

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Université Abdelhamid Ibn Badis -Mostaganem-

Faculté des langues étrangères

Département de langue française



Mémoire pour l'obtention du diplôme de master en didactique des langues
étrangères

La gamification au service de l'apprentissage informel de FLE
(Cas des utilisateurs des applications mobiles Duolingo et
Mosalingua).

Présenté par l'étudiante :

TAIEB BENABBAS Fatima Zohra.

Sous la direction de :

M. MEDJAHED Nadir

Membres du jury :

Président :

Rapporteur : M. MEDJAHED Nadir

Examineur :

2018/2019

DEDICACE

Je dédie ce travail :

A mes chers parents

A ma famille

A mes amies

A mes camarades

A tous ceux qui ont été là pour moi

REMERCIEMENT

Je tiens à exprimer mes plus vifs remerciements :

A M. MEDJAHED Nadir mon directeur de recherche, à qui je lie mon entière reconnaissance pour m'avoir dirigé tout au long de la réalisation de ce travail. C'était vraiment un privilège pour moi de pouvoir bénéficier de son enseignement fécond et ses conseils précieux.

Aux membres du jury d'avoir consacré une partie de leur temps précieux et d'avoir accepté de lire et d'évaluer ce mémoire.

A tous ceux qui m'ont permis de pouvoir bénéficier d'un bon enseignement : Tous mes chers professeurs.

A mes enquêtés qui m'ont aidé à accomplir ce travail et accepté de répondre aux questionnaires.

Et à toute personne qui m'a aidé pour accomplir ce travail, surtout à M. KHEDIRI Heithem qui m'a aidé pour obtenir les références bibliographiques concernant ma recherche.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	2
I. CHAPITRE 01 : LA GAMIFICATION ET L'APPRENTISSAGE INFORMEL DU FLE.	6
1. LA GAMIFICATION	7
2. L'APPRENTISSAGE INFORMEL.....	24
II. CHAPITRE 02 : METHODOLOGIE DE LA RECHERCHE	30
1. LE CHOIX DU SUJET	31
2. LA DESCRIPTION DE CORPUS.....	31
3. LA DESCRIPTION DES QUESTIONNAIRES.....	35
4. CONTRAINTES ET LIMITES	40
III. CHAPITRE 03 : ANALYSE DES QUESTIONNAIRES ET INTERPRETATION DES RESULTATS	41
1. EVALUATION DES APPLICATIONS	42
2. LE TEMPS CONSACRE A CHAQUE APPLICATION	45
3. NIVEAU DES UTILISATEURS.....	49
4. LE DEVELOPPEMENT DES COMPETENCES LANGAGIERES PAR LES APPLICATIONS	52
5. L'IMPACT DE LA GAMIFICATION ET SON ABSENCE SUR LES APPRENANTS...	56
6. DEGRE DE MOTIVATION DES ELEMENTS DE LA GAMIFICATION.....	59
7. AVIS DES APPRENANTS	65
CONCLUSION	73
BIBLIOGRAPHIE	77
TABLE DES MATIERES	85
ANNEXE	

INTRODUCTION

Aujourd'hui, le téléphone portable est devenu une indispensabilité pour la majorité des personnes vu que les gens l'utilisent non seulement pour la communication mais il contribue actuellement à réaliser un nombre de tâches considérable dans la vie des individus grâce à la révolution technologique dans le monde digital. Et parce que l'éducation et l'apprentissage se considèrent depuis toujours comme les plus grands intérêts de toute personne, plusieurs applications mobiles ont été conçues pour servir ce domaine. Surtout en ce qui concerne l'apprentissage des langues étrangères plus précisément l'apprentissage du FLE.

Après avoir fait une petite expérience avec quelques applications d'apprentissage des langues que nous trouvons très intéressant de comprendre leurs mécanismes, nous avons constaté qu'il existe deux types d'applications mobiles pour l'apprentissage des langues. Le premier type se caractérise par l'utilisation de ce qu'on appelle la gamification (Les éléments de jeu), cependant le type restant ne s'intéresse pas vraiment à ce genre de techniques.

Dans le but de vérifier l'utilité de la gamification au sein de ces applications, nous nous sommes posée la question suivante :

- Quel est le rôle joué par la gamification dans l'acquisition des compétences langagières en FLE dans le cadre d'un apprentissage informel ?

Autres questions découlent de cette dernière :

-Ces éléments de jeu améliorent-ils le processus d'apprentissage informel du FLE?

- l'apprenant autonome du FLE, est-il motivé par la gamification?

-Quel sont les éléments de la gamification qui motivent effectivement l'apprenant ?

-Y aura-t-il une différence entre les apprenants étrangers et algériens par rapport à l'impact de la gamification sur leur apprentissage informel du FLE ?

Et pour répondre à ces questions nous proposons les hypothèses suivantes :

-La gamification favoriserait l'acquisition des compétences langagières dans l'apprentissage du FLE tout en mettant l'apprenant dans une sphère de détente pour la bonne assimilation. Cela pourrait apporter de bonnes répercussions sur la psychologie des apprenants et changer l'idée classique de l'apprentissage.

-Les éléments de jeu empêcheraient le processus d'apprentissage informel du FLE car l'aspect ludique existant pourrait distraire et déconcentrer l'apprenant de son but majeur qui est en principe l'acquisition des quatre compétences langagières (Compréhension écrite et orale et expression écrite et orale)

-La nature ludique de la gamification motiverait l'apprenant autonome du FLE à travers garder son lien de contact avec son application qui veut dire une exploitation optimale de l'application.

-Les éléments les plus motivants dans un apprentissage informel seraient les points, les badges et la table de classement vu que ces derniers seraient utilisés intensivement dans plusieurs domaines.

-Le public étranger pourrait mieux apprécier l'utilisation de la gamification dans ce genre d'application par rapport au public algérien étant donné que cette image de motivation serait plus connue dans les autres pays.

Pour vérifier les hypothèses ci-dessus, nous avons choisi de travailler sur une seule application de chaque catégorie (DUOLINGO qui se base essentiellement sur la gamification et MOSALINGUA qui en manque). Et pour l'expérimentation nous tenterons d'opter pour une étude à double comparaison : entre ces deux applications et entre le public algérien et le public étranger en nous basant sur l'outil de questionnaire destiné aux utilisateurs de DUOLINGO et MOSALINGUA à titre équivalent.

Notre recherche se divisera en trois chapitres, le premier chapitre entamera la gamification et ses différents éléments, ainsi que son impact sur les apprenants autonomes dans un cadre auto-éducatif (l'apprentissage informel du FLE), plus précisément, par applications mobiles. Le deuxième chapitre entamera la méthodologie utilisée pour le recueil des données et toute la démarche suivie pendant cette expérimentation ainsi que la description des questionnaires et les contraintes rencontrées dans cette recherche. En

troisième chapitre nous traiterons les informations tout en analysant les données recueillies grâce aux questionnaires et interprétant les résultats obtenus dans cette recherche. Finalement au niveau de la conclusion, nous tenterons de donner des réponses à nos questionnements de départ.

CHAPITRE 01

LA GAMIFICATION ET L'APPRENTISSAGE INFORMEL DU FLE

Ce chapitre va porter sur les éléments conceptuels et théoriques de ce travail. Il comportera un aperçu sur la gamification et ses éléments ainsi que l'apprentissage informel du FLE et ses moyens.

1. LA GAMIFICATION

1.1. Les bénéfices du jeu

Ce qui est commun c'est que les jeux ne sont qu'une perte de temps pour les enfants et que ces derniers doivent investir ce temps pour leur apprentissage et rien d'autre. Alors que pour les adultes, jouer est un acte qui ne les concerne pas et qui ne doit pas faire partie de leur vie quotidienne. Cette information est erronée, les jeux offrent un nombre considérable d'avantages que ce soit pour les enfants ou pour les adultes. En ce qui suit, nous mentionnons quelques bénéfices que l'acte de jouer peut avoir :

- Pour les enfants

-Développement intellectuel et cognitif : les enfants ont besoin de jouer car le jeu est un moyen de création et d'innovation. L'enfant rencontre dans le jeu plusieurs situations problèmes qui demandent la bonne réflexion et la rapidité dans la prise des décisions.

-Se rendre plus sociable : plusieurs jeux collectifs améliorent la sociabilité et renforce la personnalité surtout s'il s'agit d'un jeu d'équipe. L'enfant apprend à coopérer avec les autres et surmonter son narcissisme pour gagner le jeu.

-Développement de la mémoire : la mémoire des enfants peut être entraînée par les jeux de mémoire et de réflexion, un moyen excellent qui suscite l'attention des enfants et développe leurs compétences de mémorisation.

-Renforcer la confiance en soi : jouer et surtout gagner en jouant renforce la confiance de l'enfant en lui-même vu que cela crée chez lui une sensation de satisfaction et de réalisation.

-Découvrir l'environnement d'une façon vite et sûre : grâce aux jeux l'enfant sera permis d'avoir des expériences et de découvrir son environnement sans s'exposer

aux véritables dangers. Le jeu représente dans ce cas une simulation de la vie réelle qui permet à l'enfant de faire des erreurs et d'en apprendre sûrement.

- Pour les adultes

-Se détresser : participer aux jeux est amusant, cela provoque la sécrétion d'un enzyme appelant endorphine, le responsable de la sensation de la joie¹.

-Améliorer la fonction du cerveau : le jeu d'échecs, les puzzles où les casse-tête sont tous des jeux qui développent la mémoire et améliorent la fonction du cerveau.

-La motivation à la création : l'atmosphère du jeu favorise l'apprentissage des nouveaux concepts dans une situation de détente, cela crée effectivement une motivation à la création.

-Renforcement des relations entre personnes : le philosophe Platon dit « *On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation* »², parce qu'au moment du jeu les personnes réagissent naturellement et spontanément.

-Avoir toujours un esprit jeune et motivé, comme le confirme George Bernard Shaw dans le passage suivant : « *On n'arrête pas de jouer parce qu'on vieillit, on vieillit parce que on arrête de jouer* ».³

1.2. L'apparition de la gamification

Les jeux étaient depuis toujours une source d'amusement et de défi, que ce soit des jeux classiques comme le XO, le football et le cache-cache ou des jeux-vidéos et jeux mobiles comme Zumbi Tsunami, Candy Crash et le PlayStation. Dans des endroits de travail qui favorisent l'utilisation du jeu, l'assimilation de l'information est rapide et la productivité est toujours meilleure car le jeu améliore l'efficacité globale et stimule l'intérêt et l'implication des employés⁴. Ces derniers préfèrent travailler dans des conditions de jeux et de fun, surtout lorsqu'il est tolérable de faire des erreurs et de réessayer à nouveau. Ainsi dans des endroits plus informels comme à la maison, les jeux favorisent la cohésion et l'interrelation

¹ <http://dfjeuxvideostpe.blogspot.com/> (04/03/2019 – 21:48)

² <https://gusandco.net/2012/11/22/7-citations-sur-le-jeu-i/> (22/05/2019 00 :26)

³ <http://lifestylers.fr/citations-motivantes-blogueurs-entrepreneurs-web/> (22/05/2019 00 :17)

⁴ <https://www.journaldunet.com/management/expert/54650/5-bonnes-raisons-d-adopter-le-jeu-pour-doper-la-performance-de-son-entreprise.shtml> (04/03/2019 – 22:12)

familiales et on considère le temps du jeu en famille comme un moment de détente et d'amusement. Dans le jeu, le joueur focalise sur l'expérience indépendamment de la réalisation d'un but c'est-à-dire le plus important est de se divertir sans fixer des objectifs à atteindre, dans les pires des cas il va perdre une chance ou refaire la partie mais, à chaque fois, il va acquérir de nouvelles compétences et améliorer ses performances. On ne joue pas parce qu'on est obligé de le faire mais parce qu'on aime jouer et généralement on s'oublie lorsqu'on joue. Pourquoi alors les jeux sont assez captivants et les joueurs passent un temps considérable en jouant sans être fatigué ni s'ennuyer ? Tout simplement parce que les jeux sont construits des éléments de compétition, de défi, de curiosité et d'équipes qui augmentent la participation et la motivation. Ces éléments peuvent être alors exploitables dans d'autres domaines libres de plaisir et de motivation comme l'éducation, l'enseignement/apprentissage, la santé, les sites internet, le travail (motivation des employés) ou autres. C'est ce que l'on appelle « la gamification ».

1.3. Définition de la gamification

Comme tout concept, la gamification a eu une pluralité de définitions proposées par des spécialistes, des professeurs et des chercheurs. Selon Sophie Renault la gamification représente :

« Le processus par lequel les ressorts et la philosophie du jeu sont utilisés pour engager des acteurs à résoudre des problématiques. Ainsi, c'est en dehors de la sphère classique du jeu et dans de nombreuses industries que l'on cherche à créer une atmosphère ludique afin d'encourager la participation des individus. Sans en être nécessairement conscients, des acteurs lambda deviennent des joueurs concourant à un processus de création de valeur »⁵.

Cette définition proposée par Sophie Renault, Maître de Conférences à l'IAE d'Orléans – Vallorem, explique comment la gamification peut être utile dans de nombreuses situations et la façon dont elle peut influencer les acteurs pour améliorer le processus de création.

⁵ Renault, S. (2014). Combiner gamification et crowdsourcing : contours d'une innovation managériale, *Management des Technologies Organisationnelles*, Vol 4, (pp. 200-208)

Et pour Kevin Werbach il s'agit bien de l'« utilisation d'éléments de jeu et de techniques de création de jeu dans un contexte qui ne relève pas du jeu »⁶

Cet extrait de Kevin Werbach, Professeur d'études juridiques et d'éthique des affaires à l'école Wharton de l'Université de Pennsylvanie, dans son livre « For the win » représente une définition directe, brève et complète de la gamification.

Gabe Zichermann de sa part rajoute que :

« Le concept appelé gamification revient à implémenter des éléments de design tirés de jeux, de programmes de récompenses pour consommateurs fidèles, et d'éléments propres à l'économie pour motiver l'utilisateur »⁷

Gabe Zichermann, auteur canado-américain, conférencier et entrepreneur en série, explique dans sa définition de la gamification l'appellation de ce concept et son utilisation dans un cadre économique.

A partir de ces définitions nous pouvons dire que la gamification est l'ensemble des mécanismes du jeu qu'on peut utiliser hors d'un contexte de jeu, c'est-à-dire, c'est la mise en application des éléments qui définissent un jeu et qui le rendent amusant et attrayant (classement, niveaux, étoiles, badges...) dans d'autres domaines qui ne sont pas censés l'utiliser et qui manquent de motivations et de plaisir comme le travail et l'éducation pour améliorer la productivité et détendre l'atmosphère sans vraiment s'y rendre compte. C'est donc une solution sous forme d'un amalgame de deux domaines, le premier se caractérise par le haut débit de l'interaction et de l'implication (les jeux) alors que le dernier en manque complètement. C'est une manière de profiter des éléments de jeux pour augmenter la participation et la productivité des individus dans d'autres domaines.

⁶ Werbach, K. et Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*, Wharton Digital Press. Philadelphia. P26

⁷ Zicherman, G. and Joselin, L. (2013). *The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition*, McGraw-Hill Professional. . New York. p22

1.4. Jeux, game-based learning et gamification

Pour bien comprendre le concept de la gamification et ses éléments, il faut d'abord faire la différence entre trois termes :

- **Les jeux** : ce sont des activités ludiques qui se basent sur des règles imaginaires propres au jeu permettant de réaliser un résultat mesurable (gain ou perte). Le joueur dans ce cas n'a qu'un seul et unique but : le divertissement.
- **Game-based learning** : appelé aussi « serious games » ou « l'apprentissage par les jeux » qui veut dire l'utilisation des jeux afin d'installer certaines compétences chez les apprenants car apprendre en jouant motive l'apprenant, augmente sa participation et favorise le processus d'assimilation et lui permet d'apprendre en s'amusant. Par exemple les jeux de société pour enfants qui ont pour but la maîtrise de l'orthographe de la langue française
- **Gamification** : la gamification se caractérise par l'utilisation des techniques, des mécanismes et des éléments de jeu dans un contexte qui ne relève pas du jeu afin de motiver et d'impliquer les personnes pour une atteinte rapide et effective des objectifs.

1.5. Le système gamifié

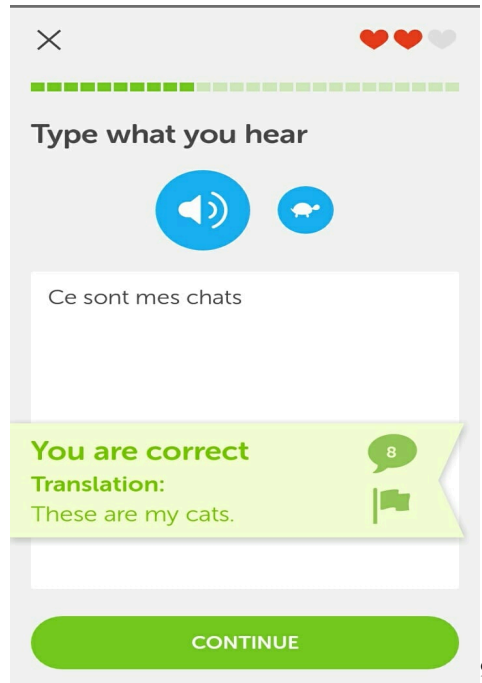
D'après Kevin Werbach et Dan Hunter, les éléments de la gamification se composent de trois catégories : les dynamiques, les mécaniques et les composantes. Ces éléments sont en interrelation et l'équilibre dans leur utilisation garantit la réussite du système gamifié.⁸

1.5.1. Les dynamiques

Elles représentent la partie implicite du système gamifié. Ces éléments n'apparaissent pas dans le système ni dans les jeux mais ce sont plutôt des éléments théoriques qui expliquent la nature de la relation entre les joueurs et les mécaniques, ces éléments sont les suivants :

⁸ Werbach, K. et Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Warton Digital Press. Philadelphia. p 16

- **Les contraintes** : c'est l'ensemble des obstacles et limites que le joueur peut affronter dans le jeu et tout jeu comporte des contraintes. Par exemple les chances limitées pour jouer « les vies » est une contrainte qui se trouve dans la plupart des jeux, comme c'est le cas à Duolingo.



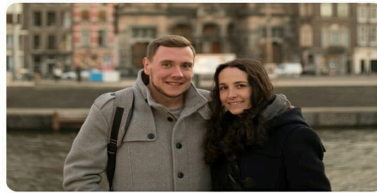
Capture d'écran 01 : Les chances de vie à Duolingo

- **Les émotions** : c'est un élément très important dans le système gamifié. Car les émotions comme la joie, la compétition ou même la frustration se considèrent comme un moteur qui conduit le joueur à interagir avec son jeu.
- **La narration** : cela permet de se familiariser avec le jeu et donne un sentiment d'appartenance au jeu. La narration est un élément indispensable dans un système gamifié car elle augmente l'engagement des joueurs et renforce leur implication. Duolingo envoie des histoires par e-mail à ses utilisateurs afin de les motiver.

⁹ Capture d'écran prise le 01/12/2018 21 :11



Get motivated with these stories!



Marilee's New German Life

Learning since 2014

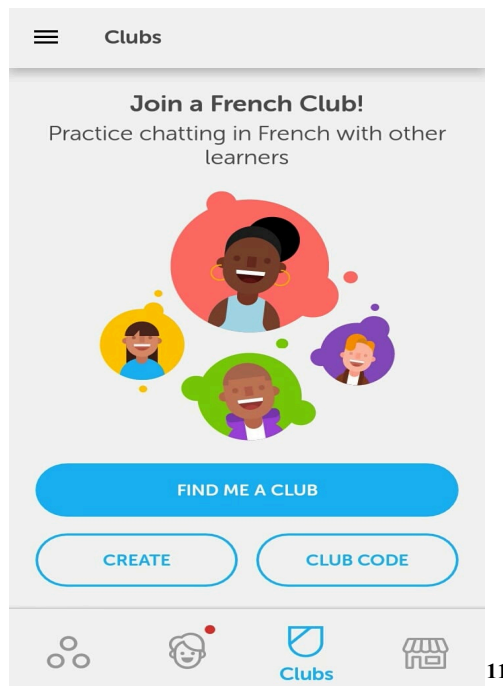
Some people learn German for fun. Marilee did it to prepare for a new life in Germany, where she found a job and moved this year. **Thanks to Duolingo**, she speaks German at work and with her significant other, whose family and friends communicate with her only in

10

Capture d'écran 02 : La narration à Duolingo

- **La progression** : elle représente toute compétence qu'un joueur peut acquérir en jouant. Elle permet d'améliorer ses performances et cela motive plus le joueur et augmente sa participation.
- **Les relations** : comme les interactions entre les joueurs, les amitiés et la coopération. Cet élément s'intéresse aux relations sociales qui se produisent dans un jeu. De plus, les joueurs développent entre eux un sentiment de compétence, de défi et de coopération, surtout s'il s'agit des groupes ou des équipes où la personne est en interaction permanente avec les autres. A Duolingo, il existe des clubs pour améliorer cet aspect social entre les apprenants.

¹⁰ Capture d'écran prise le 29/12/2018 18 :05



Capture d'écran 03 : Les clubs à Duolingo

1.5.2. Les mécaniques

C'est l'ensemble de processus qui influence directement les joueurs en les motivant à la participation. Globalement, il y a dix mécaniques importantes à la création d'un système gamifié :

- **Les défis** : ils représentent les problèmes et les quêtes que le joueur est censé surmonter et résoudre pour avoir des récompenses. C'est un élément utilisé intensivement à Duolingo pour motiver les utilisateurs à apprendre.

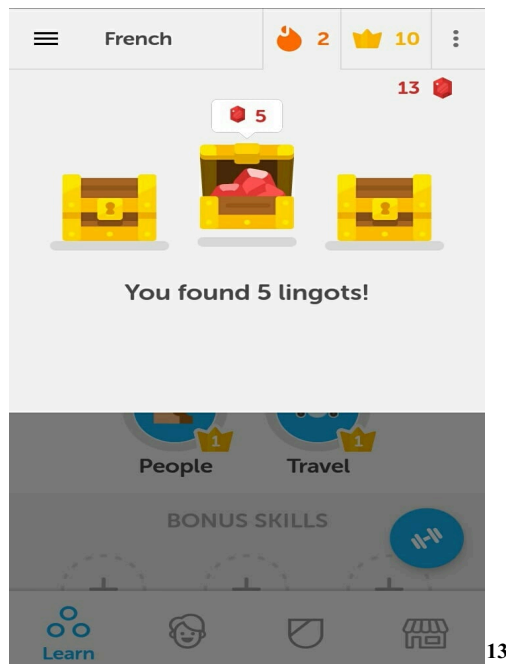
¹¹ Capture d'écran prise le 01/12/2018 21 :14



Capture d'écran 04 : Les défis à Duolingo

- **La chance** : ce sont les éléments qui apparaissent au hasard dans le jeu, sans faire un effort pour les obtenir comme certaines récompenses gratuites. Cela augmente la motivation des joueurs car ils seront toujours à l'attente des récompenses en plus. Par exemple, dans l'application de Duolingo, on offre des lingots gratuits de temps en temps.

¹² Capture d'écran prise le 30/11/2018 10 :43



13

Capture d'écran 05 : Les récompenses aléatoires à Duolingo

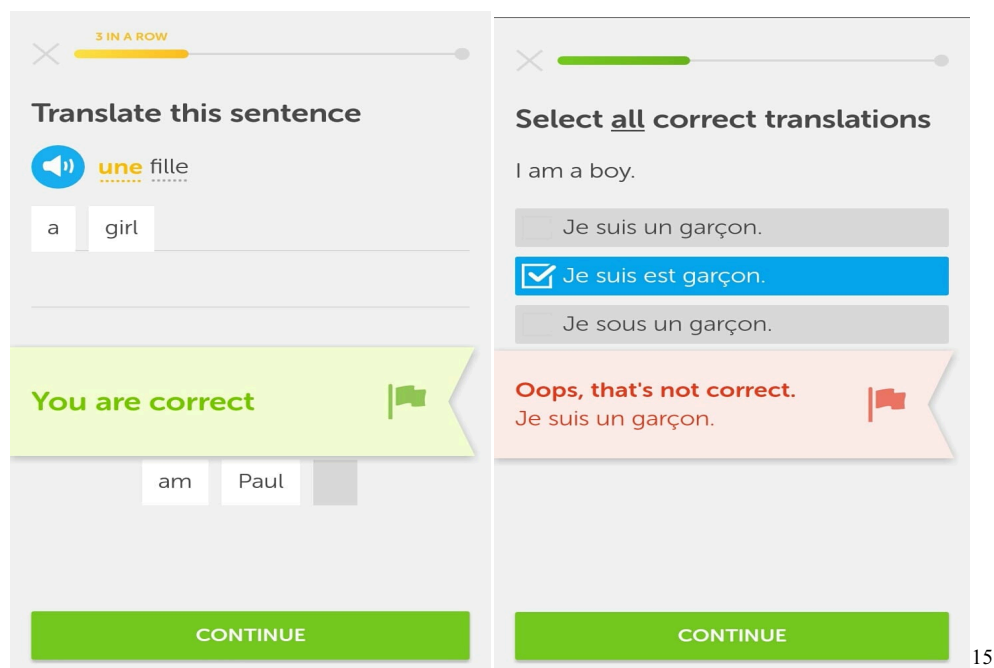
- **La compétition** : c'est un élément qui se trouve dans la plupart des jeux. La compétition existe entre les joueurs ou entre les équipes et les groupes. Elle renforce le sentiment d'appartenance des personnes et augmente leur engagement.
- **La coopération** : c'est cette interrelation entre les joueurs qui les poussent à collaborer pour atteindre un objectif bien déterminé et gagner le jeu. Comme à Duolingo, les apprenants s'entraident pour pouvoir apprendre une langue étrangère.

