisent par l'enthousiasme envers l'utilisation de la technologie et des applications en ligne et surtout les jeux en ligne.

b) Analyse du contenu

Le chercheur a analysé le contenu à apprendre en ayant recours au livre scolaire et au livre du maître pour déterminer le vocabulaire à apprendre dans les deux premières unités : le club des citadins et le club des photographes.

Objectifs des deux unités concernant le vocabulaire :

- Mémoriser du lexique en associant des mots à des visuels ;
 - Systématiser l'utilisation des prépositions de lieu ;
 - Utiliser le lexique de la circulation ;
 - Faire découvrir les noms des lieux d'une ville (services, loisirs, sport...)
 - Faites lire aux apprenants le vocabulaire de l'encadré. raconter à la classe son emploi du temps du week-end ;
 - Parler des professions : le lexique ;
-

Emploi de la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE et le plaisir d'apprendre des apprenants du cycle secondaire

- Découvrir les noms des professions ;
- Observer des photos et les associer au vocabulaire de la nature ;
- Associer une couleur à un élément de la nature ;
- Annoncer des projets.

c) Analyser l'environnement de l'apprentissage

Le chercheur a utilisé la plateforme wordwall pour élaborer les jeux en ligne basé sur la gamification. Pour faire les activités basées sur la gamification, les participants peuvent utiliser les téléphones portables, les tablettes ou les ordinateurs.

Phase 2 : Conception

- Déterminer le contenu en ayant recours au livre scolaire et au cahier d'activités ;
- Collecter les images utilisées dans l'enseignement du vocabulaire visé ;
- Elaborer de courts tests pour les présenter après chaque deux leçons ;
- Utiliser la gamification en ayant recours à la plateforme wordwall en ligne.

Phase 3 : Production

Dans cette phase, le chercheur a produit les jeux en ligne en utilisant la plateforme wordwall ;

Phase 4 : Application

Le chercheur a créé un groupe Whatsapp pour diffuser les liens des jeux en ligne et pour présenter de l'aide aux apprenants en cas de besoin ;

Phase 5 : Evaluation

Pour évaluer les jeux et déterminer les points forts et les points à améliorer et pour s'assurer de l'applicabilité des activités, le chercheur a appliqué 3 jeux en ligne sur un petit échantillon (5 apprenants). Les apprenants a trouvé les jeux en ligne très intéressants et aucune difficulté n'a pas été détectée pendant cette évaluation.

Elaborer le pré/post-test :

La recherche actuelle vise à utiliser la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE et le plaisir d'apprendre des apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire. Pour

atteindre ce but, le chercheur a élaboré 11 jeux en ligne basés sur la gamification. Pour mesurer l'efficacité de ces jeux, le chercheur a élaboré un pré/post-test de vocabulaire en FLE et une échelle de mesure sur le plaisir d'apprendre.

Source du test

Pour élaborer le pré/post-test de vocabulaire du FLE, le chercheur a eu recours au livre scolaire : unités 1 et 2.

Description du test :

Le pré/post-test de de vocabulaire du FLE se compose de 80 items de questions. Ce test se compose de deux parties : la première partie porte sur la compréhension du vocabulaire (40 items) et la deuxième partie porte production du vocabulaire (40 items).

Première partie : compréhension du vocabulaire

- I. Mettre en ordre les lettres pour former des mots. (10 points)
- II. Mettre en ordre les mots pour former des phrases. (10 points)
- III. Associer le mot à l'image équivalente. (20 points)

Deuxième partie : Production du vocabulaire

- IV. Où allez-vous pour ...? (10 points)
- V. Compléter des phrases. (10 points)
- VI. Compléter par une nationalité ou un continent. (10 points)
- VII. Ecrire des mots qui expriment l'image. (10 points)

Constituer le tableau de spécification

Le tableau de spécifications est un des éléments de planification qui permettent de structurer les données pertinentes pour élaborer un test. Il s'agit d'un plan d'examen en ce sens qu'il établit l'importance relative des contenus théoriques et des niveaux de performances cognitives associés à chaque élément de contenu. Le tableau des spécifications est un moyen efficace de sélectionner un échantillon de questions à inclure dans l'évaluation (Micro Centre Pythagore Inc., 2020).

Le tableau de spécification se présente sous la forme suivante.

Tableau 1 : Tableau de spécification du test du vocabulaire en FLE

Contenu	Unité 1	Pourcentage	Unité 2	Pourcentage
Comprendre	20 items	25%	20 items	25%
Produire	20 items	25%	20 items	25%
Total	40 items	50%	40 items	50%

Validité et fidélité du test :

Pour mesurer la validité et la fidélité du test, le chercheur a fait passer le test auprès 20 apprenants. Le chercheur a vérifié la validité du test par l'utilisation du coefficient alpha de Kuder Richardson-20. Le résultat obtenu (0.86) a indiqué que le test est valide

Pour calculer la fidélité du test, nous avons administré le test deux fois, le 31 Octobre 2022, puis deux semaines après. Nous avons calculé le coefficient de corrélation entre les deux passations en appliquant la formule statistique suivante :

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2) (n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

R = coefficient de corrélation

N = nombre des apprenants

T = total des notes des apprenants

X = notes de la 1^{ère} passation

Y = notes de la 2^{ème} passation

Le résultat de cette équation a montré que le coefficient de corrélation entre les deux passations du test est 0.84. Ce résultat affirme que notre test est fidèle.

Durée du test :

Le chercheur a calculé la durée du test par la formule suivante :

Durée = Temps total mis par chaque étudiant/Nombre des apprenants.

Durée = 1800 / 20 = 90 minutes

Donc, la durée du test est 1h. 30 minutes

Élaboration de l'échelle du plaisir d'apprendre :

Pour mesurer l'efficacité de ces jeux en ligne pour augmenter le plaisir d'apprendre, le chercheur a élaboré une échelle de mesure sur le plaisir d'apprendre. L'élaboration de cette échelle a été amorcée par la littérature concernant le plaisir d'apprendre et des études antérieures dans ce domaine. L'échelle du plaisir d'apprendre est préparée selon les étapes suivantes :

Objectif de l'échelle : L'objectif de l'échelle est d'identifier l'efficacité de la gamification pour augmenter le plaisir d'apprentissage des apprenants de deuxième année du secondaire - échantillon de recherche.

