



People's Democratic Republic of Algeria

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

Ministry of Higher Education and Scientific Research

جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم

University Abdelhamid Ibn Badis Mostaganem

قسم اللغة الفرنسية - كلية اللغات الأجنبية - Faculty of Foreign Languages – Department of French Language

Mémoire de Master

**Option didactique**

Sujet

**L'utilisation des jeux éducatifs sur smartphone et l'enrichissement du lexique du fle**

**Cas : des élèves de la 2AS**

Présenté par : BENSALD Nesrine

Sous la direction de : Dre. Zidouri Cherifa

Membres du jury :

M. BELHANDOUZ Ibrahim, Examineur

Pr. BENGOUA Soufiane, Président

Dre. Zidouri Cherifa, Encadrante

Année universitaire : 2023/2024

## Remerciement

Tout d'abord, je tiens à remercier ALLAH de m'avoir donné le courage, la volonté et la patience d'accomplir ce travail.

Ensuite, je tiens à adresser mes plus vifs remerciements à Mme. ZIDOURI d'avoir accepté de m'encadrer, pour la confiance qu'elle m'a accordée et pour son suivi régulier durant l'élaboration de ce travail.

Je remercie mes parents, mes sœurs pour leur soutien et leurs critiques constructives Et si j'en suis arrivé là aujourd'hui, c'est avant tout grâce à vous.

Je remercie ma copine et ma sœur SARA, tu as toujours été là pour moi, pour me motiver, me réconforter et me donner des conseils avisés. Je suis tellement chanceuse de t'avoir dans ma vie. Tu es une amie formidable et une compagne précieuse. Je t'aime de tout mon cœur.

Je tiens aussi à exprimer mes vifs remerciements à tous mes professeurs qui ont contribué à ma Formation pour arriver jusqu'au là.

Enfin, je remercie également, toute personne ayant contribué de près ou de loin à la réalisation de ce travail.

## *Dédicace*

Avec l'aide d'ALLAH, j'ai pu réaliser ce modeste travail que je dédie :

### **A papa :**

Je tiens à te remercier du fond du cœur pour le soutien indéfectible que tu m'as apporté tout au long de mes études, et plus particulièrement pendant la réalisation de mon mémoire de fin d'études. Grâce à toi, j'ai pu mener à bien ce projet et franchir cette étape importante de mon parcours.

### **A maman :**

Maman, tu es la meilleure mère que l'on puisse rêver, je te remercie de tout mon cœur pour tout ce que tu as fait pour moi.

### **A mes sœurs :**

**Zineb, Yousra, Wafa, Sara, Zinouba**

Vous avez toujours été là pour moi je vous aime.

# *Introduction*

---

L'apprentissage du lexique constitue une facette primordiale de l'acquisition de la langue française. Un répertoire lexical étendu offre aux apprenants une meilleure compréhension et une expression plus facile et plus éloquente. La compétence lexicale revêt une importance capitale tant en milieu scolaire qu'extrascolaire, permettant aux étudiants d'employer la langue de manière fluide, que ce soit dans le cadre des activités d'apprentissage ou lors de situations de communication courante.

Dans les écoles algériennes, l'importance cruciale de la compétence lexicale est souvent négligée par les enseignants dans leurs programmes d'enseignement du Français Langue Étrangère (FLE). Cette lacune se répercute sur les étudiants jusqu'à l'université, où leur maîtrise du lexique demeure insuffisante. En conséquence, ils rencontrent des difficultés à produire des écrits corrects et à communiquer efficacement en français dans des situations de la vie quotidienne.

Par ailleurs, l'enseignement du français en Algérie se caractérise souvent par des méthodes traditionnelles et des cours magistraux monotones, basés sur des lectures et des exercices répétitifs. Ces approches passives et peu stimulantes sont perçues comme ennuyeuses par les élèves, qui, en revanche, manifestent un intérêt pour les activités interactives et les supports multimédias, notamment les jeux vidéo liés aux nouvelles technologies.

Les jeunes d'aujourd'hui, tous issus de la génération numérique, ont grandi dans un environnement où le numérique et l'interactivité sont omniprésents. Il est donc opportun de se pencher sur la question de l'apprentissage du lexique à travers les jeux et les smartphones, et d'évaluer leur efficacité à cet égard. Alors, dans la mesure où les enfants apprécient les jeux sur smartphone, pourquoi ne pas exploiter des jeux éducatifs pour les aider à apprendre le français de manière ludique ? Une question charnière nous a inspiré pour formuler notre problématique de recherche qui gravite autour de la question suivante:

Comment les jeux éducatifs sur smartphone peuvent-ils contribuer à améliorer la compétence lexicale et à enrichir le vocabulaire des élèves ?

À partir de cette problématique, plusieurs questions de recherche émergent :

Les jeux éducatifs sur smartphone peuvent-ils favoriser la compréhension et la production du vocabulaire chez les élèves ?

Dans quelle mesure les jeux éducatifs sur smartphone peuvent-ils optimiser l'apprentissage du FLE ?

Pour répondre à ces questions, plusieurs hypothèses sont avancées :

Les jeux éducatifs sur smartphone pourraient être exploités pour consolider les connaissances acquises en classe et développer des compétences spécifiques dans divers domaines.

L'utilisation judicieuse de jeux éducatifs sur smartphone pourrait améliorer et enrichir les compétences lexicales des élèves, tout en les motivant davantage.

Notre recherche est structurée en deux parties :

Une première partie théorique abordant les concepts clés liés aux jeux et à l'apprentissage du lexique, ainsi qu'aux jeux électroniques en tant qu'outil pédagogique.

Une deuxième partie pratique détaillant les étapes de l'enquête menée sur le terrain en mars. L'objectif est de fournir des réponses à la problématique soulevée, en exposant les méthodes de collecte de données utilisées et en analysant les résultats obtenus.

# *Cadre théorique*

*Chapitre I : les jeux et  
l'apprentissage du lexique*

---

## **Introduction partielle**

L'acquisition d'une langue étrangère, et plus particulièrement la langue française a besoin d'une maîtrise approfondie du lexique et du vocabulaire, mais les méthodes d'apprentissage du lexique ne sont ni efficaces ni attractives. C'est dans ce contexte que l'approche ludique et la didactique du jeu s'imposent comme une nouvelle stratégie d'enseignement qui rend l'apprentissage de cette langue plus attractif et plus efficace.

### **1.1 Le lexique : élément fondamental dans l'apprentissage du français**

#### **1.1.1 Définition du lexique**

-Selon le dictionnaire Le Robert :

Le lexique est un nom masculin « grec » "lexikon (biblion)", signifiant "(livre) des mots", de lexis « parole ; mot » de legein « cueillir » et « dire », logique- logie ; cf. lire, et il se définit comme : « *Un ensemble indéterminé des éléments signifiants stables (mot, locution) d'une langue, Considéré abstraitement comme une des composantes formant le code de cette langue* » (Robert,2007,800).

Selon Cuq, le lexique peut se définir *comme « l'ensemble des unités constituant le vocabulaire d'une langue, d'une communauté linguistique, d'un groupe social (profession, classe d'âge, milieu... ou d'un individu. » (Cuq 2003, 155),*

Donc le lexique est un élément important de la linguistique et contient tous les mots et expressions utilisés dans une langue. Il occupe une place très importante dans l'enseignement des langues étrangères, parce qu'il est l'un des principaux aspects linguistiques qui répondent à la majorité des besoins de l'enseignement des langues étrangères.

Il joue un rôle fondamental dans la transmission des idées, des émotions et des informations entre les individus. Enrichir son lexique est un processus continu qui demande un effort quotidien et son manque peut entraver la confiance d'un apprenant à s'exprimer, à échanger des idées et à partager ses connaissances avec autrui.

Enseigner le lexique ne se résume pas à mémoriser un grand nombre de mots ou à en comprendre le sens, mais implique également la capacité de les utiliser efficacement dans des contextes de communication spécifiques.

### 1.1.2 Lexique et vocabulaire : quelle différence ?

Le langage humain est un outil fascinant qui nous permet de communiquer et d'apprendre et interagir avec les autres. Au cœur de cet outil se trouvent deux éléments de base : le lexique et le vocabulaire. Bien que ces termes soient souvent utilisés de manière interchangeable, il est important de comprendre les différences subtiles entre eux.

Le lexique est l'ensemble complet des mots d'une langue pour parler et se comprendre c'est un référentiel. Il s'agit d'un référentiel vaste et dynamique qui continue d'évoluer au fil du temps. De nouveaux mots sont nés tandis que d'autres sont tombés en désuétude, reflétant les changements sociaux, culturels et technologiques de la société.

Le lexique considère la phonologie du mot c'est-à-dire sa prononciation, sa morphologie, la façon dont le mot est formé, sa sémantique c'est-à-dire le sens du mot et les relations du sens de ce mot avec les autres et en fin sa syntaxe et les différents rôles qui jouent dans la phrase.

Quant au vocabulaire, c'est l'ensemble des mots propre et utilisés par un individu dans un énoncé écrit ou oral.

« *Le vocabulaire n'est que le catalogue des mots d'une langue, et chaque langue a le sien.* » (Douchet et Beauzée, volume 7, page 843ab). Le vocabulaire est le sous-ensemble de mots qu'une personne utilise ou comprend, activement ou passivement. Cela dépend de plusieurs facteurs tels que le niveau d'éducation, le milieu socioprofessionnel, les intérêts et les expériences personnelles.

Le vocabulaire des jeunes enfants se limite souvent à des mots simples et basiques pour exprimer leurs besoins fondamentaux. En revanche, le vocabulaire d'un médecin sera riche en terminologie médicale et scientifique, lui servir de communiquer avec précision sur des sujets complexes pertinents à son domaine d'expertise. Ce que nous pouvons constater à la fin c'est que lexique et vocabulaires sont deux concepts qui, par nature, sont étroitement liés. Il n'y a de lexique que par la réalisation effective des vocabulaires. Il n'y a de vocabulaire que dans la mesure où un lexique offre différentes réalisations potentielles.

### 1.1.3 Le lexique et son importance dans l'apprentissage du FLE

L'apprentissage du lexique est une partie essentielle dans l'apprentissage d'une langue, il est riche de clés qui ouvrent les portes de la parole et de l'écriture. Plus le lexique d'un élève est vaste, plus il est susceptible d'avoir une meilleure compréhension, des concepts abstraits et

des compétences linguistiques. Les mots deviennent ainsi des outils utiles pour transmettre des messages complexes, qu'ils soient exprimés dans une conversation quotidienne ou dans un texte bien écrit. Enseigner/apprendre le sens des mots, c'est intégrer les sens des mots, ou plutôt, les sens des mots existent, mais ils varient selon les contextes. Dans une approche communicative et actionnelle de l'enseignement des langues, l'objectif de l'enseignement du lexique est de le mettre en contexte et de lui donner du sens.

*Acquérir la connaissance d'un mot implique de reconnaître sa forme orale puis écrite, comprendre ses sens et être capable de l'insérer dans un système de signes, la langue, où le mot pourra se combiner avec d'autres. L'apprenant doit, progressivement, intégrer toutes ces informations à propos d'un mot nouveau, en plus du lien arbitraire qui relie la forme à la notion désignée (Saussure, 1916).*

La citation en question offre une compréhension approfondie du processus par lequel un mot d'une langue est acquis. Elle met en évidence les différentes étapes nécessaires à l'acquisition tout en soulignant la complexité inhérente à ce processus, il est important de reconnaître la forme orale et écrite d'un mot.

L'apprenant utilise cette reconnaissance pour comprendre la prononciation du mot et le reconnaître visuellement lorsqu'il est lu. Une étape cruciale est ensuite l'analyse des différents sens et nuances du mot. L'apprenant peut utiliser le mot de manière appropriée dans divers contextes en comprenant ces différentes significations.

#### **1.1.4 L'impact du lexique sur la compréhension et la production**

Le lexique joue un rôle essentiel dans le développement des performances orales et écrites des apprenants. Les apprenants pauvres en lexique ont toujours une compréhension limitée. Lorsque le lexique est limité, des mots inconnus peuvent constituer un obstacle, empêchant les apprenants de saisir le sens général ou les informations, de sorte que ces apprenants sont incapables de comprendre des idées complètes et d'interagir correctement avec les autres.

En revanche, la richesse du lexique permet aux apprenants d'acquérir une compréhension approfondie, les apprenants peuvent facilement naviguer dans les méandres de la langue parlée, ils peuvent facilement comprendre les intentions de l'orateur et l'écoute devient une riche source d'expérience, de connaissances et découverte.

Quant à l'écrit, un lexique riche permet aux apprenants de rédiger avec clarté et précision, la rédaction devient facile et un plaisir, par contre quand un lexique est restreint La rédaction devient laborieuse et frustrante.

## **1.2 L'insertion du jeu dans l'apprentissage de FLE**

### **1.2.1 La didactique du jeu**

Loin d'être une simple distraction, le jeu s'impose comme un élément fondamental dans le développement de l'enfant. Dès le XIXe siècle, les travaux de précurseurs tels que Friedrich Fröbel qui a dit ont mis en lumière le rôle crucial du jeu dans l'apprentissage et l'épanouissement des tout-petits.

Cette perspective a ensuite été largement étayée par des figures majeures de la psychologie et de la pédagogie, comme Jean Piaget, Lev Vygotski et Jerome Bruner, qui ont démontré les immenses bénéfices du jeu sur le plan cognitif, émotionnel et social.

Aujourd'hui le jeu ou les activités ludiques prennent une place considérable dans l'enseignement- apprentissage d'une langue étrangère pour amener l'apprenant à apprendre efficacement et aisément dans un cadre pétri du plaisir et de bienveillance.

### **1.2.2 L'approche ludique**

L'activité ludique est associée à la notion de plaisir, et l'école est associée à la notion d'effort et d'apprentissage. Rien n'interdit aux enseignants d'avoir recours aux activités ludiques quand celle-ci contribuent à faire progresser les compétences langagières chez les apprenants. Cette nouvelle approche permet aux apprenants d'utiliser leurs ressources d'une façon créative et collaborative. L'apprentissage des langues, et plus particulièrement du français, peut parfois se transformer en une corvée fastidieuse pour les élèves, c'est là qu'intervient l'approche ludique, une méthode pédagogique innovante qui révolutionne l'enseignement des langues en y insufflant une dose de plaisir et d'engagement.

Selon la définition du dictionnaire de didactique du français de Jean pierre Cuq :

*L'activité ludique est une activité d'apprentissage guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.) Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façons collaboratives et créatives l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives .(Cuq 2003 p303)*

Cette citation offre une perspective complète sur l'activité ludique en tant qu'outil d'apprentissage. Elle souligne comment les règles du jeu, le plaisir, la communication entre les participants, les objectifs d'apprentissage et l'utilisation collaborative des ressources verbales et communicatives des apprenants convergent pour créer une expérience d'apprentissage enrichissante.

### **1.2.3 Le jeu un outil pédagogique facilitateur de l'enseignement**

Le jeu est un outil pédagogique indispensable à la disposition de l'enseignant, il rend le cours moins astreignant, instaure des relations plus authentiques dans les interactions, dynamise les échanges verbaux entre les apprenants et permet notamment de dépasser la relation traditionnelle maître/élèves.

Les jeux sont un atout précieux dans l'enseignement des langues. Leur utilisation offre une approche dynamique et engageante qui favorise l'apprentissage des élèves. En effet, les jeux permettent une pratique active de la langue dans un contexte ludique, ce qui rend l'acquisition des compétences linguistiques plus naturelle et plaisante. De plus, cette approche ludique réduit l'anxiété souvent associée à l'apprentissage des langues, créant ainsi un environnement propice à l'apprentissage positif et stimulant. En somme, les jeux constituent un outil efficace pour rendre l'apprentissage des langues à la fois agréable et efficace et selon Stephen Krashen, un linguiste américain renommé dans le domaine de l'acquisition des langues « Les jeux sont une situation idéale pour acquérir une langue. » (Krashen, 1985)

Le jeu amène l'élève à raisonner : faire des choix, prendre des décisions, anticiper un résultat sont autant d'attitudes que l'on attend d'un élève lors de la résolution de problèmes ou de tâches complexes et développe donc les prises d'initiatives des élèves.

### **1.2.4 Le jeu : source de motivation**

En jouant, l'enfant invente, découvre, apprend, expérimente et affine ses compétences. Les activités ludiques permettent le développement de la pensée, de l'attention, de la concentration et du langage, en plus de stimuler la confiance en soi, la curiosité et l'autonomie.

Parallèlement, le jeu stimule le développement du langage. En interagissant avec ses camarades ou en inventant des histoires, l'enfant enrichit son vocabulaire et affine sa syntaxe. Il favorise également la communication et la collaboration, permettant à l'enfant de développer ses compétences sociales et émotionnelles, il renforce sa confiance en soi en lui permettant de relever des défis et de surmonter des obstacles.

Le jeu rend l'apprentissage plus agréable et enrichissant pour les élèves. Ils prennent du plaisir à apprendre et développent une appétence pour la découverte et le savoir et le plaisir d'apprendre stimule leur motivation et les encourage à persévérer face aux défis.

### **Conclusion partielle**

Dans le cadre de l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, le jeu constitue une grande source de motivation et de plaisir en rendant l'apprentissage plus amusant et plus attractif, car la motivation, selon René Richerichie est « *l'ensemble des mobiles et impulsions qui poussent un individu ou un groupe d'individus à avoir un comportement déterminé* » (René R.1986, cette citation soulève le lien entre la motivation et le comportement. Les mobiles et les impulsions sont des sentiments ou des désirs intérieurs, mais aussi des actions concrètes. La motivation est le moteur qui guide les comportements vers des résultats spécifiques.