¹³ Capture d'écran prise le 01/12/2018 21 :22



Capture d'écran 06 : La coopération à Duolingo

- **Le feedback** : ce sont les informations qui montrent les performances d'un joueur. A Duolingo, les feedbacks apparaissent comme des messages qui évaluent les réponses des apprenants.

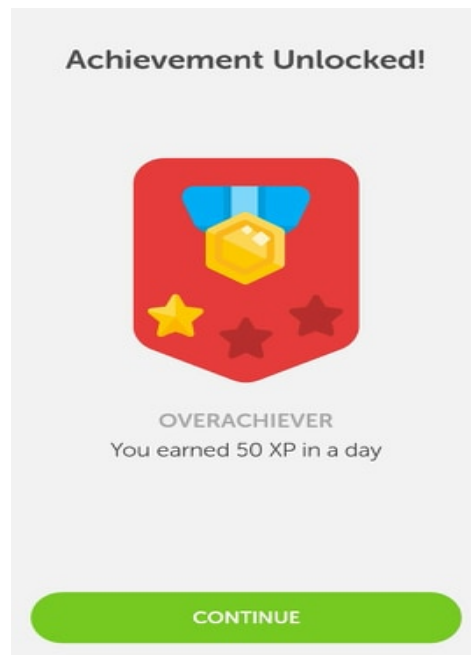


Capture d'écran 07-08 : Le feedback à Duolingo

¹⁴ Capture d'écran prise le 23/11/2018 18 :17

¹⁵ Captures d'écran prises le 11/11/2018 12 :45

- **Les ressources** : c'est la collection de certains éléments qui figurent pour le joueur dans le jeu. Généralement elles représentent des pièces d'argent, des badges ou des fruits.
- **Les récompenses** : ce sont des prix que le joueur peut gagner après avoir accompli certaines tâches ou missions. Les badges et les étoiles font partie des récompenses à Duolingo.



16

Capture d'écran 09 : Les récompenses à Duolingo

- **Les transactions** : qui se produisent avec le jeu, le système ou avec d'autres joueurs.
- **Les tours** : c'est la participation alternative entre les joueurs pour garder l'énergie et augmenter la chance du gain comme c'est le cas dans le football.
- **Le statut gagnant** : un élément très important dans la gamification car il explique les buts et les quêtes que le joueur et/ou l'équipe doit accomplir pour gagner le jeu.

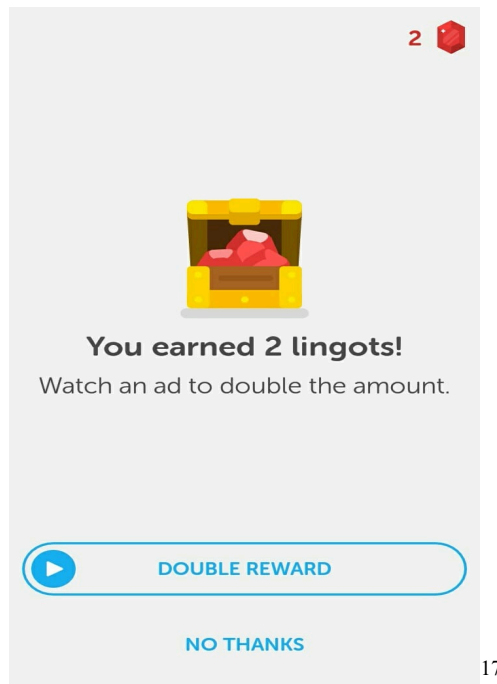
1.5.3. *les composantes*

Les éléments de cette catégorie sont plus clairs et concrets et représentent les matériaux réels utilisés lors de la création d'un système

¹⁶ Capture d'écran prise le 23/11/2018 18 :23

gamifié. Ils occupent la plus grande partie du système car ils sont très nombreux, en ce qui suit, nous mentionnons quelques uns :

- **les points** : cet élément se trouve dans la majorité des jeux. Généralement, l'obtention des points est toujours après l'accomplissement d'une certaine mission ou à la fin d'un niveau. Comme les lingots à Duolingo.

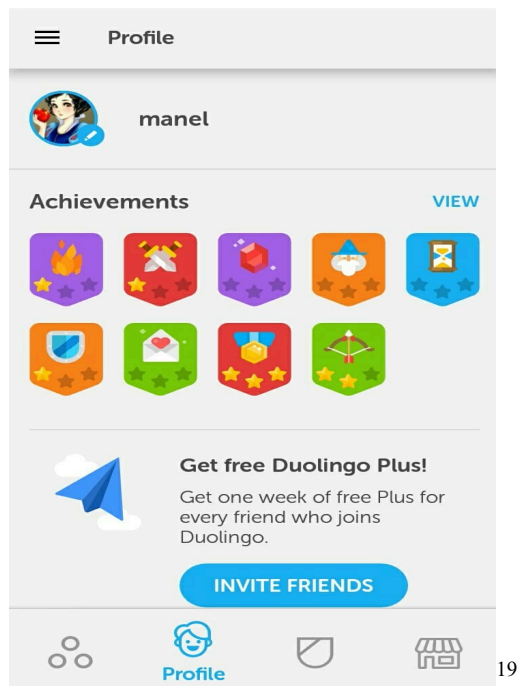


Capture d'écran 10 : Les lingots à Duolingo

- **Les badges** : ce sont les représentations visuelles des réalisations et qui représentent un élément de récompense accompagnant surtout le gain des points¹⁸. Cela peut être des badges, des étoiles et même des trophées. Ils représentent un feedback positif et une bonne source de motivation pour les gens. Leur utilisation à Duolingo est remarquable.

¹⁷ Capture d'écran prise le 20/11/2018 20 :37

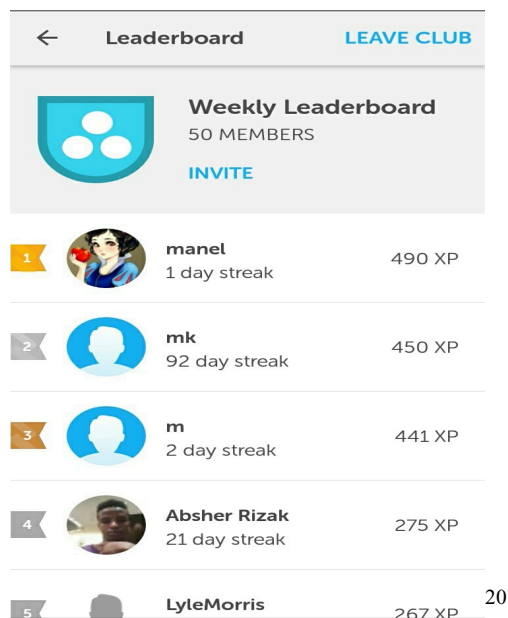
¹⁸ Werbach, K. et Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Warton Digital Press. Philadelphia. p 32



19

Capture d'écran 11 : Les badges à Duolingo

- **La table de classement :** qui montre le classement des personnes selon leurs réalisations et accomplissements. La table de classement est toujours publique, c'est-à-dire tous les joueurs peuvent voir qui est en premier pour augmenter leur esprit compétitif. Le classement à Duolingo se fait selon les points d'expérience xp.



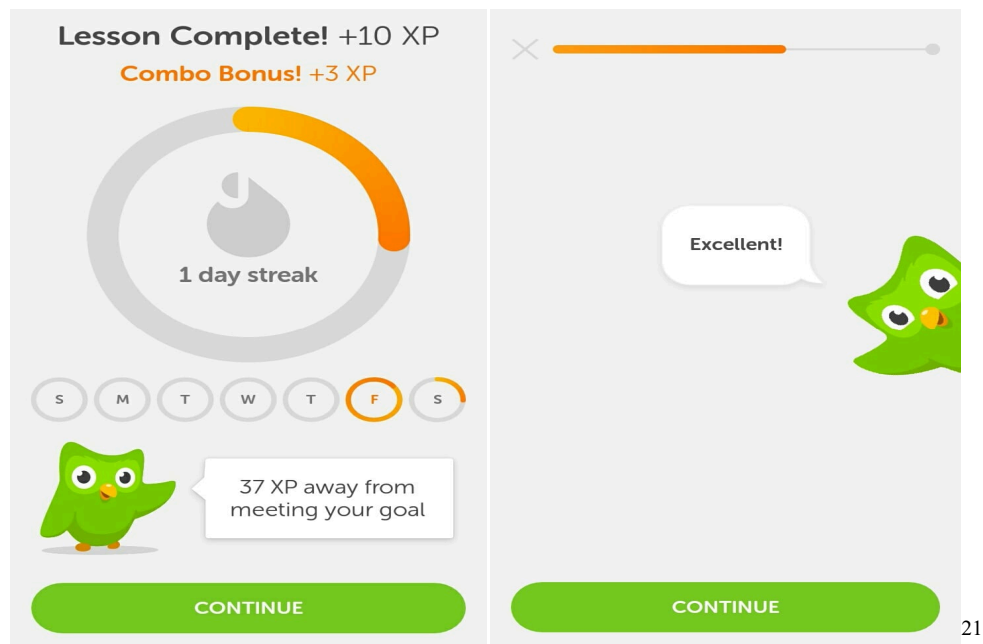
20

Capture d'écran 12 : La table de classement à Duolingo

¹⁹ Capture d'écran prise le 01/12/2018 21 :22

²⁰ Capture d'écran prise le 13/12/2018 15 :07

- **La barre de complétion** : c'est l'élément qui montre l'évolution des joueurs. Son utilisation dans un système gamifié pousse les personnes à compléter ce qu'il reste pour remplir la barre de progression. Car en psychologie, l'esprit humain se dérange en voyant des choses incomplètes et cette barre le pousse à accomplir ses missions. Elle peut figurer dans plusieurs formes, par exemple à Duolingo, il y en a des circulaires et des droites.

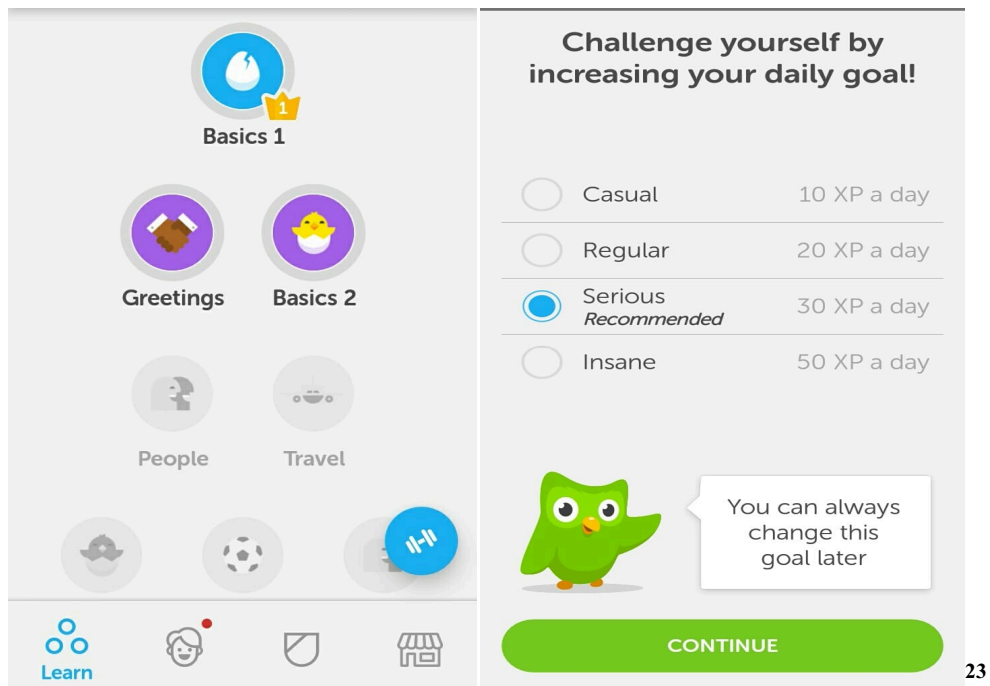


Capture d'écran 13-14 : La barre de complétion à Duolingo

- **Les récompenses** : tout le monde apprécie les récompenses et les bonus, que ce soit des récompenses d'un accomplissement ou bien des récompenses aléatoires qu'un joueur peut gagner gratuitement. Elles représentent une grande source de motivation.
- **Les niveaux** : un des éléments les plus utilisés dans les jeux. Ils sont des étapes définies dans la progression du joueur avec une difficulté progressive. Les niveaux aident les joueurs à voir exactement où ils se trouvent et leur donne un sentiment d'accomplissement. Il y a deux types de niveaux : le niveau de playing qui détermine la difficulté de la tâche choisie et le niveau du joueur qui montre la progression du joueur au sein du jeu²².

²¹ Captures d'écran prises le 21/12/2018 21 :07

²² Buzais, A. (2017). *LES EFFETS DE LA GAMIFICATION SUR LA MOTIVATION EN MILIEU SCOLAIRE*. Mémoire de Master. Université Catholique de l'Ouest, France.

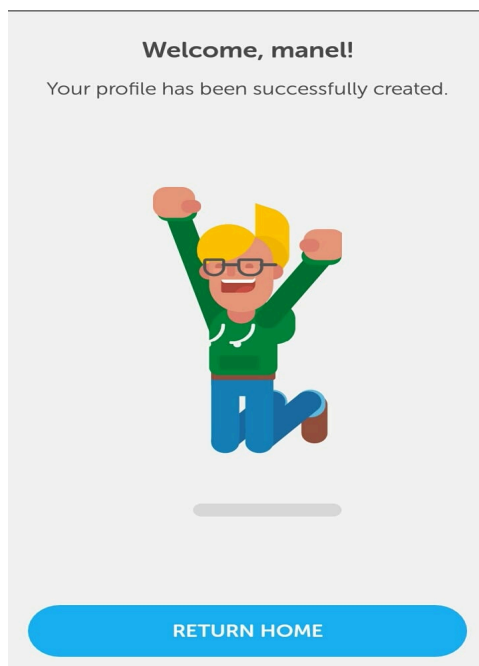


Capture d'écran 15-16 : Les niveaux à Duolingo

- **Les avatars :** Les avatars sont des représentations visuelles du personnage d'un joueur. Un avatar peut être de la simple forme colorée à un rendu 3D détaillé et personnalisé. La principale exigence est que l'avatar identifie de manière unique le joueur²⁴. Dans l'application de Duolingo, les apprenants sont appelés à créer un comptes pour avoir leurs propres avatars.

²³ Captures d'écran prises le 20/11/2018 20 :37

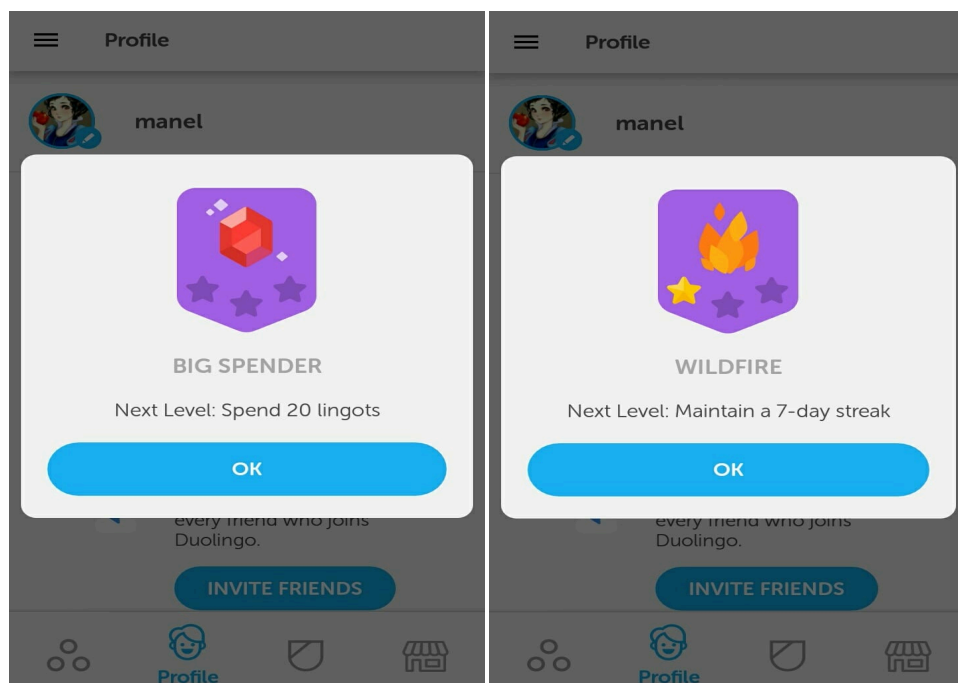
²⁴ Werbach, K. et Hunter, D. (2015). *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Warton Digital Press. Philadelphia. p 33



25

Capture d'écran 17 : Les avatars à Duolingo

- **Les quêtes** : Une quête est une mission attribuée aux joueurs. Généralement, elle est suivie par des récompenses. Accomplir les quêtes à Duolingo permet de gagner des étoiles et des badges.



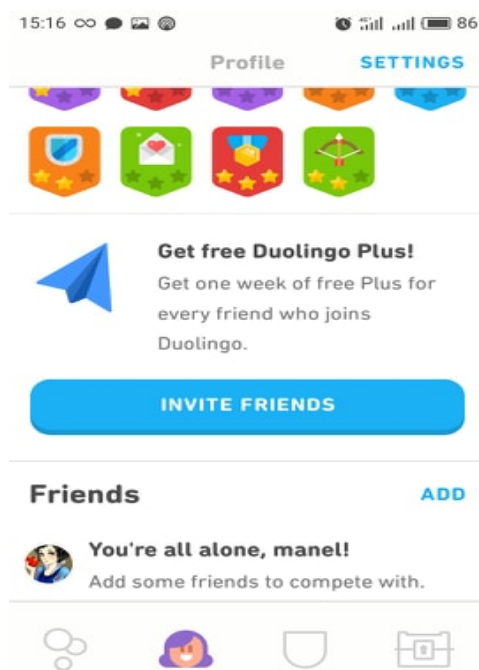
26

Capture d'écran 18-19 : Les quêtes à Duolingo

²⁵ Capture d'écran prise le 20/11/2018 20 :17

²⁶ Captures d'écran prises le 01/12/2018 21 :22

- **La compétition** : c'est une situation de concurrence et de défi très importante dans la création d'un système gamifié car elle incite les gens à améliorer leurs performances en se comparant aux autres. Par exemple à Duolingo il y a cette possibilité d'ajouter des amis et commencer à faire des compétitions avec eux.



27

Capture d'écran 20 : La compétition à Duolingo

2. L'APPRENTISSAGE INFORMEL

2.1. L'apprentissage informel des langues

L'apprentissage informel ou l'apprentissage extra-scolaire est un apprentissage qui s'effectue dans la vie quotidienne de l'apprenant où la classe ne fait pas partie de son contexte comme Liss Kerstin Sylvén et Pia Sundqvist l'indiquent.²⁸ Avec l'apprentissage informel, l'action n'est pas destinée à un apprentissage concret, mais l'apprentissage s'effectue par hasard.²⁹ C'est-à-dire,

²⁷ Capture d'écran prise le 17/05/2019 15 :17

²⁸ Sylvén, L. et Sundqvist, P. (2017). Computer Assisted Language Learning (CALL) in Extracurricular/Extramural Contexts. *CALICO Journal*, Vol 34, (pp I-IV).

²⁹ Niskajarvi, I. (mai 2018). *Les applications mobiles pour l'apprentissage des langues : Une étude de cas dans un contexte informel*. Mémoire de Master. Université de Turku. Finlande.

l'apprentissage informel se produit grâce à une motivation personnelle de l'apprenant.³⁰

Les contextes de l'apprentissage informel peuvent augmenter la motivation parce qu'ils sont orientés sur l'apprenant. La motivation est donc l'élément le plus important dans un apprentissage informel et sans motivation il n'y aura pas d'apprentissage. Le développement des compétences langagières dans un apprentissage informel se fait sans qu'il y ait d'objectif explicite d'apprendre la langue. Cet apprentissage ne se déroule donc pas selon un programme précis et l'apprenant n'est pas conscient de son amélioration.³¹

2.2. L'apprentissage mobile

Le mot apprentissage mobile ou le M-Learning désigne toute activité d'apprentissage informel qui utilise des téléphones mobiles ou des tablettes, par exemple rechercher des informations sur Google, regarder des vidéos pédagogiques, écouter des podcasts, lire des livres électroniques ou utiliser des applications d'apprentissage. Tout d'abord, c'est un contact du E-Learning avec les services offerts par le téléphone mobile. L'apprentissage mobile peut être utilisé pour fournir rapidement une formation pratique ou un apprentissage autonome pour améliorer les performances dans un temps précis selon les besoins des apprenants³².

L'apprentissage mobile est un apprentissage riche en informations, surtout en ce qui concerne l'apprentissage des langues qui est caractérisé par la communication, l'interaction, la collaboration et la coopération. La connaissance, les communautés et la technologie forment alors un amalgame effectif à l'apprentissage informel via les appareils téléphoniques. La théorie de l'apprentissage mobile est fondamentale pour un apprentissage non seulement dans un contexte informel, mais aussi dans des contextes formels et non-formels. C'est alors un processus indispensable dans le

³⁰ Eshach, H. (2006). Bridging In school and Out of school Learning: Formal, Non-Formal, and Informal Education. *Journal of Science Education and Technology*, Vol 16. (pp 171–190).

³¹ Stevens, A. et L. Shield (dir.). (2010). *Study on the impact of Information and Communications Technology (ICT) and new media on language learning*. European Commission, Luxembourg.

³² Kukulska-Hulme, A. (2016). *Personalization of language learning through mobile technologies*. Cambridge University Press, Cambridge, UK. p 05

domaine d'enseignement/apprentissage pour suivre l'évolution technologique qui existe dans le monde entier.³³

2.3. Les applications mobiles pour l'apprentissage des langues

Les applications, constituent une méthode relativement nouvelle au processus d'apprentissage des langues et permettent aux apprenants de réaliser divers exercices pour travailler sur le vocabulaire et la grammaire. Cependant, les applications ne sont pas le meilleur choix en ce qui concerne les techniques d'apprentissage interactives, telles que les interactions verbales entre enseignant/apprenant et apprenant/apprenant, qui sont très nécessaires pour pouvoir maîtriser une langue. Les applications ont tendance à mettre l'accent sur les compétences de réception telles que l'écoute ou la lecture, à travers l'utilisation des exercices et des activités simples et faciles. Ce qui est plus important ou d'égale importance, mais qui n'est pas présent dans les applications, ce sont les compétences productives telles que l'expression orale et la production écrite qui représentent les compétences essentielles dont les élèves ont besoin pour communiquer.³⁴ Néanmoins, certaines applications des langues étrangères tentent d'intégrer cet aspect interactionnel dans leurs mécanismes d'apprentissage à travers offrir aux apprenants l'opportunité d'apprendre en coopération avec les autres. Ce qui permet de surpasser le problème mentionné au-dessus. Il y a plein d'applications mobiles consacrées à l'apprentissage des langues comme Babel, Mermise, Lingq, Busuu, Lingozing, et dans cette recherche nous avons choisi de travailler sur les applications Duolingo et Mosalingua.