Dimensions de l'échelle : L'échelle de mesure du plaisir d'apprendre se compose de cinq dimensions : Ambiance de l'apprentissage,

Contenu à apprendre, Activités d'apprentissage, Méthodes d'enseignement et Motivation à l'apprentissage.

Description de l'échelle : L'échelle est constituée de (30) items dont 18 sont positifs et 12 sont négatifs. Le tableau suivant décrit les items de l'échelle.

Tableau 2 : Items de l'échelle de mesure du plaisir d'apprendre

Dimensions	Items positifs	Items négatifs	Total
Ambiance de l'apprentissage	1, 3, 5	2, 4	5
Contenu à apprendre	6, 7, 8, 9	10	5
Activités d'apprentissage	11, 13, 14, 16	12, 15, 17	7
Méthodes d'enseignement	18, 20, 22	19, 21	5
Motivation à l'apprentissage	25, 27, 28, 30	23, 24, 26, 29	8
Total	18	12	30

Méthode de réponse : Le participant lit bien chaque phrase et met une croix (✓) sous l'option à laquelle la phrase est correspondante. La méthode de correction de l'échelle : L'échelle en trois points a été choisie pour clarifier les réponses de l'échantillon de recherche, qui est : (d'accord / neutre / pas d'accord). Les notes sont attribuées aux items positifs comme suit (3, 2, 1) et les notes sont données pour les items positifs comme suit (1, 2, 3).

Pour s'assurer de la clarté des items et vérifier les qualités psychométriques de l'échelle, le chercheur a administré l'échelle sur un nombre d'apprenants (20).

Validité de l'échelle :

Le chercheur a vérifié la validité du contenu de l'échelle par le calcul des corrélations *items-dimension* et *dimensions-total*. Tous les items de l'échelle ont une corrélation significative avec leur dimension ainsi que toutes les dimensions ont une corrélation significative avec le total de l'échelle. Les corrélations *items-dimension* varient entre 0.411 et 0.752 ; ainsi que les des corrélations *dimensions-total* varient entre 0.76 et 0.88.

Emploi de la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE et le plaisir d'apprendre des apprenants du cycle secondaire

Tableau 3 : Corrélations dimensions-total de l'échelle de mesure

Dimensions	Ambiance de l'apprentissage	Contenu à apprendre	Activités d'apprentissage	Méthodes d'enseignement	Motivation à l'apprentissage
Corrélations	0.76	0.78	0.84	0.82	0.88

Fiabilité de l'échelle : La cohérence interne a été évaluée par le *calcul du coefficient alpha de Cronbach*, après la soumission de l'échelle sur un groupe d'apprenants (20 d'apprenants). La consistance interne de l'instrument est grande (0.82).

Choisir l'échantillon :

Pour vérifier l'efficacité de la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE et le plaisir d'apprendre des apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire, le chercheur a choisi un échantillon parmi les apprenants du cycle secondaire : 80 apprenantes et apprenants répartis en deux groupes (un groupe expérimental et un groupe témoin).

Expérimentation de la recherche :

Cette recherche est basée sur la méthode expérimentale en adoptant le design quasi-expérimental de deux groupes (expérimental et témoin) pour vérifier l'efficacité d'un programme basé sur la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE et le plaisir d'apprendre des apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire.

Pour faire l'expérimentation de la recherche, une acceptation officielle a été obtenue de la part de l'administration de l'éducation de Minia. L'expérimentation a été faite dans deux écoles secondaires : l'école secondaire Minia de Jeunes-filles et l'école secondaire Alaqbat de jeunes-garçons. Une première séance a été consacrée à l'administration de pré-test et la mesure du plaisir d'apprendre. Pendant cette séance, les buts et les procédures de l'expérimentation ont été clarifiés.

Un groupe Whatsapp a été créé pour :

- contacter avec les apprenants ;
- partager les liens des jeux en ligne ;
- répondre aux questions des apprenants.

Cette expérimentation a été exécutée pendant le premier semestre de l'année scolaire 2022/2023 et a duré pendant 6 semaines : 2 jeux en

ligne par semaine. La dernière rencontre a été consacrée à la post application des outils de la recherche.

Déroulement de l'expérimentation :

- Déterminer le design expérimental et sélectionner les participants parmi les apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire ;
- Faire passer le pré-test vocabulaire en FLE et l'échelle de mesure du plaisir d'apprendre auprès du groupe expérimental et du groupe témoin ;
- Expérimenter les jeux en ligne sur le groupe expérimental ;
- Faire passer le post-test de vocabulaire en FLE et l'échelle du plaisir d'apprendre auprès du groupe expérimental et du groupe témoin ;
- Analyser les résultats ;

Les liens des jeux en ligne sont les suivants :

<https://wordwall.net/resource/37174652/associez-la-profession-avec-limage-convenable->

<https://wordwall.net/resource/37184643/la-circulation>

<https://wordwall.net/resource/37190573/lieux-de-la-ville>

<https://wordwall.net/resource/37201669/o%c3%b9-vas-tu-pour->

<https://wordwall.net/resource/37562010/emploi-du-temps>

<https://wordwall.net/resource/37585519/la-nature-et-le-temps>

<https://wordwall.net/resource/37683402/les-pays-et-les-nationalit%c3%a9s>

<https://wordwall.net/resource/37689034/d%c3%a9crire-ton-quartier-et-ta-ville>

<https://wordwall.net/resource/37722435/le-temps>

<https://wordwall.net/resource/38157768/lexique-de-lunit%c3%a9-1>

<https://wordwall.net/resource/38167011/lexique-de-lunit%c3%a9-2>

Emploi de la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE et le plaisir d'apprendre des apprenants du cycle secondaire

Les apprenants cliquent sur le bouton « Start » ;