Donc il faut mettre en valeur l'utilité de ces activités car elles se considèrent comme un support pédagogique indispensable dans le processus d'apprentissage. Ces activités qui visent à faire monter le degré de confiance, d'enthousiasme et de réflexion chez les apprenants, qui renforcent la communication, les interactions verbales entre enseignant/apprenant et entre les apprenants eux-mêmes en classe du FLE et qui contribue à mémorisation des informations et à l'amélioration des compétences verbales et non-verbales.

*Chapitre II :*  
*Les jeux électroniques : aide*  
*didactique et outil*  
*d'apprentissage*

---

## 2.1 Définition des jeux éducatifs

L'histoire des jeux éducatifs remonte au sixième siècle avant J.C. lorsque les habitants de sous-continent indien ont inventé le jeu des « échecs », puis le jeu s'est développé plus tard pour être utilisé dans le développement et l'élaboration de plans de guerre et l'émergence des jeux éducatifs dans l'éducation était organiquement liée à l'émergence des écoles, où les enseignants utilisaient le jeu comme des rôles théâtraux et imitant des personnages de la réalité dans leur leçons et le jeu éducatif en tant que moyen éducatif n'était pas pris en compte sauf les années soixante en dernier siècle.

Pour faire comprendre l'efficacité et la nécessité de l'apprentissage des langues étrangères à travers les jeux éducatifs, il faut bien connaître son rôle en classe de FLE.

Les jeux éducatifs sont définis comme des jeux visant à acquérir des connaissances et des compétences des apprenants. Ils ont leurs caractéristiques fondamentales incluent également la détermination des objectifs d'apprentissage.

Ils sont conçus avec des objectifs d'apprentissage spécifiques et ils doivent être intégré dans une démarche pédagogique cohérente, encadré par un enseignant qui guide les élèves dans leur apprentissage et exploite les potentialités du jeu à des fins éducatives. « *Ils permettent d'améliorer les perceptions, l'esprit d'observations, de développer le jugement, d'entraîner la mémoire, de captiver l'attention* » (LANON, 1991, p607).

MICHEL VIAL va également dans ce sens en spécifiant que « *le jeu éducatifs s'applique mieux à l'équilibre et au développement de la personne, à l'amélioration des attitudes désirable, des habitudes fondamentales, des aptitudes générales* » (DEGRANDMONT, 1997.p64).

Jérôme BRUNER l'explique ainsi en portant du jeu comme « *un moyen de minimiser les conséquences de ses propos actes, et par conséquent d'apprendre dans une situation comportant moins de risques* » (BRUNER, 1995, p.251)

Ainsi, à travers ces expérimentations, le jeu donne à l'apprenant le droit à l'erreur, et l'apprenant peut développer des stratégies et trouver des procédures qui lui conviennent pour surmonter ou s'adapter aux obstacles qu'il peut rencontrer.

Vivre le jeu comme une activité est sans conséquences directes. Cela signifie également reconnaître qu'il peut y avoir une incertitude quant à la fin du jeu. C'est aussi accepter que le jeu soit étroitement lié au hasard et aux décisions de chacun.

Un jeu éducatif réussi est choisi un bon jeu pour l'apprenant, donc on doit choisir un jeu qui stimule l'imagination et la créativité aussi choisir un jeu qui correspond aux centres d'intérêts de l'enfant ainsi choisir un jeu adapté à son âge et son stade de développement. De même, il est nécessaire de faire des interactions entre les apprenants dans plusieurs situations pour bénéficier une formation riche grâce aux différentes expériences, de plus il est nécessaire d'avoir la force et la capacité pour motiver les apprenants à construire et développer ces compétences à travers leur développements grâce aux jeux.

## **2.2 Les jeux éducatifs sur le smartphone**

Les téléphones mobiles sont omniprésents, et ils sont aujourd'hui le moyen le plus utilisé pour consommer du contenu (vidéo, audio, lecture, jeux, etc.). Et nous n'utilisons plus nos mobiles uniquement pour nous distraire, mais également pour apprendre.

Selon le dictionnaire informatique le smartphone désigne :

*« Un téléphone portable multifonctions qui a la capacité de naviguer sur Internet, lire des musiques et des films, équipé d'une puce GPS, d'un écran tactile, qui peut évoluer avec le temps à l'aide de mises à jour, et qui a la capacité de télécharger et installer de nouvelles applications » (Zaklani, 2023)*

Là on va faire appel aux jeux éducatifs sur smartphone pour apprendre le français d'une manière amusant car l'apprentissage des langues et plus particulièrement l'apprentissage de la langue française, souvent perçu comme une tâche fastidieuse et laborieuse, mais si on utilise les jeux éducatifs comme stratégie d'enseignement elle va apparaître comme une alternative pédagogique innovante et prometteuse et elle peut rendre l'apprentissage du FLE plus attrayant, stimulant et efficace. Ces jeux offrent un cadre propice à l'apprentissage par la pratique, permettant aux élèves de mettre en application leurs connaissances et de consolider leurs acquis de manière ludique.

## **2.3 L'impact des nouvelles technologies dans l'apprentissage du lexique**

L'innovation pédagogique ne se limite pas à l'introduction de nouveautés technologiques, mais réside avant tout dans leur capacité à améliorer l'apprentissage. L'irruption des technologies dans le domaine éducatif constitue une transformation majeure de

l'enseignement, soulignant l'importance de l'efficacité des outils numériques dans le processus d'apprentissage.

L'intégration de ces technologies ne doit pas être une simple course à la nouveauté, mais plutôt une démarche réfléchie visant à apporter une réelle valeur ajoutée aux apprenants. Il est crucial d'évaluer rigoureusement l'impact des outils numériques sur l'apprentissage et de s'assurer qu'ils contribuent effectivement à l'amélioration des résultats des élèves.

En effet, l'innovation pédagogique ne se résume pas à l'utilisation de gadgets technologiques, mais implique une réflexion approfondie sur les objectifs d'apprentissage, les besoins des élèves et les méthodes d'enseignement les plus efficaces. Les technologies numériques doivent être intégrées dans une approche pédagogique cohérente et bien définie, en tenant compte des caractéristiques des apprenants et des spécificités des disciplines enseignées.

Quand on parle des nouvelles technologies on trouve qu'ils ont révolutionné l'apprentissage des langues, et l'acquisition du lexique n'échappe pas à cette tendance.

Les outils numériques offrent aux apprenants une multitude de possibilités pour enrichir leur vocabulaire de manière ludique, interactive et efficace, et pour maximiser les bénéfices des nouvelles technologies dans l'apprentissage du lexique, il est essentiel de les intégrer de manière réfléchie dans les pratiques pédagogiques comme c'est mentionné au début.

Les nouvelles technologies ont un impact significatif sur l'apprentissage du lexique. Elles fournissent aux apprenants une variété d'outils et de ressources pour enrichir leur vocabulaire de manière ludique, interactive et efficace. Il est cependant important d'utiliser ces méthodes de manière judicieuse et de les combiner avec des méthodes d'enseignement traditionnelles pour maximiser les apprentissages.

Bien que les technologies numériques offrent de nombreux avantages pour l'acquisition du vocabulaire, il est crucial de les intégrer de manière réfléchie dans les pratiques pédagogiques, en veillant à ce qu'elles complètent et enrichissent les approches traditionnelles d'enseignement des langues.

Dans le domaine de l'apprentissage des langues, notamment en ce qui concerne l'acquisition du vocabulaire, Sarah Johnson met en lumière la nécessité de trouver un équilibre harmonieux entre l'utilisation des nouvelles technologies et les méthodes d'enseignement traditionnelles. Si les outils numériques offrent une multitude d'avantages, leur application exclusive ne constitue pas une approche optimale. Il est crucial de les intégrer de manière

réfléchi et planifié aux pratiques pédagogiques, en les considérant comme des compléments précieux aux méthodes d'enseignement établies. L'objectif principal est de tirer parti des technologies pour renforcer l'apprentissage en cours car les outils numériques peuvent servir à approfondir les notions acquises, à offrir des exercices interactifs et à proposer des contenus multimédias immersifs qui stimulent l'engagement des apprenants.

## **2.4 Les jeux éducatifs sur le smartphone : Pour une exploitation pédagogique du monde ludique de l'apprenant**

Les smartphones ont transformé notre quotidien, et leur influence sur l'apprentissage des langues est indéniable. Les jeux éducatifs mobiles constituent une facette essentielle de cette révolution, en proposant aux apprenants une approche pédagogique innovante et divertissante.

En effet, ces jeux exploitent l'univers ludique des apprenants d'une manière inédite, les immergeant activement dans le processus d'apprentissage tout en les captivant.

Ils stimulent la motivation et l'engagement, rendant l'apprentissage des langues plus accessible et attrayant, en particulier pour les jeunes générations.

L'un des atouts majeurs des jeux éducatifs sur smartphone réside dans leur accessibilité universelle. Les apprenants peuvent y accéder facilement, où qu'ils se trouvent, éliminant ainsi les contraintes de temps et de lieu. Cette flexibilité favorise une pratique régulière de la langue, élément crucial pour une acquisition linguistique efficace.

De plus, ces jeux offrent des fonctionnalités de personnalisation qui permettent aux apprenants de progresser à leur rythme et selon leurs besoins spécifiques. Ils peuvent ajuster le niveau de difficulté, choisir des exercices adaptés à leur niveau de compétence et recevoir des commentaires instantanés pour un apprentissage individualisé. Cette approche sur mesure optimise la rétention des connaissances et permet aux apprenants de se concentrer sur les domaines qui requièrent le plus d'attention.

En outre, les jeux éducatifs sur smartphone permettent aux apprenants de suivre leurs progrès et d'identifier leurs points forts et faibles. Ce retour d'information en temps réel est précieux car il leur permet de mieux comprendre leurs besoins en matière d'apprentissage et de s'impliquer activement dans leur développement linguistique.

## **Conclusion partielle**

Pour exploiter pleinement le potentiel des jeux éducatifs sur smartphone en tant qu'outil pédagogique innovant, il est essentiel d'adopter une approche réfléchie qui tienne compte à la fois des besoins des apprenants et des objectifs d'apprentissage spécifiques. Tout d'abord, il est crucial de choisir des jeux éducatifs qui sont en adéquation avec les compétences linguistiques ciblées et qui offrent une expérience d'apprentissage immersive et engageante. Les enseignants et les éducateurs doivent donc évaluer attentivement les jeux disponibles sur le marché pour s'assurer qu'ils répondent aux normes pédagogiques et qu'ils sont adaptés au niveau de compétence et aux intérêts des apprenants.

Une fois les jeux sélectionnés, il est important de les intégrer de manière stratégique dans les activités de classe. Cela peut se faire en les utilisant comme outil complémentaire dans des activités structurées, telles que des exercices de révision ou des simulations de conversation. De plus, les enseignants peuvent associer les jeux éducatifs sur smartphone à d'autres ressources pédagogiques, telles que des livres de texte ou des supports audiovisuels, pour offrir aux apprenants une expérience d'apprentissage variée et enrichissante.

Par ailleurs, les enseignants ont un rôle crucial à jouer dans l'accompagnement des élèves dans l'utilisation des jeux éducatifs sur smartphone. Cela peut inclure la démonstration initiale des jeux, la fourniture de conseils et de soutien pendant le jeu, ainsi que l'évaluation régulière de la progression des élèves. Les enseignants peuvent également encourager les apprenants à réfléchir de manière critique sur leur utilisation des jeux et à identifier les points forts et les domaines à améliorer.

En adoptant une approche les enseignants peuvent exploiter pleinement le potentiel des jeux éducatifs sur smartphone pour enrichir l'expérience d'apprentissage des apprenants et favoriser leur réussite linguistique.

# **Cadre pratique**

# *Chapitre I*

## *Présentation du corpus*

---

## **Introduction**

Le présent chapitre décrit les étapes parcourues pour la réalisation de notre enquête qui faite sur le terrain le mois de mars, notre objectif est de fournir des réponses à notre problématique. Nous expliquerons dans ce chapitre comment le choix de l'échantillon a été fait, ainsi que les outils de collecte de données que nous avons employés.

### **1.1 Présentation et choix du corpus**

Notre corpus est constitué du contenu de la grille d'observation, le contenu des copies des productions écrites des élèves avant et après l'utilisation des jeux éducatifs sur smartphones, et les réponses du questionnaire destiné aux enseignants et le questionnaire destiné aux élèves.

### **1.2 Contexte de la recherche**

Nous avons choisi les élèves de deuxième année secondaire du lycée BELDJILALI EL GHALI à Mostaganem pour réaliser notre enquête avec l'enseignante H. Naziha, elle a plus de quinze ans d'expérience.

### **1.3 Présentation de la classe**

Nous avons délibérément sélectionné un échantillon provenant d'une classe de deuxième année du secondaire, plus spécifiquement une classe de langues étrangères. Cette décision découle du constat que 99 % des élèves de cette classe à l'oral qu'à l'écrit, manifestent une compréhension supérieure de la langue française par rapport aux autres spécialités. Ainsi, nous anticipons une coopération fructueuse de leur part.

Cette classe est constituée de vingt élèves, dont six garçons et quatorze filles, âgés entre quinze et seize ans. Nous avons délibérément sélectionné dix élèves avec lesquels travailler.

### **1.4 La méthode de travail**

Dans le volet opérationnel, nous avons mené une étude comparative. Nous avons tout d'abord assisté à une séance classique et à une autre séance présentée de manière ludique.

Nous avons eu recours à deux supports pédagogiques distincts pour mener à bien notre expérimentation. Initialement, lors de la première séance, l'enseignante a opté pour l'utilisation du tableau. Elle a alors instruit les élèves à rédiger une production écrite. Je me suis joint à eux

à un moment où ils étaient engagés dans une séquence intitulée « le récit du voyage ». Ainsi, la consigne de la production écrite était circonscrite à ce thème particulier.

La consigne était la suivante : « vous avez visité un lieu touristique qui vous a plu, vous voulez le faire découvrir à votre ami(e). Rédigez un court reportage touristique dans lequel vous racontez cette expérience afin de l'inciter à le visiter. »

Par la suite, une fois cette tâche achevée, il leur a été demandé de rapporter leurs smartphones en vue de la prochaine séance, où ils devraient télécharger un jeu éducatif : des mots mêlés. Le lien du jeu : (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.playvalve.wsjourney>).

### **1.5 Description du jeu (Mots mêlés – jeux de mots)**

Une application gratuite sur Play store ou bien App store. Pas besoin d'une connexion pour le jouer donc le smartphone de l'élève n'est pas besoin d'être connecté à l'internet, ce qui veut dire que l'apprenant peut le jouer partout.

Il s'agit d'un simple jeu de mots cachés dans une grille qui peuvent être placés horizontalement, verticalement ou diagonalement ou même dans un sens de lecture inversé, donc les possibilités de trouver le mot sont infinies.

Dans ce jeu on trouve plusieurs thèmes, chaque thème utilise son propre vocabulaire et son propre champ lexical, donc il est en relation avec notre recherche, ainsi que dans ce jeu l'apprenant peut choisir et augmenter la difficulté du jeu selon son niveau (Facile, Medium, extrême et Pro).

Ce jeu est un outil plus fun plus motivant pour enrichir le vocabulaire d'un apprenant sans stress.

Dans la deuxième séance, nous avons commencé par une explication du jeu et de ce qu'on va faire durant cette séance.

Les élèves vont tout d'abord jouer le jeu et noter tout le lexique sur une feuille, puis ils vont le réutiliser pour écrire une autre production écrite en gardant la même consigne de leur enseignante.

Donc nous avons décidé de faire une étude comparative entre la méthode classique et la méthode ludique afin d'expliquer les résultats obtenus suite à notre expérimentation.

La méthode comparative est nécessaire pour indiquer la différence entre les séances avant et après l'intégration du jeu c'est à dire la comparaison entre des activités classiques et les activités ludiques et dans notre cas les activités ludiques sont sur smartphone.

## **1.6 Le choix des outils de recueil des données**

Pour les instruments de collecte de données, nous avons sélectionné deux grilles d'observation distinctes : l'une pour la première séance, où l'enseignante adoptera la méthode classique, et l'autre pour notre approche ludique impliquant l'utilisation des smartphones.

En complément, nous avons élaboré des questionnaires distincts destinés aux enseignants et aux élèves.

La grille d'observation nous permettra de suivre le déroulement de notre expérience et d'évaluer l'impact de nos jeux sur l'enrichissement du lexique en F.L.E, ainsi que l'interaction entre les apprenants tout au long du processus. Quant au questionnaire, il nous permettra de recueillir des données plus approfondies sur cette expérience. Il nous permettra d'explorer divers aspects du sujet et de collecter des informations plus nuancées.

## **1.7 Présentation des grilles :**

### **1.7.1 Grille d'observation pour la première séance : approche classique**

<b>Les éléments observables</b>	<b>Pourcentage des apprenants</b>
Concentration	
Capacité à travailler de manière autonome.	
Gestion du temps efficace.	
Intérêt et implication des élèves dans la tâche d'écriture.	
Participation active aux discussions et échanges en classe.	
Satisfaction personnelle vis-à-vis de la production réalisée.	