³³ Rodrigo Olmedo Yudico Becerril. *Apprentissage mobile et formation hybride en classe de langue : première étude exploratoire*. Mémoire de Master, université de Stendhal, Grenoble. p19

³⁴ <https://barlingua.de/en/how-effective-is-language-learning-through-apps/> (12/05/2019 22:03)

2.3.1. Duolingo

Date de lancement	30 novembre 2011
Créé par	Luis von Ahn, Severin Hacker
Nombre de langue disponibles	26 langues
Nombre d'utilisateur	100 millions
Taille de fichier	14 Mo
Adresse e-mail	andriod@duolingo.com

Tableau 01 : Fiche descriptive de Duolingo



Capture d'écran 21 : L'application Duolingo

L'utilisation de Duolingo est facile et claire, L'application propose plusieurs exercices pour apprendre une langue étrangère : traduction d'un texte depuis/vers la langue étrangère, transcription écrite d'un audio, lecture à haute voix ...etc. Les niveaux sont classés par thèmes (les animaux, la nourriture, etc.) ou par nature (verbes, adjectifs, etc.). A chaque fois, l'apprenant passe un test pour valider ses acquis et pouvoir passer aux autres niveaux. Duolingo consolide les acquis de ses apprenants régulièrement tout en répétant à chaque fois les notions acquises. L'application se base essentiellement sur la

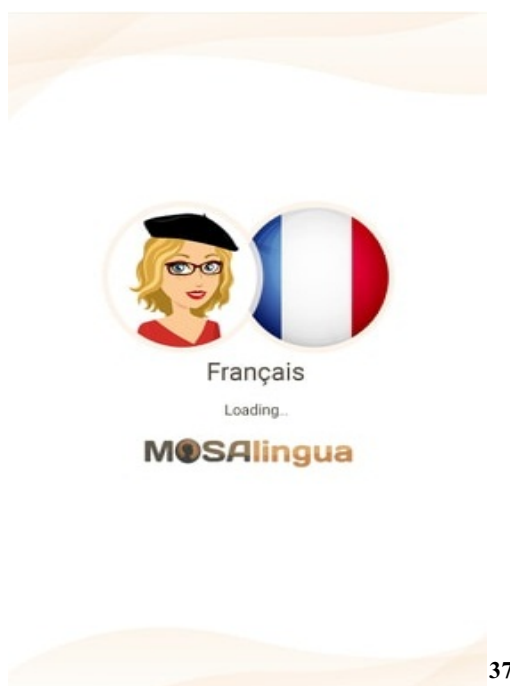
³⁵ Capture d'écran prise le 10/05/2019 18 :05

gamification, par exemple, il y a un objectif à atteindre quotidiennement représenté par une barre de complétion pour pouvoir gagner une récompense.³⁶

2.3.2. *Mosalingua*

Date de lancement	09/11/2012
Crée par	Samuel Michelot
Nombre de langue disponibles	7 langues
Nombre d'utilisateur	7 millions
Taille de fichier	19 Mo
Adresse e-mail	Support_es@mosalingua.com

Tableau 02 : Fiche descriptive de Mosalingua



Capture d'écran 22 :L'application Mosalingua

Mosalingua avec ses différentes applications offrent un apprentissage de la langue anglaise, française, italienne, espagnole, brésilien-portugaise russe et allemand. Ses apprenants peuvent aussi se perfectionner dans des langues de spécialité tels que anglais des affaires (*Business English*), espagnol des affaires (*Español Comercial*) ou encore anglais médical. Comme ils

³⁶ <https://blog.esl.fr/blog/apprendre-les-langues/applis-pour-apprendre-les-langues/> (13/05/2019 18:15)

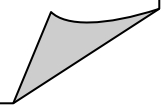
³⁷ Capture d'écran prise le 10/05/2019 18 :20

peuvent se préparer aux examens de TOEIC et TOEFL. L'application est gratuite mais elle est aussi en version lite, ainsi qu'en version *Premium* (sans paiement). L'application est basée sur la méthode de MOSALearning (*Motivation Optimized System for Adaptive Learning*). Elle se base sur la répétition partagée, sur la métacognition, la psychologie de l'apprentissage et la mémoire active. Cette méthode permet aux apprenants de faire rapidement des progrès dans une langue étrangère. Mais les créateurs de Mosalingua utilisent des méthodes complexes, entravant souvent – et particulièrement au début de l'apprentissage – le progrès de l'utilisateur. Ce qui est pratique à Mosalingua est le fait de pouvoir personnaliser l'application en y rajoutant aux cartes d'apprentissage des mots et des phrases récemment appris et cela peut entrainer la mémoire des apprenants en ce qui concerne leur vocabulaire.³⁸

³⁸ <https://blog.esl.fr/blog/apprendre-les-langues/applis-pour-apprendre-les-langues/> (13/05/2019 20:32)

CHAPITRE 02

METHODOLOGIE DE LA RECHERCHE



Au niveau de ce chapitre, nous allons revenir sur le choix des méthodes et la méthodologie nécessaires pour le recueil et l'analyse des données qui constituent notre corpus. Dans ce chapitre nous expliquerons le choix du sujet, le public, le contexte, la procédure suivie afin de réaliser cette recherche, le choix méthodologique, les contraintes et les limites.

1. LE CHOIX DU SUJET

Un ensemble de raisons personnelles et professionnelles nous a amenée à porter une réflexion sur ce sujet : en premier lieu, nous avons eu l'occasion de reconnaître le concept de la gamification sur un site internet étant donné que nous nous sommes intéressée par tout ce qui relève du monde des jeux. Cela nous a poussée à faire une recherche sur un amalgame entre l'apprentissage et la gamification. Tout en vérifiant si cette dernière peut porter ses fruits dans une situation d'apprentissage informel où l'apprenant autonome du FLE opte pour des applications mobiles afin d'acquérir des compétences langagières. En deuxième lieu, c'est à cause de l'insuffisance de travail sur ce concept ici en Algérie que nous avons vu la nécessité de mener une telle recherche afin de prendre l'initiative de travailler sur la gamification dans un cadre éducationnel, aussi pour appeler à faire d'autres recherches dans cette perspective pour augmenter l'exploitation de cette source de motivation dans le domaine d'enseignement/apprentissage. Et en dernier lieu, les applications mobiles représentent une mine d'informations et de méthodologies diverses que nous trouvons très important de faire des études au-dessus.

2. LA DESCRIPTION DE CORPUS

Le corpus choisi dans cette étude représente les réponses recueillies grâce aux questionnaires destinés aux utilisateurs des applications. En ce qui suit, nous décrirons notre public, le contexte de l'enquête, et la procédure suivie pour la collecte des données :

2.1. Le public

Dans cette recherche, notre public représente les utilisateurs des applications mobiles pour l'apprentissage des langues étrangères Duolingo et Mosalingua. Nous avons ciblé les apprenants autonomes du FLE vu que notre recherche s'inscrit dans le cadre de l'apprentissage informel du FLE. Globalement le public que nous avons choisi pour établir cette recherche est un échantillon composé de 24 enquêtés (12 femmes et 12 hommes : égalité non intentionnelle) divisé comme suit :

2.1.1. Le public de Duolingo

C'est un public composé de 12 apprenants autonomes du FLE, entre étrangers et algériens. Pour le public étranger (P. E.), nous avons 6 apprenants (3 hommes et 3 femmes) âgés de 25 à 75 ans, ce public est issu de diverses nationalités (Américaine, anglaise, irlandaise, australienne et chinoise). 5 apprenants parlent l'anglais comme langue maternelle et un apprenant parle le chinois. Les apprenants étrangers de Duolingo ont pu découvrir l'application grâce aux recommandations de leurs amis, sur une page de Facebook, sur Google Play ou par des recherches sur internet et leur expérience avec l'application varie entre 5, 3, 2 et 1 an. Tandis que le public algérien (P. A.) se compose de 6 apprenants (3 hommes et 3 femmes) âgés de 10 à 28 ans, habitants des Wilayas suivantes (Blida, Relizane, Mostaganem, Souk-Ahras et Tiaret), dont 5 apprenants sont d'un niveau universitaire et un apprenant est à l'école primaire. La majorité des apprenants de ce public ont pu reconnaître l'application grâce aux recommandations des amis et le reste à travers une page Facebook ou Google Play. L'expérience des apprenants avec l'application varie entre 2 et 14 mois.

2.1.2. Le public de Mosalingua

C'est un public composé de 12 apprenants autonomes du FLE, entre étrangers et algériens. Pour le public étranger (P. E.), nous avons 6 apprenants (3 hommes et 3 femmes) âgés de 21 à 50 ans, ce public est issu des nationalités suivantes (Egyptienne, irlandaise, espagnole, australienne, japonaise et syrienne). 2 apprenants parlent l'arabe comme langue maternelle, 2 parlent l'anglais, 1 apprenant parle l'espagnol et le dernier parle l'anglais et le japonais. Les apprenants étrangers de Duolingo ont pu découvrir l'application grâce aux recommandations de leurs amis, sur une page de Facebook, sur Google Play ou par des recherches sur internet et leur expérience avec l'application varie entre 2 et 1 an. Tandis que le public algérien (P. A.) se compose de 6 apprenants (3 hommes et 3 femmes) âgés de 15 à 38 ans, habitants des Wilayas suivantes (Alger, Relizane, Mostaganem, Souk-Ahras et Tissemsilt), dont 5 apprenants sont d'un niveau universitaire et un apprenant est à l'école moyenne. Ces apprenants ont pu découvrir l'application grâce aux

recommandations des amis et à travers Google Play. L'expérience des apprenants avec l'application varie entre 2 et 5 mois.

2.2. Le contexte

Le contexte dans lequel déroulait notre enquête est un contexte numérique. Parce que le public ciblé dans cette recherche représente des utilisateurs des applications mobiles, notre enquête avec eux était une enquête en ligne. Pour les apprenants de Duolingo, nous avons pu les contacter par plusieurs moyens : les clubs qui se trouvent dans l'application elle-même, sur la page Facebook de l'application ou directement à travers Messenger pour le public algérien auquel nous avons demandé de tester l'application. Pour les apprenants de Mosalingua, notre contact avec eux était soit à travers la page Facebook de l'application ou par Messenger pour le public algérien créé par nous-mêmes. La durée de l'expérimentation était une durée de trois mois et demi (Durée justifiée dans la partie des contraintes et limites). Nous avons mis en ligne le questionnaire le 19/11/2018 et reçu notre première réponse au questionnaire le 04/12/2018 et la dernière le 04/03/2019.

2.3. La procédure

Pour pouvoir collecter les données dont nous avons besoins dans cette recherche, nous sommes passée par les étapes suivantes :

2.3.1. Le choix des applications

Après avoir téléchargé et testé plusieurs applications pour l'apprentissage des langues étrangères et plus précisément l'apprentissage du FLE, nous avons décidé de travailler sur Duolingo et Mosalingua pour plusieurs raisons : les deux applications sont gratuites ou avec une version démo et disponibles sur le système d'exploitation Android et iOS. Aussi parce qu'elles offrent tous les deux l'option d'apprendre la langue française avec, presque, un contenu similaire. Et la raison principale derrière ce choix est l'utilisation intensive de la gamification par Duolingo et son absence à Mosalingua. Une chose qui nous a été confirmée après avoir lu un article comparatif entre Duolingo et Mosalingua sur le site internet de Mosalingua³⁹ où les concepteurs de l'application eux-mêmes confirment le manque de la

³⁹ <https://www.mosalingua.com/blog/2017/05/17/comparatif-duolingo-mosalingua/> (10/11/2018 23 :18)

gamification dans Mosalingua par rapport à Duolingo. Alors nous avons trouvé que c'est le duo convenable pour une étude pareille.

2.3.2. Le choix méthodologique

Dans cette recherche, nous avons opté pour le questionnaire comme moyen d'investigation. Vu que notre public est un public numérique, comme nous l'avons expliqué précédemment, les questionnaires en ligne (réalisés grâce à Google Drive) ont été le seul moyen convenable pour mener l'expérimentation.

- Définition de questionnaire

C'est un ensemble de questions quantitatives et/ou qualitatives destinées aux enquêtés. Le questionnaire peut contenir des questions fermées comme les questions à choix multiples, les questions à choix binaire et l'échelle d'appréciation..., et des questions ouvertes où l'enquêté s'exprime librement en répondant à la question posée. Les questions d'un questionnaire doivent être simples et concises pour ne pas tomber dans l'erreur de l'ambiguïté⁴⁰.

- Le questionnaire en ligne

Un questionnaire en ligne est le moyen le plus efficace pour une enquête faite en ligne, où l'enquêteur n'a que publier le lien de son questionnaire pour pouvoir recevoir des réponses. C'est un moyen moins cher, rapide et qui permet d'avoir plus de réponses et c'est beaucoup plus facile par rapport au dépouillement des réponses. L'enquêté se sent plus à l'aise avec ce genre de questionnaire parce qu'il garantit son anonymat et lui offre suffisamment de temps pour répondre. Il y a plusieurs logiciels pour réaliser des questionnaires en ligne : Typeform, Polldaddy, Survicate et Google Drive.

- Google Drive

C'est un logiciel de stockage et de partage en ligne gratuit créé par Google en 2014 pour aider les utilisateurs à stocker et partager leurs fichiers dans un espace sur internet. Il permet également de réaliser certaines tâches comme l'édition des fichiers par Google Office, réaliser des dessins par Google Drawings ou créer des formulaires et des questionnaires par Google Forms (celui que nous avons utilisé dans notre recherche). Ce

⁴⁰ Mme Bensnoui. (2018/2019). Cours de méthodologie : *les outils d'investigation*. Université Abdelhamid Ibn Badis, Mostaganem.

dernier est un outil simple et facile à utiliser qui permet d'obtenir rapidement les réponses et les organiser automatiquement dans des graphiques prêtes à analyser.

2.3.3. L'expérimentation

Après avoir préparé les quatre questionnaires (pour les quatre types de public) grâce à Google Drive, nous avons mis en ligne le lien de chaque questionnaire dans les pages Facebook des deux applications. Aussi, nous avons tenté de contacter les apprenants à travers les clubs qui se trouvent dans l'application (cas de Duolingo). Le public que nous avons pu cibler par cette méthode était à 100% étranger, nous avons opté alors pour créer un public algérien concernant les deux applications : nous avons demandé à certaines personnes de tester les deux applications dans une durée d'environ deux mois pour pouvoir répondre à nos questionnaires. Pour le P.A. de Mosalingua, nous avons sélectionné des personnes qui maîtrisent la langue anglaise, et en revanche, ils ont des lacunes par rapport à la langue française vu que la langue arabe ne fait pas partie des langues maternelles proposées par l'application. Après cette expérimentation nous avons pu collecter les données nécessaires à cette recherche.

2.3.4. L'analyse et l'interprétation des résultats

Dans l'analyse et l'interprétation des résultats, nous avons soumis notre travail à une étude à double comparaison (approche comparative) entre P.E. et P.A. et entre apprenants de Duolingo et apprenants de Mosalingua. Nous avons comparé les réponses des quatre publics à la même question en nous basant sur des graphiques réalisées par Microsoft Word car les graphiques de Google Drive étaient des graphiques partielles (qui concerne un seul questionnaire) et non pas globales.

3. LA DESCRIPTION DES QUESTIONNAIRES

Dans cette enquête nous avons utilisé quatre questionnaires mis en ligne créés à l'aide de Google Forms, chaque questionnaire est destiné à un public spécifique :

3.1. Questionnaire de Duolingo (P.E)

C'est un questionnaire rédigé en langue anglaise (la langue internationale) car c'était probable que ce public ne maîtrise pas la langue française. Cela était fait pour assurer la bonne compréhension des questions posées dans le questionnaire. Ses

questions étaient comme suit : les premières six questions (votre âge, votre sexe, votre nationalité, votre langue maternelle, comment avez-vous découvert l'application et depuis quand vous l'utilisez?) étaient toutes des questions qui représentaient des points définisseurs de notre public vu que nous n'avons aucune information préalable sur ces apprenants. Les questions suivantes étaient les questions nécessaires à notre enquête qui manifestaient dans le questionnaire de l'ordre suivant :

- Après cette expérience avec l'application, notez-la de 1 à 5 : c'est une question qui nous aide à définir le degré de satisfaction des apprenants par rapport à leur application.
- Combien du temps par jour consacrez-vous à Duolingo ? : cette question nous aide à connaître l'attachement des apprenants à l'application.
- Actuellement vous êtes à quel niveau ? : en liant le niveau des apprenants avec la durée de son utilisation, nous pouvons identifier leur progrès en FLE grâce à l'application.
- Quelles compétences avez-vous développées grâce à l'application ? : c'est une question qui complète la précédente à travers connaître les compétences langagières acquises dans l'application.
- Comment trouvez-vous l'utilisation de la gamification dans l'application ? : une question qui a un rapport direct avec notre question de recherche. Cela peut nous aider à connaître l'impact de la gamification sur les apprenants autonomes du FLE.
- A quel degré ces éléments vous motivent ? : dans cette question, nous avons demandé à ces apprenants de contribuer un degré de motivation pour chaque éléments de gamification afin de définir l'élément le plus motivant. Une question pour une bonne exploitation de ces éléments dans un apprentissage informel du FLE.
- Qu'est ce que vous avez aimé à Duolingo et qu'est ce que vous avez détesté ? Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle? : ces deux dernières questions ouvertes sont dans le but de vérifier si la gamification fait partie des préférences des apprenants dans l'application.

3.2. Questionnaire de Duolingo (P.A)

C'est un questionnaire rédigé en langue française vu que cette dernière représente une langue familière pour la plupart des algériens. Les personnes qui ne maîtrisent pas cette langue peuvent alors être aidées par des autres. Ses questions étaient comme suit : les premières six questions (votre âge, votre sexe, votre Wilaya, votre niveau d'étude, comment avez-vous découvert l'application et depuis quand vous l'utilisez?) étaient toutes des questions qui représentaient des points définiteurs de notre public vu que ce dernier représente un public hétérogène. Les questions suivantes étaient les questions nécessaires à notre enquête qui manifestaient dans le questionnaire de l'ordre suivant :

- Après cette expérience avec l'application, notez-la de 1 à 5 : c'est une question qui nous aide à définir le degré de satisfaction des apprenants par rapport à leur application.
- Combien du temps par jour consacrez-vous à Duolingo ? : cette question nous aide à connaître l'attachement des apprenants à l'application.
- Actuellement vous êtes à quel niveau ? : en liant le niveau des apprenants avec la durée de son utilisation, nous pouvons identifier leur progrès en FLE grâce à l'application.
- Quelles compétences avez-vous développées grâce à l'application ? : c'est une question qui complète la précédente à travers connaître les compétences langagières acquises dans l'application.
- Comment trouvez-vous l'utilisation de la gamification dans l'application ? : une question qui a un rapport direct avec notre question de recherche. Cela peut nous aider à connaître l'impact de la gamification sur les apprenants autonomes du FLE.
- A quel degré ces éléments vous motivent ? : dans cette question, nous avons demandé à ces apprenants de contribuer un degré de motivation pour chaque éléments de gamification afin de définir l'élément le plus motivant. Une question pour une bonne exploitation de ces éléments dans un apprentissage informel du FLE.
- Qu'est ce que vous avez aimé à Duolingo et qu'est ce que vous avez détesté ? Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle ? : ces deux dernières questions ouvertes sont dans le but

de vérifier si la gamification fait partie des préférences des apprenants dans l'application.

3.3. Questionnaire de Mosalingua (P.E)

C'est un questionnaire rédigé en langue anglaise (la langue internationale) car c'était probable que ce public ne maîtrise pas la langue française. Cela peut nous assurer la bonne compréhension des questions posées dans le questionnaire. Ses questions étaient comme suit : les premières six questions (votre âge, votre sexe, votre nationalité, votre langue maternelle, comment avez-vous découvert l'application et depuis quand vous l'utilisez?) étaient toutes des questions qui représentaient des points définisseurs de notre public vu que nous n'avons aucune information préalable sur ces apprenants. Les questions suivantes étaient les questions nécessaires à notre enquête qui manifestaient dans le questionnaire de l'ordre suivant :

- Après cette expérience avec l'application, notez-la de 1 à 5 : c'est une question qui nous aide à définir le degré de satisfaction des apprenants par rapport à leur application.
- Combien du temps par jour consacrez-vous à Mosalingua ? : cette question nous aide à connaître l'attachement des apprenants à l'application.
- Actuellement vous êtes à quel niveau ? : en liant le niveau des apprenants avec la durée de son utilisation, nous pouvons identifier leur progrès en FLE grâce à l'application.
- Quelles compétences avez-vous développées grâce à l'application ? : c'est une question qui complète la précédente à travers connaître les compétences langagières acquises dans l'application.
- Comment trouvez-vous l'absence de la gamification dans l'application ? : une question qui a un rapport direct avec notre question de recherche. Cela peut nous aider à connaître l'impact d'un apprentissage sans gamification sur les apprenants autonomes du FLE.
- Qu'est ce que vous avez aimé à Duolingo et qu'est ce que vous avez détesté ? Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle ? : ces deux dernières questions ouvertes sont dans le but de vérifier si ces apprenants aimeraient intégrer la gamification à cette application ou ils préfèrent son absence.

3.4. Questionnaire de Mosalingua (P.A)

C'est un questionnaire rédigé en langue française vu que cette dernière représente une langue familière pour la plupart des algériens. Les personnes qui ne maîtrisent pas cette langue peuvent alors être aidées par des autres. Ses questions étaient comme suit : les premières six questions (votre âge, votre sexe, votre Wilaya, votre niveau d'étude, comment avez-vous découvert l'application et depuis quand vous l'utilisez?) étaient toutes des questions qui représentaient des points définiteurs de notre public vu que ce dernier représente un public hétérogène. Les questions suivantes étaient les questions nécessaires à notre enquête qui manifestaient dans le questionnaire de l'ordre suivant :

- Après cette expérience avec l'application, notez-la de 1 à 5 : c'est une question qui nous aide à définir le degré de satisfaction des apprenants par rapport à leur application.
- Combien du temps par jour consacrez-vous à Mosalingua ? : cette question nous aide à connaître l'attachement des apprenants à l'application.
- Actuellement vous êtes à quel niveau ? : en liant le niveau des apprenants avec la durée de son utilisation, nous pouvons identifier leur progrès en FLE grâce à l'application.
- Quelles compétences avez-vous développées grâce à l'application ? : c'est une question qui complète la précédant à travers connaître les compétences langagières acquises dans l'application.
- Comment trouvez-vous l'absence de la gamification dans l'application ? : une question qui a un rapport direct avec notre question de recherche. Cela peut nous aider à connaître l'impact d'un apprentissage sans gamification sur les apprenants autonomes du FLE.
- Qu'est ce que vous avez aimé à Duolingo et qu'est ce que vous avez détesté ? Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle? : ces deux dernières questions ouvertes sont dans le but de vérifier si les apprenants algériens de cette application demandent l'intégration de la gamification dans l'application ou non.

4. CONTRAINTES ET LIMITES

Durant la réalisation de ce travail, nous avons affronté certains problèmes qui ont entravé notre expérimentation et la rédaction du mémoire :

- Au début, nous n'avons pas pu convaincre la plupart des enquêtés de répondre aux questionnaires mis en ligne et la première réponse collectée était après 15 jours de la date de publication des questionnaires sur les pages Facebook et les clubs des applications.
- Nous étions obligée de contacter les utilisateurs des applications en privé à travers Messenger pour augmenter la chance de répondre aux questionnaires. Mais même avec l'utilisation de cette méthode, les enquêtés ont pris beaucoup de temps pour y répondre, ce qui a retardé l'enquête.
- Les premières réponses étaient toujours de la part des étrangers car les algériens n'étaient pas intéressés par l'apprentissage du FLE à travers ces applications mais ils préféraient apprendre d'autres langues que le français. Ce qui nous a poussée à créer notre propre public algérien tout en demandant à certaines personnes de tester les applications et de répondre au questionnaire par la suite.
- Créer le P.A. de Mosalingua était la partie la plus difficile, vu que cette application ne contient pas la langue arabe comme langue maternelle. Nous avons cherché alors des personnes qui maîtrisent l'anglais par rapport au français pour pouvoir utiliser l'application.
- Pour la documentation sur le sujet de la gamification, il y en avait un manque surtout en langue française.
- Les ouvrages anglais sur le sujet trouvés sur internet étaient bien payants mais nous avons pu en obtenir certains.
- Nous avons tenté de contacter les concepteurs des applications par e-mail et à travers Linked-in pour un entretien, afin de comprendre leur objectif derrière l'utilisation ou l'absence de la gamification dans leur application. Mais nous n'avons pas pu avoir aucune réponse et toutes nos tentatives ont échoué.

CHAPITRE 03

**ANALYSE DES QUESTIONNAIRES ET INTERPRETATION DES
RESULTATS**

Cette partie va aborder l'analyse et l'interprétation des données recueillies grâce aux quatre questionnaires, dans une étude à double comparaison : entre les utilisateurs des deux applications « Duolingo » et « Mosalingua » et entre les deux publics « étranger » et « algérien ».

1. EVALUATION DES APPLICATIONS

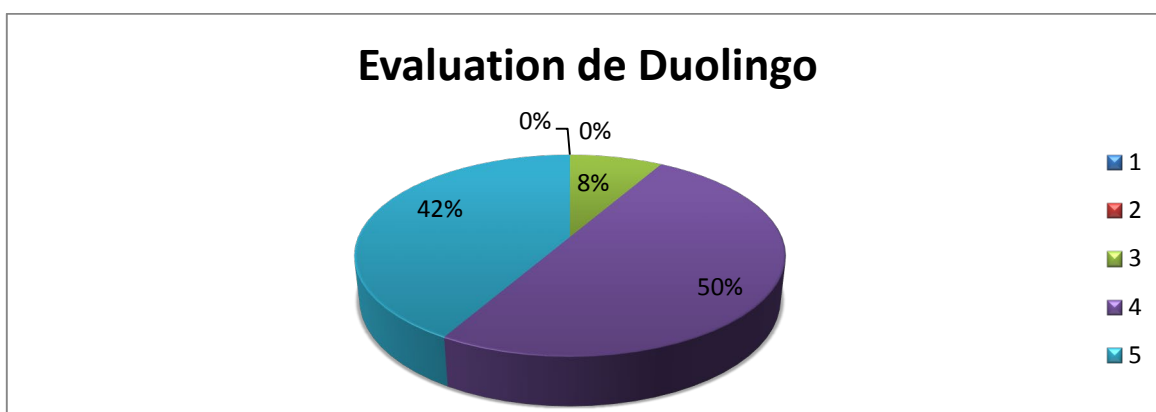
Nous avons demandé aux utilisateurs des applications d'évaluer leur application après l'avoir testée dans une échelle de 1 à 5. Ce qui nous permet d'identifier le degré de leur satisfaction en ce qui concerne le contenu, les méthodes utilisées pour la transmission de l'information et leur progrès réalisé grâce à l'application.