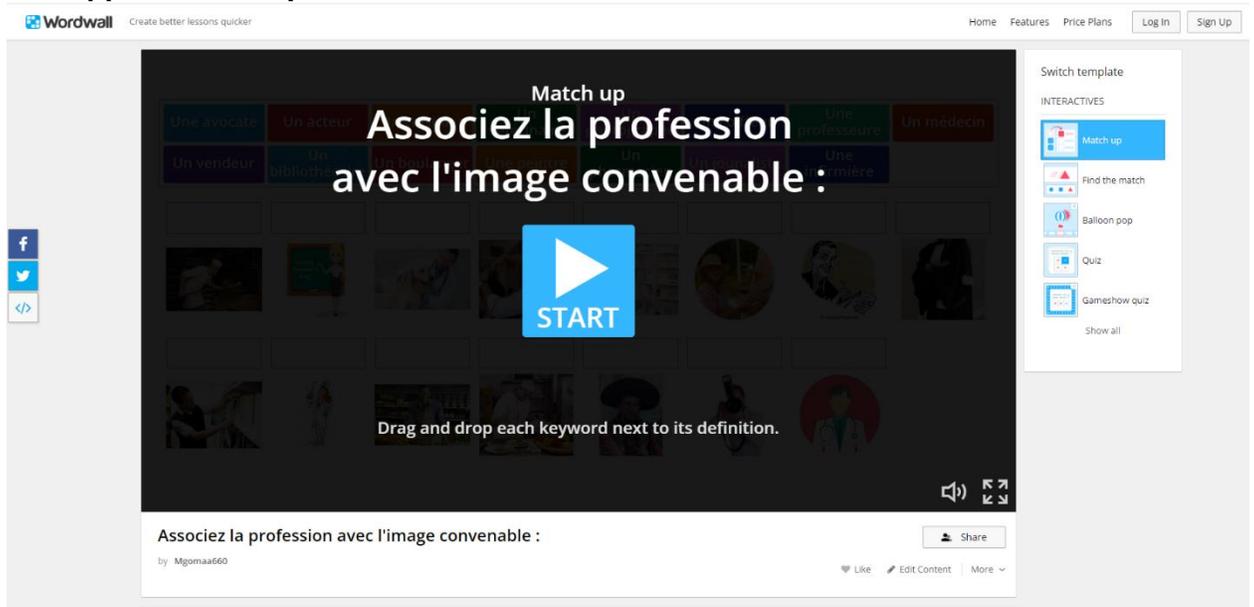


Figure 1 Interface du jeu

Ils suivent les consignes données (Par exemple : glisser et déposer chaque mot à côté de son image) ;

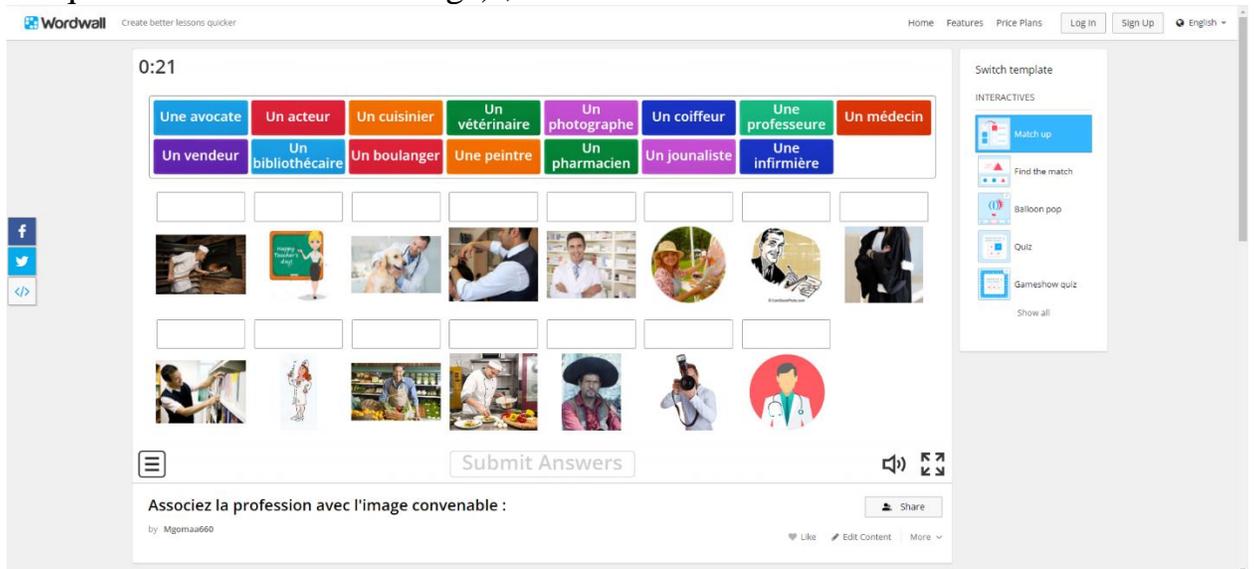


Figure 2 Contenu du jeu

Ensuite, ils cliquent sur le bouton Envoyer les Réponses « Submit Answers » ;