L'apprenant utilise-t-il les mots de manière adéquate et en tenant compte du contexte ?	
L'apprenant intègre-t-il de nouveaux mots à son vocabulaire dans sa production écrite ?	
L'apprenant utilise-t-il beaucoup d'adverbes et d'adjectifs ?	
Enthousiasme et motivation	

*Grille vide 1*

### **1.7.2 Grille d'observation pour la deuxième séance avec l'utilisation du jeu éducatif sur smartphone**

Les éléments observables	Pourcentage des apprenants
Concentration	
Capacité à travailler de manière autonome.	
Gestion du temps efficace.	
Participation active aux discussions et échanges en classe.	
Engagement actif dans les interactions et les défis proposés par les jeux.	
Compréhension fine et application rigoureuse des consignes.	
Optimisation du temps imparti pour la production écrite.	
Construction des phrases correct.	
Utilisation d'un vocabulaire précis et adapté au contexte.	
Richesse et diversité du lexique	

Enthousiasme et motivation	
Plaisir de l'apprentissage par le jeu	

2 grille vide 2

## 1.8 Présentation des questionnaires :

Dans le but d'examiner l'impact des jeux éducatifs sur smartphone sur l'enrichissement du lexique, nous avons adressé un ensemble de questions aux enseignants et aux élèves dont les composantes de ce questionnaire s'entourent autour de la question principale de notre recherche. Selon Alain Birou : « Une série de questions ou d'interrogations écrites pour servir de guide et d'orientation dans une enquête » Birou, A. (1966)<sup>1</sup>. Cette citation d'Alain Birou souligne l'importance du questionnaire comme outil de recherche il nous permet de recueillir des données précieuses pour explorer l'impact des jeux éducatifs sur smartphone sur l'enrichissement du lexique.

### 1.8.1 Questionnaire destiné aux enseignants

Ce questionnaire a pour objectif d'interroger les enseignants de FLE de deuxième année lycée sur leurs méthodes d'enseignement du lexique et sur leur perception de l'utilisation des jeux éducatifs sur smartphone comme outil pédagogique. Nous l'avons distribué à des enseignants spécialistes en la matière qui sont en nombre

Notre questionnaire comporte deux types de questions :

Premièrement, les questions (1,2,3,4,5) sont des questions fermées à choix multiples (QCM) ce type de question permet de recueillir des données quantitatives facilement analysables. Ces questions visent à évaluer l'intérêt des élèves pour l'apprentissage du FLE, ainsi que leur niveau.

Elles évaluent aussi l'opinion des enseignants sur l'utilisation des nouvelles technologies dans leurs méthodes d'enseignement et leurs opinions sur l'impact des jeux éducatifs sur smartphone sur l'apprentissage du lexique du FLE.

---

<sup>1</sup> BIROU, Alain. Vocabulaire pratique des sciences sociales. Edition Ouvrière. Paris, 1966, 314 p, pp.33-15

Deuxièmement, les questions (6 et 7) sont des questions ouvertes qui invitent l'enseignant à partager avec nous ses pensées et ses réflexions personnelles, ce type de question permet de recueillir des données qualitatives plus riches.

### **1.8.2 Questionnaire destiné aux élèves**

Ce questionnaire s'adresse aux élèves de deuxième année lycée afin d'évaluer leurs intérêts pour les jeux éducatifs sur smartphone et leur perception de l'utilisation de ces jeux pour l'apprentissage du lexique en FLE. Les données recueillies permettront de mieux comprendre les motivations et les besoins des élèves en matière d'apprentissage du lexique et d'identifier les potentialités des jeux éducatifs sur smartphone comme outil pédagogique.

Ce questionnaire comporte deux types de questions :

En premier lieu les questions (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9) sont des questions fermées à choix multiples (QCM). Ici l'apprenant doit sélectionner le choix qui lui correspond le mieux à sa situation ou à son opinion.

Ce type de question permet de recueillir des données quantitatives facilement analysables.

Puis, nous avons la question numéro (10) qui est une question ouverte.

Cette question encourage l'apprenant à s'exprimer librement et à partager ses propres expériences et apprentissages. Ce genre de question permet d'obtenir des informations qualitatives plus approfondies et subtiles.

*Chapitre II*  
*Analyse des résultats*

---

## Introduction

Dans ce chapitre, nous allons présenter l'analyse des données recueillies et l'interprétation des résultats de notre investigation.

Nous allons analyser les données de notre expérimentation, en nous basant sur les résultats obtenus par l'observation des comportements et des réactions des apprenants, au cours de l'expérience, c'est-à-dire durant les deux séances que nous avons assisté, ainsi que les résultats des questionnaires menés auprès des enseignants et des apprenants. Le chapitre comporte, par conséquent, trois parties dont la première concerne l'analyse des résultats des deux grilles d'observation, et la deuxième est pour à l'analyse des résultats des questionnaires des enseignants, et la troisième est pour les résultats des questionnaires des apprenants.

### 1. Analyse et interprétation des résultats des grilles d'observation

#### 1) Les réponses de grille d'observation de la première séance

Les éléments observables	Pourcentage des apprenants
Concentration	35%
Capacité à travailler de manière autonome.	40%
Gestion du temps efficace.	30%
Intérêt et implication des élèves dans la tâche d'écriture.	40%
Participation active aux discussions et échanges en classe.	35%
Satisfaction personnelle vis-à-vis de la production réalisée.	40%
L'apprenant utilise-t-il les mots de manière adéquate et en tenant compte du contexte ?	40%
L'apprenant intègre-t-il de nouveaux mots à son vocabulaire dans sa production écrite ?	20%
L'apprenant utilise-t-il beaucoup d'adverbes et d'adjectifs ?	20%
Enthousiasme et motivation	10%

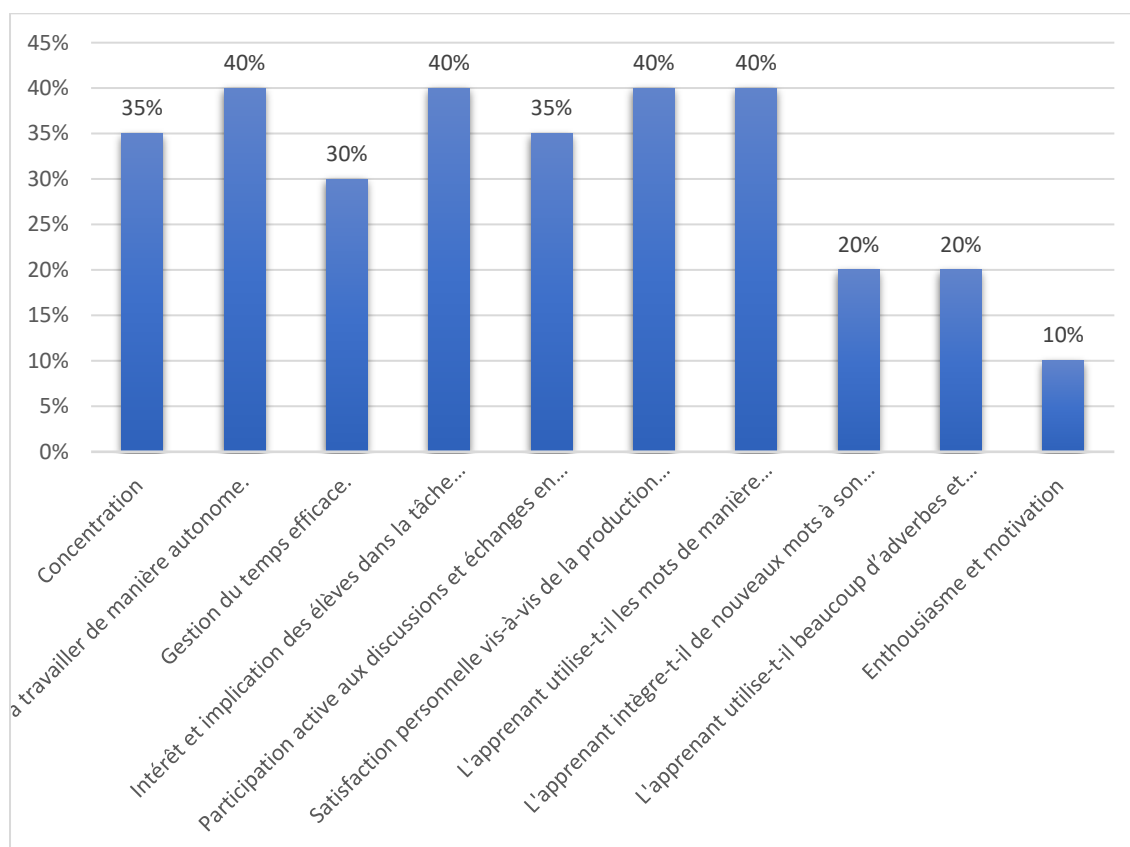
3 grille avec réponses 1

Ce tableau correspondant à la première séance de la production écrite, une séance ordinaire sans l'utilisation du jeu, il nous montre qu'un manque de concentration flagrant régnait parmi les élèves lorsque leur enseignante était en train d'expliquer la consigne du travail. Le tableau nous montre aussi que l'absence d'autonomie et de motivation empêchent les apprenants de réaliser leur travail et de respecter le temps.

On constate aussi que le contenu des productions écrites de cette séance manquait de richesse vocabulaire et se limitant souvent à des mots simples et répétitifs, il n'y avait pas une variété lexicale et leurs textes paraissaient pauvres.

La plupart des apprenants n'étaient pas impliqués dans la tâche d'écriture, une toute petite minorité qui était concentré et pose des questions et interagis avec l'enseignante.

Voici l'histogramme correspondant :



**Représentation graphique N°1 : résultats de la grille d'observation de la première séance (constat négatif)**

## 2) Les réponses de grille d'observation de la deuxième séance

Les éléments observables	Pourcentage des apprenants
Concentration	95%
Capacité à travailler de manière autonome.	80%
Gestion du temps efficace.	90%
Participation active aux discussions et échanges en classe.	90%
Engagement actif dans les interactions et les défis proposés par les jeux.	100%
Compréhension fine et application rigoureuse des consignes.	85%
Optimisation du temps imparti pour la production écrite.	90%
Construction des phrases correctes.	90%
Utilisation d'un vocabulaire précis et adapté au contexte.	90%
Richesse et diversité du lexique	90%
Enthousiasme et motivation	100%
Plaisir de l'apprentissage par le jeu	100%

*4grille avec réponses 2*

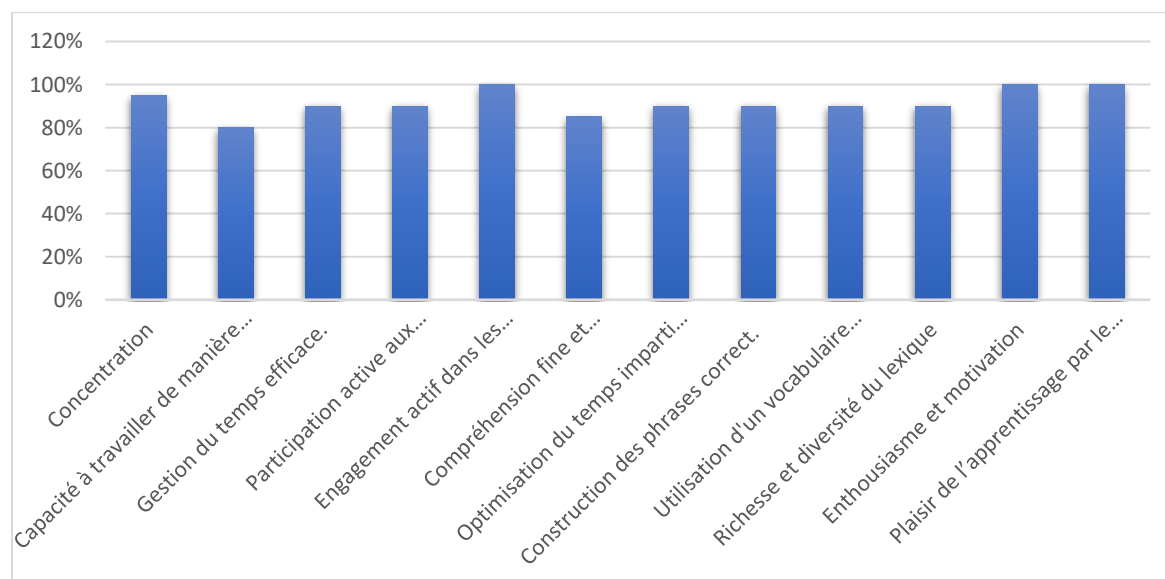
Ce tableau correspondant à la deuxième séance de la production écrite, une séance avec la méthode ludique en utilisant les jeux éducatifs sur smartphone. Il nous montre que tous les apprenants étaient curieux, concentrés et intéressés par le jeu.

L'atmosphère dans la classe était électrique lors de cette séance, les élèves habituellement réservés, se sont transformés en joueurs enthousiastes, captivés par les défis proposés par les jeux. L'utilisation des smartphones a insufflé une nouvelle dynamique à la séance, suscitant une motivation palpable chez les apprenants.

Cette implication active a permis de créer un environnement d'apprentissage stimulant, Le jeu a favorisé un engagement actif dans les interactions et les défis proposés. Les élèves collaboraient entre eux, échangeaient des idées et s'encourageaient mutuellement et interagir avec nous aussi, et nous avons remarqué qu'il y avait une capacité à travailler de manière autonome aussi.

Au-delà de l'enthousiasme et de la motivation des élèves, l'utilisation de jeu éducatif dans la séance de production écrite a eu un impact positif sur le vocabulaire et les compétences lexicales des apprenants, on remarque une pratique active du vocabulaire en utilisant les mots appris dans les jeux, les élèves ont pu les intégrer à leur propre langage et les utiliser de manière créative dans leurs productions écrites.

Voici l'histogramme correspondant :



**Représentation graphique N°2 : Résultats de la grille d'observation de la deuxième séance (constat positif)**

## 2. Présentation et analyse des résultats des questionnaires

### 1) Questionnaire des enseignants

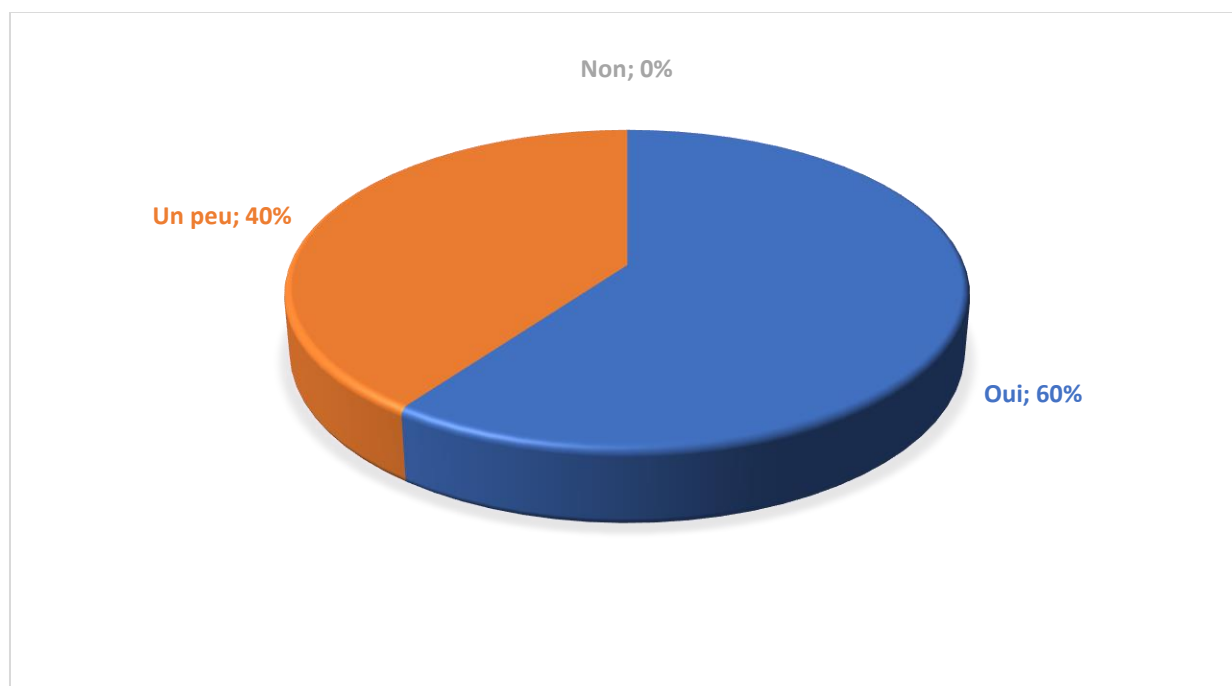
**Question n°01** : Vos élèves sont-ils intéressés par l'apprentissage de la langue française ?

Réponses	Pourcentage
Oui	60%
Un peu	40%
Non	0%

Les résultats de ce questionnaire sur l'intérêt des élèves pour l'apprentissage du français sont plutôt satisfaisants. Ces chiffres indiquent qu'une grande majorité des élèves est ouverte à l'apprentissage du français.

Cependant, il est important de ne pas négliger les 40% d'élèves qui ont un intérêt plus modéré. Il est possible que ces élèves aient des difficultés avec la langue, qu'ils manquent de confiance en eux ou qu'ils ne voient pas encore l'utilité de l'apprendre.