1.1. Evaluation de Duolingo

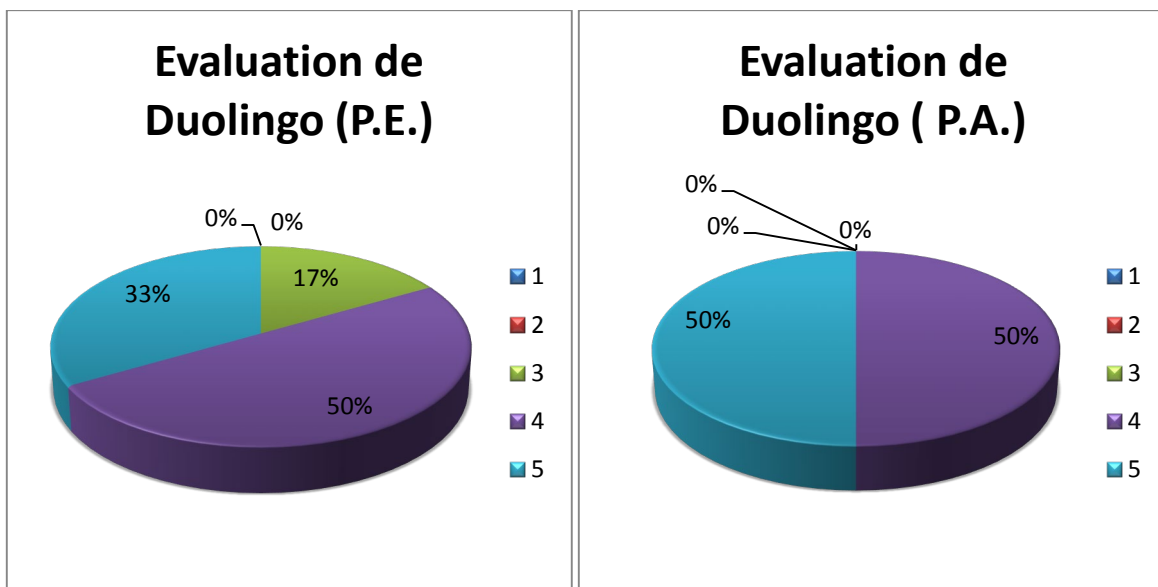
Les utilisateurs de Duolingo ont été demandés d'évaluer cette application de 1 à 5. Nous avons organisé leurs réponses dans le tableau et les graphiques suivants :

Réponses	Nombre (P.E.)	Nombre (P.A.)	Nombre totale	pourcentage
1	0	0	0	00 %
2	0	0	0	00 %
3	1	0	1	08 %
4	3	3	6	50 %
5	2	3	5	42 %

Tableau 03 : Evaluation de Duolingo de 1 à 5



Graphique 01 : Evaluation de Duolingo de 1 à 5



Graphique 02 : Evaluation de Duolingo (P.E.) Graphique 03 : Evaluation de Duolingo (P.A.)

Analyse et interprétation :

50% des utilisateurs de Duolingo a voté pour 4, 42% pour 5 et 08% pour 3, ce qui montre une satisfaction majoritaire de l'application dans la totalité des utilisateurs.

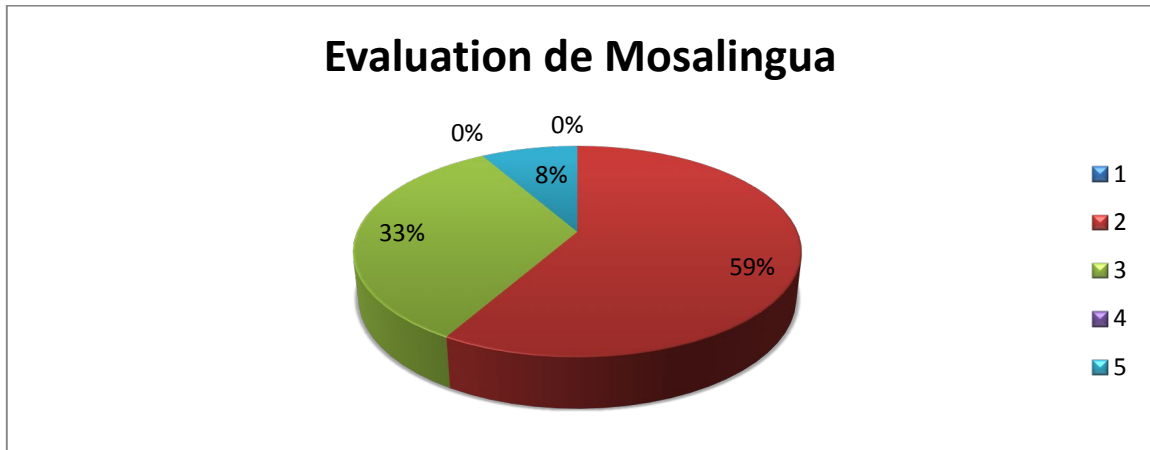
- Pour le public étranger 50 % a voté pour 4, 33 % pour 5 et 17 % pour 3. Alors que pour les algériens, ils ont voté pour 4 et 5 à titre équivalent. Nous remarquons que l'application était moins satisfaisante pour le public étranger par rapport au public algérien. Cela pourrait être dû à la différence de la maîtrise de langue française par rapport aux deux publics.

1.2. Evaluation de Mosalingua

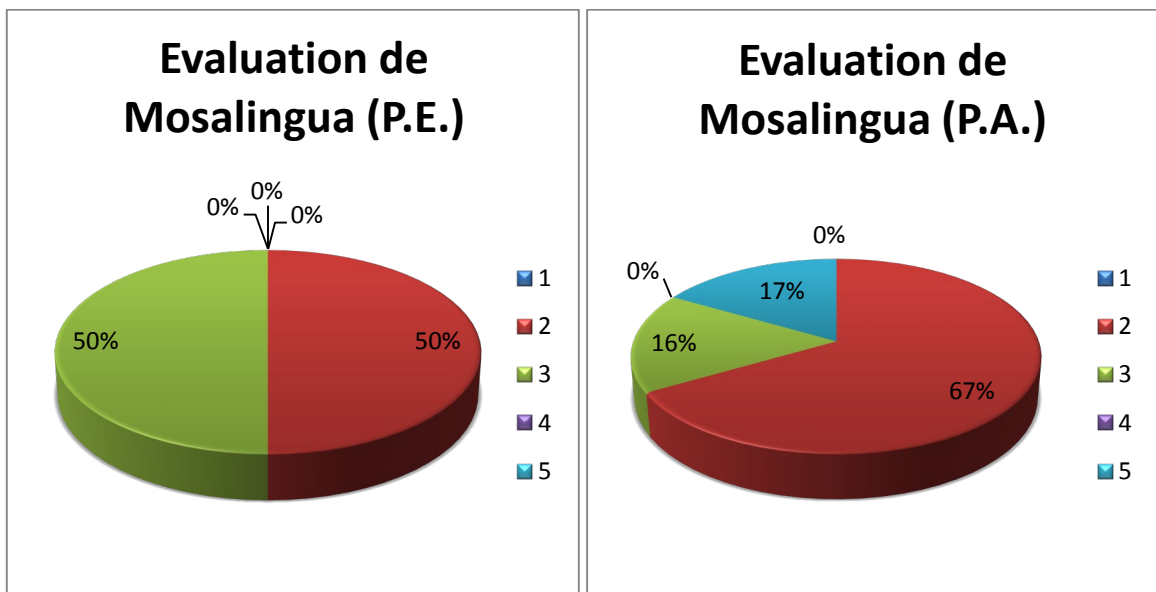
Après avoir recueilli les réponses par rapport à l'évaluation de l'application Mosalingua, nous les avons organisées dans un tableau et des graphiques comme suit :

Réponses	Nombres (P.E.)	Nombre (P.A.)	Nombre total	Pourcentage
1	0	0	0	00 %
2	3	4	7	59 %
3	3	1	4	33 %
4	0	0	0	00 %
5	0	1	1	08 %

Tableau 04 : Evaluation de Mosalingua de 1 à 5



Graphique 04 : Evaluation de Mosalingua de 1 à 5



Graphique 05 : Evaluation de Mosalingua Graphique 06 : Evaluation de Mosalingua

(P.E.)

(P.A.)

Analyse et interprétation :

59 % des utilisateurs de Mosalingua a voté pour l'évaluation 2, 33 % pour 3 et 08 % pour 5. Cela indique que la majorité des utilisateurs de cette application n'est pas bien satisfaite des services offerts par Mosalingua.

- Le public étranger a voté pour 2 et 3 équivalamment tandis que le vote des algériens a varié entre 2, 3 et 5 en marquant un pourcentage de 67 % pour l'évaluation 2 qui pourrait être traduit par l'absence de l'arabe comme langue maternelle dans cette application.

1.3. Comparaison

Le degré de satisfaction entre les utilisateurs des deux applications est différent. Nous remarquons que les utilisateurs de Duolingo sont plus satisfaits par rapport à ceux de Mosalingua. Cela veut dire que Duolingo utilise des méthodes plus effectives pour gagner la satisfaction de ses utilisateurs en la comparant à Mosalingua. En ce qui suit, nous aurons plus de réponses pour pouvoir comprendre ce déficit.

2. LE TEMPS CONSACRE A CHAQUE APPLICATION

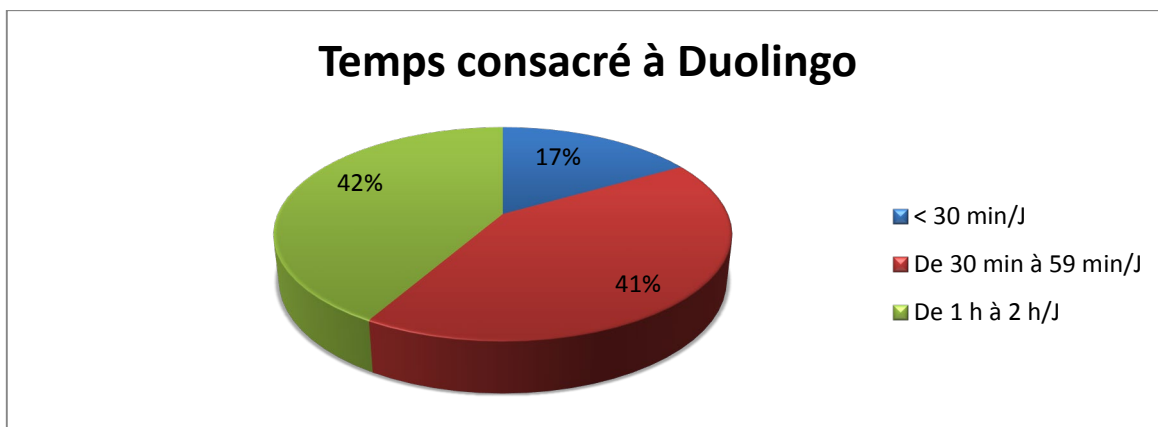
Nous avons demandé aux utilisateurs des applications de définir combien du temps passent-ils sur leur application par jour. Leurs réponses sur cette question vont servir à identifier le degré d'attachement et l'engagement des apprenants envers l'application qu'ils utilisent.

2.1. Temps consacré à Duolingo

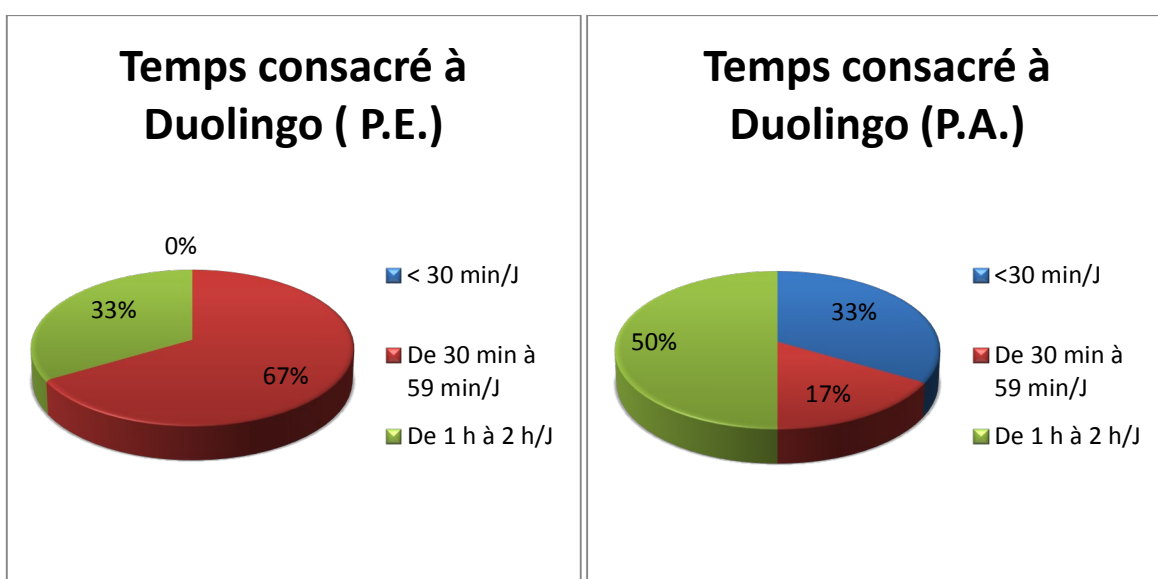
Nous avons demandé aux utilisateurs de Duolingo de répondre à la question du temps qu'ils consacrent à cette application par jour. Leurs réponses manifestent dans le tableau et les graphiques suivants :

Réponses	Nombre (P.E.)	Nombre (P.A.)	Nombre total	Pourcentage
<30 min/J	0	2	2	17 %
De 30 min à 59 min/J	4	1	5	41 %
De 1 h à 2 h/J	2	3	5	42 %

Tableau 05 : Temps consacré par les utilisateurs à Duolingo



Graphique 07 : Temps consacré par les utilisateurs à Duolingo



Graphique 08 : Temps consacré par les utilisateurs à Duolingo (P.E.) **Graphique 09 : Temps consacré par les utilisateurs à Duolingo (P.A.)**

Analyse et interprétation :

42 % des utilisateurs consacrent d'une heure à deux heures de leur temps par jour pour apprendre la langue française à Duolingo, 41 % d'eux lui consacrent de 30 à 59 minutes par jour et seulement 17 % lui consacrent moins de 30 minutes par jour. Nous remarquons alors que le degré d'engagement des utilisateurs de Duolingo est assez considérable. Cela pourrait être grâce au rappel quotidien que contient l'application et aux techniques qu'elle utilise pour garder l'attachement des utilisateurs.

- En comparant le temps consacré à Duolingo entre les apprenants étrangers et algériens, nous trouvons que les étrangers sont plus engagés par rapport aux

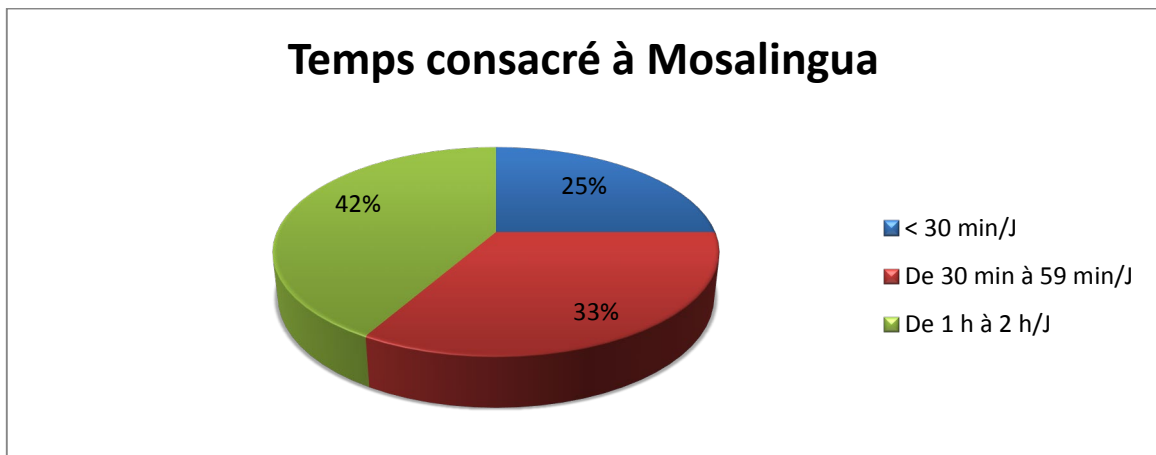
algériens. Ce qui pourrait être interprété par l'utilisation intensive de la technologie par les sociétés étrangères en comparaison avec celles algériennes

2.2. Temps consacré à Mosalingua

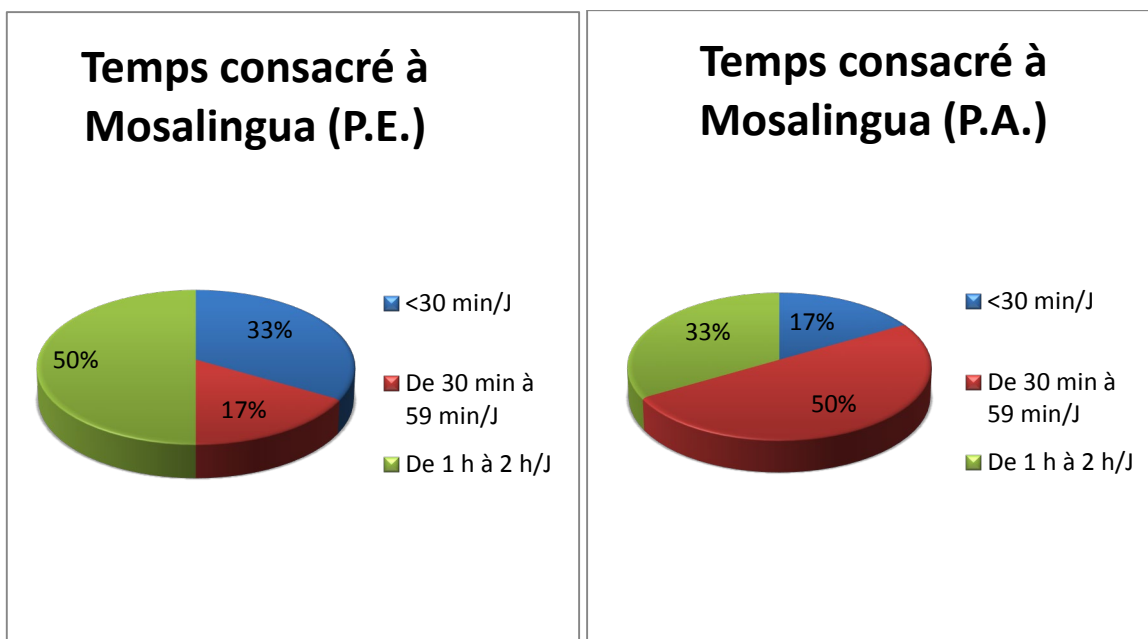
Après avoir demandé aux utilisateurs de Mosalingua de répondre à la question du temps consacré à l'apprentissage du français à travers l'application par jour. Leurs réponses étaient comme suit :

Réponses	Nombre (P.E.)	Nombre (P.A.)	Nombre total	Pourcentage
<30 min/J	2	1	3	25 %
De 30 min à 59 min/J	1	3	4	33 %
De 1 h à 2 h/J	3	2	5	42%

Tableau 06 : Temps consacré par les utilisateurs à Mosalingua



Graphique 10 : Temps consacré par les utilisateurs à Mosalingua



Graphique 11 : Temps consacré par les utilisateurs à Mosalingua

(P.E.)

Graphique 12 : Temps consacré par les utilisateurs à Mosalingua

(P.A.)

Analyse et interprétation :

42 % des utilisateurs de Mosalingua consacrent d'une heure à deux heures de leur temps par jour à l'apprentissage du français sur cette application, 33 % d'eux consacrent de 30 à 59 minutes par jour et le reste passe moins de 30 minutes sur l'application. En totalité, les utilisateurs consacrent un temps considérable à leur apprentissage à travers Mosalingua qui veut dire qu'elle réussit à grader ses apprenants engagés.

- Pour les utilisateurs étrangers, 50 % d'eux passe d'une à deux heures sur l'application, 33 % passe moins de 30 minutes et 17 % entre 30 et 59 minutes tandis que 50 % des utilisateurs algériens passe de 30 à 59 minutes par jour sur l'application, 33 % passe d'une à deux heures et 17 % passe moins de 30 minutes en apprenant le français à Mosalingua. En comparant le temps consacré à l'application de la part des deux publics, nous réalisons qu'il existe une équivalence dans le débit d'utilisation.

2.3. Comparaison

D'après ces dernières données, les utilisateurs des deux applications consacrent un temps considérable à l'apprentissage du français à des valeurs approximatives où les utilisateurs de Duolingo consacrent plus de temps à cette application par rapport à ceux de Mosalingua. Un résultat prévu selon l'évaluation des applications.

3. NIVEAU DES UTILISATEURS

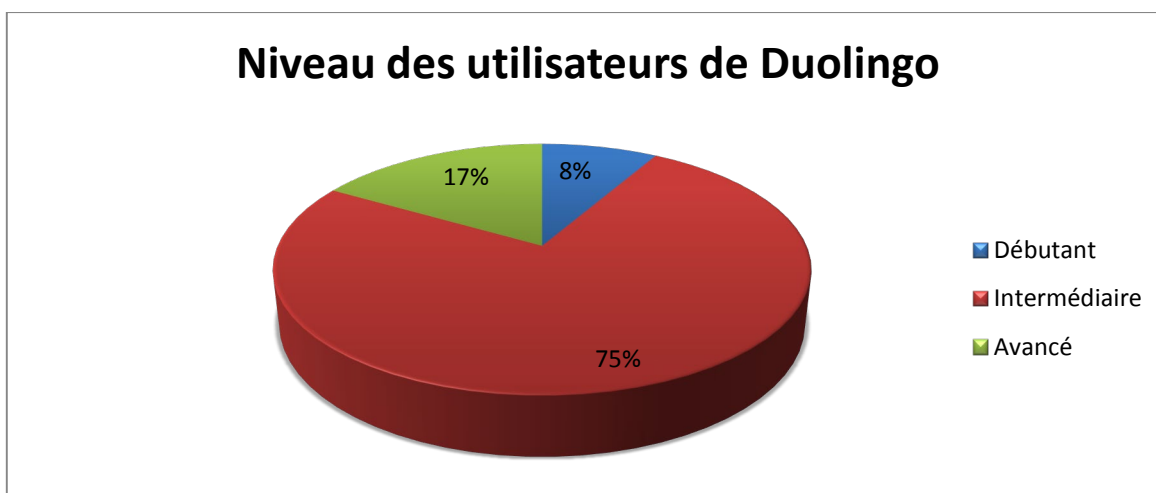
Nous avons demandé aux apprenants de déterminer leur niveau atteint grâce aux applications pour pouvoir vérifier d'une part l'efficacité des méthodes utilisées par Duolingo et Mosalingua afin de servir leur but majeur qui est l'apprentissage de langue française et d'une autre part l'avancement des utilisateurs dans l'application.

3.1. Niveau des utilisateurs de Duolingo

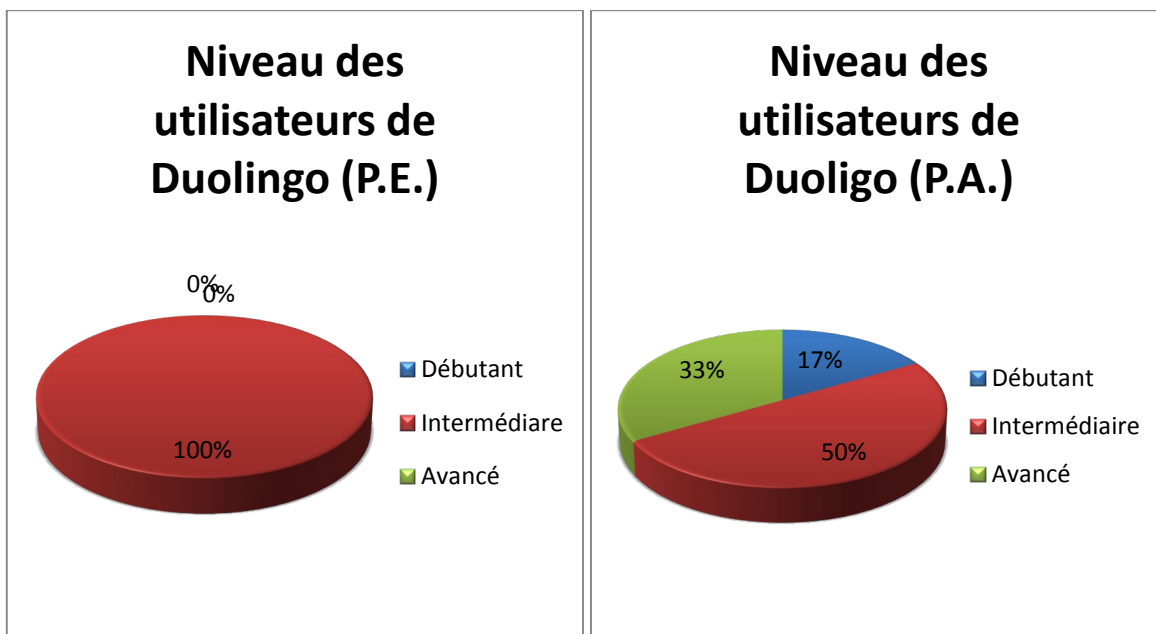
Pour identifier le niveau des apprenants de Duolingo, Nous leur avons posé la question de niveau composé de trois choix : débutant, intermédiaire et avancé. Leurs réponses manifestent dans le tableau et les graphiques suivants :

Réponses	Nombre (P.E.)	Nombre (P.A.)	Nombre total	Pourcentage
Débutant	0	1	1	08 %
Intermédiaire	6	3	9	75 %
Avancé	0	2	2	17 %

Tableau 07 : Niveau des utilisateurs de Duolingo



Graphique 13 : Niveau des utilisateurs de Duolingo



Graphique 14 : Niveau des utilisateurs de Duolingo (P.E.)

Graphique 15 : Niveau des utilisateurs de Duolingo (P.A.)

Analyse et interprétation :

75 % des utilisateurs de Duolingo est au niveau intermédiaire, 17 % au niveau avancé et 08 % reste au niveau débutant. Cela montre que la majorité des utilisateurs avance en apprenant la langue française dans l’application et signifie que Duolingo utilise des méthodes efficaces pour l’apprentissage de ses utilisateurs.