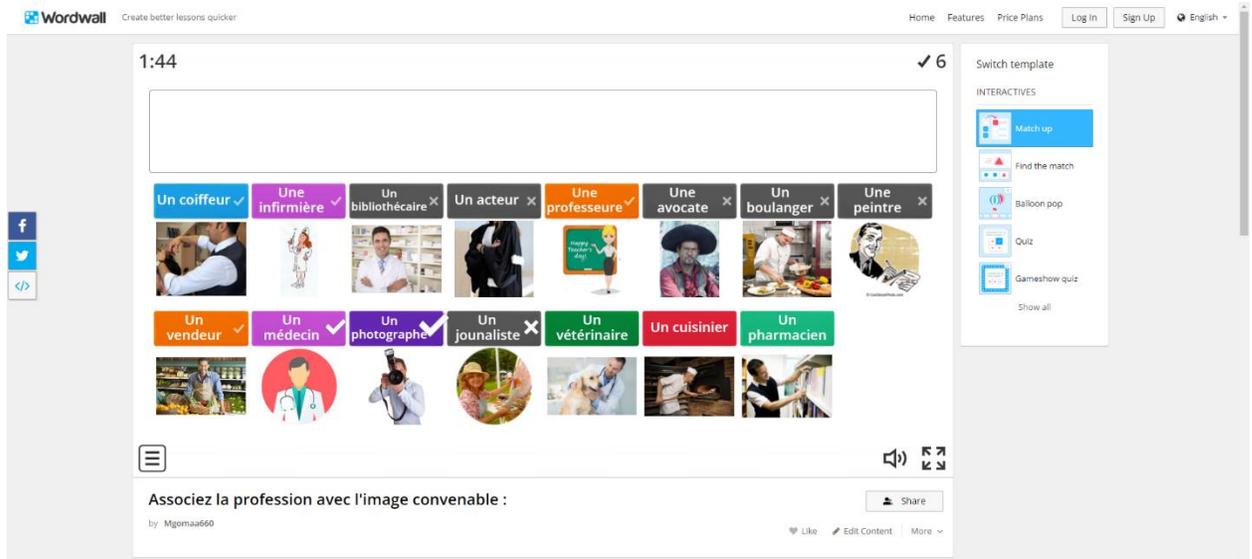


Figure 3 Feedback du jeu

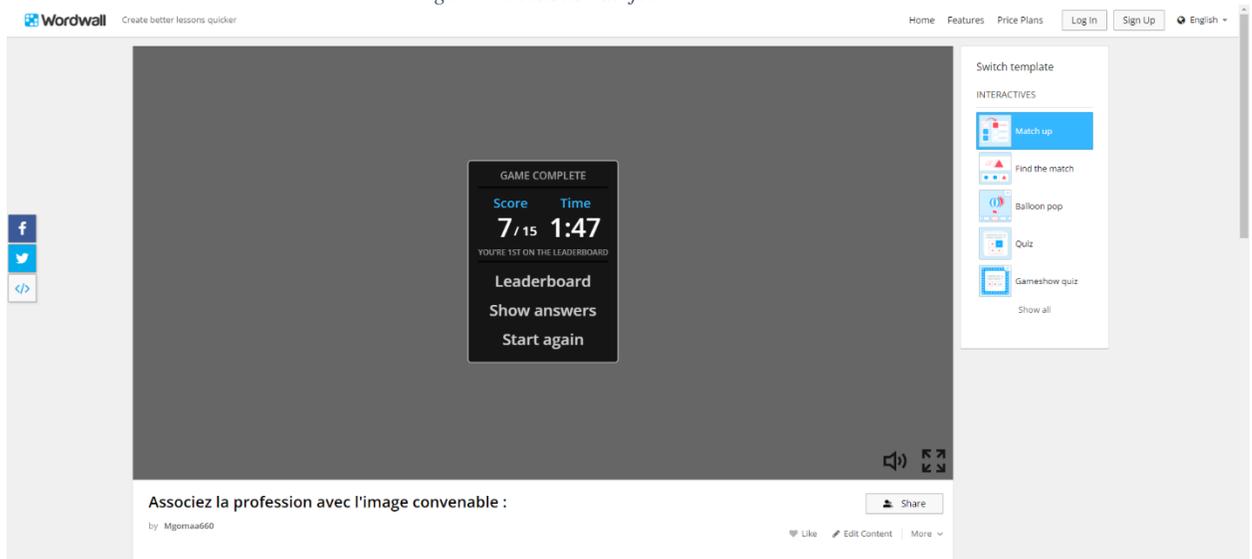


Figure 4 Résultat du jeu

Emploi de la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE et le plaisir d'apprendre des apprenants du cycle secondaire

Certains jeux contiennent des niveaux à atteindre;