Voici l'histogramme correspondant :



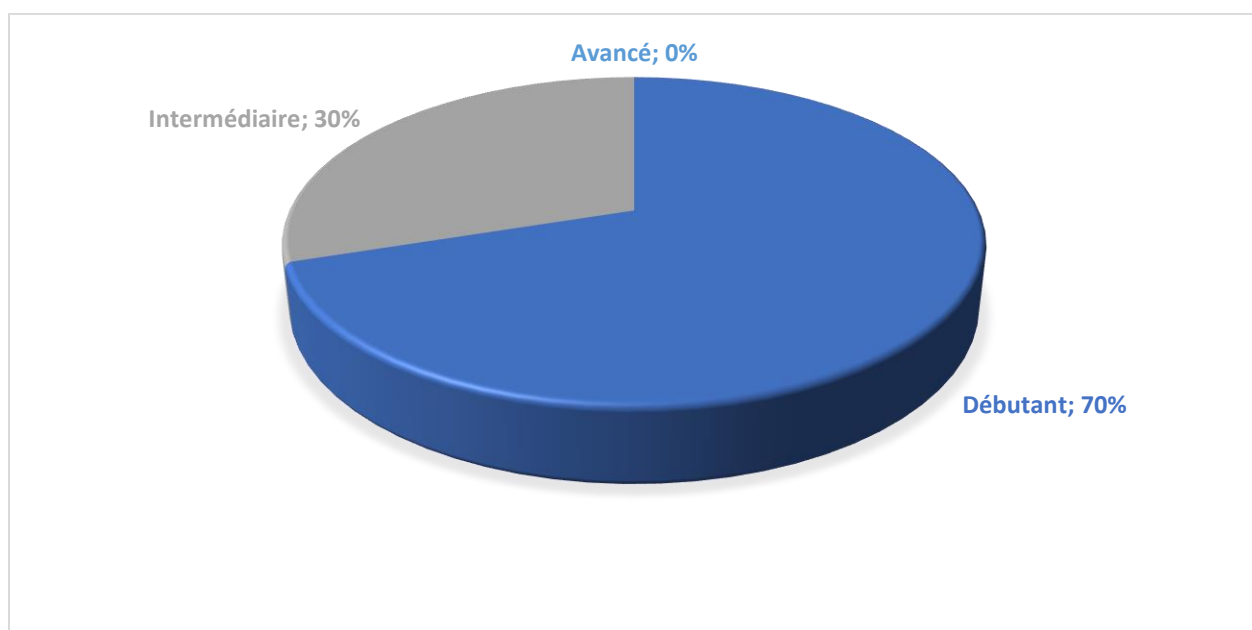
**Représentation graphique N°3 : réponses données à la question N°1.**

**Question n°02** : Comment trouvez-vous le niveau de vos élèves ?

Réponses	Pourcentage
Débutant	70%
Intermédiaire	30%
Avancé	0%

Selon les réponses de ces enseignants leurs classes sont composées d'une majorité d'élèves débutants et d'un groupe minoritaire d'élèves intermédiaires. Les enseignants doivent adapter leurs pratiques pédagogiques pour répondre aux besoins de tous les élèves, offrant un soutien individualisé aux élèves débutants et offrant des défis stimulants aux élèves intermédiaires. Les enseignants peuvent aider tous les élèves à progresser et à atteindre leur plein potentiel en créant un environnement d'apprentissage positif et stimulant.

Voici l'histogramme correspondant :



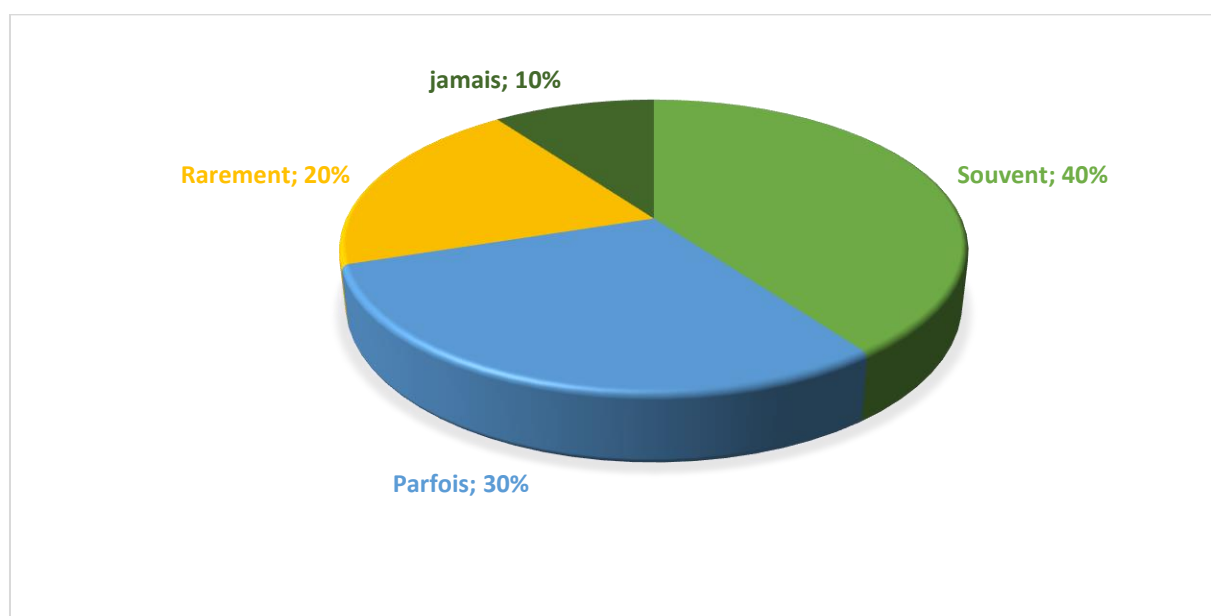
**Représentation graphique N°4 : réponses données à la question N°2**

**Question n°03 :** Utilisez-vous le jeu dans vos pratiques enseignantes ?

Réponses	Pourcentages
Souvent	40%
Parfois	30%
Rarement	20%
Jamais	10%

Selon ces résultats, la majorité des enseignants (70 %) utilisent le jeu au moins une fois par mois, tandis que 20 % l'utilisent rarement. Il est encourageant de constater que les enseignants reconnaissent de plus en plus le jeu comme un outil pédagogique utile.

Voici l'histogramme correspondant :



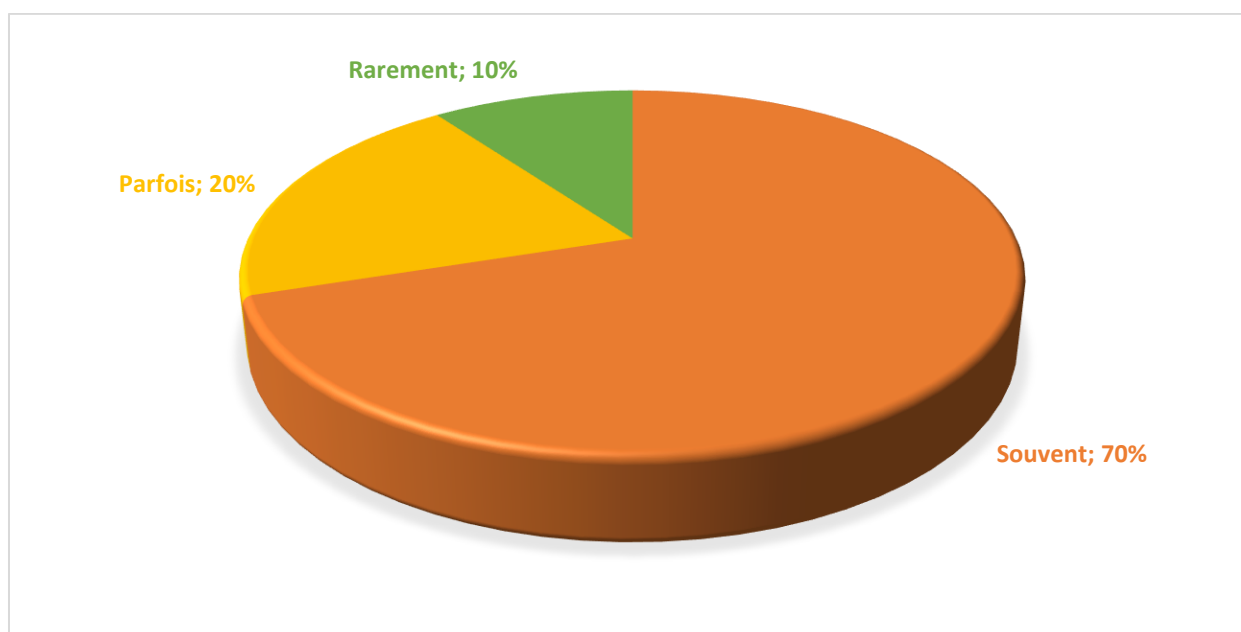
**Représentation graphique N°5 : réponses données à la question N°3**

**Question n°04 :** En tant qu'enseignant de langue, utilisez-vous des plateformes en ligne ou des applications mobiles pour concevoir vos cours ?

Réponses	Pourcentage
Souvent	70%
Parfois	20%
Rarement	10%
Jamais	0%

Ce tableau nous montre que ces réponses indiquent que la plupart de ces enseignants (70%) utilisent des plateformes en ligne ou des applications mobiles pour concevoir leurs cours au moins parfois. Les enseignants sont de plus en plus conscients du potentiel des technologies numériques pour améliorer leurs pratiques d'enseignement. Les plateformes en ligne et les applications mobiles permettent aux enseignants d'utiliser de nombreuses ressources pour concevoir et personnaliser leurs cours.

Voici l'histogramme correspondant :



#### Représentation graphique N°6 : réponses données à la question N°4

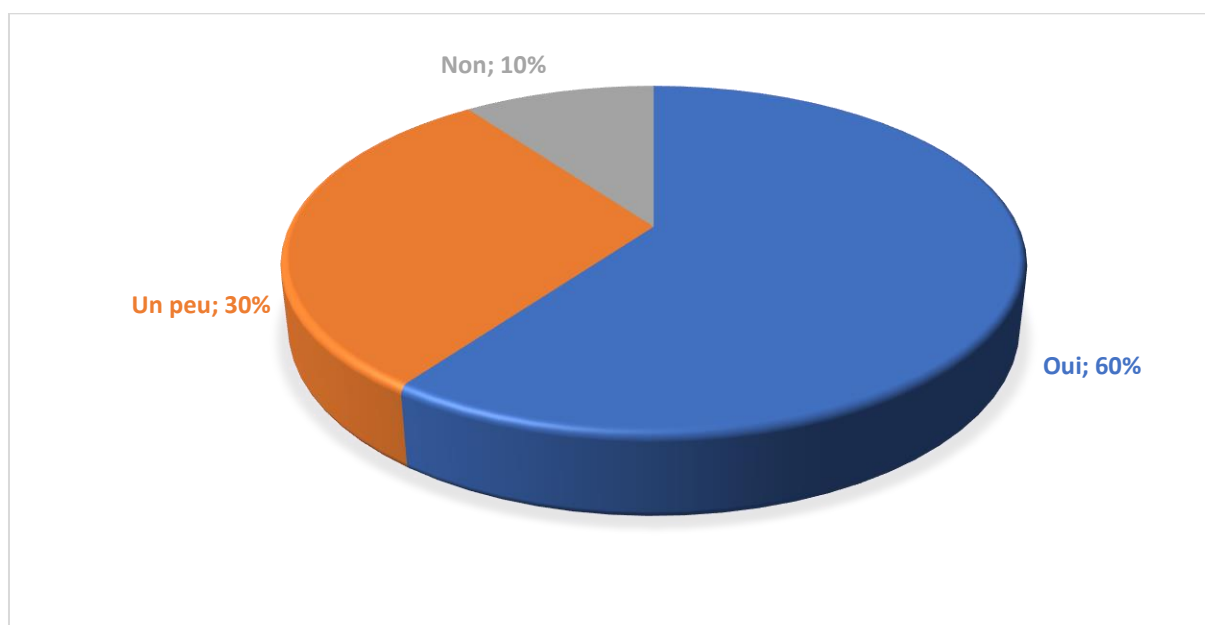
**Question n°05 :** Pensez-vous que l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone pourrait avoir un impact positif sur les élèves ?

Réponses	Pourcentage
Oui	60%
Un peu	30%
Non	10%

Ces réponses nous montrent que la majorité des répondants pensent que l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone pourrait avoir un impact positif sur les élèves. Il est encourageant de constater que les jeux éducatifs ont une meilleure perception et que leur potentiel pédagogique est de plus en plus reconnu.

Concernant les enseignants qui ont répondu par un peu et surtout par non peut-être qu'ils ont des inquiétudes à propos des jeux éducatifs sur smartphone par ce que quand on dit smartphone on dit distraction. D'autres répondants peuvent avoir une préférence pour les méthodes d'enseignement traditionnelles et ne pas croire à l'efficacité des jeux éducatifs sur smartphone.

Voici l'histogramme correspondant :



### Représentation graphique N°6 : réponses données à la question N°5

**Question n°06 :** Selon vous, quelle importance les jeux et les smartphones auront-ils dans l'enseignement des langues étrangères pour les générations futures ?

Pour cette question on voit que presque tous les enseignants ont répondu positivement leurs réponses presque sont les mêmes. Ils trouvent que les jeux sur smartphone sont trop bien

pour les élèves Le jeu amène l'élève à raisonner : faire des choix, prendre des décisions, anticiper un résultat tâches complexes. Le jeu développe donc les prises d'initiatives des élèves.

(90%) ça veut dire 9 enseignants ont répondu de cette façon, sauf (1%) une seule enseignante elle a répondu négativement parce qu'elle est plus ancienne que les autres et elle préfère les méthodes classiques.

**Question n°07 :** On dit que les jeux éducatifs sur smartphone permettent aux élèves d'utiliser les technologies numériques d'une manière responsable et prudente. Que pensez-vous ?

Dans cette question tous les répondants 100% ont presque la même réponse, ils trouvent qu'utiliser les jeux éducatifs sur smartphone permet d'utiliser ce dernier d'une manière judicieuse. Parce que si les élèves passent leurs temps libres à jouer des jeux éducatifs ça permet d'améliorer leurs compétences quoi que ce soit le domaine et ça c'est mieux de passer leurs temps à jouer des jeux sans objectifs ou bien rester connecte dans les réseaux sociaux et tourner dans le vide.

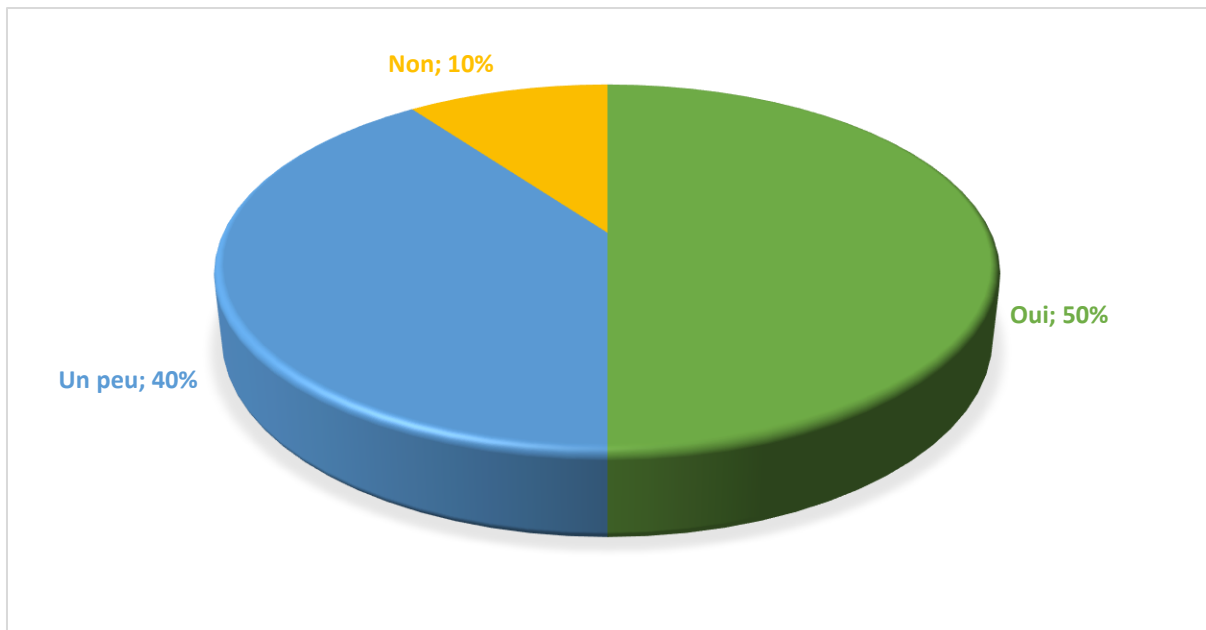
## 2) Questionnaire des élèves

**Question n°01 :** Êtes-vous intéressé par l'apprentissage de la langue française ?

Réponses	Pourcentage
Oui	50%
Un peu	40%
Non	10%

Les résultats de ce tableau ont montré qu'il existe un intérêt global pour l'apprentissage de la langue française, avec 90% des répondants exprimant un intérêt positif, soit certain "Oui" soit modéré "Un peu". Il est encourageant de constater que la langue française suscite un intérêt notable surtout dans une classe de langues étrangères. Mais, il est important de comprendre pourquoi 10% des répondants se désintéressent. Cela pourrait être causé par des difficultés à apprendre les langues, des problèmes de grammaire de lexique ou un manque de contexte sur la façon dont la langue française est utile.