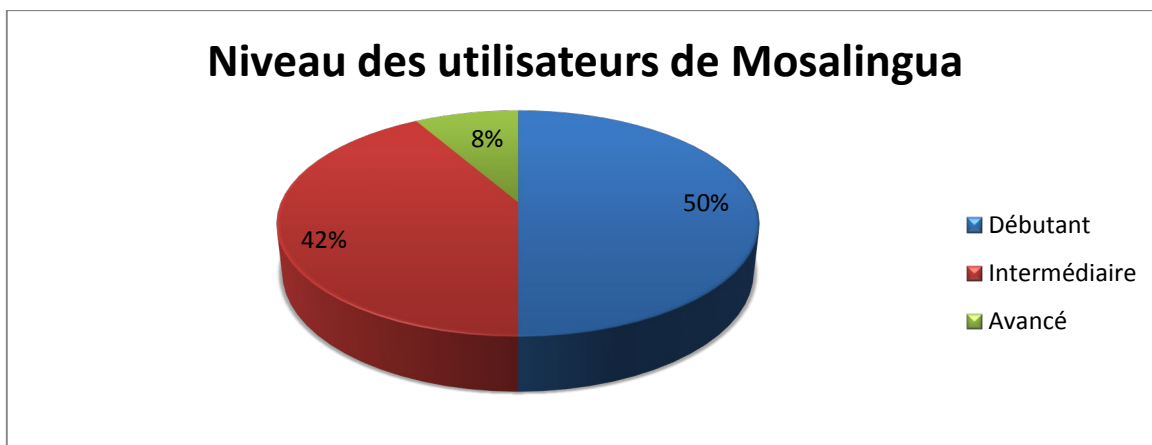
- Le public étranger est à 100 % au niveau intermédiaire et pour les algériens leur positionnement était varié entre les trois niveaux, ce qui pourrait être dû à la durée (depuis quand) d’utilisation de l’application.

3.2. Niveau des utilisateurs de Mosalingua

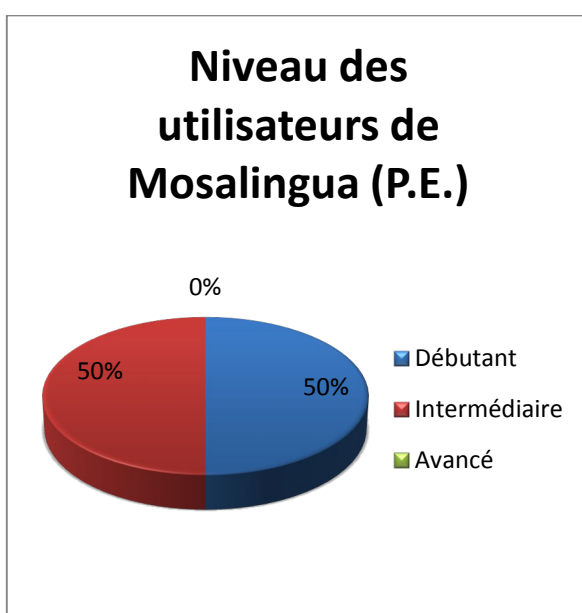
Nous avons également posé la question de niveau aux utilisateurs de Mosalingua et leurs réponses étaient comme suit :

Réponses	Nombre (P.E.)	Nombre (P.A.)	Nombre total	Pourcentage
Débutant	3	3	6	50 %
Intermédiaire	3	2	5	42 %
Avancé	0	1	1	08 %

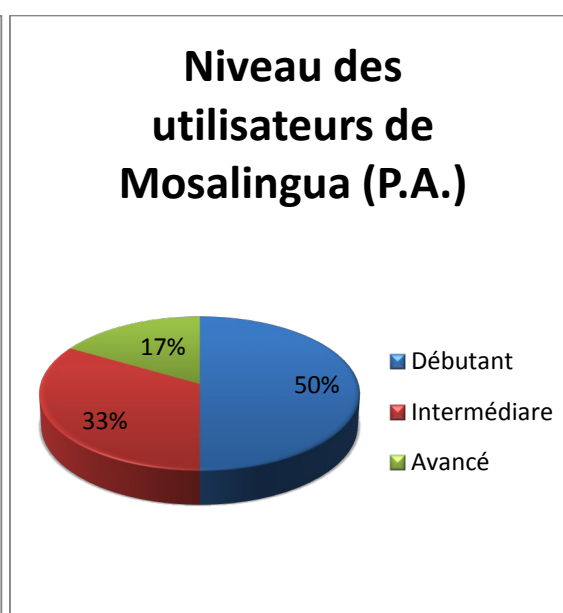
Tableau 08 : Niveau des utilisateurs de Mosalingua



Graphique 16 : Niveau des utilisateurs Mosalingua



Graphique 17 : Niveau des utilisateurs de Mosalingua (P.E.)



Graphique 18 : Niveau des utilisateurs de Mosalingua (P.A.)

Analyse et interprétation :

50 % des utilisateurs de cette application est au niveau débutant, 42% au niveau intermédiaire et 08 % au niveau avancé. Ces statistiques démontrent que le progrès des apprenants dans l'application est limité car la moitié des utilisateurs est encore au niveau débutant.

- Pour le public étranger, le niveau est de 50 % débutant, 50 % intermédiaire. Alors que pour les algériens, la progression s'est variée entre les trois niveaux en marquant 50 % au niveau débutant, 33 % à l'intermédiaire et 17 % à

l'avancé. Cela veut dire que les niveaux des deux publics sont approximatifs avec une supériorité du public algérien.

3.3. Comparaison

En comparant les niveaux des utilisateurs des deux applications, nous pouvons dire que la progression d'apprentissage des utilisateurs de Mosalingua est limitée par rapport à celle de Duolingo. Cela est dû à la capacité de Duolingo à la motivation de ses apprenants pour poursuivre leur apprentissage de la langue française tandis que Mosalingua a besoin des facteurs qui augmente la motivation de ses utilisateurs.

4. LE DEVELOPPEMENT DES COMPETENCES LANGAGIERES PAR LES APPLICATIONS

Nous avons demandé aux utilisateurs de Duolingo et Mosalingua de cocher les compétences langagières qu'ils ont pu acquérir grâce à leurs applications avec une possibilité de cocher le choix d'aucune compétence. Une question qui complète la précédente afin d'identifier le progrès achevé par les utilisateurs et de le concrétiser sous forme de compétences acquises.

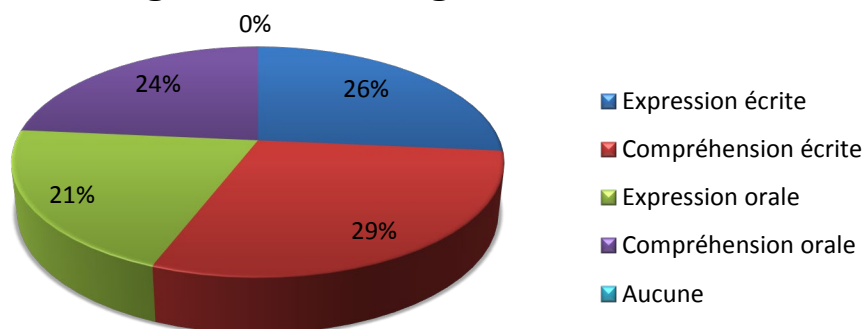
4.1. Le développement des compétences langagières par Duolingo

Pour pouvoir déterminer quelles sont les compétences que Duolingo cherche à développer chez ses utilisateurs, nous leur avons posé cette question. Les réponses étaient les suivantes :

Réponses	Nombre (P.E.)	Nombre (P.A.)	Nombre total	Pourcentage
Expression écrite	5	4	9	26 %
Compréhension écrite	6	4	10	29 %
Expression orale	3	4	7	21 %
Compréhension orale	4	4	8	24 %
Aucune	0	0	0	00 %

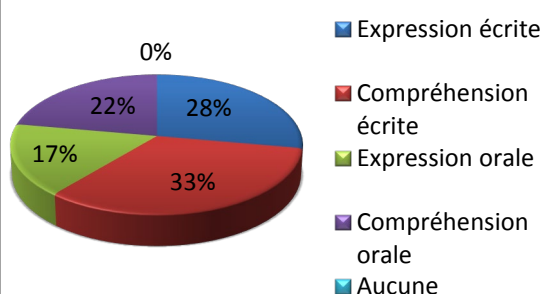
Tableau 09 : Compétences développées par Duolingo

Les compétences langagières développées grâce à Duolingo



Graphique 19 : Les compétences langagières développées par Duolingo

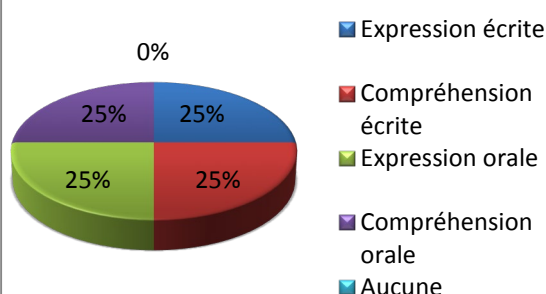
Les compétences langagières développées grâce à Duolingo (P.E.)



Graphique 20 : Les C. L. développées par Duolingo

(P.E.)

Les compétences langagières développées grâce à Duolingo (P.A.)



Graphique 21 : Les C. L. développées par Duolingo

(P.A.)

Analyse et interprétation :

Le développement des quatre compétences langagières était à 29 % pour la compréhension écrite, 26 % pour l'expression écrite, 24 % au développement de la compréhension orale et 21 % à l'expression orale. Ces valeurs sont approximatives qui veut dire que Duolingo réussit à installer les quatre compétences langagières chez ses apprenants et les méthodes utilisées dans cette application sont efficaces à l'apprentissage du français.

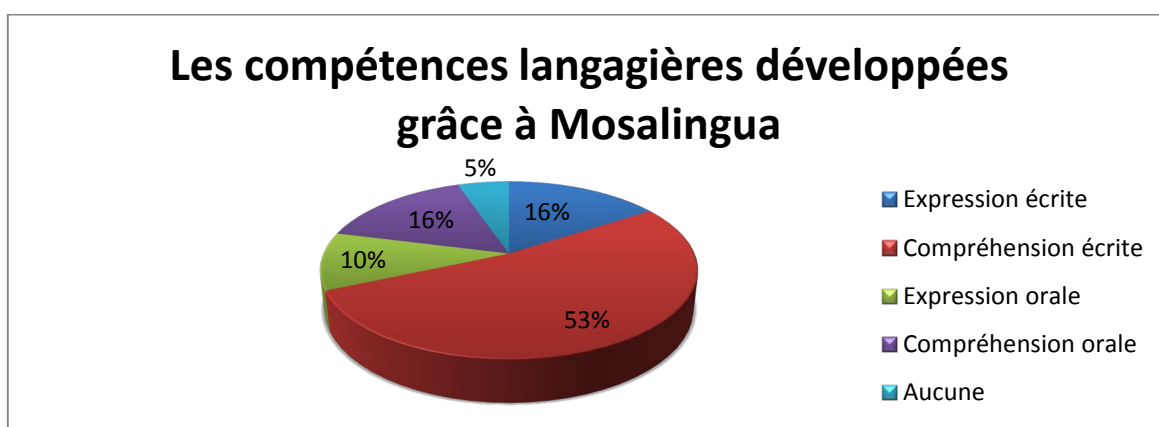
- Pour les compétences langagières développées chez les apprenants étrangers, les résultats sont 33 % pour la compréhension écrite, 28 % pour l'expression écrite, 22 % pour la compréhension orale et 17 % pour l'expression orale. Alors que pour les algériens, toutes les compétences langagières sont développées équivalement. Cela indique que le public algérien a pu acquérir toutes les compétences langagières pour une meilleure maitrise de la langue française par rapport aux étrangers mais la différence est très légère.

4.2. Le développement des compétences langagières par Mosalingua

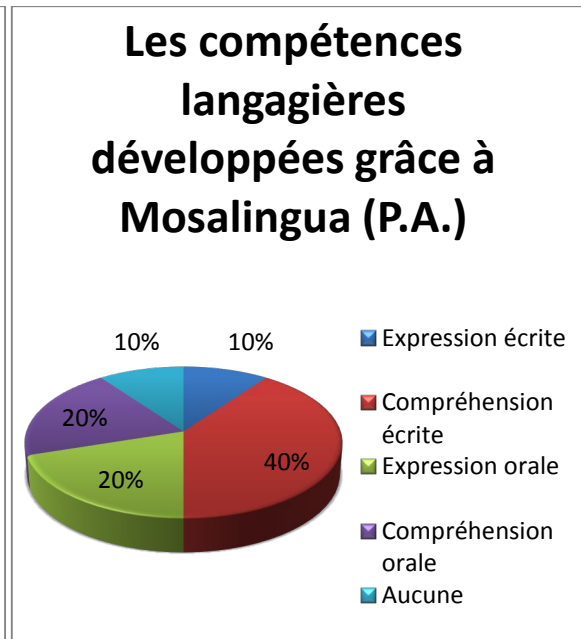
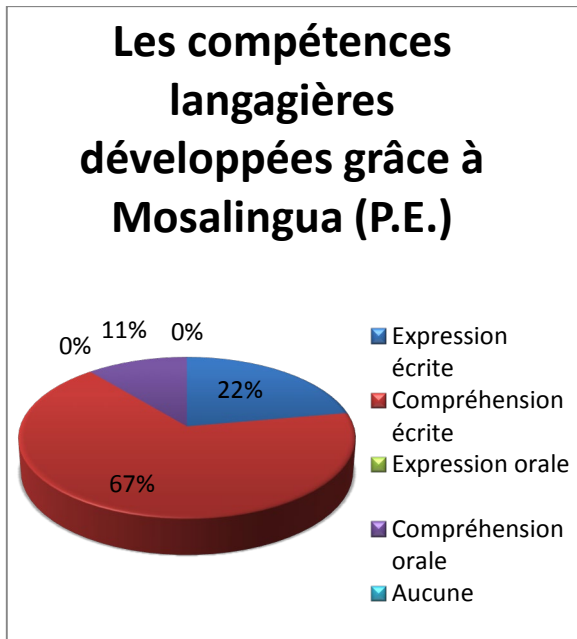
Pour pouvoir identifier les compétences langagières que Mosalingua cherche à installer chez ses utilisateurs, nous leur avons posé cette question. Leurs réponses figurent dans le tableau et les graphiques suivants :

Réponses	Nombre (P.E.)	Nombre (P.A.)	Nombre total	Pourcentage
Expression écrite	2	1	3	16 %
Compréhension écrite	6	4	10	53 %
Expression orale	0	2	2	10 %
Compréhension orale	1	2	3	16 %
Aucune	0	1	1	05 %

Tableau 10 : Compétences développées par Mosalingua



Graphique 22 : Les compétences langagières développées par Mosalingua



Graphique 23 : Les C. L. développées par Mosalingua (P.E.)

Graphique 24 : Les C. L. développées par Mosalingua (P.A.)

Analyse et interprétation :

Le développement des quatre compétences langagières à Mosalingua est à 53 % pour la compréhension écrite, 16 % pour l'expression écrite, 16 % pour le développement de la compréhension orale et 10 % pour l'expression orale alors que le 10 % restant marque une non-acquisition. Cela montre un déséquilibre à l'installation des compétences langagières où nous remarquons que la majorité des utilisateurs ont pu développer une compétence de compréhension écrite. En revanche, les autres compétences sont moins développées.

- Pour le public étranger, le développement de la compréhension écrite est à 67%, l'expression écrite à 22 %, 11 % pour la compréhension orale et 00 % pour l'expression orale. Tandis que pour le public algériens, le développement de la compréhension écrite est à 40 %, 20 % pour la compréhension et l'expression orale, 10 % pour l'expression écrite et 10 % pour aucune compétences. Les deux publics ont acquis en premier lieu une compétence de compréhension écrite alors que pour le reste des compétences, le développement est assez mineur.

4.3. Comparaison

La maîtrise d'une langue étrangère veut dire l'acquisition des quatre compétences. En prenant en compte que le contenu enseignable des deux applications est bien varié et en comparant le développement des compétences langagières réalisé aux deux applications nous pouvons dire que l'application Duolingo réussit dans l'installation des quatre compétences pour une bonne maîtrise de la langue française. Cela indique que cette application à l'apprentissage des langues étrangère utilise les bonnes techniques pour améliorer le processus d'apprentissage chez ses apprenants par rapport à Mosalingua qui doit réviser ses techniques utilisées.

5. L'IMPACT DE LA GAMIFICATION ET SON ABSENCE SUR LES APPRENANTS

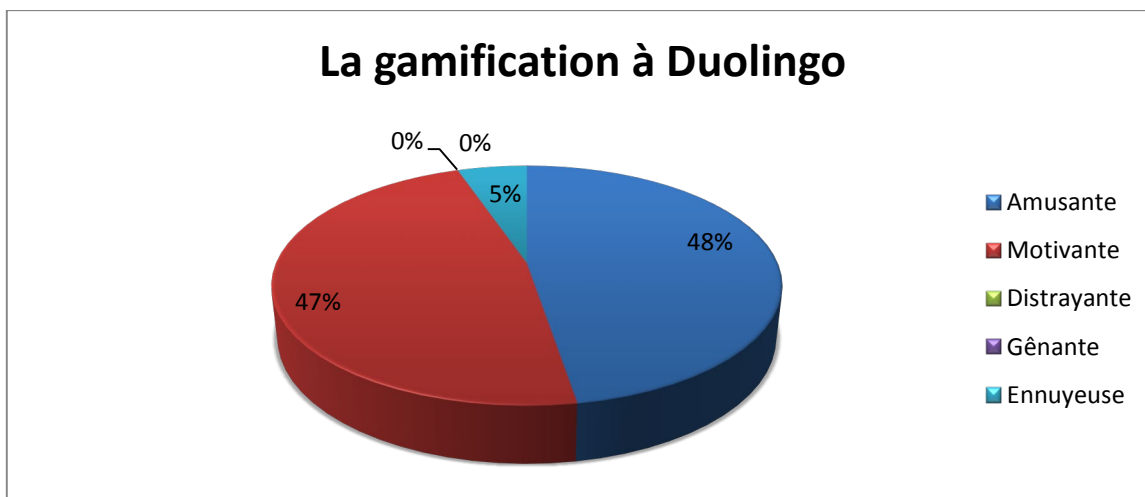
Parce que Duolingo se caractérise par l'utilisation des techniques de jeu ce qu'on appelle la gamification et Mosalingua en manque, nous avons demandé à nos enquêtés d'expliquer comment trouvent-ils l'utilisation ou l'absence de la gamification dans l'application qu'ils utilisent.

5.1. L'impact de la gamification sur les apprenants de Duolingo

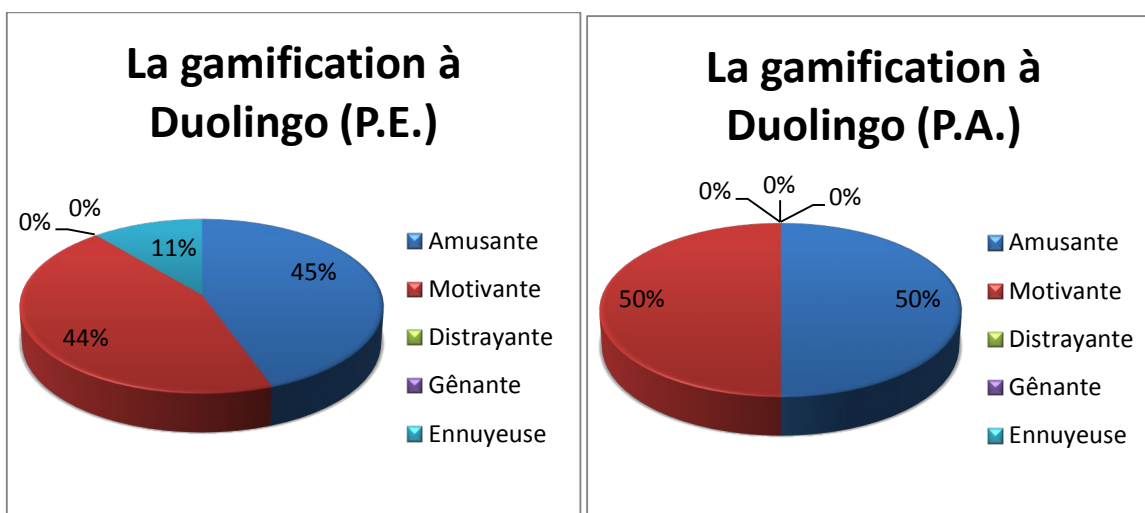
Nous avons demandé aux utilisateurs de Duolingo de choisir entre cinq effets que la gamification peut avoir sur leur apprentissage, leurs réponses sont manifestées dans le tableau et les graphiques suivants :

Réponses	Nombre (P.E.)	Nombre (P.A.)	Nombre total	Pourcentage
Amusante	4	5	9	48 %
Motivante	4	5	9	47 %
Distrayante	0	0	0	00 %
Gênante	0	0	0	00 %
Ennuyeuse	1	0	1	05 %

Tableau 11 : L'impact de la gamification sur Duolingo



Graphique 25 : L'impact de la gamification sur Duolingo



Graphique 23 : L'impact de la gamification sur Duolingo (P.E.) Graphique 24 : L'impact de la gamification sur Duolingo (P.A.)

Analyse et interprétation :

48 % des utilisateurs de cette application trouve que l'utilisation de la gamification est amusante, 47 % trouve que c'est motivant alors que 05 % la trouve ennuyeuse. Cela prouve que la majorité des apprenants considère les éléments de jeu comme un avantage et un moyen utile pour leur apprentissage. Nous expliquons la présence de l'impact d'ennui par l'intensité des techniques de jeu présentes dans l'application ce qui était choisi par un utilisateur de 64 ans, cela nous montre que la gamification n'est pas assez appréciée de la part du public âgé.

- Pour le public étranger, 45 % trouve la gamification amusante, 44 % se trouve motivé dans leur apprentissage grâce à la gamification et 11 % de ce public

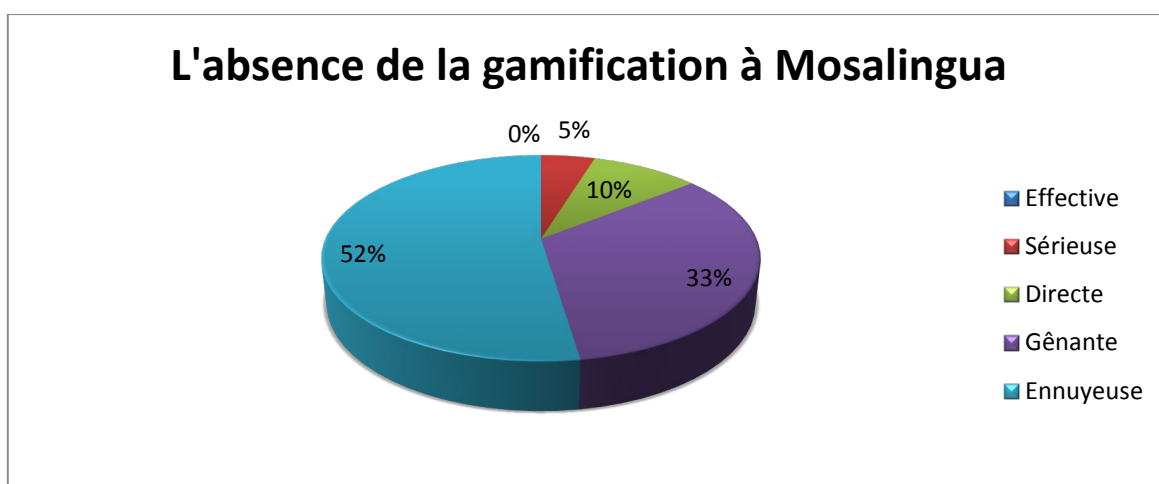
trouve ces éléments de jeu ennuyeux. Le public algérien trouve cette gamification un élément amusant qui change l'idée classique de l'apprentissage ainsi qu'elle le motive dans l'apprentissage de langue française. Nous remarquons que les deux publics sont approximativement d'accord à propos de l'aspect motivant et amusant de la gamification dans l'apprentissage informel du FLE.

5.2. L'impact de l'absence de gamification sur les apprenants de Mosalingua

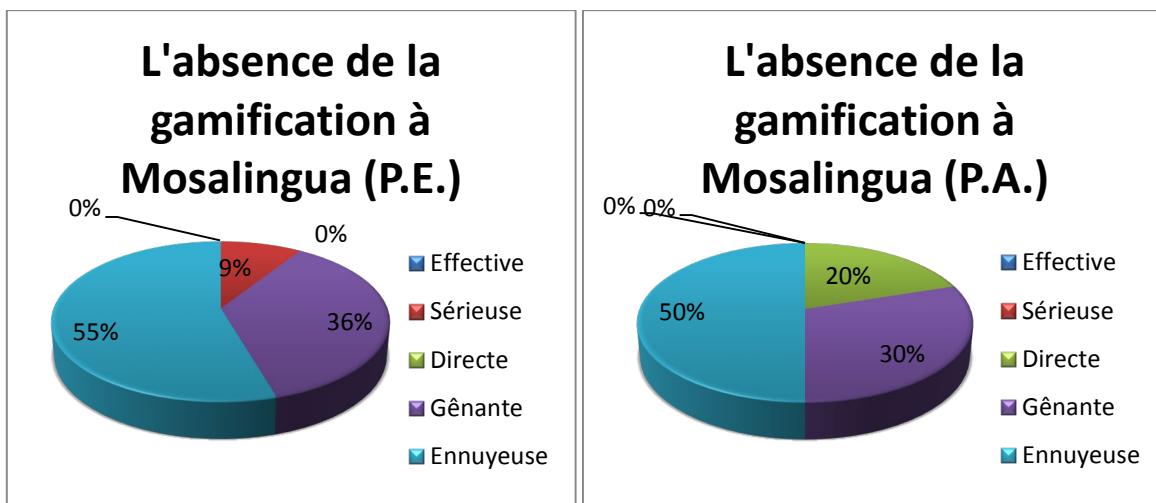
Nous avons demandé aux utilisateurs de Mosalingua de choisir entre cinq effets que l'absence de gamification peut avoir sur leur apprentissage. Nous avons organisé leurs réponses dans le tableau et les graphiques suivants :

Réponses	Nombre (P.E.)	Nombre (P.A.)	Nombre total	Pourcentage
Effective	0	0	0	00 %
Sérieuse	1	0	1	05 %
Directe	0	2	2	10 %
Gênante	4	3	7	33 %
Ennuyeuse	6	5	11	52 %

Tableau 12 : L'impact de l'absence de gamification dans Mosalingua



Graphique 28 : L'impact de l'absence de gamification dans Mosalingua



Graphique 29 : L'impact de l'absence de la gamification dans Mosalingua (P.E.) **Graphique 30 : L'impact de l'absence de la gamification dans Mosalingua (P.A.)**

Analyse et interprétation :

52 % des utilisateurs de Mosalingua pense que l'absence de l'aspect ludique dans l'application est ennuyeuse, 33 % la trouve gênante, alors que le reste la trouve une méthode directe et sérieuse. Cela indique que la majorité des apprenants préfère que l'application soit plus amusante car cela les empêche pendant leur apprentissage.