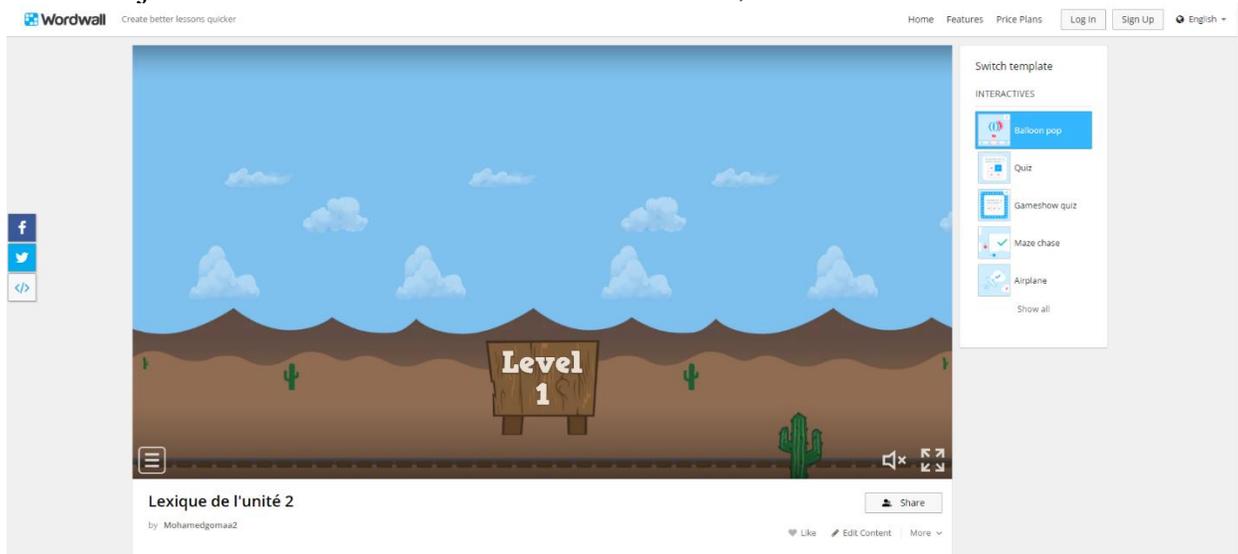


Figure 5 Niveau 1 du jeu

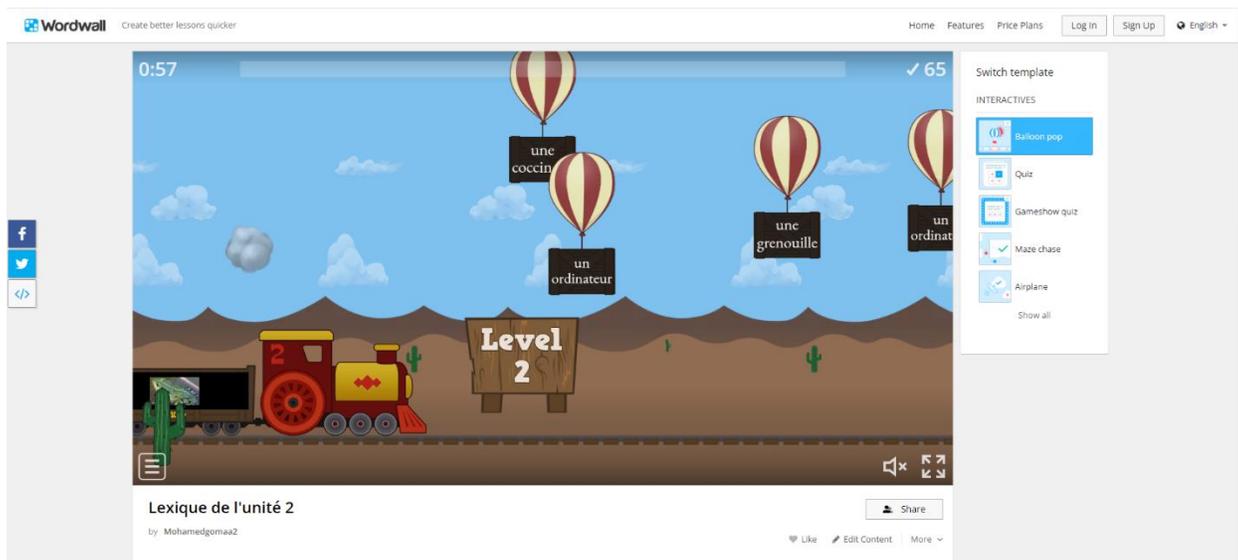


Figure 6 Niveau 2 du jeu

L'évaluation de l'expérimentation :

L'évaluation de l'expérimentation suit deux types d'évaluation : l'évaluation formative à travers les questions posées pendant les jeux en ligne et l'évaluation sommative à travers le pré/post-test.

Résultats de la recherche :

Avant le commencement de l'expérimentation, le chercheur s'est assuré de l'équivalence des deux groupes : témoin et

expérimental en utilisant le programme SPSS version 25. Les trois tableaux suivants montrent les résultats :

Tableau 4 : Les résultats du pré-test des deux groupes expérimental et témoin (Compréhension de vocabulaire)

Groupe	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Témoin	40	11,07	2,93	,135	Non Significative
Expérimental	40	10,97	3,64		

Tableau 5 : Les résultats du pré-test des deux groupes expérimental et témoin (Production de vocabulaire)

Groupe	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Témoin	40	9,37	2,44	,131	Non Significative
Expérimental	40	9,30	2,68		

Tableau 6 : Les résultats du pré-test des deux groupes expérimental et témoin (Total)

Groupe	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Témoin	40	20,45	5,21	,137	Non Significative
Expérimental	40	20,27	6,20		

Les trois tableaux précédents montrent qu'il n'y a pas de différences significatives entre la moyenne des notes du groupe témoin et celle du groupe expérimental dans le pré-test dans les deux parties du test de vocabulaire, ainsi que dans le total ; ce qui montre l'équivalence des deux groupes avant l'expérimentation de la recherche.

Tableau 7 : Les résultats de la pré-application de l'échelle du plaisir d'apprendre des deux groupes expérimental et témoin (Dimension1)

Groupe	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Témoin	40	9,70	1,50	,644	Non Significative
Expérimental		9,47	1,61		

Tableau 8 : Les résultats de la pré-application de l'échelle du plaisir d'apprendre des deux groupes témoin et expérimental (Dimension2)

Groupe	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Témoin	40	9,20	1,74	,539	Non Significative
Expérimental		9,42	1,98		

Emploi de la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE et le plaisir d'apprendre des apprenants du cycle secondaire

Tableau 9 : Les résultats de la pré-application de l'échelle du plaisir d'apprendre des deux groupes témoin et expérimental (Dimension3)

Groupe	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Témoin	40	10,22	1,77	,060	Non Significative
Expérimental		10,25	1,93		

Tableau 10 : Les résultats de la pré-application de l'échelle du plaisir d'apprendre des deux groupes témoin et expérimental (Dimension4)

Groupe	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Témoin	40	8,75	1,21	,427	Non Significative
Expérimental		8,87	1,39		

Tableau 11 : Les résultats de la pré-application des deux groupes témoin et expérimental (Dimension5)

Groupe	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Témoin	40	13,30	2,583	,494	Non Significative
Expérimental		13,57	2,395		

Tableau 12 : Les résultats de la pré-application des deux groupes témoin et expérimental (Total)

Groupe	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Témoin	40	51,17	4,618	,353	Non Significative
Expérimental		51,60	6,067		

Les six tableaux précédents montrent qu'il n'a pas de différences significatives entre les moyennes des notes du groupe témoin et celles du groupe expérimental dans la pré-application dans les cinq dimensions de l'échelle du plaisir d'apprendre, ainsi que dans le total ; ce qui montre l'équivalence des deux groupes avant l'expérimentation de la recherche.

Après avoir fini l'expérimentation des jeux en lignes proposés qui a eu lieu de 28 Novembre à 22 Décembre 2022 et administré le post-test de vocabulaire sur les groupes de la recherche, le chercheur fait l'analyse statistique en utilisant le programme statistique SPSS (version 25) et il utilise "T" test pour calculer la moyenne arithmétique, l'écart type et la valeur de "t".

Vérification de la première hypothèse

« Il y a une différence statistiquement significative entre la moyenne des notes des apprenants du groupe expérimental au pré-post/test du vocabulaire en FLE chez les apprenants de la 2^{ème} année secondaire en faveur du post/test. »

Pour vérifier cette hypothèse, le chercheur a calculé la moyenne arithmétique, l'écart type et la valeur de T. Le tableau suivant résume les résultats obtenus :

Tableau 13 : La différence entre le pré-test et le post-test du groupe expérimental (Compréhension du vocabulaire)

Test	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Pré-test	40	10,97	3,64	31,19	Significative au degré 0.01 en faveur de la post- application
Post-test		31,12	3,31	0	

N = nombre des apprenants MA = moyenne arithmétique
 ET = écart type T = valeur de "t" test S = significative
 NS = non significative

Tableau 14 : La différence entre le pré-test et le post-test du groupe expérimental (Production du vocabulaire)

Test	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Pré-test	40	9,30	2,68	36,48	Significative au degré 0.01 en faveur de la post- application
Post-test		26,47	3,17	1	

Tableau 15 : La différence entre le pré-test et le post-test du groupe expérimental (Total)

Test	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Pré-test	40	20,27	6,205	35,03	Significative au degré 0.01 en faveur de la post- application
Post-test		57,60	6,196	3	

Les résultats dans les trois tableaux précédents montrent qu'il y a des différences statistiquement significatives entre les moyennes des notes du groupe expérimental au pré-test et celle au post-test dans les deux parties du test (compréhension et production), ainsi que dans le total en faveur du post-test. La valeur de T calculé est plus grande que celle du tableau au niveau de $p > 0,01$. Ce qui vérifie la vérité de la première hypothèse de la recherche et affirme l'efficacité de la gamification pour développer l'acquisition du vocabulaire en français

Emploi de la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE et le plaisir d'apprendre des apprenants du cycle secondaire

langue étrangère auprès des apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire.