Voici l'histogramme correspondant :



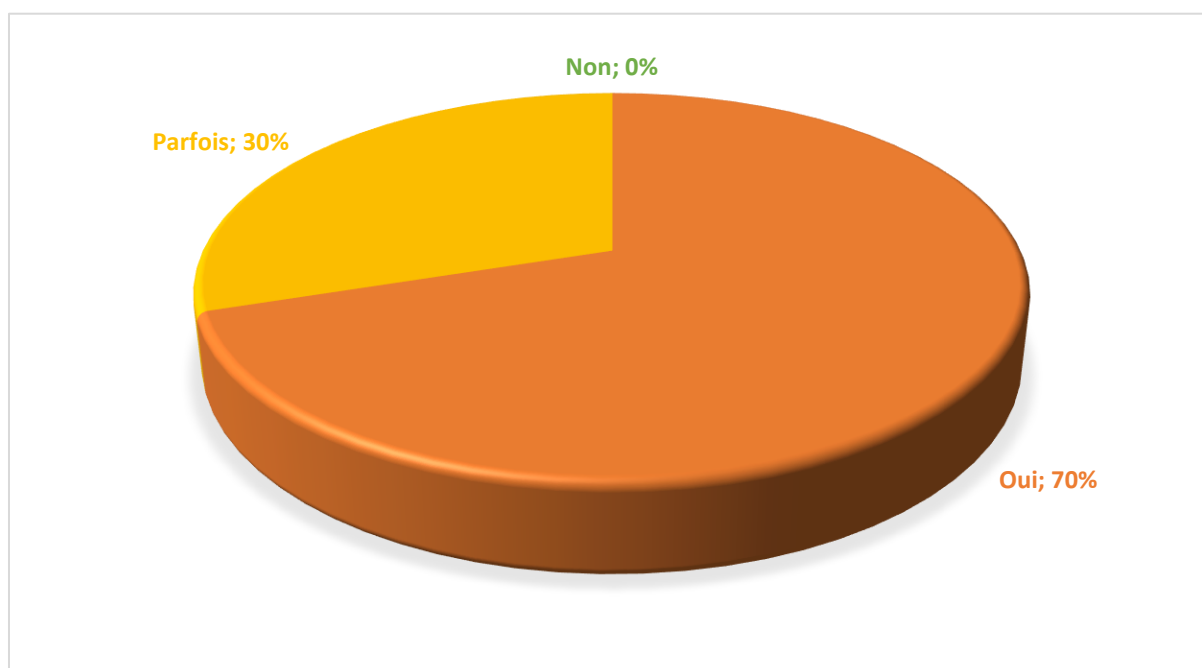
**Représentation graphique N°7 : réponses données à la question N°1**

Question n°02 : Aimez-vous jouer ?

Réponses	Pourcentage
Oui	70%
Parfois	30%
Non	0%

Dans ce tableau on trouve que la plupart des apprenants aiment bien jouer et l'absence totale de réponse "Non" est notable ce qui est normal parce que ces apprenants malgré qu'ils sont au lycée mais ils gardent encore l'esprit d'un enfant qui aime jouer et il ne dit jamais non au jeu. La réponse "Parfois" chez les 30% d'apprenants suggère que le jeu n'est pas une activité quotidienne mais ça ne veut pas dire qu'ils n'aiment pas jouer.

Voici l'histogramme correspondant :



**Représentation graphique N°8 : réponses données à la question N°2**

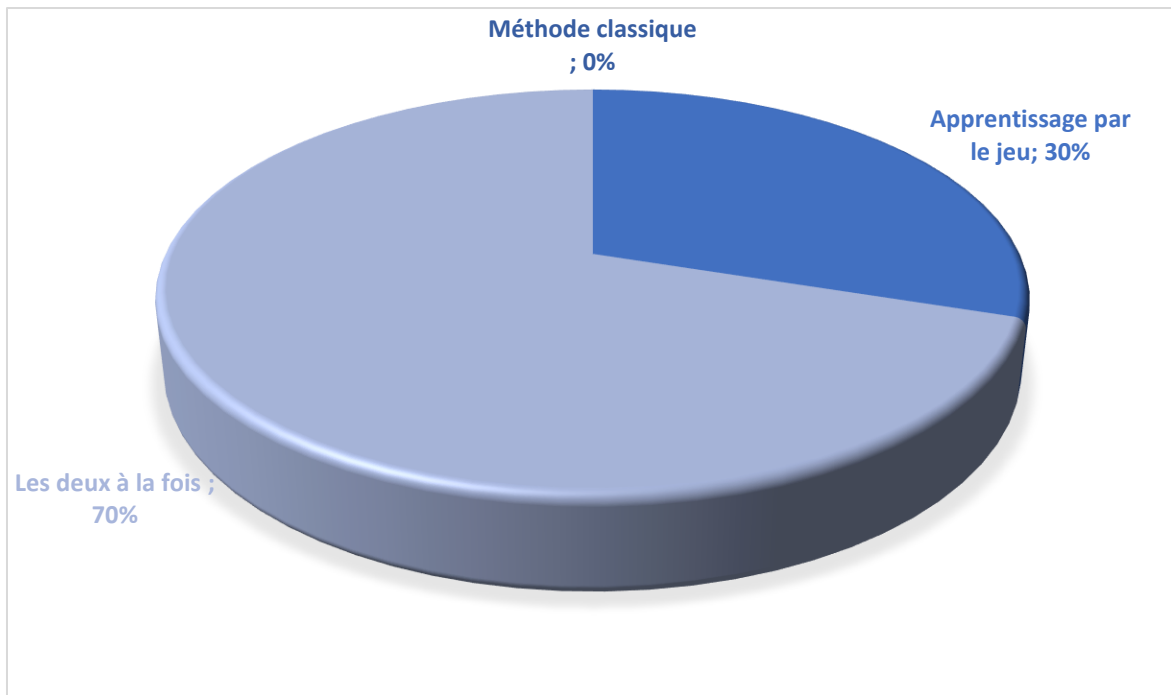
Question n°03 : Préférez-vous apprendre par le jeu ou par des méthodes plus traditionnelles ?

Réponses	Pourcentage
Méthode classique	0%
Apprentissage par le jeu	30%
Les deux à la fois	70%

Les résultats de ce sondage indiquent une forte préférence pour une approche mixte de l'apprentissage qui combine à la fois des méthodes traditionnelles et l'apprentissage par le jeu, une grande majorité de (70%) a exprimé le désir d'intégrer les deux approches dans leur processus. Ces réponses nous montrent que l'approche ludique est tellement efficace mais elle n'élimine pas la méthode traditionnelle.

Donc, les éducateurs peuvent créer des environnements d'apprentissage efficaces qui incluent une variété des deux méthodes.

Voici l'histogramme correspondant :



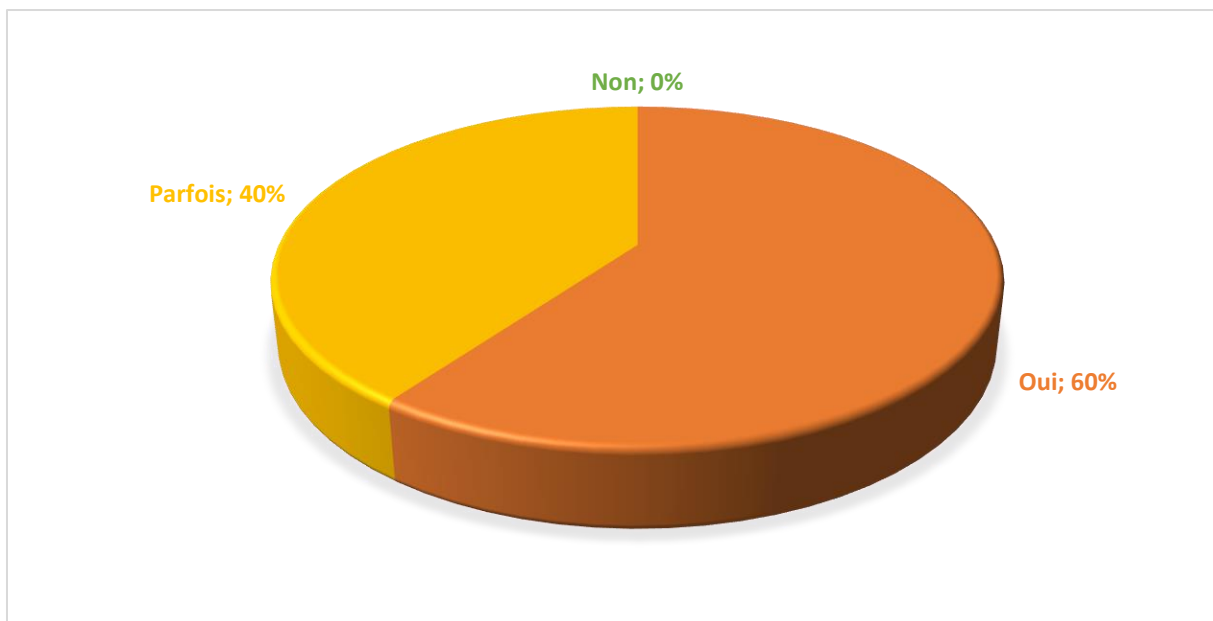
**Représentation graphique N°9 : réponses données à la question N°3**

**Question n°04 : Avez-vous des jeux éducatifs sur vos smartphones ?**

Réponses	Pourcentage
Oui	60%
Parfois	40%
Non	0%

Les résultats obtenus de ses réponses montrent que la majorité des répondants (60%) ont installé des jeux éducatifs sur leurs smartphones. Cela suggère une tendance croissante à l'utilisation de jeux mobiles à des fins éducatives. Alors qu'un pourcentage important (40%) a montré qu'ils jouaient parfois à des jeux éducatifs, aucun répondant n'a déclaré ne pas avoir de jeux éducatifs sur son smartphone. Cette adoption généralisée des jeux éducatifs mobiles met en évidence leur valeur perçue en tant qu'outils d'apprentissage.

Voici l'histogramme correspondant :



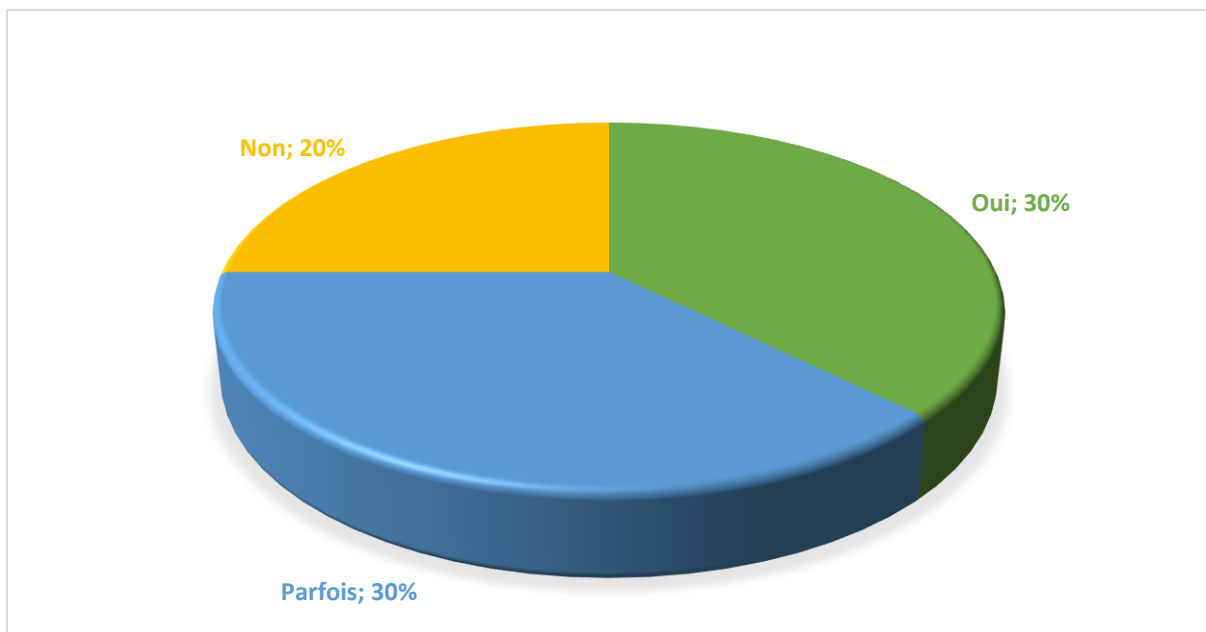
**Représentation graphique N°10 : réponses données à la question N°4**

**Question n°05 : Utilisez-vous ces jeux pour apprendre le vocabulaire ?**

Réponses	Pourcentage
Oui	30%
Parfois	30%
Non	20%

Ce tableau suggère que les jeux éducatifs sont perçus comme des outils précieux pour l'apprentissage du vocabulaire par un nombre considérable d'apprenants et non pas pour tous. On voit (30%) oui et (30%) parfois et il est important de noter que 20% des répondants ne les utilisent pas du tout à cette fin. Cela signifie que certes les apprenants utilisent ces jeux mais pas tout le temps et l'utilisation des jeux éducatifs sur smartphone n'est pas la méthode la plus utilisée pour apprendre le lexique.

Voici l'histogramme correspondant :



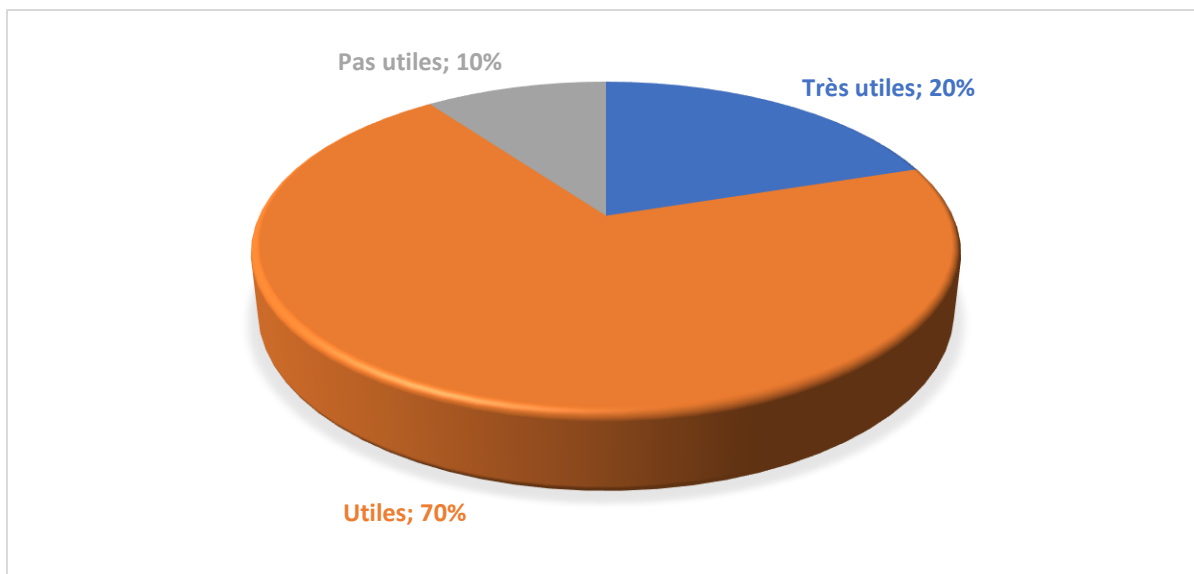
**Représentation graphique N°11 : réponses données à la question N°5**

**Question n°06 :** Est-ce que vous trouvez ces jeux utiles pour l'apprentissage ?

Réponses	Pourcentage
Très utiles	20%
Utiles	70%
Pas utiles	10%

Les réponses perçus dans ce tableau mettent en évidence l'efficacité des jeux éducatifs sur smartphone. Les réponses des apprenants sont presque tous positives mais on ne néglige pas les 10% qui ont répondu par non c'est les apprenants qui n'utilisent pas les jeux éducatifs ils ont leurs propre perceptions, ils aiment apprendre par la méthode classique traditionnelle.

Voici l'histogramme correspondant :



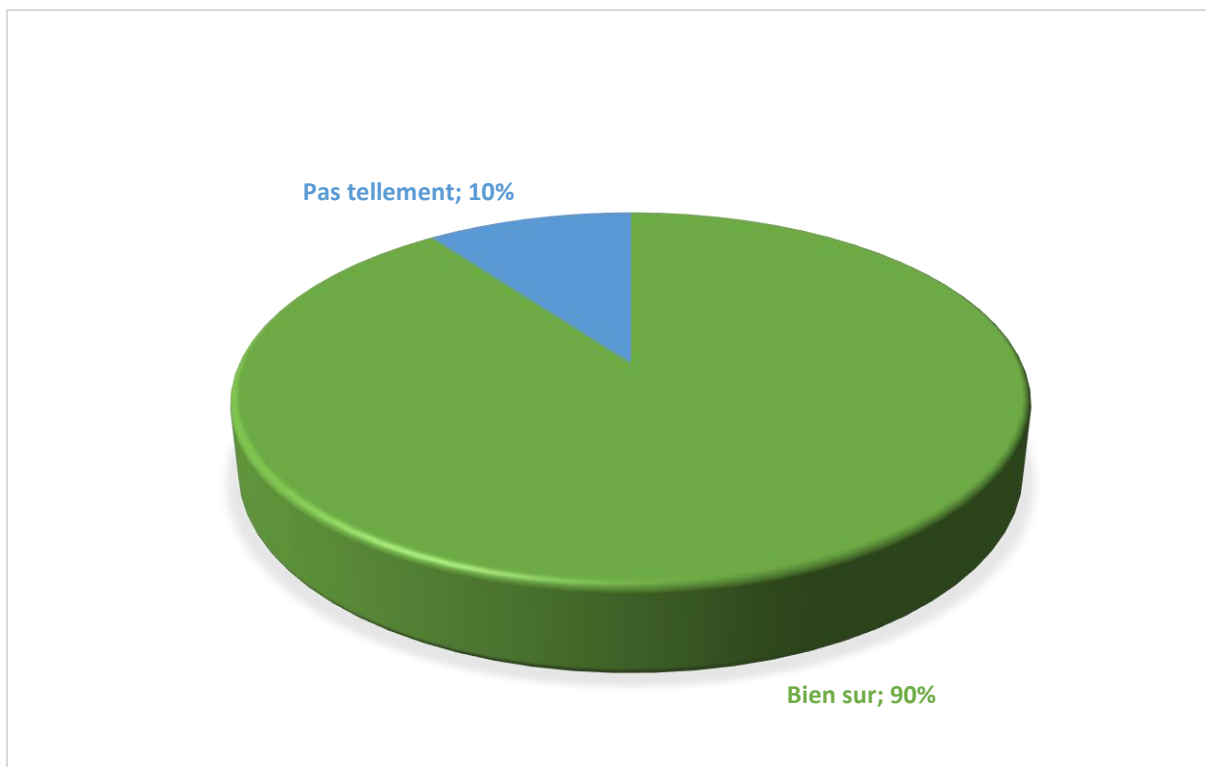
### Représentation graphique N°12: réponses données à la question N°6

**Question n°07 :** Trouvez-vous que ces jeux soient motivants ?

Réponses	Pourcentage
Bien sur	90%
Pas tellement	10%

Les résultats de ce sondage montrent que la plupart des apprenants (90%) trouve que les jeux éducatifs sont motivants. Ce qui est normal parce que l'enfant aime bien jouer et quand on intègre le jeu avec l'apprentissage ça devient une tâche facile et on ne lui laisse pas le temps pour qu'il s'ennuie. Il est évident que l'utilisation du jeu en classe soit appréciée par nos jeunes apprenants, car il ne faut pas oublier que ce sont des enfants avant tous, et que tout enfant aime s'amuser.