- Pour les deux publics, étranger et algérien, la majorité trouve que l'absence de la gamification est ennuyeuse et gênante.

5.3. Comparaison

D'après ces statistiques, la majorité des utilisateurs des deux applications préfèrent la présence de la gamification car cela les motive à apprendre en s'amusant. Les réponses des utilisateurs à cette question nous ont expliqué les réponses précédentes concernant l'évaluation, le temps, le niveau, et les compétences langagières développées par les applications. La gamification représente alors une des méthodes qui améliorent le processus d'apprentissage.

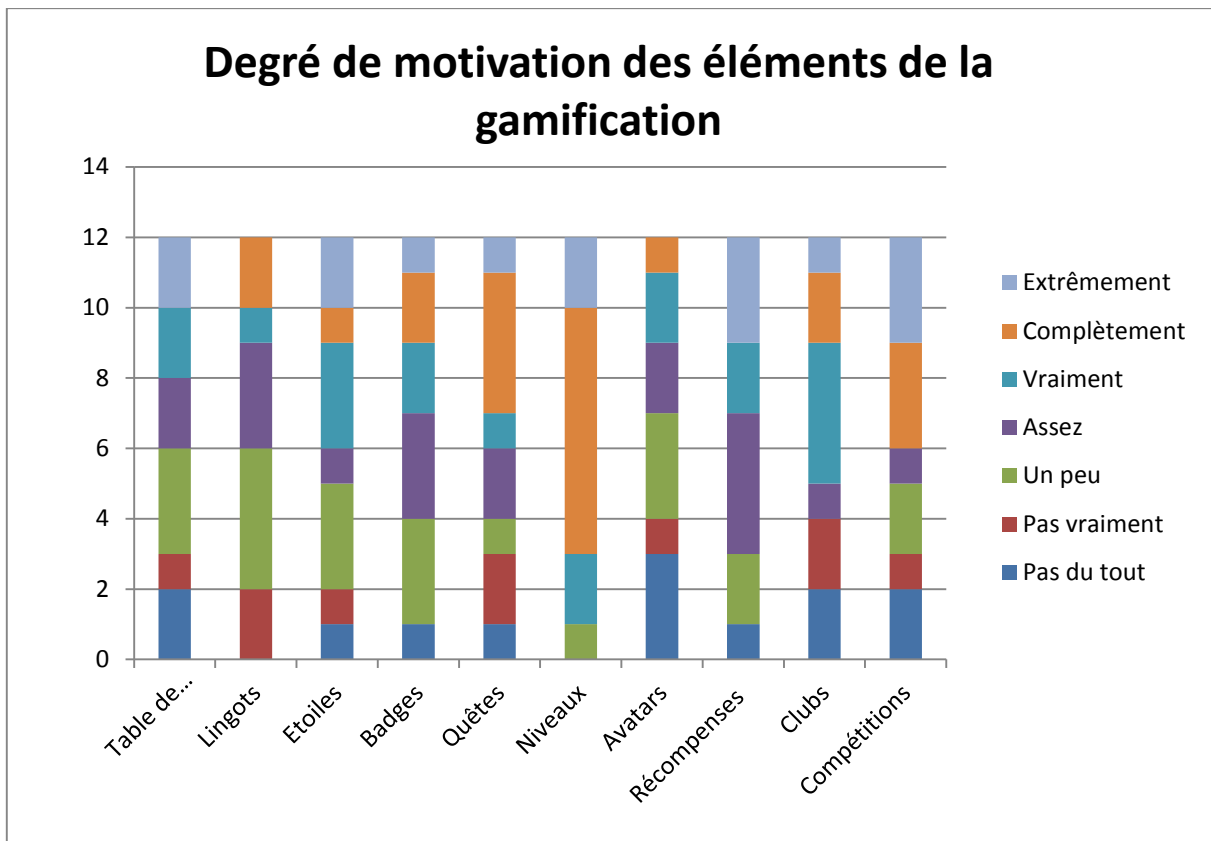
6. DEGRE DE MOTIVATION DES ELEMENTS DE LA GAMIFICATION

Pour pouvoir déterminer le degré de motivation de chaque élément constituant la gamification et afin de connaître l'élément le plus motivant, nous avons demandé à nos enquêtés qui utilisent l'application Duolingo de choisir le degré de motivation pour

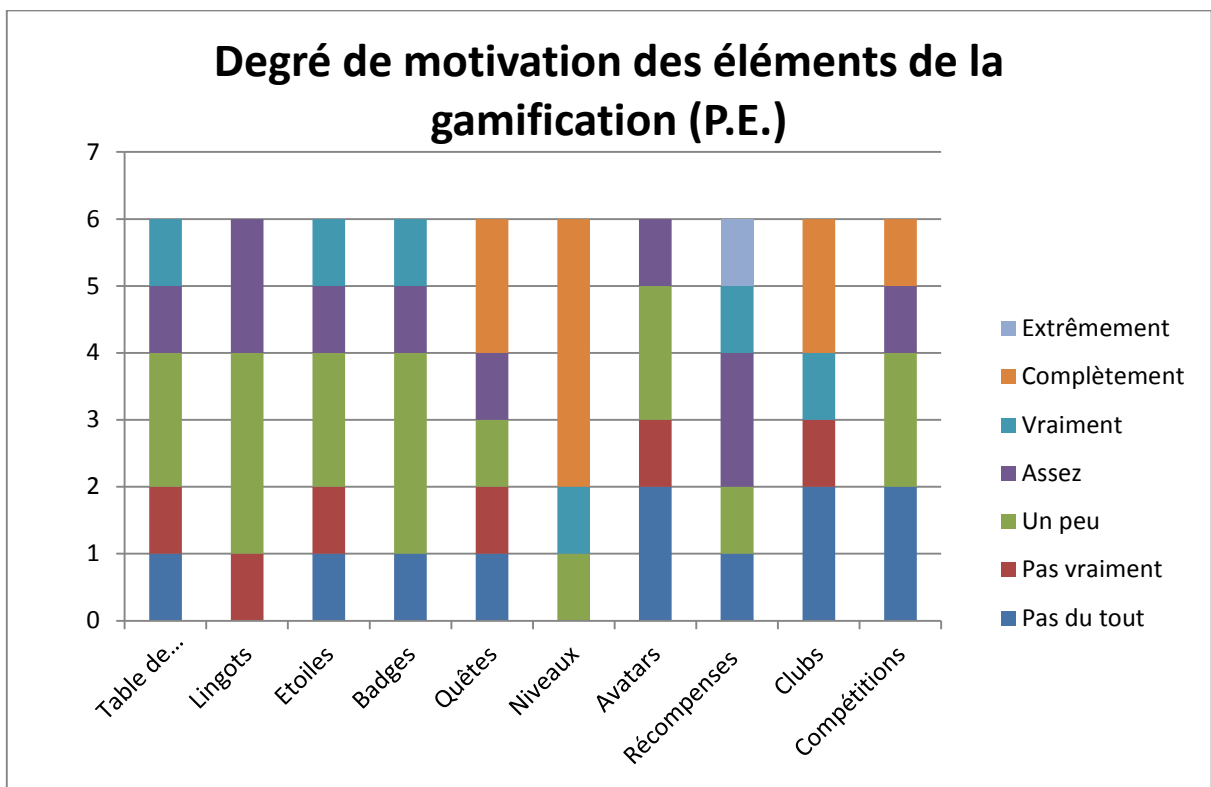
chaque élément de gamification existant à Duolingo. Leurs réponses figurent dans les tableaux et les graphiques suivants :

	Degré Réponses	Pas du tout	Pas vraiment	Un peu	Assez	Vraiment	Complètement	Extrêmement
Réponses totales	Table de classement	2	1	3	2	2	0	2
	Lingots	0	2	4	3	1	2	0
	Etoiles	1	1	3	1	3	1	2
	Badges	1	0	3	3	2	2	1
	Quêtes	1	2	1	2	1	4	1
	Niveaux	0	0	1	0	2	7	2
	Avatars	3	1	3	2	2	1	0
	Récompenses	1	0	2	4	2	0	3
	Clubs	2	2	0	1	4	2	1
	Compétitions	2	1	2	1	0	3	3
	Degré Réponses	Pas du tout	Pas vraiment	Un peu	Assez	Vraiment	Complètement	Extrêmement
Réponses du P.E.	Table de classement	1	1	2	1	1	0	0
	Lingots	0	1	3	2	0	0	0
	Etoiles	1	1	2	1	1	0	0
	Badges	1	0	3	1	1	0	0
	Quêtes	1	1	1	1	0	2	0
	Niveaux	0	0	1	0	1	4	0
	Avatars	2	1	2	1	0	0	0
	Récompenses	1	0	1	2	1	0	1
	Clubs	2	1	0	0	1	2	0
	Compétitions	2	0	2	1	0	1	0
	Degré Réponses	Pas du tout	Pas vraiment	Un peu	Assez	Vraiment	Complètement	Extrêmement
Réponses du P.A.	Table de classement	1	0	1	1	1	0	2
	Lingots	0	1	1	1	1	2	0
	Etoiles	0	0	1	0	2	1	2
	Badges	0	0	0	2	1	2	1
	Quêtes	0	1	0	1	1	2	1
	Niveaux	0	0	0	0	1	3	2
	Avatars	1	0	1	1	2	1	0
	Récompenses	0	0	1	2	1	0	2
	Clubs	0	1	0	1	3	0	1
	Compétitions	0	1	0	0	0	2	3

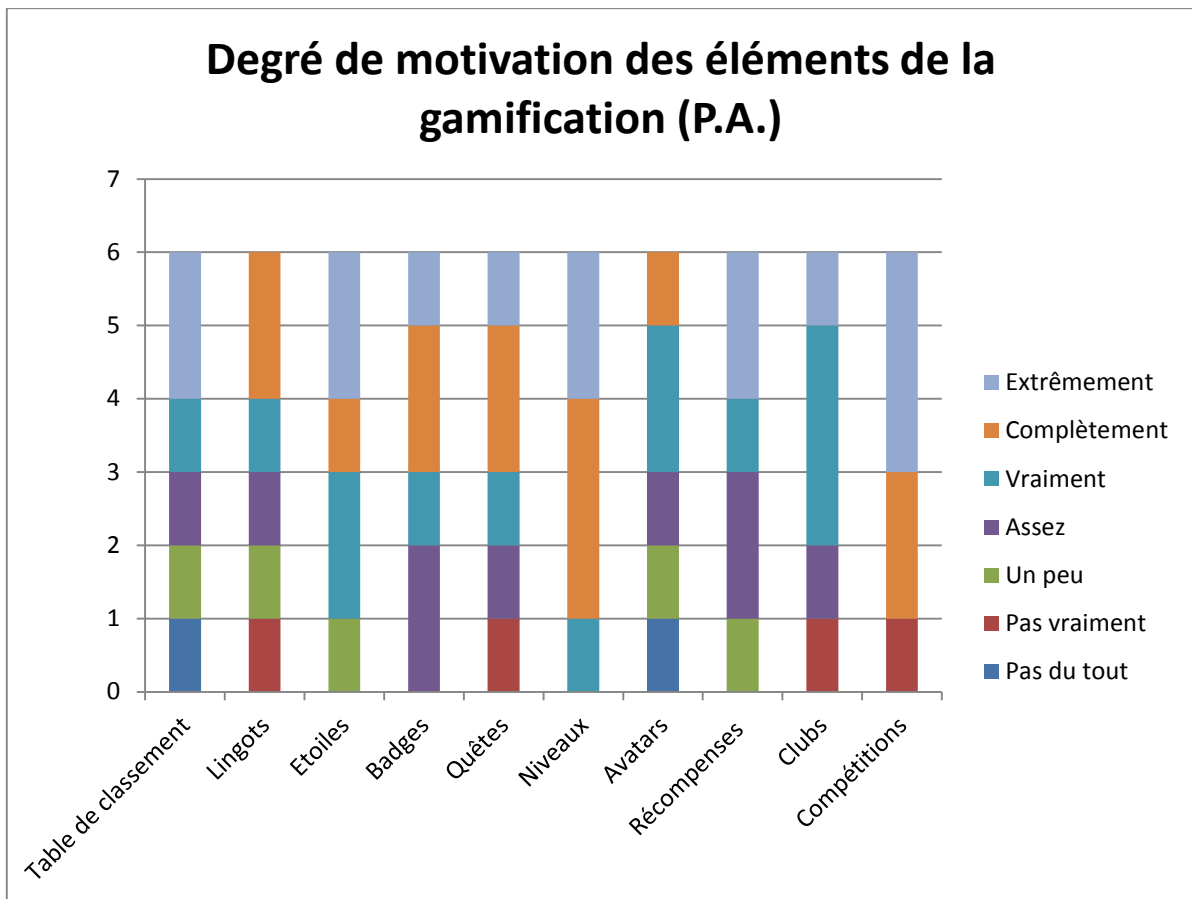
Tableau 13, 14, 15 : Degré de motivation des éléments de la gamification à Duolingo



Graphique 31 : Degrés de motivation des éléments de la gamification



Graphique 32 : Degrés de motivation des éléments de la gamification (P.E.)



Graphique 33 : Degrés de motivation des éléments de la gamification (P.A.)

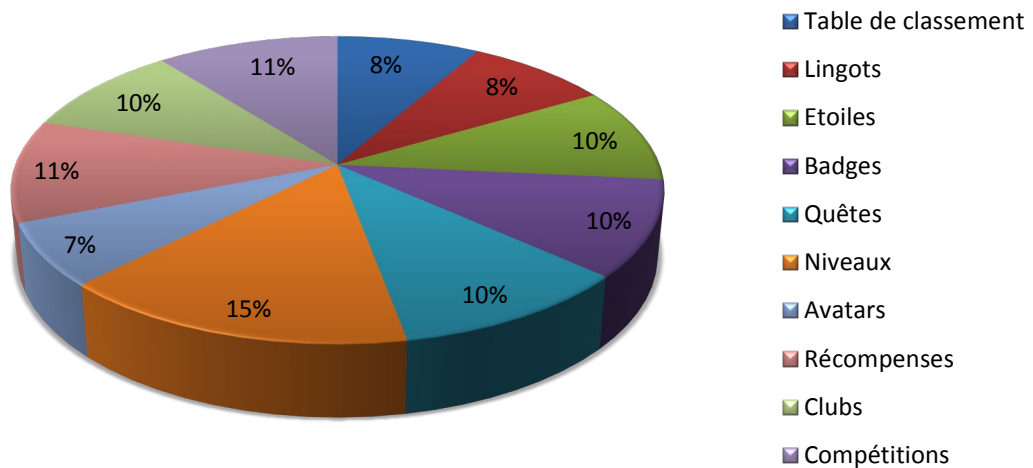
En accordant des valeurs numériques aux degrés de la motivation comme si-dessous :

Degré de motivation	Pas du tout	Pas vraiment	Un peu	Assez	Vraiment	Complètement	Extrêmement
Valeurs numériques	00 %	10 %	30 %	50 %	70 %	90 %	100 %

Tableau 16 : Valeurs numériques des degrés de motivation

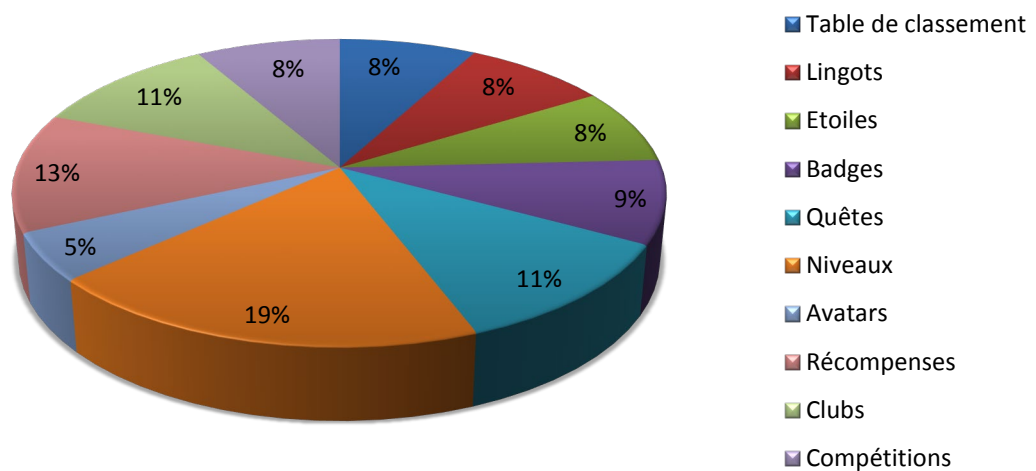
Nous pouvons connaître l'élément le plus motivant grâce aux graphiques suivantes :

L'élément le plus motivant à Duolingo



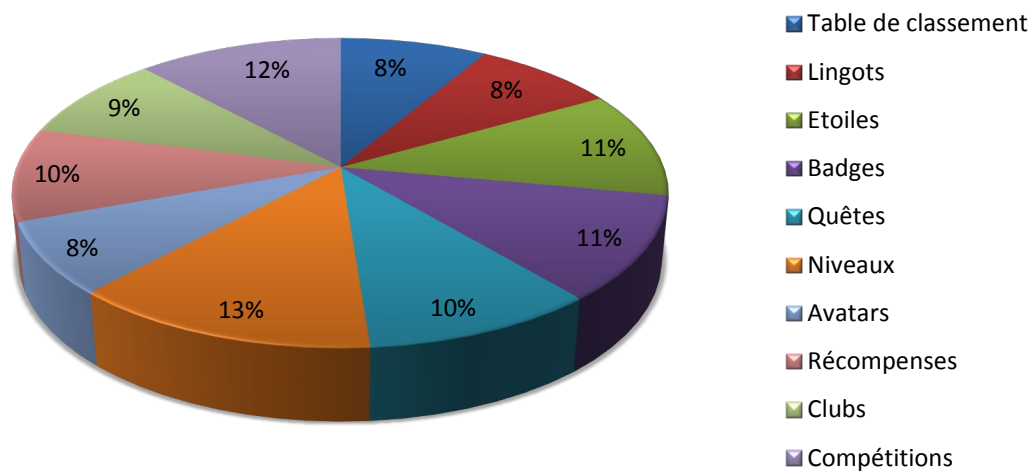
Graphique 34 : L'élément le plus motivant à Duolingo

L'élément le plus motivant à Duolingo (P.E.)



Graphique 35 : L'élément le plus motivant à Duolingo (P.E.)

L'élément le plus motivant à Duolingo (P.A.)



Graphique 36 : L'élément le plus motivant à Duolingo (P.A.)

Analyse et interprétation :

Les graphiques au-dessus montrent le degré de motivation pour chaque élément de la gamification, nous remarquons que l'élément « Niveaux » occupe 15 % de la motivation totale. Les éléments « Récompenses » et « Compétitions » occupent 11 %. « Etoiles », « Badges », « Quêtes » et « Clubs » sont à 10 %. Pour « Table de classement » et « Lingots » le degré de motivation est à 08 %. Tandis que l'élément « Avatars » n'occupe que 07 % de la motivation totale. Cela nous aide à classer les éléments de la gamification qui se trouvent dans l'application selon le degré de leur motivation. L'élément le plus motivant est « Niveaux » suivi par les « récompenses » et « compétitions » puis les éléments « Etoiles », « Badges », « Quêtes » et « Clubs ». En quatrième lieu nous avons « Table de classement » et « Lingots » et l'élément le moins motivant est « Avatars ». Les résultats de cette étude nous aideront à bien employer ces éléments dans une situation d'enseignement/apprentissage. Connaître le degré de motivation permet d'améliorer l'engagement et l'implication des apprenants tout en mettant l'accent sur les éléments les plus motivants.

- Les deux publics étranger et algérien se mettent d'accord à propos de l'élément le plus motivant « Niveaux » et le moins motivant « Avatars ». Tandis que le

degré de motivation des éléments qui restent était assez approximatif entre les deux publics.

7. AVIS DES APPRENANTS

Nous avons demandé à nos enquêtés de mentionner qu'est ce qu'ils ont aimé et qu'est ce qu'ils ont détesté dans leur application. Aussi, s'ils avaient des propositions et/ou modifications pour améliorer l'apprentissage dans cette application. Ces questions vont nous aider à savoir si la gamification fait partie de leurs préférences et si les apprenants apprécient son utilisation dans l'application.

7.1. Pour les apprenants de Duolingo

Les réponses des utilisateurs de Duolingo par rapport aux questions ouvertes étaient les suivantes :

P.E.:

Pour la première question (Qu'est ce que vous avez aimé à propos de Duolingo et qu'est ce que vous avez détesté) :

-portable. fast feedback. large vocabulary. seeing improvements in it over time. integration with french siri has really helped with my own pronounciatio

-I like the use of written and spoken lessons but sometimes the spoken french is not very clear and so the answer could be incorrect.

-Like: Being able to practice in small increments daily. Maintaining a daily streak.

Earning lingots. Dislike: I accidentally somehow got removed from my previous club chat. Can't figure out how to get back to that one, since it was a random at first... But I had been in it a few weeks and I liked it.

-It's free, everything I dislike is quite minor, but there are lots

-I liked the design and reminding me always to learn more and more, I don't think that i disliked any thing.

-What i liked about it is the social aspect. What i disliked is there is not a good pronunciation i can not hear well

Traduction :

-Portable, feedback rapide, riche en vocabulaire, y voir l'amélioration au fil du temps, l'intégration du siri français m'a vraiment aidé par rapport à la prononciation.

-J'aime l'utilisation des leçons écrites et parlées mais parfois le français parlé n'est pas assez claire et du coup la réponse peut être incorrecte.

- J'aime : être capable de pratiquer un peu chaque jour. Maintenir une série quotidienne. Gagner des Lingots. Je n'aime pas : j'ai accidentellement été retiré de mon groupe de chat précédent. Je n'arrive pas à comprendre comment y revenir, car c'était un désordre au début ... Mais cela faisait quelques semaines que je l'aimais et ça me plaisait.

-C'est gratuit, tout ce que je déteste est mineur, mais il y en a beaucoup.

-J'ai aimé le design et le fait de me rappeler toujours d'apprendre de plus en plus, je ne pense pas que j'ai détesté quelque chose.

-Ce que j'ai aimé c'est l'aspect social. Ce que je n'aime pas, c'est qu'il n'y a pas une bonne prononciation je ne peux pas bien entendre.

Pour la deuxième question (Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle?) :

-much much more content (a longer tree) .

-It would be that you could have a choice using lingots on how many days you can miss so that you don't lose your streak

-Maybe adding a list of the previous clubs you have been in, or at least a link to the last one somewhere.

-I would like to see under words, if they were fem or Masc; also where as I am not 100% sure but it appears a lot of words aren't there under the words section once you have used them. Also for ease of use a search engine in the words section would be great. I use this a lot to check my spelling and listening to the word.

-I would like to add the option of masculin and feminin

-I would like changing the pronunciation

Traduction :

-Beaucoup plus de contenu (un arbre plus long).

-Vous auriez de la chance pour utiliser des Lingots pour les jours ratés pour ne pas perdre votre série.

-Peut être, ajouter une liste des clubs précédents où vous étiez, ou au moins un lien vers le dernier.

-Je voudrais voir sous les mots, si elles étaient fem ou Masc; je ne suis pas sûr à 100%, mais il apparaît que beaucoup de mots ne figurent pas dans la section des mots une fois que vous les avez utilisés. Aussi, pour la facilité d'utilisation, un moteur de recherche dans la section des mots serait formidable. J'utilise beaucoup cela pour vérifier mon orthographe et entendre le mot

-Je voudrais ajouter l'option de masculin et féminin.

-J'aimerais changer la prononciation.

P.A.:

Pour la première question (Qu'est ce que vous avez aimé à propos de Duolingo et qu'est ce que vous avez détesté) :

-J'aime beaucoup les niveaux

-J'ai aimé l'aspect ludique

-La façon de l'apprentissage et la motivation

-J'ai aimé le fait de travailler à chaque fois avec un nouveau vocabulaire. J'ai détesté le fait de répéter les même expressions à chaque fois.

-J'aime se qu'Il me font rappeler comme règles (grammaticales, orthographe, compétences de production écrites et oral) et j'ai détesté le nombre de fois ou je pouvais essayer de rattraper mon erreur car c'est limité par un cœur qui m'off. Juste 5 ou quatre essais donc j'estimerai avoir beaucoup de chance.