Vérification de la deuxième hypothèse

« Il y a une différence statistiquement significative entre la moyenne des notes des apprenants du groupe expérimental et celle du groupe témoin au post/test du vocabulaire en FLE chez les apprenants de la 2^{ème} année secondaire en faveur du groupe expérimental »

Pour vérifier cette hypothèse, le chercheur a calculé la moyenne arithmétique, l'écart type et la valeur de T. Les trois tableaux suivants résument les résultats obtenus :

Tableau 16 : Les résultats du post-test des deux groupes témoin et expérimental (Compréhension)

Groupe	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Témoin	40	16,07	3,51	19,69	Significative au degré 0.01 en faveur de la post- application
Expérimental	40	31,12	3,31	3	

Tableau 17 : Les résultats du post-test des deux groupes expérimental et témoin (Production)

Groupe	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Témoin	40	13,30	2,954	19,20	Significative au degré 0.01 en faveur de la post- application
Expérimental	40	26,47	3,178	2	

Tableau 18 : Les résultats du post-test des deux groupes expérimental et témoin (Total)

Groupe	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Témoin	40	29,37	6,40	20,03	Significative au degré 0.01 en faveur de la post- application
Expérimental	40	57,60	6,196	2	

Les résultats obtenus indiquent qu'il y a des différences statistiquement significatives entre les moyennes des notes du groupe expérimental et celle du groupe témoin au post-test dans les deux parties (compréhension et production), ainsi que dans le total. Les valeurs de T calculé sont plus grandes que celles du tableau au niveau de $p > 0,01$. Ce qui vérifie la vérité de la deuxième hypothèse de la recherche et affirme l'efficacité de la gamification pour développer l'acquisition du vocabulaire en français langue étrangère auprès les apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire.

Vérification de la troisième hypothèse

« Il y a une différence statistiquement significative entre la moyenne des notes des apprenants du groupe expérimental à la pré-post/administration de l'échelle du plaisir d'apprendre chez les apprenants de la 2^{ème} année secondaire en faveur de la post/application. »

Pour vérifier cette hypothèse, le chercheur a calculé la moyenne arithmétique, l'écart type et la valeur de T. Les six tableaux suivants résument les résultats obtenus :

Tableau 19 : La différence entre la pré-application et la post-application du groupe expérimental (Dimension1)

Test	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Pré-test	40	9,47	1,61	10,32	Significative au degré 0.01 en faveur de la post- application
Post-test		12,15	1,74	2	

Tableau 20 : La différence entre la pré-application et la post-application de l'échelle du plaisir d'apprendre du groupe expérimental (Dimension2)

Test	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Pré-test	40	9,42	1,985	12,39	Significative au degré 0.01 en faveur de la post- application
Post-test		12,52	1,432	4	

Tableau 21 : La différence entre la pré-application et la post-application de l'échelle du plaisir d'apprendre du groupe expérimental (Dimension3)

Test	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Pré-test	40	10,25	1,931	21,16	Significative au degré 0.01 en faveur de la post- application
Post-test		16,35	1,819	4	

Tableau 22 : La différence entre la pré-application et la post-application de l'échelle du plaisir d'apprendre du groupe expérimental (Dimension4)

Test	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Pré-test	40	8,87	1,39	16,22	Significative au degré 0.01 en faveur de la post- application
Post-test		13,37	,925	5	

Emploi de la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE et le plaisir d'apprendre des apprenants du cycle secondaire

Tableau 23 : La différence entre la pré-application et la post-application de l'échelle du plaisir d'apprendre du groupe expérimental (Dimension5)

Test	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Pré-test	40	13,57	2,39	19,98	Significative au degré 0.01 en faveur de la post- application
Post-test		18,90	1,86	3	

Tableau 24 : La différence entre la pré-application et la post-application de l'échelle du plaisir d'apprendre du groupe expérimental (Total)

Test	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Pré-test	40	51,60	6,06	32,71	Significative au degré 0.01 en faveur de la post- application
Post-test		73,30	3,92	4	

Les résultats obtenus montrent qu'il y a des différences statistiquement significatives entre les moyennes des notes du groupe expérimental à la pré-administration et celle à la post-administration de l'échelle du plaisir d'apprendre dans les cinq dimensions, ainsi que dans le total en faveur de la post-administration. La valeur de T calculé est plus grande que celle du tableau au niveau de $p > 0,01$. Ce qui vérifie la vérité de la troisième hypothèse de la recherche et affirme l'efficacité de la gamification pour augmenter le plaisir d'apprendre chez les apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire.

Vérification de la quatrième hypothèse

« Il y a une différence statistiquement significative entre la moyenne des notes des apprenants du groupe expérimental et celle du groupe témoin à la post/administration de l'échelle du plaisir d'apprendre chez les apprenants de la 2^{ème} année secondaire en faveur du groupe expérimental. »

Pour vérifier cette hypothèse, le chercheur a calculé la moyenne arithmétique, l'écart type et la valeur de T. Les six tableaux suivants résument les résultats obtenus :

Tableau 22 : Les résultats de la post-application des deux groupes expérimental et témoin (Dimension1)

Groupe	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Témoin	40	10,07	1,60	5,527	Significative au degré 0.01 en faveur de la post-application
Expérimental		12,15	1,74		

Tableau 23 : Les résultats de la post-application des deux groupes expérimental et témoin (Dimension2)

Groupe	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Témoin	40	10,35	1,68	6,215	Significative au degré 0.01 en faveur de la post-application
Expérimental		12,52	1,43		

Tableau 24 : Les résultats de la post-application des deux groupes expérimental et témoin (Dimension3)

Groupe	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Témoin	40	11,25	2,90	9,406	Significative au degré 0.01 en faveur de la post-application
Expérimental		16,35	1,81		