Voici l'histogramme correspondant :



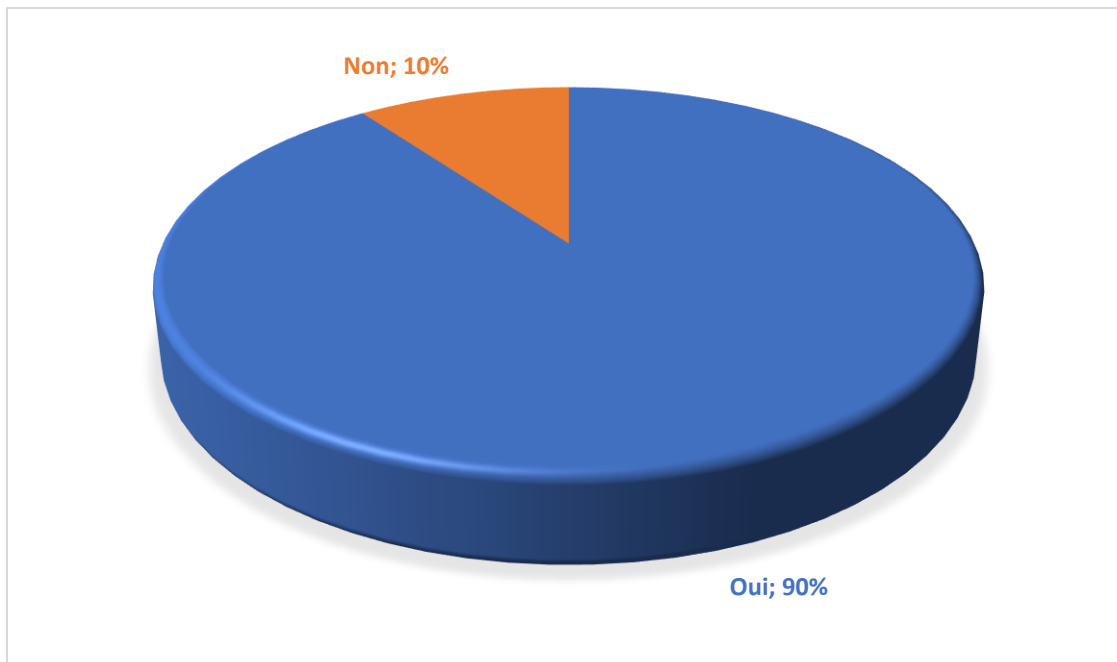
**Représentation graphique N°13 : réponses données à la question N°7**

**Question n°08 :** Pensez-vous que ces jeux puissent vous aider à mieux apprendre et comprendre le vocabulaire de la langue française ?

Réponses	Pourcentage
Oui	90%
Non	10%

On constate que la majorité des apprenant pensent que les jeux éducatifs sur smartphone vont les aider à améliorer leurs compétences en vocabulaire, Car le jeu autorise l'enfant à s'instruire tout en s'amusant, il n'est soumis à aucune pression ou contrainte et progresse à son rythme donc il trouvera un plaisir dans l'accomplissement de son apprentissage.

Voici l'histogramme correspondant :



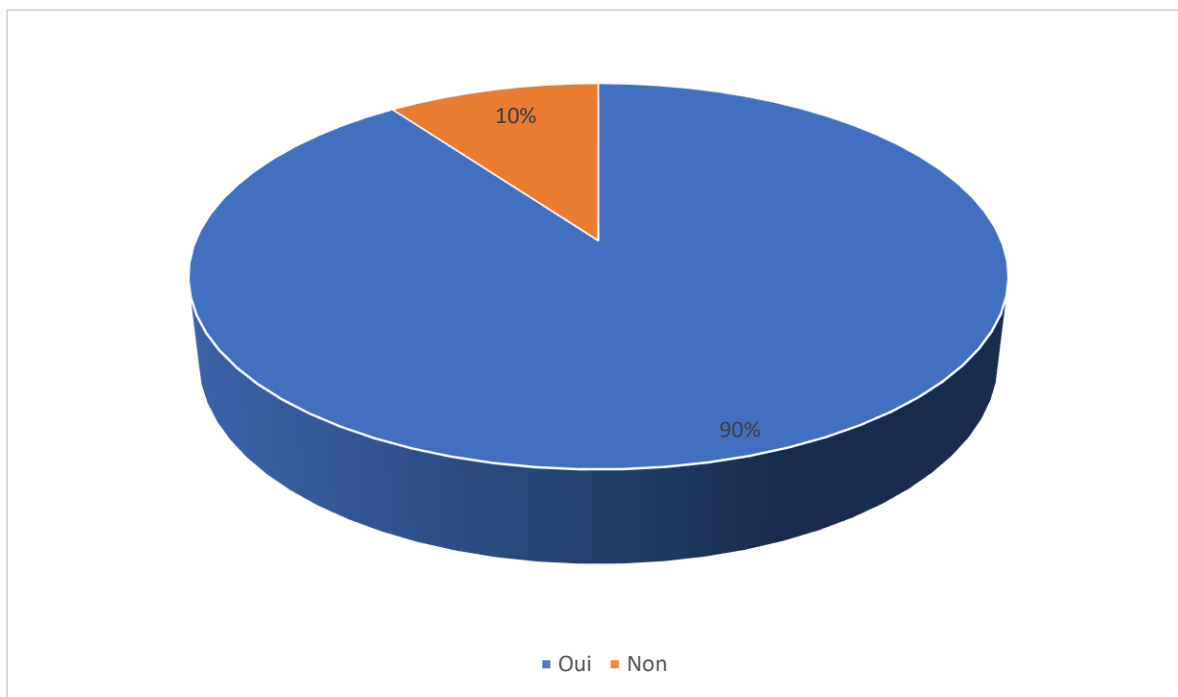
**Représentation graphique N°14 : réponses données à la question N°8**

**Question n°09 :** Recommanderiez-vous à vos camarades d'utiliser des jeux éducatifs sur smartphone pour apprendre le vocabulaire ?

Réponses	Pourcentage
Oui	90%
Non	10%

Ici, presque tous les apprenants recommandent l'utilisation des jeux éducatifs pour apprendre le vocabulaire parce qu'ils trouvent ça amusant et surtout quand c'est sur smartphone c'est une raison de plus pour eux ces petits écrans sont comme de l'air ils ne peuvent pas passer un jour sans les utiliser donc pourquoi pas les utiliser pour une bonne raison.

Voici l'histogramme correspondant :



### Représentation graphique N°15 : réponses données à la question N°9

Cette question est accompagnée par une autre question où les apprenants vont nous donner quelques mots qu'ils ont retenus du jeu que nous avons proposé : (Si oui, parlez-nous un peu sur ce que vous avez retenu de ces jeux ?)

Et voici les réponses données par les apprenants :

Apprenant	Mots
1	Exploiter, contempler, splendide, immense, beau,
2	Observer, apercevoir, découvrir
3	Explorer, impressionnant, sublime, magnifique
4	Pittoresque, chaleureux, historique, contempler
5	Magnifique, tranquille
6	Inspirant, passionnant
7	Divertissant, inoubliable
8	Admirer
9	Pittoresque, contempler, tranquille
10	Exploiter, observer, formidable

*5 réponses question 9*

On constate que les apprenants ont tous appris quelques mots et tous les mots ont relation avec le contexte de la production écrite car le jeu que nous avons choisi pour eux il a plusieurs thèmes et nous avons choisis le thème que l'enseignante a choisis pour la production écrite et c'est le thème du voyage donc tous les mots retenus sont des mots du même contexte.

## **Conclusion**

Dans ce chapitre nous avons analysé tous les données recueillis durant notre enquête en utilisant deux outils d'investigation qui sont souvent utilisés qui sont la grille d'observation et le questionnaire comme nous avons dit précédemment, nous avons utilisé deux grilles et deux questionnaires pour bien accomplir notre travail, il s'agit d'évaluer l'efficacité et l'impact des jeux éducatifs sur l'enrichissement lexical chez les apprenants du lycée et plus précisément les élèves d'une classe de langue, et nous avons choisis pour ça le jeu éducatifs mots mêlés.

Selon les résultats et leur analyse, il est clair que ce type de support est utile pour améliorer la structure et l'acquisition de nouvelles connaissances notamment pour le vocabulaire et la richesse lexicale.

L'expérience nous a montré également que ce type d'activités ludiques favorise la motivation et le désir chez les apprenants. Ils, ressentent une liberté et une confiance en eux qui leur permet d'accomplir leur travail sans obstacles, ni découragement, ils font leurs travaux sans pression.

Durant les séances nous avons constaté que même les élèves qui ont un niveau insatisfaisant, ont eu l'enthousiasme de participer et d'aller jusqu'au bout de leurs tâches, et ils ont appris des nouveaux mots comme les élèves qui ont un niveau excellent. Malgré tout ça on doit prendre en considérations que ces élèves même s'ils ont bien aimé le jeu mais lors des réponses nous avons vu qu'ils préfèrent apprendre la langue française en combinant les deux méthodes la méthode classique et la méthode ludique.

Nous rappelons que notre étude a été réalisée sur un échantillon de dix apprenants, ce qui représente un nombre assez limité donc on ne peut pas généraliser nos résultats de recherche et dire que tous les enfants ou les apprenants aime le jeu ou bien les jeux éducatifs et que les jeux éducatifs sur smartphone ont le même résultat pour tous les apprenants.

# *Conclusion*

---

Tout au long de notre travail de recherche, nous avons eu pour but de démontrer l'importance et l'efficacité des jeux éducatifs sur smartphone sur l'enrichissement lexicale du FLE.

L'apprentissage du lexique et du vocabulaire est parmi les piliers fondamentaux pour apprendre une langue, on ne peut pas dire que nous avons appris une langue sans avoir appris son lexique et avoir un bagage vocabulaire bien riche.

Premièrement, dans cette recherche nous avons commencé par définir les concepts et les points essentiels de notre thème, tout d'abord dans le premier chapitre nous avons commencé par la définition du lexique et la différence entre lui et le vocabulaire et sur son importance dans l'apprentissage du FLE et son impact sur la compréhension et la production.

Puis, nous avons parlé de l'insertion du jeu dans l'apprentissage de FLE et nous avons défini les concepts suivants : La didactique du jeu, L'approche ludique, Le jeu un outil pédagogique facilitateur de l'enseignement, Le jeu : source de motivation.

Dans le deuxième chapitre nous avons parlé des jeux électroniques comme outil d'apprentissage, nous avons défini les jeux éducatifs et les jeux éducatifs sur smartphone ainsi que la pratique du jeu chez les apprenants. Nous avons parlé aussi sur l'impact des nouvelles technologies dans l'apprentissage du lexique et les jeux éducatifs sur smartphone pour une exploitation pédagogique du monde ludique de l'enfant.

Dans la pratique que nous avons faite, et d'après les résultats que nous avons obtenus, à travers notre enquête, nous avons pu confirmer nos hypothèses. Ce qui nous amène à encourager les enseignants à utiliser les jeux éducatifs sur smartphone mais ne pas négliger les méthodes d'enseignement classique car ces jeux ils peuvent être comme outils de renforcement et d'applications des cours majestueux comme une consolidation mieux que les exercices et les applications ennuyante.

On peut faire appel aux jeux pour que notre cours soit motivant et stimulant, car ces jeux et d'après notre expérience ont un impact positif à la fois sur l'apprenant et l'enseignant. L'enseignant va transmettre le message d'une manière simple, et l'apprenant va acquérir sans peine et bien mémoriser les nouveaux concepts. En jouant l'apprenant va se sentir libre en prenant ses décisions, il peut développer ses connaissances et ses compétences tout en expérimentant et organisant son travail, à son rythme, aussi quand l'apprenant interagis avec ses paires, il prend ce qu'il a besoin pour construire et compléter son savoir.

Finalement, Notre étude met en exergue l'importance capitale des jeux éducatifs sur smartphone comme outils d'apprentissage du vocabulaire en FLE. L'intégration de ces jeux dans les environnements scolaires et même à domicile s'avère essentielle pour une consolidation

durable des acquis linguistiques. L'apprentissage par le jeu stimule la motivation, l'engagement et l'appropriation spontanée des connaissances, répondant ainsi à un besoin fondamental d'apprentissage continu. Nos travaux, s'inscrivant dans la continuité des recherches sur le jeu en classe, réaffirment l'utilité des jeux éducatifs sur smartphone pour l'apprentissage du lexique en FLE et ouvrent la voie à des recherches ultérieures plus approfondies.

*Références  
bibliographiques*

---

---

## *Ouvrages*

---

BEAUZEE Nicolas et DOUCHET Jacques-Philippe-Augustin, 1759, « Etude scientifique du lexique », Encyclopédie, volume 7, page 843ab

BRUNER Jérôme cite par BROUGERE Grilles, dans jeu et éducation Paris L'harmattan, Education et formation, 1995. p.251.

CUQ Jean-Pierre, 2003, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Paris, CLE International, 303 p

DEGRANDMONT, NICOLE 1997 pédagogie de jeu, jouer pour, De Boeck. P.64)

LANON, ROBERT (1991), vocabulaire de la psychiatrie de l'enfant, paris, puff, 607

Maati, N. A. M. (2020). Efficacité du module des activités ludiques basées sur les stratégies de l'apprentissage coopératif pour le développement des compétences langagières chez les élèves des écoles préparatoires en FLE. 76-57, مجلة كلية التربية بالإسماعيلية, 46(46 مج 1), 76-57.

WOOLDRIDGE, T. (1998). Le lexique français du XVIe siècle dans le GDFL et le FEW. Zeitschrift für romanische Philologie, 114(2), 210-257.

---

## *Mémoires*

---

Fella, B. E. N. A. O. U. D. A., Meriem, Z. A. H. A. F. Houaria Z. I. R. E. N. E. (2018). Le vocabulaire en 2ème année moyenne entre les stratégies d'enseignement/d'apprentissage.

LA MISE EN PLACE ET LE DEVELOPPEMENT DES COMPETENCES LANGAGIERES ORALES CHEZ DES ENFANTS DE 7 A 8 ANS PAR LE JEU.

L'apprentissage du lexique par des activités ludiques : 1AS, présenté par HAMZA Nariman, Encadré par : M. YOUSFI Chakib Khalil.

Les jeux éducatifs pour l'amélioration de l'apprentissage de la conjugaison. Cas des élèves de la 5ème AP- Ecole DEBABCHE-Biskra.

L'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du vocabulaire. -

Exemple des apprenants de 1<sup>ère</sup> année moyenne-BELABBES Sanaa, BENAOUALI Rachida

---

## *Articles*

---

David, C., Gala, N., Leconte, A., & Roubaud, M. N. (2022). Contextualiser pour faciliter l'accès au sens: focus sur l'enseignement du lexique en FLM, FLS et FLE. TIPA. Travaux interdisciplinaires sur la parole et le langage, (38).

Zaklani, M. (2023, février 0). Association EPI. Récupéré sur l'usage des Smartphones chez les élèves lycéens.:

<https://www.epi.asso.fr/revue/articles/a2302f.htm#:~:text=Un%20Smartphone%20d%C3%A9signe%20g%C3%A9n%C3%A9ralement%20un,t%C3%A9l%C3%A9charger%20et%20installer%20de%20nouvelles>

---

## *Reuves*

---

Revue ADHKIRA : L'usage du smartphone dans l'apprentissage de FLE dans le contexte universitaire : cas des étudiants algériens et tunisiens.

Revue de Traduction et Langues / Journal of Translation and Languages

file:///C:/Users/CLINIC%20PC/Downloads/le-ludique-comme-strat%C3%A9gie-d%E2%80%99enseignement-apprentissage-en-classe-de-langue%20(3).pdf

# Table des matières

<i>Introduction</i> .....	Erreur ! Signet non défini.
<i>Chapitre I : les jeux et l'apprentissage du lexique</i> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Introduction</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Le lexique : élément fondamental dans l'apprentissage du français</b> ....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Définition du lexique</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Différence entre lexique et vocabulaire</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Le lexique et son importance dans l'apprentissage du FLE</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>L'impact du lexique sur la compréhension et la production</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>L'insertion du jeu dans l'apprentissage de FLE</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>La didactique du jeu</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>L'approche ludique</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Le jeu un outil pédagogique facilitateur de l'enseignement</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Le jeu : source de motivation</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Conclusion</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<i>Chapitre II :</i> .....	Erreur ! Signet non défini.
<i>Les jeux électroniques comme outil d'apprentissage</i> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Définition des jeux éducatifs</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Les jeux éducatifs sur le smartphone</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>L'impact des nouvelles technologies dans l'apprentissage du lexique</b> ..	Erreur ! Signet non défini.
<b>Les jeux éducatifs sur le smartphone : Pour une exploitation pédagogique du monde ludique de l'apprenant</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Conclusion</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<i>Chapitre I</i> .....	Erreur ! Signet non défini.
<i>Présentation du corpus</i> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Introduction</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Présentation et choix du corpus</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Contexte de la recherche</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Présentation de la classe</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>La méthode de travail</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Description du jeu (Mots mêlés – jeux de mots)</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Le choix des outils de recueil des données</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Présentation des grilles que nous avons utilisée :</b> .....	Erreur ! Signet non défini.
<b>Grille d'observation pour la première séance avec la méthode ordinaire</b> ... Erreur ! Signet non défini.	