-C'est comme un jeu dans la langue, j'ai aimer

Pour la deuxième question (Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle?) :

Rien

Rien

Plus de contenu

rien

J'aimerais changer les règles de jeux car elles nous offre juste des chances limitées de jouer a se jeux la comme j'avAis dit tout à l'heure.

Analyse et interprétation :

Un nombre considérable de réponses était axé sur la gamification soit d'une manière directe en appréciant l'aspect ludique et à travers mentionner un des éléments de la gamification (Niveaux, Clubs, Lingots...) ou indirectement par des expressions qui réfèrent à la gamification (estimer avoir plusieurs chances : peur de la perte, maintenir une série quotidienne : barre de complétion ...). Toutes ces réponses sont pour l'utilisation de la gamification au sein de l'application et proposent même des idées pour améliorer l'aspect gamifié à Duolingo (utiliser des Lingots pour ne pas perdre la série, ajouter un lien vers le dernier club...).

- Les avis du public étranger par rapport à la gamification sont beaucoup plus diversifiés (Niveaux, barre de complétion, collection, points, communication, coopération, peur de la perte) que ceux du public algérien (Niveaux, peur de la perte). Cela doit avoir une étroite relation avec la durée d'utilisation de l'application. L'expérience des apprenants étrangers avec Duolingo était plus longue par rapport aux apprenants algériens, ce qui permet d'avoir une meilleure connaissance de l'application et ses méthodes.

7.2. Pour les apprenants de Mosalingua

Les réponses des utilisateurs de Mosalingua par rapport aux questions ouvertes étaient les suivantes :

P.E.:

Pour la première question (Qu'est ce que vous avez aimé à propos de Mosalingua et qu'est ce que vous avez détesté ?) :

-the use of images is really good but this application is a little bit complicated and bothering.

-it's portable and free but it's a little bite boring

-At the beginning I didn't like it 'cause it seemed so boring, but after a while I did learn some expressions but it needs more improvements

-I didn't like anything except for learning some words

-I liked the content but disliked words pronunciation also the fact that there's no motivational elements

-It is a bit complicated I get bored very fast

Traduction :

-L'utilisation de l'image est très bonne mais cette application est un peu compliquée et gênante.

-C'est portable et gratuit mais un peu ennuyeux.

-Au début je l'ai pas aimé car elle avait l'air très ennuyeuse, mais après un moment j'ai appris quelques expressions mais elle a besoins plus d'améliorations.

-J'ai aimé le contenu mais j'ai détesté la prononciation des mots et l'absence des éléments motivants.

-C'est un peu compliqué je m'ennuie rapidement.

Pour la deuxième question (Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle?) :

-i will change colors.

-its design

-It needs to be funnier and more colorful

-I'll try to make it funnier 'cause this can attract people more

-Improve words pronunciation and give it more fun

-Need to be more vital

Traduction :

-Je changerai les couleurs.

-Son désigne.

-Elle a besoin d'être plus amusante et plus colorée.

-J'essayerai de la rendre plus amusante. Cela peut attirer les gens plus.

-Améliorer la prononciation des mots et ajouter plus d'amusement.

-Elle a besoin d'être plus vivante.

P.A.:

Pour la première question (Qu'est ce que vous avez aimé à propos de Mosalingua et qu'est ce que vous avez détesté ?) :

-La façon de l'apprentissage

-Elle est direct et j'apprends facilement le français mi elle est ennuyeux un peut elle n'attire pas l'attention de l'utilisateur

-Pas de langue arabe et j ' ai trouver une difficulté pour comprendre comment l'application marche. C compliqué.

-C'est pa bien, c'est compliquer, c'est enyueux

-J'ai pas aimé

-J'ai aimé la bonne utilisation d'image et j'ai détester Les couleurs el les dizaine

Pour la deuxième question (Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle?) :

-Rien

-Ajouter la langue arabe

-Je ajoute plus des couleur et de jeux de langue parsque c'est enuyeux

-Plus amusant

-J'ajoute l'arbre comme langue mère

Analyse et interprétation :

A partir de ces réponses, nous remarquons une répétition des qualifiants « Complicé » et « Ennuyeux ». La plupart des avis des utilisateurs de Mosalingua ont porté un jugement négatif contre l'application, dont la majorité des apprenants

complaignent la complexité dans l'apprentissage et l'ennui qu'ils confrontent durant l'utilisation de Mosalingua. Ils ont aussi recommandé l'intégration des éléments motivants afin d'attirer l'attention des apprenants et rendre l'application plus vivante et amusante. Tandis qu'une minorité dit qu'elle trouve l'application directe et apprécie la facilité et la rapidité d'apprentissage. Cela indique une absence de motivation et d'amusement dans Mosalingua qui empêche la plupart des apprenants à avancer dans leur apprentissage du FLE. Les éléments de la gamification peuvent représenter une solution efficace pour augmenter la motivation dans ce cas.

- Le public étranger réclame la complexité, l'ennui et l'absence des éléments motivants et propose d'améliorer l'apprentissage dans l'application à travers rendre Mosalingua plus amusante et vivante. Le public algérien trouve aussi l'application ennuyeuse et compliquée dans son utilisation et requière d'attirer plus l'attention des apprenants à travers l'intégration des jeux et d'amusement. Globalement, les deux publics (étranger et algérien) se mettent d'accord par rapport aux lacunes trouvées dans l'application. L'ennui représente pour leur majorité un problème qui diminue l'engagement et Mosalingua doit mettre en application des méthodes appropriées pour captiver ses utilisateurs et améliorer alors leur apprentissage du FLE. Dans ce cas les éléments de la gamification peuvent être la solution de tous ces problèmes.

7.3. Comparaison

En comparant les réponses des utilisateurs, nous constatons que les utilisateurs de Duolingo apprécient l'utilisation de la gamification au sein de l'application vu que cette dernière les motive pour mieux avancer dans leur apprentissage. Tandis que ceux de Mosalingua réclament l'ennui et aimeraient qu'il y ait une source de motivation pour améliorer leur acquisition de la langue française. Car dans un apprentissage informel du FLE, la motivation est un élément indispensable pour pouvoir acquérir des compétences langagières. C'est en fait un lien qui relie l'apprenant et son outil d'apprentissage (Dans ce cas : l'application), ce qui le garde toujours attaché et engagé. A partir de ces données, nous réalisons que la gamification représente, d'une manière directe ou indirecte, un facteur de motivation qui renforce cette relation entre apprenant autonome et son application

d'apprentissage. Cela veut dire une exploitation optimale de l'application et de son contenu. Ne pas utiliser des éléments gamifiés dans un apprentissage informel risque alors de couper ce lien et de perdre l'interaction avec l'application

CONCLUSION

L'objectif de cette recherche était de réfléchir sur l'utilité de la gamification au sein des applications mobiles pour l'apprentissage des langues étrangères, plus précisément l'apprentissage du FLE, et de déterminer le rôle joué par cette technique récemment intégrée dans le domaine de l'apprentissage informel. Pour mener cette recherche, nous avons choisi de travailler sur deux applications mobiles qui se différencient sur le plan méthodologique, où une de ces applications se base sur la gamification « Duolingo » et l'autre ne l'utilise pas « Mosalingua ».

A travers notre enquête nous avons tenté de répondre à la question de recherche suivante : Quel est le rôle joué par la gamification dans l'acquisition des compétences langagières en FLE dans le cadre d'un apprentissage informel ? Et aux questions secondaires :

- Ces éléments de jeu améliorent-ils le processus d'apprentissage informel du FLE?
- l'apprenant autonome du FLE est-il motivé par la gamification?
- Quel sont les éléments de la gamification qui motivent effectivement l'apprenant ?
- Y aura-t-il une différence entre les apprenants étrangers et algériens par rapport à l'impact de la gamification sur leur apprentissage informel du FLE ?

Nos hypothèses étaient comme suit :

- La gamification favoriserait l'acquisition des compétences langagières dans l'apprentissage du FLE tout en mettant l'apprenant dans une sphère de détente pour la bonne assimilation. Cela pourrait apporter de bonnes répercussions sur la psychologie des apprenants et changer l'idée classique de l'apprentissage.
- Les éléments de jeu empêcheraient le processus d'apprentissage informel du FLE car l'aspect ludique existant pourrait distraire et déconcentrer l'apprenant de son but majeur qui est en principe l'acquisition des quatre compétences langagières (Compréhension écrite et orale et expression écrite et orale)
- La nature ludique de la gamification motiverait l'apprenant autonome du FLE à travers garder son lien de contact avec son application qui veut dire une exploitation optimale de l'application.

-Les éléments les plus motivants dans un apprentissage informel seraient les points, les badges et la table de classement vu que ces derniers sont utilisés intensivement dans plusieurs domaines.

-Le public étranger pourrait plus apprécier l'utilisation de la gamification dans ce genre d'application par rapport au public algérien étant donné que cette image de motivation serait plus connue dans les autres pays.

Le premier chapitre de notre travail a porté sur les points conceptuels et théoriques tel que la gamification et ses éléments et l'apprentissage informel des langues, tandis que le deuxième a expliqué la méthodologie utilisée dans ce travail pour le recueil des données nécessaires à la recherche et tout le déroulement de l'enquête et le dernier chapitre était consacré à l'analyse et l'interprétation des résultats.

Après avoir mené notre enquête avec les utilisateurs étrangers et algériens de ces applications, nous avons pu vérifier nos hypothèses émises au début de la recherche dont la plupart étaient validées.

Il s'est avéré que la première hypothèse était confirmée. Nous avons trouvé que la gamification représente un élément qui favorise l'acquisition des compétences langagières vu qu'elle garde les apprenants engagés avec leur application en passant plus de temps à apprendre le français. Cela permet de profiter le maximum des services de l'application et atteindre les buts fixés par les concepteurs.

La deuxième hypothèse était infirmée. Nous sommes parvenue à découvrir que la gamification ne représente pas une source de distraction pour les apprenants mais par contre elle représente une source de motivation et d'amusement qui facilite l'apprentissage surtout pour les jeunes apprenants.

Notre troisième hypothèse était validée car nous avons trouvé que les apprenants autonomes apprécient l'existence des éléments ludiques dans leur apprentissage informel car elle représente un facteur de motivation qui les garde toujours impliqués et les pousse à s'avancer de plus. Sans motivation l'apprenant perd son lien de contact avec son outil d'apprentissage et cela veut dire qu'il n'y aura pas d'apprentissage ni d'acquisition des compétences langagières et la gamification représente la meilleure source de motivation dans un cas pareil.

La quatrième hypothèse n'était pas validée parce que nous avons trouvé que les apprenants autonomes sont plus motivés par les niveaux en premier lieu puis par les récompenses et les compétitions. Cela nous permet alors de créer un système gamifié efficace pour ce genre d'apprentissage. La bonne exploitation de ces éléments dans une application pour l'apprentissage des langues peut contribuer à une motivation optimale des apprenants autonomes.

La dernière hypothèse n'était pas validée vu que nous avons trouvé que les deux publics avaient presque les mêmes réponses durant toute l'enquête surtout en ce qui concerne leurs avis à propos de la gamification. Elle peut donc porter ses fruits avec un public algérien comme avec un étranger. La gamification sera donc applicable dans un contexte algérien avec la même efficacité dans un autre contexte.

Dans un apprentissage informel des langues, nous devons développer des techniques de motivation car sans avoir une source de motivation, l'apprentissage ne peut pas être effectué (Motivation = Apprentissage). D'après ce travail, la gamification représente alors une de ces techniques qui garde l'apprenant attaché à son outil d'apprentissage et contribue à atteindre rapidement et efficacement les objectifs fixés au début de l'apprentissage.

Du point de vue de la continuation, la recherche pourrait varier de plusieurs façons. Il vaut la peine de développer en plus le questionnaire et de mener des entretiens. Cependant, dans cette étude, nous nous sommes concentrée spécifiquement sur les impressions des apprenants sur l'utilisation de la gamification dans les applications mobiles d'apprentissage des langues et sur leur volonté de les utiliser. Il ne faut pas généraliser nos résultats, mais traiter de nouvelles études avec un échantillon plus large pour vérifier les résultats. Il serait aussi très intéressant de voir, si les résultats se varient avec les participants plus ou moins âgés. Il est aussi recommandé de faire des recherches sur la motivation de la gamification dans un contexte formel et découvrir la combinaison des éléments effectifs dans une classe de langue.

BIBLIOGRAPHIE

LES OUVRAGES

- ❖ Chou, Y.-k. (2015), *Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards*. Octalysis Media, USA.
- ❖ McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press, Londres.
- ❖ Kukulska-Hulme, A. (2016). *Personalization of language learning through mobile technologies*. Cambridge University Press, Cambridge, UK.
- ❖ Stevens, A. et L. Shield (dir.). (2010). *Study on the impact of Information and Communications Technology (ICT) and new media on language learning*. European Commission, Luxemburg.
- ❖ Werbach, K. et Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press, Philadelphia.
- ❖ Zicherman, G. and Joselin, L. (2013). *The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition*. McGraw-Hill Professional, New York.

LES ARTICLES

- ❖ Eshach, H. (2006). Bridging In school and Out of school Learning: Formal, Non-Formal, and Informal Education. *Journal of Science Education and Technology*, Vol 16. (pp 171–190).
- ❖ Renault, S. (2014). Combiner gamification et crowdsourcing : contours d'une innovation managériale, *Management des Technologies Organisationnelles*, Vol 4, (pp. 200-208)
- ❖ Sylvén, L. et Sundqvist, P. (2017). Computer Assisted Language Learning (CALL) in Extracurricular/Extramural Contexts. *CALICO Journal*, Vol 34, (pp I–IV).

LES MEMOIRES ET LES THESES

- ❖ Buzais, A. (2017). *LES EFFETS DE LA GAMIFICATION SUR LA MOTIVATION EN MILIEU SCOLAIRE* . Mémoire de Master. Université Catholique de l'Ouest. France.
- ❖ Niskajarvi, I. (mai 2018). *Les applications mobiles pour l'apprentissage des langues : Une étude de cas dans un contexte informel*. Mémoire de Master. Université de Turku. Finlande.
- ❖ Rodrigo Olmedo Yudico Becerril. (2014). *Apprentissage mobile et formation hybride en classe de langue : première étude exploratoire*. Mémoire de Master, université de Stendhal, Grenoble.

LA SITOGRAPHIE

- ❖ <https://barlingua.de/en/how-effective-is-language-learning-through-apps/>
- ❖ <https://blog.esl.fr/blog/apprendre-les-langues/applis-pour-apprendre-les-langues/>
- ❖ <http://dfjeuxvideostpe.blogspot.com/>
- ❖ <https://gusandco.net/2012/11/22/7-citations-sur-le-jeu-i/>
- ❖ <http://lifestylers.fr/citations-motivantes-blogueurs-entrepreneurs-web/>
- ❖ <https://www.journaldunet.com/management/expert/54650/5-bonnes-raisons-d-adopter-le-jeu-pour-doper-la-performance-de-son-entreprise.shtml>
- ❖ <https://www.mosalingua.com/blog/2017/05/17/comparatif-duolingo-mosalingua/>

COURS UNIVERSITAIRES

- ❖ Mme Bensnouci. (2018/2019). Cours de méthodologie : *les outils d'investigation*. Université Abdelhamid Ibn Badis, Mostaganem.

LISTE DES ABREVIATIONS

C. L. : Compétences Langagières

FLE : Français Langue Etrangère

iOS : iPhone Operating System

P.A. : Public Algérien

P.E. : Public Etranger

TOEIC : Test Of English for International Communication

TOEFL : Test Of English as a Foreign Language

Xp : Points d'expérience

LISTE DES CAPTURES D'ECRAN

Capture d'écran 01 : Les chances de vie à Duolingo	10
Capture d'écran 02 : La narration à Duolingo	11
Capture d'écran 03 : Les clubs à Duolingo	12
Capture d'écran 04 : Les défis à Duolingo	13
Capture d'écran 05 : Les récompenses aléatoires à Duolingo	14
Capture d'écran 06 : La coopération à Duolingo	15
Captures d'écran 07-08 : Le feedback à Duolingo	15
Capture d'écran 09 : Les récompenses à Duolingo	16
Capture d'écran 10 : Les Lingots à Duolingo	17
Capture d'écran 11 : Les badges à Duolingo	18
Capture d'écran 12 : La table de classement à Duolingo	18
Captures d'écran 13-14 : La barre de complétion à Duolingo	19
Captures d'écran 15 -16 : Les niveaux à Duolingo	20
Capture d'écran 17 : Les avatars à Duolingo	21
Captures d'écran 18-19 : Les quêtes à Duolingo	21
Capture d'écran 20 : La compétition à Duolingo	22
Capture d'écran 21 : L'application Duolingo	25
Capture d'écran 22 : L'application Mosalingua	26

LISTE DES GRAPHIQUES

Graphique 01 : Evaluation de Duolingo de 1 à 5.....	40
Graphique 02 : Evaluation de Duolingo (P.E.)	41
Graphique 03 : Evaluation de Duolingo (P.A.).....	41
Graphique 04 : Evaluation de Mosalingua de 1 à 5.....	42
Graphique 05 : Evaluation de Mosalingua (P.E.)	42
Graphique 06 : Evaluation de Mosalingua (P.A.).....	42
Graphique 07 : Temps consacré par les utilisateurs à Duolingo.....	44
Graphique 08 : Temps consacré par les utilisateurs à Duolingo (P.E.)	44
Graphique 09 : Temps consacré par les utilisateurs à Duolingo (P.A.)	44
Graphique 10 : Temps consacré par les utilisateurs à Mosalingua.....	45
Graphique 11 : Temps consacré par les utilisateurs à Mosalingua (P.E.)	46
Graphique 12 : Temps consacré par les utilisateurs à Mosalingua (P.A.)	46
Graphique 13 : Niveau des utilisateurs de Duolingo.....	47
Graphique 14 : Niveau des utilisateurs de Duolingo (P.E.)	48
Graphique 15 : Niveau des utilisateurs de Duolingo (P.A.)	48
Graphique 16 : Niveau des utilisateurs Mosalingua	49
Graphique 17 : Niveau des utilisateurs de Mosalingua (P.E.)	49
Graphique 18 : Niveau des utilisateurs de Mosalingua (P.A.)	49
Graphique 19 : Les compétences langagières développées par Duolingo.....	51
Graphique 20 : Les C. L. développées par Duolingo (P.E.)	51
Graphique 21 : Les C. L. développées par Duolingo (P.A.)	51
Graphique 22 : Les compétences langagières développées par Mosalingua	52
Graphique 23 : Les C. L. développées par Mosalingua (P.E.)	53
Graphique 24 : Les C. L. développées par Mosalingua (P.A.)	53

Graphique 25 : L'impact de la gamification sur Duolingo	55
Graphique 23 : L'impact de la gamification sur Duolingo (P.E.)	55
Graphique 24 : L'impact de la gamification sur Duolingo (P.A.)	55
Graphique 28 : L'impact de l'absence de gamification dans Mosalingua	56
Graphique 29 : L'impact de l'absence de la gamification dans Mosalingua (P.E.)	57
Graphique 30 : L'impact de l'absence de la gamification dans Mosalingua (P.A.)	57
Graphique 31 : Degrés de motivation des éléments de la gamification	59
Graphique 32 : Degrés de motivation des éléments de la gamification (P.E.)	59
Graphique 33 : Degrés de motivation des éléments de la gamification (P.A.)	60
Graphique 34 : L'élément le plus motivant à Duolingo	61
Graphique 35 : L'élément le plus motivant à Duolingo (P.E.)	61
Graphique 36 : L'élément le plus motivant à Duolingo (P.A.)	62

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 01 : Fiche descriptive de Duolingo	25
Tableau 02 : Fiche descriptive de Mosalingua	26
Tableau 03 : Evaluation de Duolingo de 1 à 5	40
Tableau 04 : Evaluation de Mosalingua de 1 à 5	42
Tableau 05 : Temps consacré par les utilisateurs à Duolingo	43
Tableau 06 : Temps consacré par les utilisateurs à Mosalingua	45
Tableau 07 : Niveau des utilisateurs de Duolingo	47
Tableau 08 : Niveau des utilisateurs de Mosalingua	48
Tableau 09 : Compétences développées par Duolingo	50
Tableau 10 : Compétences développées par Mosalingua	52
Tableau 11 : L'impact de la gamification sur Duolingo	54
Tableau 12 : L'impact de l'absence de gamification dans Mosalingua.....	56
Tableau 13, 14, 15 : Degré de motivation des éléments de la gamification à Duolingo ...	58
Tableau 16 : Valeurs numériques des degrés de motivation	60

TABLE DES MATIERES

DEDICACE	
REMERCIEMENT	
SOMMAIRE	
INTRODUCTION	2
I. CHAPITRE 01 : LA GAMIFICATION ET L'APPRENTISSAGE INFORMEL DU FLE. ..	6
1. LA GAMIFICATION	7
1.1. Les bénéfices du jeu	7
1.2. L'apparition de la gamification	8
1.3. Définition de la gamification.....	9
1.4. Jeux, game-based learning et gamification	11
1.5. Le système gamifié.....	11
1.5.1. Les dynamiques	11
1.5.2. Les mécaniques	14
1.5.3. les composantes.....	18
2. L'APPRENTISSAGE INFORMEL.....	24
2.1. L'apprentissage informel des langues	24
2.2. L'apprentissage mobile	25
2.3. Les applications mobiles pour l'apprentissage des langues	26
2.3.1. Duolingo.....	27
2.3.2. Mosalingua.....	28
II. CHAPITRE 02 : METHODOLOGIE DE LA RECHERCHE	30
1. LE CHOIX DU SUJET	31
2. LA DESCRIPTION DE CORPUS.....	31
2.1. Le public.....	31
2.1.1. Le public de Duolingo	32
2.1.2. Le public de Mosalingua	32
2.2. Le contexte	33
2.3. La procédure.....	33
2.3.1. Le choix des applications	33
2.3.2. Le choix méthodologique	34
2.3.3. L'expérimentation	35
2.3.4. L'analyse et l'interprétation des résultats.....	35
3. LA DESCRIPTION DES QUESTIONNAIRES.....	35

3.1.	Questionnaire de Duolingo (P.E)	35
3.2.	Questionnaire de Duolingo (P.A).....	37
3.3.	Questionnaire de Mosalingua (P.E).....	38
3.4.	Questionnaire de Mosalingua (P.A)	39
4.	CONTRAINTES ET LIMITES	40
III. CHAPITRE 03 : ANALYSE DES QUESTIONNAIRES ET INTERPRETATION DES RESULTATS		41
1.	EVALUATION DES APPLICATIONS	42
1.1.	Evaluation de Duolingo.....	42
1.2.	Evaluation de Mosalingua.....	43
1.3.	Comparaison	45
2.	LE TEMPS CONSACRE A CHAQUE APPLICATION	45
2.1.	Temps consacré à Duolingo	45
2.2.	Temps consacré à Mosalingua	47
2.3.	Comparaison	49
3.	NIVEAU DES UTILISATEURS.....	49
3.1.	Niveau des utilisateurs de Duolingo.....	49
3.2.	Niveau des utilisateurs de Mosalingua.....	50
3.3.	Comparaison	52
4.	LE DEVELOPPEMENT DES COMPETENCES LANGAGIERES PAR LES APPLICATIONS	52
4.1.	Le développement des compétences langagières par Duolingo	52
4.2.	Le développement des compétences langagières par Mosalingua	54
4.3.	Comparaison	56
5.	L'IMPACT DE LA GAMIFICATION ET SON ABSENCE SUR LES APPRENANTS.....	56
5.1.	L'impact de la gamification sur les apprenants de Duolingo	56
5.2.	L'impact de l'absence de gamification sur les apprenants de Mosalingua	58
5.3.	Comparaison	59
6.	DEGRE DE MOTIVATION DES ELEMENTS DE LA GAMIFICATION.....	59
7.	AVIS DES APPRENANTS	65
7.1.	Pour les apprenants de Duolingo.....	65
7.2.	Pour les apprenants de Mosalingua.....	68
7.3.	Comparaison	71
CONCLUSION.....		73
BIBLIOGRAPHIE.....		77
LISTE DES ABREVIATIONS		80

LISTE DES CAPTURES D'ECRAN	81
LISTE DES GRAPHIQUES	82
LISTE DES TABLEAUX.....	84
TABLE DES MATIERES	85
ANNEXE.....	

ANNEXE

Questionnaire aux utilisateurs de Mosalingua.

Organisation : Université Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algérie.

Sujet : Questionnaire sur l'influence de la gamification sur l'acquisition des compétences langagières en français langue étrangère.

Objectif : Vérifier l'utilité de la gamification dans l'application.

CE QUESTIONNAIRE EST EN ANONYMAT.

Merci pour votre temps précieux.

***Obligatoire**

1. 01-Votre sexe *

Une seule réponse possible.

Homme

Femme

2. 03-Votre Wilaya *

3. 02-Votre âge *

4. 04-Votre niveau d'étude *

Une seule réponse possible.

Collège

Lycée

Université

Autre : _____

5. 05-Comment avez-vous découvert l'application? *

Une seule réponse possible.

Recommandation d'un ami

Sur une page de facebook

Sur Google Play

Autre : _____

6. 06-Depuis quand utilisez-vous cette application *

Exemple : 15 décembre 2012

7. 07-Après cette expérience avec l'application, notez la de 1 à 5. *

Une seule réponse possible.

1 2 3 4 5

8. **08-Combien du temps par jour consacrez vous à Mosalingua? ***

Exemple : 8 h 30

9. **09-Actuellement, vous êtes à quel niveau? ***

Une seule réponse possible.