Tableau 25 : Les résultats de la post-application des deux groupes expérimental et témoin (Dimension4)

Groupe	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Témoin	40	10,12	1,95	9,52	Significative au degré 0.01 en faveur de la post-application
Expérimental		13,37	,92		

Tableau 26 : Les résultats de la post-application des deux groupes expérimental et témoin (Dimension5)

Groupe	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Témoin	40	13,9	2,291	10,6	Significative au degré 0.01 en faveur de la post-application
Expérimental		18,9	1,864	51	
		000	65		

Tableau 27 : Les résultats de la post-application des deux groupes expérimental et témoin (Total)

Groupe	N	MA	ET	T	S. ou N.S.
Témoin	40	55,7	5,957	15,5	Significative au degré 0.01 en faveur de la post-application
Expérimental		73,3	3,923	83	
		000	63		

Les résultats obtenus indiquent qu'il y a des différences statistiquement significatives entre les moyennes des notes du groupe expérimental et celle du groupe témoin à la post-administration de l'échelle du plaisir d'apprendre dans les cinq dimensions, ainsi que dans le total. Les valeurs de T calculé sont plus grandes que celles du tableau au niveau de $p > 0,01$. Ce qui vérifie la vérité de la deuxième hypothèse de la recherche et affirme l'efficacité de la gamification pour développer l'acquisition du vocabulaire en français langue étrangère auprès les apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire.

Discussion des résultats :

En se basant sur les résultats présentés dans les tableaux précédents, on remarque que les activités basées sur la gamification sont efficaces dans le développement de la compréhension et la production du vocabulaire en français langue étrangère auprès des apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire. Ces résultats peuvent être attribuables à la richesse des activités proposées qui rendent les apprenants plus actifs à participer et à passer plus du temps dans l'apprentissage. De même, les jeux en ligne proposés peuvent être refaits plusieurs fois ; ce qui donne l'occasion aux apprenants de voir les vocabulaires plusieurs fois et corriger leurs erreurs d'une manière continue. Les apprenants ont admiré beaucoup les jeux en ligne proposés basés sur la gamification qui rendent les processus et le climat d'enseignement/apprentissage plus admirables ; les apprenants peuvent passer plus du temps dans l'apprentissage du vocabulaire ; ainsi les apprenants deviennent plus motivés dans l'apprentissage du vocabulaire et goûtent le plaisir d'apprendre. Les apprenants, dans les activités d'apprentissage basées sur la gamification, se trouvent dans un climat favorable à l'apprentissage grâce à la grande puissance des jeux en ligne contenant des niveaux à atteindre, des points à acquérir ;

ils deviennent, alors, plus motivés à déployer plus du temps et d'efforts à apprendre le vocabulaire.

Les résultats obtenus sont conformes avec les résultats de l'étude de Lam (2013) qui a examiné l'utilité d'utiliser des jeux Web 2.0 pour aider les apprenants à apprendre le vocabulaire dans un établissement d'enseignement supérieur à Macao, l'étude de León et al. (2021) qui a visé à évaluer l'efficacité d'un programme éducatif de gamification dans les processus de lecture des apprenants du secondaire et l'étude de Fu et Yu (2006) qui a montré que les jeux d'apprentissage en ligne aident les apprenants à consacrer plus de temps à leurs études.

Recommandations :

A la lueur des résultats de la recherche, le chercheur présente les recommandations suivantes :

- Utiliser les jeux basés sur la gamification pour développer la compréhension du vocabulaire en français langue étrangère chez les apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire.
- Utiliser les jeux basés sur la gamification pour développer la production du vocabulaire en français langue étrangère chez les apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire.
- Utiliser les jeux basés sur la gamification pour développer le plaisir d'apprendre chez les apprenants de la 2^{ème} année du cycle secondaire.

Suggestions :

A la lueur des résultats de cette recherche, le chercheur présente les suggestions suivantes :

- Utiliser la gamification pour remédier aux erreurs grammaticales ;
- Utiliser la gamification pour développer les compétences de l'expression orale.
- Utiliser la gamification pour développer des compétences de l'expression écrite.

Références

- Abdelaal, F. A. (2018). Efficacité de la stratégie de SCAMPER dans le développement du vocabulaire du français et de quelques habitudes d'esprit auprès des étudiants du cycle secondaire " *Revue de la faculté de Pédagogie, Université de Béni-Sweif*, Issue de Juillet, 2^e partie, pp. 256-315.
- Cattoni, A., Venuti, P., & Pasqualotto, A. (2019). The use of gamification for the improvement of reading and writing abilities in children with typical development and children with Developmental Dyslexia. *Conference: PhD Open Day*, Department of Psychology and Cognitive Science, University of Trento, June 2019.
- Courtilon, J. (1989). *Lexique et apprentissage de la langue.-EDICEF.-Paris.*
- Csikszentmihalyi, M. (1991). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper Perennial.
- David, J. (2000). « Le lexique et son acquisition : aspects cognitifs et linguistique », *Le Français aujourd'hui*, n° 131.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification” *MindTrek'11*, September 28-30, 2011, Tampere, Finland.
- Dewaele, J.-M., & MacIntyre, P. D. (2014). The two faces of Janus? Anxiety and enjoyment in the foreign language classroom. *Studies in Second Language Learning and Teaching*. 4(2). 237-274
- Dewaele, J.-M., & MacIntyre, P. D. (2016). Foreign Language Enjoyment and Foreign Language Classroom Anxiety. The right and left feet of FL learning? In P. MacIntyre, T. Gregersen, & S. Mercer (Eds.), *Positive Psychology in SLA* (pp. 215–236). Bristol: Multilingual Matters.
- Dubois, J., Mathée, G.-M., Louis, G., Marcellesi, C., Marcellesi, J.-B., & Jével, J.-P. (1999). *Dictionnaire de la linguistique et des sciences du langage*, La Rousse-Bordas.
-