Grille d'observation pour la deuxième séance avec l'utilisation du jeu éducatif sur smartphone.....	Erreur ! Signet non défini.
Présentation des questionnaires :.....	Erreur ! Signet non défini.
Questionnaire destiné aux enseignants.....	Erreur ! Signet non défini.
Questionnaire destiné aux élèves.....	Erreur ! Signet non défini.
<i>Chapitre II</i> .....	Erreur ! Signet non défini.
<i>Analyses des résultats</i> .....	Erreur ! Signet non défini.
Introduction .....	Erreur ! Signet non défini.
Analyse et interprétation des résultats des grilles d'observation .....	Erreur ! Signet non défini.
Grille d'observation de la première séance .....	Erreur ! Signet non défini.
Grille d'observation de la deuxième séance .....	Erreur ! Signet non défini.
Présentation et analyse des résultats des questionnaires .....	Erreur ! Signet non défini.
Questionnaire des enseignants.....	Erreur ! Signet non défini.
Questionnaire des élèves .....	Erreur ! Signet non défini.
Conclusion.....	Erreur ! Signet non défini.
<i>Conclusion</i> .....	Erreur ! Signet non défini.
<i>Référence bibliographique</i> .....	Erreur ! Signet non défini.
Ouvrages .....	Erreur ! Signet non défini.
Mémoires .....	Erreur ! Signet non défini.
Articles .....	Erreur ! Signet non défini.
Revue.....	55

## ***INDEX DES REPRESENTATIONS GRAPHIQUES***

---

<i>Représentation graphique N°1 : résultats de la grille d'observation de la première séance (constat négatif) .....</i>	<i>21</i>
<i>Représentation graphique N°2 : Résultats de la grille d'observation de la deuxième séance (constat positif) .....</i>	<i>23</i>
<i>Représentation graphique N°3 : réponses données à la question N°1.....</i>	<i>24</i>
<i>Représentation graphique N°4 : réponses données à la question N°2.....</i>	<i>25</i>
<i>Représentation graphique N°5 : réponses données à la question N°3.....</i>	<i>26</i>

<i>Représentation graphique N°6 : réponses données à la question N°4.....</i>	<i>27</i>
<i>Représentation graphique N°6 : réponses données à la question N°5.....</i>	<i>28</i>
<i>Représentation graphique N°7 : réponses données à la question N°1.....</i>	<i>30</i>
<i>Représentation graphique N°8 : réponses données à la question N°2.....</i>	<i>31</i>
<i>Représentation graphique N°9 : réponses données à la question N°3.....</i>	<i>32</i>
<i>Représentation graphique N°10 : réponses données à la question N°4.....</i>	<i>33</i>
<i>Représentation graphique N°11 : réponses données à la question N°5.....</i>	<i>34</i>
<i>Représentation graphique N°12 : réponses données à la question N°6.....</i>	<i>35</i>
<i>Représentation graphique N°13 : réponses données à la question N°7.....</i>	<i>36</i>
<i>Représentation graphique N°14 : réponses données à la question N°8.....</i>	<i>37</i>
<i>Représentation graphique N°15 : réponses données à la question N°9.....</i>	<i>38</i>

## *Index des tableaux*

<i>1grille vide 1.....</i>	<i>17</i>
<i>2grille vide 2.....</i>	<i>18</i>
<i>3grille avec réponses 1.....</i>	<i>20</i>
<i>4grille avec réponses 2.....</i>	<i>22</i>
<i>5réponses question 9.....</i>	<i>38</i>

# *Annexes*

---

## Annexe 1 : les questionnaires utilisés lors de l'enquête sans et avec réponses

### Questionnaire destiné aux élèves

Veuillez SVP répondre au questionnaire suivant :

- 1. Êtes-vous intéressé par l'apprentissage de la langue française ?**
  - Oui
  - Non
  - Un peu
- 2. Aimez-vous jouer ?**
  - Oui
  - Non
  - Parfois
- 3. Préférez-vous apprendre par le jeu ou par des méthodes plus traditionnelles ?**
  - Méthode classique
  - Apprentissage par les jeux
  - Les deux à la fois
- 4. Avez-vous des jeux éducatifs sur vos smartphones ?**
  - Parfois
  - Oui
  - Non
- 5. Utilisez-vous ces jeux pour apprendre le vocabulaire ?**
  - Oui
  - Non
  - Parfois
- 6. Est-ce que vous trouvez ces jeux utiles pour l'apprentissage ?**
  - Pas utiles
  - Utiles
  - Très utiles
- 7. Trouvez-vous que ces jeux soient motivants ?**
  - Bien sur
  - Pas tellement
- 8. Pensez-vous que ces jeux puissent vous aider à mieux apprendre et comprendre le vocabulaire de la langue française?**
  - Oui
  - Non
- 9. Recommanderiez-vous à vos camarades d'utiliser des jeux éducatifs sur smartphone pour apprendre le vocabulaire ?**
  - Oui
  - Non
- 10. Si oui, parlez-nous un peu sur ce que vous avez retenu de ces jeux ?**  
.....  
.....

## Questionnaire destiné aux enseignants

Etablissement : .....

Années d'expérience :.....

Dans le contexte de notre étude portant sur l'enrichissement du lexique à travers l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone, notamment chez les élèves de deuxième année de lycée, veuillez bien vouloir répondre aux questions suivantes :

- 1- **Vos élèves sont-ils intéressés par l'apprentissage de la langue française?**
  - Oui
  - Non
  - Un peu
- 2- **Comment trouvez-vous le niveau de vos élèves ?**
  - Débutant
  - Intermédiaire
  - Avancé
- 3- **Utilisez-vous le jeu dans vos pratiques enseignantes?**
  - Souvent
  - Parfois
  - Rarement
  - Jamais
- 4- **En tant qu'enseignant de langue, utilisez-vous des plateformes en ligne ou des applications mobiles pour concevoir vos cours?**
  - Souvent
  - Parfois
  - Rarement
  - Jamais
- 5- **Pensez-vous que l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone pourrait avoir un impact positif sur les élèves ?**
  - Oui
  - Non
  - Un peu
- 6- **Selon vous, quelle importance les jeux et les smartphones auront-ils dans l'enseignement des langues étrangères pour les générations futures ?**

.....

.....

.....

7- On dit que les jeux éducatifs sur smartphone permettent aux élèves d'utiliser les technologies numériques d'une manière responsable et prudente. Que pensez-vous ?

.....

.....

.....

**Questionnaire destiné aux enseignants**

Etablissement : *L. EL KHAYMA El Ghazal*

Années d'expérience : *10 ans*

Dans le contexte de notre étude portant sur l'enrichissement du lexique à travers l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone, notamment chez les élèves de deuxième année de lycée, veuillez bien vouloir répondre aux questions suivantes :

- 1- Vos élèves sont-ils intéressés par l'apprentissage de la langue française?
  - Oui
  - Non
  - Un peu
- 2- Comment trouvez-vous le niveau de vos élèves ?
  - Débutant
  - Intermédiaire
  - Avancé
- 3- Utilisez-vous le jeu dans vos pratiques enseignantes?
  - Souvent ✓
  - Parfois
  - Rarement
  - Jamais
- 4- En tant qu'enseignant de langue, utilisez-vous des plateformes en ligne ou des applications mobiles pour concevoir vos cours?
  - Souvent
  - Parfois
  - Rarement
  - Jamais
- 5- Pensez-vous que l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone pourrait avoir un impact positif sur les élèves ?
  - Oui
  - Non
  - Un peu
- 6- Selon vous, quelle importance les jeux et les smartphones auront-ils dans l'enseignement des langues étrangères pour les générations futures?

*Car ils peuvent fournir aux apprenants des opportunités de pratiquer la langue régulièrement*
- 7- On dit que les jeux éducatifs sur smartphone permettent aux élèves d'utiliser les technologies numériques d'une manière responsable et prudente. Que pensez-vous ?

*Oui, ça peut les aider dans les futures spécialités*

Questionnaire destiné aux enseignants

Établissement : ZEP ROURKI

Années d'expérience : 20 ans

Dans le contexte de notre étude portant sur l'enrichissement du lexique à travers l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone, notamment chez les élèves de deuxième année de lycée, veuillez bien vouloir répondre aux questions suivantes :

- 1- Vos élèves sont-ils intéressés par l'apprentissage de la langue française ?  
 Oui  
 Non  
 Un peu
- 2- Comment trouvez-vous le niveau de vos élèves ?  
 Débutant  
 Intermédiaire  
 Avancé
- 3- Utilisez-vous le jeu dans vos pratiques enseignantes ?  
 Souvent  
 Parfois  
 Rarement  
 Jamais
- 4- En tant qu'enseignant de langue, utilisez-vous des plateformes en ligne ou des applications mobiles pour concevoir vos cours ?  
 Souvent  
 Parfois  
 Rarement  
 Jamais
- 5- Pensez-vous que l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone pourrait avoir un impact positif sur les élèves ?  
 Oui  
 Non  
 Un peu
- 6- Selon vous, quelle importance les jeux et les smartphones auront-ils dans l'enseignement des langues étrangères pour les générations futures ?  

ils n'ont pas une grande importance pour moi  
les smartphones sont des outils de divertissement  
et de distraction pas plus
- 7- On dit que les jeux éducatifs sur smartphone permettent aux élèves d'utiliser les technologies numériques d'une manière responsable et prudente. Que pensez-vous ?  

Peut-être oui, mieux etc. les utiliser pour faire  
autre chose

Questionnaire destiné aux enseignants

Etablissement : *lycée de ...*

Années d'expérience : *20 ans*

Dans le contexte de notre étude portant sur l'enrichissement du lexique à travers l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone, notamment chez les élèves de deuxième année de lycée, veuillez bien vouloir répondre aux questions suivantes :

- 1- Vos élèves sont-ils intéressés par l'apprentissage de la langue française?  
 Oui  
 Non  
 Un peu
- 2- Comment trouvez-vous le niveau de vos élèves ?  
 Débutant  
 Intermédiaire  
 Avancé
- 3- Utilisez-vous le jeu dans vos pratiques enseignantes ?  
 Souvent  
 Parfois  
 Rarement  
 Jamais
- 4- En tant qu'enseignant de langue, utilisez-vous des plateformes en ligne ou des applications mobiles pour concevoir vos cours ?  
 Souvent  
 Parfois  
 Rarement  
 Jamais
- 5- Pensez-vous que l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone pourrait avoir un impact positif sur les élèves ?  
 Oui  
 Non  
 Un peu
- 6- Selon vous, quelle importance les jeux et les smartphones auront-ils dans l'enseignement des langues étrangères pour les générations futures ?  
*rien du tout*
- 7- On dit que les jeux éducatifs sur smartphone permettent aux élèves d'utiliser les technologies numériques d'une manière responsable et prudente. Que pensez-vous ?  
*pour moi, l'utilisation des jeux et les smartphones jouent un rôle très important, elle participe de l'apprentissage de la langue*

*Je pense que les apprenants ne vont pas apprendre d'utiliser ce moyen numérique que nous venons d'une manière responsable et prudente parce qu'ils ont toujours l'esprit d'un enfant qui a l'aspect de jeux.*

Questionnaire destiné aux enseignants

Etablissement : ... ZERROUKI - Mostaganem

Années d'expérience : ... 5 ans

Dans le contexte de notre étude portant sur l'enrichissement du lexique à travers l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone, notamment chez les élèves de deuxième année de lycée, veuillez bien vouloir répondre aux questions suivantes :

- 1- Vos élèves sont-ils intéressés par l'apprentissage de la langue française?  
 Oui  
 Non  
 Un peu
- 2- Comment trouvez-vous le niveau de vos élèves ?  
 Débutant  
 Intermédiaire  
 Avancé
- 3- Utilisez-vous le jeu dans vos pratiques enseignantes ?  
 Souvent  
 Parfois  
 Rarement  
 Jamais
- 4- En tant qu'enseignant de langue, utilisez-vous des plateformes en ligne ou des applications mobiles pour concevoir vos cours ?  
 Souvent  
 Parfois  
 Rarement  
 Jamais
- 5- Pensez-vous que l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone pourrait avoir un impact positif sur les élèves ?  
 Oui  
 Non  
 Un peu
- 6- Selon vous, quelle importance les jeux et les smartphones auront-ils dans l'enseignement des langues étrangères pour les générations futures ?

Répondent à développer les compétences des apprenants

- 7- On dit que les jeux éducatifs sur smartphone permettent aux élèves d'utiliser les technologies numériques d'une manière responsable et prudente. Que pensez-vous ?

Bien évidemment, parce que si les enfants ne jouent pas ces jeux ils s'orientent vers d'autres jeux ou plateformes et même des applications qui sont pas bien pour eux et pour leurs...



### Questionnaire destiné aux enseignants

Etablissement : ...*Pr. elghali elghali*...

Années d'expérience : ...*5 ans*...

Dans le contexte de notre étude portant sur l'enrichissement du lexique à travers l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone, notamment chez les élèves de deuxième année de lycée, veuillez bien vouloir répondre aux questions suivantes :

- 1- Vos élèves sont-ils intéressés par l'apprentissage de la langue française?
  - Oui
  - Non
  - Un peu
- 2- Comment trouvez-vous le niveau de vos élèves ?
  - Débutant
  - Intermédiaire
  - Avancé
- 3- Utilisez-vous le jeu dans vos pratiques enseignantes?
  - Souvent
  - Parfois
  - Rarement
  - Jamais
- 4- En tant qu'enseignant de langue, utilisez-vous des plateformes en ligne ou des applications mobiles pour concevoir vos cours?
  - Souvent
  - Parfois
  - Rarement
  - Jamais
- 5- Pensez-vous que l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone pourrait avoir un impact positif sur les élèves ?
  - Oui
  - Non
  - Un peu
- 6- Selon vous, quelle importance les jeux et les smartphones auront-ils dans l'enseignement des langues étrangères pour les générations futures ?
 

*Les jeux offrent des secrets de styles et de formation...  
très intéressants ainsi que différents styles...  
et apprennent aussi les apprenants.*
- 7- On dit que les jeux éducatifs sur smartphone permettent aux élèves d'utiliser les technologies numériques d'une manière responsable et prudente. Que pensez-vous ?
 

*Oui, je suis sûr que cette aide sera utile et peut...  
aider à apprendre et aussi peut être utile.*



Questionnaire destiné aux enseignants

Établissement : El Ghobet

Années d'expérience : 5 ans

Dans le contexte de notre étude portant sur l'enrichissement du lexique à travers l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone, notamment chez les élèves de deuxième année de lycée, veuillez bien vouloir répondre aux questions suivantes :

1- Vos élèves sont-ils intéressés par l'apprentissage de la langue française ?  
 Oui  
 Non  
 Un peu

2- Comment trouvez-vous le niveau de vos élèves ?  
 Débutant  
 Intermédiaire  
 Avancé

3- Utilisez-vous le jeu dans vos pratiques enseignantes ?  
 Souvent  
 Parfois  
 Rarement  
 Jamais

4- En tant qu'enseignant de langue, utilisez-vous des plateformes en ligne ou des applications mobiles pour concevoir vos cours ?  
 Souvent  
 Parfois  
 Rarement  
 Jamais

5- Pensez-vous que l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone pourrait avoir un impact positif sur les élèves ?  
 Oui  
 Non  
 Un peu

6- Selon vous, quelle importance les jeux et les smartphones auront-ils dans l'enseignement des langues étrangères pour les générations futures ?

*Les élèves peuvent utiliser les smartphones  
travaillent et c'est important qui aide à apprendre et que  
les enfants ne maîtrisent pas la lecture sur leur smartphone*

7- On dit que les jeux éducatifs sur smartphone permettent aux élèves d'utiliser les technologies numériques d'une manière responsable et prudente. Que pensez-vous ?

*Tout en jouant, les élèves peuvent apprendre  
le vocabulaire facilement.*

*ça peut jouer  
un rôle  
pas  
app  
il  
que  
il  
so  
br*

Questionnaire destiné aux enseignants

Établissement : El Ghobet  
Années d'expérience : 5 ans

Dans le contexte de notre étude portant sur l'enrichissement du lexique à travers l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone, notamment chez les élèves de deuxième année de lycée, veuillez bien vouloir répondre aux questions suivantes :

- 1- Vos élèves sont-ils intéressés par l'apprentissage de la langue française?  
 Oui  
 Non  
 Un peu
- 2- Comment trouvez-vous le niveau de vos élèves ?  
 Débutant  
 Intermédiaire  
 Avancé
- 3- Utilisez-vous le jeu dans vos pratiques enseignantes ?  
 Souvent  
 Parfois  
 Rarement  
 Jamais
- 4- En tant qu'enseignant de langue, utilisez-vous des plateformes en ligne ou des applications mobiles pour concevoir vos cours ?  
 Souvent  
 Parfois  
 Rarement  
 Jamais
- 5- Pensez-vous que l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone pourrait avoir un impact positif sur les élèves ?  
 Oui  
 Non  
 Un peu
- 6- Selon vous, quelle importance les jeux et les smartphones auront-ils dans l'enseignement des langues étrangères pour les générations futures ?