-
- Eldoaif, A. A. A. (2011). *Efficacité d'une stratégie proposée basée sur l'approche éclectique pour développer la compétence lexicale chez les élèves du cycle secondaire*. Thèse de Doctorat, Institut des études et des recherches pédagogiques, université du Caire.
- Flores, J. (2015). Using Gamification to Enhance Second Language Learning. *Digital Education Review* – (27), June 2015-
<http://greav.ub.edu/der/>
- Freeman, K. (2021). Gamification Tools: The Only List You'll Ever Need (25+ Tools!) [Gamification Tools: The Only List You'll Ever Need \(25+ Tools!\) \(xperiencify.com\)](https://xperiencify.com/gamification-tools-the-only-list-youll-ever-need-25-tools/)
- Fu, F., & Yu, S. (2006). The Games in e Learning Improve the performance. In *Proceedings of IEEE 7th International Conference on Information Technology Based Higher Education and Training*, Sydney, Australia.
- Fu, F.-L., Su, R.-C., & Yu, S.-C. (2009). (EGameFlow: A scale to measure learners' enjoyment of e-learning games. *Computers & Education* 52, 101-112.
- González, O. (2013). Le processus d'acquisition du vocabulaire et les activités en classe de FLE. *Opening Writing Doors*, January-June 2013. 10(1). Pamplona, Colombia.
- Haddad, R. H. (2016). Developing Learner Autonomy in Vocabulary Learning in classroom: How and Why can it be Fostered? International Conference on Teaching and Learning English as an Additional Language, GlobELT, 14-17 April 2016, Antalya, Turkey, *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 232, 784 -791
- Hagenauer, G., & Hascher, T. (2014). Early Adolescents' Enjoyment Experienced in Learning Situations at School and Its Relation to Student Achievement. *Journal of Education and Training Studies*. 2,(2), April, Pp. 20-30.
-

- Huang, W., & Soman, D. (2013). A Practitioner's Guide to Gamification of Education. Research Report Series: Behavioral Economics in Action. University of Toronto – Rotman School of Management.
- Iftekhar, I. (n.d.). Speed Reading for Beginners IRFAN FTEKHAR Speed Reading for Beginners. [\(99+\) Speed Reading for Beginners IRFAN FTEKHAR Speed Reading for Beginners | Irfan Iftekhar - Academia.edu](#)
- Jean-Pierre, C.U.Q. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, CLE International.
- Lam, S. (2013). Use of Gamification in Vocabulary Learning: A Case Study in Macau. 4th Centre for English Language Communication (CELC) *Symposium, Singapore* 90-97. <https://www.nus.edu.sg/celc/wp-content/uploads/2022/09/13.-Sze-Lui.pdf>
- Legaki, N., Xib, N, Hamari, J., Karpouzis, K., & Assimakopoulos, V. (2020). The effect of challenge-based gamification on learning: An experiment in the context of statistics education. *International Journal of Human-Computer Studies*. 144, December, pp. 1-14.
- Lehmann, A., & Martin-Berthet, F. (2000). *Introduction à la lexicologie. Sémantique et morphologie*, Université Nathan, juin 2000.
- León, A. M., Rodriguez-Ferrer, J. M., Aguilar-Parra, J. M. Campoy, J. M. F., Trigueros, R., & Martínez, A. M. (2021). Play and learn: Influence of gamification and game-based learning in the reading processes of secondary school students. *Revista de Psicodidáctica* (English ed), DOI: 10.1016/j.psicoe.2021.08.001
- Lingani, O. (2019). Les situations scolaires de communication orale : l'enseignement-apprentissage du vocabulaire en contexte bilingue. *Revue Semestrielle De L'Ulshb*, (004), pp. 51-70.
-

-
- Micro Centre Pythagore Inc. (2020). Planification : Les tableaux de spécification <http://mcpythagore.com/232-04Fr-EduStat-Education.htm>
- Mierzwa, E. (2019). Foreign Language Enjoyment Among English Philology Students: What Do Students Enjoy While Learning English As A FL? *Theory and Practice in English Studies* 8(1).
- Mohammed, A. C. (2021). Exploiter l'infographie interactive dans l'enseignement de FLE pour enrichir et développer le vocabulaire chez les apprenants de la 1ère année au cycle secondaire. *Revue de la Recherche Scientifique en Education*, (21), Issue spéciale.
- Mortureux, M.-F. (1997). *La lexicologie entre langue et discours*, SEDES, 1997.
- Nation, I. (1990). *Teaching and Learning Vocabulary*. New York: Heinle and Heinle.
- Nation, I. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language* Cambridge University Press.
- Okoro, C. R., & Okeke, O. (2018). L'effet de la méthode naturelle de krashen sur l'acquisition du vocabulaire pour les apprenants de JSS1 de Nsukka, Nigeria. *Journal of Languages, Linguistics and Literary Studies (JOLLS)* <Http://www.jolls.com.ng> 6. September 2018 ISSN : 2636-7149-6300 (online & print) Okoro Chinedu R. & Okeke Ogechukwu J. CC BY-NC-ND Attribution-NonCommercial-NoDerivs
- Páez-Quinde, C., Iza-Pazmiño, S., Morocho-Lara, D., & Hernández-Domínguez, P. (2021). Gamification Resources Applied to Reading Comprehension: Projects of Connection with Society Case Study. *International Conference on Computer Science, Electronics and Industrial Engineering (CSEI): Advances and Applications in Computer Science, Electronics, and Industrial Engineering* pp 205-218.
-

Emploi de la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE et le plaisir d'apprendre des apprenants du cycle secondaire

Pekrun, R., Frenzel, A., Goetz, T., & Perry, R. (2007). "The control-value theory of achievement emotions: an integrative approach to emotions in education". In *Emotion in Education*, edited by Paul Schutz and Richard Pekrun, 13-36. Amsterdam: Academic Press.

Picoche, J. (1992). *Précis de lexicologie française. L'étude et l'enseignement du vocabulaire*, NATHAN, 1992, cité par Patrick Borowski, in *Le Français aujourd'hui*, (131).

Rey-Debove, J. (1998). *La linguistique du signe, Une approche sémiotique du langage*, ARMAND COLIN.

Université Caen Normandie (n.d.). Qu'est-ce qu'un dictionnaire ? <https://www.unicaen.fr/recherche/mrsh/erlis/infosDicos/origine>

Villavicencio, F., & Bernardo, A. (2012). Positive academic emotions moderate the relationship between self-regulation and academic achievement. *British Journal of Educational Psychology*, (83), 329-340.

Webb, S. (2019). Helping Students Become Autonomous Learners Of Vocabulary *TESOL Connections*: June 2019

Webb, S., & Nation, I. (2017). *How vocabulary is learned*. Oxford, England: Oxford University Press.