*Les élèves peuvent utiliser les smartphones  
travaillent et ça est important qui a été heure et que  
que les enfants ont maîtriser mais l'école pour leur donner plus de  
7. On dit que les jeux éducatifs sur smartphone permettent aux élèves d'utiliser les  
technologies numériques d'une manière responsable et prudente. Que pensez-  
vous ?*

*Tout en jouant, les jeux permettent d'acquiescer  
le vocabulaire facilement.*

*ça peut jouer  
ou  
pas  
ap  
il  
que  
il  
le  
br*

Questionnaire destiné aux enseignants

Etablissement : ... *Belkajjalah elghali* ...  
Années d'expérience : ... *45 ans* ...

Dans le contexte de notre étude portant sur l'enrichissement du lexique à travers l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone, notamment chez les élèves de deuxième année de lycée, veuillez bien vouloir répondre aux questions suivantes :

- 1- Vos élèves sont-ils intéressés par l'apprentissage de la langue française?  
 Oui  
 Non  
 Un peu
- 2- Comment trouvez-vous le niveau de vos élèves ?  
 Débutant  
 Intermédiaire  
 Avancé
- 3- Utilisez-vous le jeu dans vos pratiques enseignantes ?  
 Souvent  
 Parfois  
 Rarement  
 Jamais
- 4- En tant qu'enseignant de langue, utilisez-vous des plateformes en ligne ou des applications mobiles pour concevoir vos cours ?  
 Souvent  
 Parfois  
 Rarement  
 Jamais
- 5- Pensez-vous que l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone pourrait avoir un impact positif sur les élèves ?  
 Oui  
 Non  
 Un peu
- 6- Selon vous, quelle importance les jeux et les smartphones auront-ils dans l'enseignement des langues étrangères pour les générations futures ?  
*Rendre l'apprentissage des langues plus facile*
- 7- On dit que les jeux éducatifs sur smartphone permettent aux élèves d'utiliser les technologies numériques d'une manière responsable et prudente. Que pensez-vous ?  
*Qui bien sûr, c'est mieux que jouer des jeux sans objectif ou bien perdre son temps à commettre.*

### Questionnaire destiné aux enseignants

Établissement : ..... *Z. Boucrafi*

Années d'expérience : ..... *3 ans*

Dans le contexte de notre étude portant sur l'enrichissement du lexique à travers l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone, notamment chez les élèves de deuxième année de lycée, veuillez bien vouloir répondre aux questions suivantes :

1- Vos élèves sont-ils intéressés par l'apprentissage de la langue française?

- Oui
- Non
- Un peu

2- Comment trouvez-vous le niveau de vos élèves ?

- Débutant
- Intermédiaire
- Avancé

3- Utilisez-vous le jeu dans vos pratiques enseignantes?

- Souvent
- Parfois
- Rarement
- Jamais

4- En tant qu'enseignant de langue, utilisez-vous des plateformes en ligne ou des applications mobiles pour concevoir vos cours?

- Souvent
- Parfois
- Rarement
- Jamais

5- Pensez-vous que l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone pourrait avoir un impact positif sur les élèves ?

- Oui
- Non
- Un peu

6- Selon vous, quelle importance les jeux et les smartphones auront-ils dans l'enseignement des langues étrangères pour les générations futures ?

*Les jeux peuvent enrichir les apprenants dans une manière ludique et authentique, les exposant à la langue de manière naturelle et contextuelle.*

7- On dit que les jeux éducatifs sur smartphone permettent aux élèves d'utiliser les technologies numériques d'une manière responsable et prudente. Que pensez-vous ?

*Rappelons que ces des jeux éducatifs du type ceux-ci sont utiles.*

Questionnaire destiné aux enseignants

Etablissement : *Faculté de l'éducation*

Années d'expérience : *20 ans*

Dans le contexte de notre étude portant sur l'enrichissement du lexique à travers l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone, notamment chez les élèves de deuxième année de lycée, veuillez bien vouloir répondre aux questions suivantes :

- 1- Vos élèves sont-ils intéressés par l'apprentissage de la langue française ?
  - Oui
  - Non
  - Un peu
- 2- Comment trouvez-vous le niveau de vos élèves ?
  - Débutant
  - Intermédiaire
  - Avancé
- 3- Utilisez-vous le jeu dans vos pratiques enseignantes ?
  - Souvent
  - Parfois
  - Rarement
  - Jamais
- 4- En tant qu'enseignant de langue, utilisez-vous des plateformes en ligne ou des applications mobiles pour concevoir vos cours ?
  - Souvent
  - Parfois
  - Rarement
  - Jamais
- 5- Pensez-vous que l'utilisation de jeux éducatifs sur smartphone pourrait avoir un impact positif sur les élèves ?
  - Oui
  - Non
  - Un peu
- 6- Selon vous, quelle importance les jeux et les smartphones auront-ils dans l'enseignement des langues étrangères pour les générations futures ?
- 7- On dit que les jeux éducatifs sur smartphone permettent aux élèves d'utiliser les technologies numériques d'une manière responsable et prudente. Que pensez-vous ?

*Les smartphones et les jeux mobiles rendent l'apprentissage des langues plus facile que jamais, à fin que les apprenants puissent pratiquer l'apprentissage en qui ils sont et quand ils souhaitent.*

*Qui je trouve qu'ils contribuent à développer l'autodiscipline*



### Questionnaire destiné aux élèves

Veuillez SVP répondre au questionnaire suivant :

1. Êtes-vous intéressé par l'apprentissage de la langue française ?
  - Oui
  - Non
  - Un peu
2. Aimez-vous jouer ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
3. Préférez-vous apprendre par le jeu ou par des méthodes plus traditionnelles ?
  - Méthode classique
  - Apprentissage par les jeux
  - Les deux à la fois
4. Avez-vous des jeux éducatifs sur vos smartphones ?
  - Parfois
  - Oui
  - Non
5. Utilisez-vous ces jeux pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
6. Est-ce que vous trouvez ces jeux utiles pour l'apprentissage ?
  - Pas utiles
  - Utiles
  - Très utiles
7. Trouvez-vous que ces jeux soient motivants ?
  - Bien sûr
  - Pas tellement
8. Pensez-vous que ces jeux puissent vous aider à mieux apprendre et comprendre le vocabulaire de la langue française ?
  - Oui
  - Non
9. Recommanderiez-vous à vos camarades d'utiliser des jeux éducatifs sur smartphone pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non

10. Si oui, parlez-nous un peu sur ce que vous avez retenu de ces jeux ?

*Inspirant - passionnant*





### Questionnaire destiné aux élèves

Veuillez SVP répondre au questionnaire suivant :

1. Êtes-vous intéressé par l'apprentissage de la langue française ?
  - Oui
  - Non
  - Un peu
2. Aimez-vous jouer ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
3. Préférez-vous apprendre par le jeu ou par des méthodes plus traditionnelles ?
  - Méthode classique
  - Apprentissage par les jeux
  - Les deux à la fois
4. Avez-vous des jeux éducatifs sur vos smartphones ?
  - Parfois
  - Oui
  - Non
5. Utilisez-vous ces jeux pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
6. Est-ce que vous trouvez ces jeux utiles pour l'apprentissage ?
  - Pas utiles
  - Utiles
  - Très utiles
7. Trouvez-vous que ces jeux soient motivants ?
  - Bien sûr
  - Pas tellement
8. Pensez-vous que ces jeux puissent vous aider à mieux apprendre et comprendre le vocabulaire de la langue française ?
  - Oui
  - Non
9. Recommanderiez-vous à vos camarades d'utiliser des jeux éducatifs sur smartphone pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non

10. Si oui, parlez-nous un peu sur ce que vous avez retenu de ces jeux ?

Expliquer... Contempler... optimiser... transmettre...  
beau...





### Questionnaire destiné aux élèves

Veuillez SVP répondre au questionnaire suivant :

1. Êtes-vous intéressé par l'apprentissage de la langue française ?
  - Oui
  - Non
  - Un peu
2. Aimez-vous jouer ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
3. Préférez-vous apprendre par le jeu ou par des méthodes plus traditionnelles ?
  - Méthode classique
  - Apprentissage par les jeux
  - Les deux à la fois
4. Avez-vous des jeux éducatifs sur vos smartphones ?
  - Parfois
  - Oui
  - Non
5. Utilisez-vous ces jeux pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
6. Est-ce que vous trouvez ces jeux utiles pour l'apprentissage ?
  - Pas utiles
  - Utiles
  - Très utiles
7. Trouvez-vous que ces jeux soient motivants ?
  - Bien sûr
  - Pas tellement
8. Pensez-vous que ces jeux puissent vous aider à mieux apprendre et comprendre le vocabulaire de la langue française ?
  - Oui
  - Non
9. Recommanderiez-vous à vos camarades d'utiliser des jeux éducatifs sur smartphone pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non

10. Si oui, parlez-nous un peu sur ce que vous avez retenu de ces jeux ?

..... Observer ..... contempler ..... apprendre ..... découvrir .....  
.....  
.....





### Questionnaire destiné aux élèves

Veillez SVP répondre au questionnaire suivant :

1. Êtes-vous intéressé par l'apprentissage de la langue française ?
  - Oui
  - Non
  - Un peu
2. Aimez-vous jouer ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
3. Préférez-vous apprendre par le jeu ou par des méthodes plus traditionnelles ?
  - Méthode classique
  - Apprentissage par les jeux
  - Les deux à la fois
4. Avez-vous des jeux éducatifs sur vos smartphones ?
  - Parfois
  - Oui
  - Non
5. Utilisez-vous ces jeux pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
6. Est-ce que vous trouvez ces jeux utiles pour l'apprentissage ?
  - Pas utiles
  - Utiles
  - Très utiles
7. Trouvez-vous que ces jeux soient motivants ?
  - Bien sur
  - Pas tellement
8. Pensez-vous que ces jeux puissent vous aider à mieux apprendre et comprendre le vocabulaire de la langue française ?
  - Oui
  - Non
9. Recommanderiez-vous à vos camarades d'utiliser des jeux éducatifs sur smartphone pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non

10. Si oui, parlez-nous un peu sur ce que vous avez retenu de ces jeux ?

Magnifique - Tranquille



### Questionnaire destiné aux élèves

Veuillez SVP répondre au questionnaire suivant :

1. Êtes-vous intéressé par l'apprentissage de la langue française ?
  - Oui ✓
  - Non
  - Un peu
2. Aimez-vous jouer ?
  - Oui ✓
  - Non
  - Parfois
3. Préférez-vous apprendre par le jeu ou par des méthodes plus traditionnelles ?
  - Méthode classique
  - Apprentissage par les jeux
  - Les deux à la fois
4. Avez-vous des jeux éducatifs sur vos smartphones ?
  - Parfois
  - Oui
  - Non
5. Utilisez-vous ces jeux pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
6. Est-ce que vous trouvez ces jeux utiles pour l'apprentissage ?
  - Pas utiles
  - Utiles
  - Très utiles
7. Trouvez-vous que ces jeux soient motivants ?
  - Bien sur
  - Pas tellement
8. Pensez-vous que ces jeux puissent vous aider à mieux apprendre et comprendre le vocabulaire de la langue française ?
  - Oui
  - Non
9. Recommanderiez-vous à vos camarades d'utiliser des jeux éducatifs sur smartphone pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non

10. Si oui, parlez-nous un peu sur ce que vous avez retenu de ces jeux ?

*Pittaresque - Contempler - Tranquille*





### Questionnaire destiné aux élèves

Veuillez SVP répondre au questionnaire suivant :

1. Êtes-vous intéressé par l'apprentissage de la langue française ?
  - Oui
  - Non
  - Un peu
2. Aimez-vous jouer ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
3. Préférez-vous apprendre par le jeu ou par des méthodes plus traditionnelles ?
  - Méthode classique
  - Apprentissage par les jeux
  - Les deux à la fois
4. Avez-vous des jeux éducatifs sur vos smartphones ?
  - Parfois
  - Oui
  - Non
5. Utilisez-vous ces jeux pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
6. Est-ce que vous trouvez ces jeux utiles pour l'apprentissage ?
  - Pas utiles
  - Utiles
  - Très utiles
7. Trouvez-vous que ces jeux soient motivants ?
  - Bien sûr
  - Pas tellement
8. Pensez-vous que ces jeux puissent vous aider à mieux apprendre et comprendre le vocabulaire de la langue française ?
  - Oui
  - Non
9. Recommanderiez-vous à vos camarades d'utiliser des jeux éducatifs sur smartphone pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non
10. Si oui, parlez-nous un peu sur ce que vous avez retenu de ces jeux ?

Explorer - observer ... formidable



### Questionnaire destiné aux élèves

Veuillez SVP répondre au questionnaire suivant :

1. Êtes-vous intéressé par l'apprentissage de la langue française ?
  - Oui
  - Non
  - Un peu
2. Aimez-vous jouer ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
3. Préférez-vous apprendre par le jeu ou par des méthodes plus traditionnelles ?
  - Méthode classique
  - Apprentissage par les jeux
  - Les deux à la fois
4. Avez-vous des jeux éducatifs sur vos smartphones ?
  - Parfois
  - Oui
  - Non
5. Utilisez-vous ces jeux pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
6. Est-ce que vous trouvez ces jeux utiles pour l'apprentissage ?
  - Pas utiles
  - Utiles
  - Très utiles
7. Trouvez-vous que ces jeux soient motivants ?
  - Bien sur
  - Pas tellement
8. Pensez-vous que ces jeux puissent vous aider à mieux apprendre et comprendre le vocabulaire de la langue française ?
  - Oui
  - Non
9. Recommanderiez-vous à vos camarades d'utiliser des jeux éducatifs sur smartphone pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non

10. Si oui, parlez-nous un peu sur ce que vous avez retenu de ces jeux ?

Divertissant, Inoubliable



### Questionnaire destiné aux élèves

Veuillez SVP répondre au questionnaire suivant :

1. Êtes-vous intéressé par l'apprentissage de la langue française ?
  - Oui
  - Non
  - Un peu
2. Aimez-vous jouer ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
3. Préférez-vous apprendre par le jeu ou par des méthodes plus traditionnelles ?
  - Méthode classique
  - Apprentissage par les jeux
  - Les deux à la fois
4. Avez-vous des jeux éducatifs sur vos smartphones ?
  - Parfois
  - Oui
  - Non
5. Utilisez-vous ces jeux pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
6. Est-ce que vous trouvez ces jeux utiles pour l'apprentissage ?
  - Pas utiles
  - Utiles
  - Très utiles
7. Trouvez-vous que ces jeux soient motivants ?
  - Bien sûr
  - Pas tellement
8. Pensez-vous que ces jeux puissent vous aider à mieux apprendre et comprendre le vocabulaire de la langue française ?
  - Oui
  - Non
9. Recommanderiez-vous à vos camarades d'utiliser des jeux éducatifs sur smartphone pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non
10. Si oui, parlez-nous un peu sur ce que vous avez retenu de ces jeux ?

Exploiter... intéressant... sublime



### Questionnaire destiné aux élèves

Veuillez SVP répondre au questionnaire suivant :

1. Êtes-vous intéressé par l'apprentissage de la langue française ?
  - Oui
  - Non
  - Un peu
2. Aimez-vous jouer ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
3. Préférez-vous apprendre par le jeu ou par des méthodes plus traditionnelles ?
  - Méthode classique
  - Apprentissage par les jeux
  - Les deux à la fois
4. Avez-vous des jeux éducatifs sur vos smartphones ?
  - Parfois
  - Oui
  - Non
5. Utilisez-vous ces jeux pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
6. Est-ce que vous trouvez ces jeux utiles pour l'apprentissage ?
  - Pas utiles
  - Utiles
  - Très utiles
7. Trouvez-vous que ces jeux soient motivants ?
  - Bien sûr
  - Pas tellement
8. Pensez-vous que ces jeux puissent vous aider à mieux apprendre et comprendre le vocabulaire de la langue française ?
  - Oui
  - Non
9. Recommanderiez-vous à vos camarades d'utiliser des jeux éducatifs sur smartphone pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non
10. Si oui, parlez-nous un peu sur ce que vous avez retenu de ces jeux ?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....



### Questionnaire destiné aux élèves

Veuillez SVP répondre au questionnaire suivant :

1. Êtes-vous intéressé par l'apprentissage de la langue française ?
  - Oui
  - Non
  - Un peu
2. Aimez-vous jouer ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
3. Préférez-vous apprendre par le jeu ou par des méthodes plus traditionnelles ?
  - Méthode classique
  - Apprentissage par les jeux
  - Les deux à la fois
4. Avez-vous des jeux éducatifs sur vos smartphones ?
  - Parfois
  - Oui
  - Non
5. Utilisez-vous ces jeux pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non
  - Parfois
6. Est-ce que vous trouvez ces jeux utiles pour l'apprentissage ?
  - Pas utiles
  - Utiles
  - Très utiles
7. Trouvez-vous que ces jeux soient motivants ?
  - Bien sûr
  - Pas tellement
8. Pensez-vous que ces jeux puissent vous aider à mieux apprendre et comprendre le vocabulaire de la langue française ?
  - Oui
  - Non
9. Recommanderiez-vous à vos camarades d'utiliser des jeux éducatifs sur smartphone pour apprendre le vocabulaire ?
  - Oui
  - Non

10. Si oui, parlez-nous un peu sur ce que vous avez retenu de ces jeux ?

..... Observer ..... contemplier ..... apprendre ..... découvrir .....  
.....  
.....



## Annexe 2 : Le jeu utilisé lors de l'enquête avec les élèves