- Débutant
 Intermédiaire
 Avancé

10. **10-Quelles compétences avez-vous développées grâce à cette application? ***

Plusieurs réponses possibles.

- Expression écrite
 Compréhension écrite
 Expression orale
 Compréhension orale
 Aucune

11. **11-Comment trouvez vous le manque de la gamification (pas d'éléments de jeu) dans l'application? (Vous pouvez cocher plusieurs choix) ***

Plusieurs réponses possibles.

- Effectif
 sérieux
 Gênant
 Direct (très rapide pour l'apprentissage)
 Ennuyeux
 Autre : _____

12. **12-Qu'est ce que vous avez aimé à propos de Mosalingua et qu'est ce que vous avez détesté? ***

13. **13-Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle? ***

Questionnaire aux utilisateurs de Mosalingua.

Organisation : Université Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algérie.

Sujet : Questionnaire sur l'influence de la gamification sur l'acquisition des compétences langagières en français langue étrangère.

Objectif : Vérifier l'utilité de la gamification dans l'application.

CE QUESTIONNAIRE EST EN ANONYMAT.

Merci pour votre temps précieux.

01-Votre sexe *

Homme

Femme

03-Votre Wilaya *

Souk ahras

02-Votre âge *

25

04-Votre niveau d'étude *

Collège

Lycée

Université

Autre : _____

05-Comment avez-vous découvert l'application? *

Recommandation d'un ami

Sur une page de facebook

Sur Google Play

Autre : -----

06-Depuis quand utilisez-vous cette application *

JJ MM YYYY

25 / 11 / 2018

07-Après cette expérience avec l'application, notez la de 1 à 5. *

1

2

3

4

5

08-Combien du temps par jour consacrez vous à Mosalingua? *

Heure

00 : 30

09-Actuellement, vous êtes à quel niveau? *

Débutant

Intermédiaire

Avancé

10-Quelles compétences avez-vous développées grâce à cette application? *

- Expression écrite
- Compréhension écrite
- Expression orale
- Compréhension orale
- Aucune

11-Comment trouvez vous le manque de la gamification (pas d'éléments de jeu) dans l'application? (Vous pouvez cacher plusieurs choix) *

- Effectif
- sérieux
- Gênant
- Direct (très rapide pour l'apprentissage)
- Ennuyeux
- Autre :

12-Qu'est ce que vous avez aimé à propos de Mosalingua et qu'est ce que vous avez détesté? *

La façon de l'apprentissage

13-Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle? *

Rien

Questionnaire aux utilisateurs de Mosalingua.

Organisation : Université Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algérie.

Sujet : Questionnaire sur l'influence de la gamification sur l'acquisition des compétences langagières en français langue étrangère.

Objectif : Vérifier l'utilité de la gamification dans l'application.

CE QUESTIONNAIRE EST EN ANONYMAT.

Merci pour votre temps précieux.

01-Votre sexe *

Homme

Femme

03-Votre Wilaya *

Relizane

02-Votre âge *

23

04-Votre niveau d'étude *

Collège

Lycée

Université

Autre : _____

05-Comment avez-vous découvert l'application? *

Recommandation d'un ami

Sur une page de facebook

Sur Google Play

Autre : -----

06-Depuis quand utilisez-vous cette application? *

JJ MM YYYY

20 / 12 / 2018

07-Après cette expérience avec l'application, notez la de 1 à 5. *

1

2

3

4

5

08-Combien du temps par jour consacrez vous à Mosalingua? *

Heure

00 : 10

09-Actuellement, vous êtes à quel niveau? *

Débutant

Intermédiaire

Avancé

10-Quelles compétences avez-vous développées grâce à cette application? *

- Expression écrite
- Compréhension écrite
- Expression orale
- Compréhension orale
- Aucune

11-Comment trouvez vous le manque de la gamification (pas d'éléments de jeu) dans l'application? (Vous pouvez cacher plusieurs choix) *

- Effectif
- sérieux
- Gênant
- Direct (très rapide pour l'apprentissage)
- Ennuyeux
- Autre : _____

12-Qu'est ce que vous avez aimé à propos de Mosalingua et qu'est ce que vous avez détesté? *

Elle est direct et j'apprends facilement le français mi elle est ennuyeux un peut elle n'attire pas l'attention de l'utilisateur

13-Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle? *

Rien

Questionnaire aux utilisateurs de Mosalingua.

Organisation : Université Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algerie.

Sujet : Questionnaire sur l'influence de la gamification sur l'acquisition des compétences langagières en français langue étrangère.

Objectif : Vérifier l'utilité de la gamification dans l'application.

CE QUESTIONNAIRE EST EN ANONYMAT.

Merci pour votre temps précieux.

01-Votre sexe *

Homme

Femme

03-Votre Wilaya *

Mostaganem

02-Votre âge *

38

04-Votre niveau d'étude *

Collège

Lycée

Université

Autre : _____

05-Comment avez-vous découvert l'application? *

Recommandation d'un ami

Sur une page de facebook

Sur Google Play

Autre : -----

06-Depuis quand utilisez-vous cette application *

JJ MM YYYY

09 / 01 / 2019

07-Après cette expérience avec l'application, notez la de 1 à 5. *

1

2

3

4

5

08-Combien du temps par jour consacrez vous à Mosalingua? *

Heure

01 : 00

09-Actuellement, vous êtes à quel niveau? *

Débutant

Intermédiaire

Avancé

10-Quelles compétences avez-vous développées grâce à cette application? *

- Expression écrite
- Compréhension écrite
- Expression orale
- Compréhension orale
- Aucune

11-Comment trouvez vous le manque de la gamification (pas d'éléments de jeu) dans l'application? (Vous pouvez cacher plusieurs choix) *

- Effectif
- sérieux
- Gênant
- Direct (très rapide pour l'apprentissage)
- Ennuyeux
- Autre :

12-Qu'est ce que vous avez aimé à propos de Mosalingua et qu'est ce que vous avez détesté? *

Pas de langue arabe et j ' ai trouver une difficulté pour comprendre comment l'application marche. C compliqué.

.....

13-Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle? *

Ajouter la langue arabe

.....

Questionnaire aux utilisateurs de Mosalingua.

Organisation : Université Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algerie.

Sujet : Questionnaire sur l'influence de la gamification sur l'acquisition des compétences langagières en français langue étrangère.

Objectif : Vérifier l'utilité de la gamification dans l'application.

CE QUESTIONNAIRE EST EN ANONYMAT.

Merci pour votre temps précieux.

01-Votre sexe *

Homme

Femme

03-Votre Wilaya *

Tissemsilt

02-Votre âge *

15

04-Votre niveau d'étude *

Collège

Lycée

Université

Autre : _____

05-Comment avez-vous découvert l'application? *

Recommandation d'un ami

Sur une page de facebook

Sur Google Play

Autre : -----

06-Depuis quand utilisez-vous cette application *

JJ MM YYYY

01 / 11 / 2018

07-Après cette expérience avec l'application, notez la de 1 à 5. *

1 2 3 4 5

08-Combien du temps par jour consacrez vous à Mosalingua? *

Heure

00 : 30

09-Actuellement, vous êtes à quel niveau? *

Débutant

Intermédiaire

Avancé

10-Quelles compétences avez-vous développées grâce à cette application? *

- Expression écrite
- Compréhension écrite
- Expression orale
- Compréhension orale
- Aucune

11-Comment trouvez vous le manque de la gamification (pas d'éléments de jeu) dans l'application? (Vous pouvez cacher plusieurs choix) *

- Effectif
- sérieux
- Gênant
- Direct (très rapide pour l'apprentissage)
- Ennuyeux
- Autre :

12-Qu'est ce que vous avez aimé à propos de Mosalingua et qu'est ce que vous avez détesté? *

C'est pa bien, c'est compliquer, c'est enyueux
.....

13-Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle? *

Je ajoute plus des couleur et de jeux de langue parsque c'est enuyeux
.....

Questionnaire aux utilisateurs de Mosalingua.

Organisation : Université Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algerie.

Sujet : Questionnaire sur l'influence de la gamification sur l'acquisition des compétences langagières en français langue étrangère.

Objectif : Vérifier l'utilité de la gamification dans l'application.

CE QUESTIONNAIRE EST EN ANONYMAT.

Merci pour votre temps précieux.

01-Votre sexe *

Homme

Femme

03-Votre Wilaya *

Alger

02-Votre âge *

24

04-Votre niveau d'étude *

Collège

Lycée

Université

Autre : _____

05-Comment avez-vous découvert l'application? *

Recommandation d'un ami

Sur une page de facebook

Sur Google Play

Autre : -----

06-Depuis quand utilisez-vous cette application *

JJ MM YYYY

01 / 12 / 2018

07-Après cette expérience avec l'application, notez la de 1 à 5. *

1

2

3

4

5

08-Combien du temps par jour consacrez vous à Mosalingua? *

Heure

00 : 30

09-Actuellement, vous êtes à quel niveau? *

Débutant

Intermédiaire

Avancé

10-Quelles compétences avez-vous développées grâce à cette application? *

- Expression écrite
- Compréhension écrite
- Expression orale
- Compréhension orale
- Aucune

11-Comment trouvez vous le manque de la gamification (pas d'éléments de jeu) dans l'application? (Vous pouvez cacher plusieurs choix) *

- Effectif
- sérieux
- Gênant
- Direct (très rapide pour l'apprentissage)
- Ennuyeux
- Autre :

12-Qu'est ce que vous avez aimé à propos de Mosalingua et qu'est ce que vous avez détesté? *

J'ai pas aimé
.....

13-Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle? *

Plus amusant
.....

Questionnaire aux utilisateurs de Mosalingua.

Organisation : Université Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algérie.

Sujet : Questionnaire sur l'influence de la gamification sur l'acquisition des compétences langagières en français langue étrangère.

Objectif : Vérifier l'utilité de la gamification dans l'application.

CE QUESTIONNAIRE EST EN ANONYMAT.

Merci pour votre temps précieux.

01-Votre sexe *

Homme

Femme

03-Votre Wilaya *

Relizane

02-Votre âge *

20

04-Votre niveau d'étude *

Collège

Lycée

Université

Autre : _____

05-Comment avez-vous découvert l'application? *

Recommandation d'un ami

Sur une page de facebook

Sur Google Play

Autre : -----

06-Depuis quand utilisez-vous cette application *

JJ MM YYYY

21 / 11 / 2018

07-Après cette expérience avec l'application, notez la de 1 à 5. *

1 2 3 4 5

08-Combien du temps par jour consacrez vous à Mosalingua? *

Heure

01 : 00

09-Actuellement, vous êtes à quel niveau? *

Débutant

Intermédiaire

Avancé

10-Quelles compétences avez-vous développées grâce à cette application? *

- Expression écrite
- Compréhension écrite
- Expression orale
- Compréhension orale
- Aucune

11-Comment trouvez vous le manque de la gamification (pas d'éléments de jeu) dans l'application? (Vous pouvez cocher plusieurs choix) *

- Effectif
- sérieux
- Gênant
- Direct (très rapide pour l'apprentissage)
- Ennuyeux
- Autre : _____

12-Qu'est ce que vous avez aimé à propos de Mosalingua et qu'est ce que vous avez détesté? *

J'ai aimé la bonne utilisation d'image et j'ai détester Les couleurs et les dizaine

13-Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle? *

J'ajoute l'arbre comme langue mère

Questionnaire to Mosalingua users

Organization : University of Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algeria.

Subject : Questionnaire about the influence of gamification on language skills acquisition in french as a foreign language.

Objective : Cheking the usefulness of not using gamification within the application.

THIS QUESTIONNARY REMAINS ANONYMOUS.

Thank you for your precious time.

***Obligatoire**

1. 01-Your sex *

Une seule réponse possible.

Man

Woman

2. 02-Your age *

3. 03-Your nationality *

4. 04-Your mother tongue *

5. 05-How did you know about the application? *

Une seule réponse possible.

Recommended by a freind

On a Facebook page

On Google Play

Autre : _____

6. 06-Since when you use this application? *

Exemple : 15 décembre 2012

7. 07-After this experience, rate the application from1 to 5. *

Une seule réponse possible.

1 2 3 4 5

8. 08-How much time a day do you spend on Mosalingua? *

Exemple : 8 h 30

9. 09-Actually, in which level you are? *

Une seule réponse possible.

- Beginner
- Intermediate
- Advanced

10. 10-Which skills have you developed through this application? *

Plusieurs réponses possibles.

- Written expression
- Written comprehension
- Oral expression
- Oral comprehension
- None

11. 11-How do you find the application in the disuse of gamification (no game elements)? *

Plusieurs réponses possibles.

- Effective
- Bothering
- Serious
- Boring
- Direct (faster to reach goals)
- Autre : _____

12. 12-What did you like about Mosalingua and what did you dislike? *

13. 13-If you had a chance to change any thing within it, what would it be? *

Questionnaire to Mosalingua users

Organization : University of Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algeria.

Subject : Questionnaire about the influence of gamification on language skills acquisition in french as a foreign language.

Objective : Cheking the usefulness of not using gamification within the application.

THIS QUESTIONNARY REMAINS ANONYMOUS.

Thank you for your precious time.

01-Your sex *

Man

Woman

02-Your age *

50

03-Your nationality *

Egyptian

04-Your mother tongue *

Arabic

05-How did you know about the application? *

- Recommended by a freind
- On a Facebook page
- On Google Play
- Autre : -----

06-Since when you use this application? *

JJ MM YYYY

01 / 08 / 2018

07-After this experience, rate the application from1 to 5. *

- | | | | | |
|-----------------------|----------------------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

08-How much time a day do you spend on Mosalingua? *

Heure

01 : 00

09-Actually, in which level you are? *

- Beginner
- Intermediate
- Advanced

10-Which skills have you developed through this application? *

- Written expression
- Written comprehension
- Oral expression
- Oral comprehension
- None

11-How do you find the application in the disuse of gamification (no game elements)? *

- Effective
- Bothering
- Serious
- Boring
- Direct (faster to reach goals)
- Autre :

12-What did you like about Mosalingua and what did you dislike? *

the use of images is really good but this application is a little bit complicated and bothering.
.....

13-If you had a chance to change any thing within it, what would it be? *

i will change colors .
.....

Questionnaire to Mosalingua users

Organization : University of Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algeria.

Subject : Questionnaire about the influence of gamification on language skills acquisition in french as a foreign language.

Objective : Cheking the usefulness of not using gamification within the application.

THIS QUESTIONNARY REMAINS ANONYMOUS.

Thank you for your precious time.

01-Your sex *

- Man
- Woman

02-Your age *

36

03-Your nationality *

Irish

04-Your mother tongue *

English

05-How did you know about the application? *

- Recommanded by a freind
- On a Facebook page
- On Google Play
- Autre : internet research
-

06-Since when you use this application? *

JJ MM YYYY

25 / 10 / 2017

07-After this experience, rate the application from 1 to 5. *

1 2 3 4 5

08-How much time a day do you spend on Mosalingua? *

Heure

00 : 20

09-Actually, in which level you are? *

- Beginner
- Intermediate
- Advanced

10-Which skills have you developed through this application? *

- Written expression
- Written comprehension
- Oral expression
- Oral comprehension
- None

11-How do you find the application in the disuse of gamification (no game elements)? *

Effective

Bothering

Serious

Boring

Direct (faster to reach goals)

Autre : _____

12-What did you like about Mosalingua and what did you dislike? *

it's portable and free but it's a little bite boring

13-If you had a chance to change any thing within it, what would it be? *

its design

Questionnaire to Mosalingua users

Organization : University of Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algeria.

Subject : Questionnaire about the influence of gamification on language skills acquisition in french as a foreign language.

Objective : Cheking the usefulness of not using gamification within the application.

THIS QUESTIONNARY REMAINS ANONYMOUS.

Thank you for your precious time.

01-Your sex *

Man

Woman

02-Your age *

50

03-Your nationality *

Spanish

04-Your mother tongue *

Spanish

05-How did you know about the application? *

Recommended by a freind

On a Facebook page

On Google Play

Autre : -----

06-Since when you use this application? *

JJ MM YYYY

01 / 10 / 2017

07-After this experience, rate the application from1 to 5. *

1 2 3 4 5

08-How much time a day do you spend on Mosalingua? *

Heure

01 : 00

09-Actually, in which level you are? *

Beginner

Intermediate

Advanced

10-Which skills have you developed through this application? *

- Written expression
- Written comprehension
- Oral expression
- Oral comprehension
- None

11-How do you find the application in the disuse of gamification (no game elements)? *

- Effective
- Bothering
- Serious
- Boring
- Direct (faster to reach goals)
- Autre : _____

12-What did you like about Mosalingua and what did you dislike? *

At the beginning I didn't like it 'cause it seemed so boring, but after a while I did learn some expressions but it needs more improvements

13-If you had a chance to change any thing within it, what would it be? *

It need to be funnier and more colorful

Questionnaire to Mosalingua users

Organization : University of Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algeria.

Subject : Questionnaire about the influence of gamification on language skills acquisition in french as a foreign language.

Objective : Cheking the usefulness of not using gamification within the application.

THIS QUESTIONNARY REMAINS ANONYMOUS.

Thank you for your precious time.

01-Your sex *

Man

Woman

02-Your age *

45

03-Your nationality *

Australian

04-Your mother tongue *

English

05-How did you know about the application? *

Recommended by a freind

On a Facebook page

On Google Play

Autre : -----

06-Since when you use this application? *

JJ MM YYYY

01 / 01 / 2019

07-After this experience, rate the application from 1 to 5. *

1

2

3

4

5

08-How much time a day do you spend on Mosalingua? *

Heure

00 : 30

09-Actually, in which level you are? *

Beginner

Intermediate

Advanced

10-Which skills have you developed through this application? *

- Written expression
- Written comprehension
- Oral expression
- Oral comprehension
- None

11-How do you find the application in the disuse of gamification (no game elements)? *

- Effective
- Bothering
- Serious
- Boring
- Direct (faster to reach goals)
- Autre : _____

12-What did you like about Mosalingua and what did you dislike? *

I didn't like anything except for learning some words

13-If you had a chance to change any thing within it, what would it be? *

I'll try to make it funnier 'cause this can attract people more

Questionnaire to Mosalingua users

Organization : University of Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algeria.

Subject : Questionnaire about the influence of gamification on language skills acquisition in french as a foreign language.

Objective : Cheking the usefulness of not using gamification within the application.

THIS QUESTIONNARY REMAINS ANONYMOUS.

Thank you for your precious time.

01-Your sex *

Man

Woman

02-Your age *

33

03-Your nationality *

Japanese

04-Your mother tongue *

Japanese and english

05-How did you know about the application? *

Recommended by a freind

On a Facebook page

On Google Play

Autre : -----

06-Since when you use this application? *

JJ MM YYYY

01 / 09 / 2018

07-After this experience, rate the application from 1 to 5. *

1

2

3

4

5

08-How much time a day do you spend on Mosalingua? *

Heure

01 : 00

09-Actually, in which level you are? *

Beginner

Intermediate

Advanced

10-Which skills have you developed through this application? *

- Written expression
- Written comprehension
- Oral expression
- Oral comprehension
- None

11-How do you find the application in the disuse of gamification (no game elements)? *

- Effective
- Bothering
- Serious
- Boring
- Direct (faster to reach goals)
- Autre :

12-What did you like about Mosalingua and what did you dislike? *

I liked the content but disliked words pronunciation also the fact that there's no motivational elements
.....

13-If you had a chance to change any thing within it, what would it be? *

Improve words pronunciation and give it more fun
.....

Questionnaire to Mosalingua users

Organization : University of Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algeria.

Subject : Questionnaire about the influence of gamification on language skills acquisition in french as a foreign language.

Objective : Cheking the usefulness of not using gamification within the application.

THIS QUESTIONNARY REMAINS ANONYMOUS.

Thank you for your precious time.

01-Your sex *

Man

Woman

02-Your age *

21

03-Your nationality *

Syrian

04-Your mother tongue *

Arabic

05-How did you know about the application? *

Recommended by a freind

On a Facebook page

On Google Play

Autre :

06-Since when you use this application? *

JJ MM YYYY

21 / 09 / 2017

07-After this experience, rate the application from 1 to 5. *

1 2 3 4 5

08-How much time a day do you spend on Mosalingua? *

Hours

00 : 20

09-Actually, in which level you are? *

Beginner

Intermediate

Advanced

10-Which skills have you developed through this application? *

- Written expression
- Written comprehension
- Oral expression
- Oral comprehension
- None

11-How do you find the application in the disuse of gamification (no game elements)? *

- Effective
- Bothersome
- Serious
- Boring
- Direct (faster to reach goals)
- Autre :

12-What did you like about Mosalingua and what did you dislike? *

It is a bit complicated I get bored very fast

13-If you had a chance to change any thing within it, what would it be? *

Need to be more vital

Questionnaire aux utilisateurs de Duolingo.

Organisation : Université Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algérie.

Sujet : Questionnaire sur l'influence de la gamification sur l'acquisition des compétences langagières en français langue étrangère.

Objectif : Vérifier l'utilité de la gamification dans l'application.

CE QUESTIONNAIRE EST EN ANONYMAT.

Merci pour votre temps précieux.

***Obligatoire**

1. 01-Votre sexe *

Une seule réponse possible.

- Homme
 Femme

2. 02-Votre âge *

3. 03-Votre Wilaya *

4. 04-Votre niveau d'étude *

Une seule réponse possible.

- Collège
 Lycée
 Université
 Autre : _____

5. 05-Comment avez-vous découvert l'application? *

Une seule réponse possible.

- Recommandation d'un ami
 Sur une page de facebook
 Sur Google Play
 Autre : _____

6. 06-Depuis quand utilisez-vous cette application *

Exemple : 15 décembre 2012

7. 07-Après cette expérience avec l'application, notez la de 1 à 5. *

Une seule réponse possible.

- 1 2 3 4 5
- _____
-
- _____

13. 13-Qu'est ce que vous avez aimé à propos de Duolingo et qu'est ce que vous avez détester? *

14. 14-Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle? *



Questionnaire aux utilisateurs de Duolingo.

Organisation : Université Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algérie.

Sujet : Questionnaire sur l'influence de la gamification sur l'acquisition des compétences langagières en français langue étrangère.

Objectif : Vérifier l'utilité de la gamification dans l'application.

CE QUESTIONNAIRE EST EN ANONYMAT.

Merci pour votre temps précieux.

01-Votre sexe *

Homme

Femme

02-Votre âge *

18

03-Votre Wilaya *

Blida

04-Votre niveau d'étude *

Collège

Lycée

Université

Autre : _____

05-Comment avez-vous découvert l'application? *

Recommandation d'un ami

Sur une page de facebook

Sur Google Play

Autre : -----

06-Depuis quand utilisez-vous cette application *

JJ MM YYYY

20 / 06 / 2018

07-Après cette expérience avec l'application, notez la de 1 à 5. *

1

2

3

4

5

08-Combien du temps par jour consacrez vous à Duolingo? *

Heure

01 : 00

09-Actuellement, vous êtes à quel niveau? *

Débutant

Intermédiaire

Avancé

10-Quelles compétences avez-vous développées grâce à cette application? *

- Expression écrite
- Compréhension écrite
- Expression orale
- Compréhension orale
- Aucune

11-Comment trouvez-vous l'utilisation de la gamification (les éléments du jeu) dans l'application? *

- Amusante
- Distrayante
- Gênante
- Motivante
- Ennuyeuse
- Autre :

12-À quel degré ces éléments vous motivent? *

	Pas du tout	Pas vraiment	Un peu	Assez	Vraiment	Complètement	Extrêmement
Table de classement	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lingots	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les étoiles	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les badges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les quêtes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les niveaux	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les avatars	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les récompenses	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les clubs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les compétitions	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

13-Qu'est ce que vous avez aimé à propos de Duolingo et qu'est ce que vous avez détesté? *

J'aime beaucoup les niveaux

14-Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle? *

Rien

Questionnaire aux utilisateurs de Duolingo.

Organisation : Université Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algérie.

Sujet : Questionnaire sur l'influence de la gamification sur l'acquisition des compétences langagières en français langue étrangère.

Objectif : Vérifier l'utilité de la gamification dans l'application.

CE QUESTIONNAIRE EST EN ANONYMAT.

Merci pour votre temps précieux.

01-Votre sexe *

Homme

Femme

02-Votre âge *

28

03-Votre Wilaya *

48

04-Votre niveau d'étude *

Collège

Lycée

Université

Autre : _____

05-Comment avez-vous découvert l'application? *

Recommandation d'un ami

Sur une page de facebook

Sur Google Play

Autre : -----

06-Depuis quand utilisez-vous cette application *

JJ MM YYYY

12 / 01 / 2019

07-Après cette expérience avec l'application, notez la de 1 à 5. *

1

2

3

4

5

08-Combien du temps par jour consacrez vous à Duolingo? *

Heure

01 : 00

09-Actuellement, vous êtes à quel niveau? *

Débutant

Intermédiaire

Avancé

10-Quelles compétences avez-vous développées grâce à cette application? *

- Expression écrite
- Compréhension écrite
- Expression orale
- Compréhension orale
- Aucune

11-Comment trouvez-vous l'utilisation de la gamification (les éléments du jeu) dans l'application? *

- Amusante
- Distrayante
- Gênante
- Motivante
- Ennuyeuse
- Autre :

12-À quel degré ces éléments vous motivent? *

	Pas du tout	Pas vraiment	Un peu	Assez	Vraiment	Complètement	Extrêmement
Table de classement	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lingots	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les étoiles	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les badges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les quêtes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les niveaux	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Les avatars	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les récompenses	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les clubs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les compétitions	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

13-Qu'est ce que vous avez aimé à propos de Duolingo et qu'est ce que vous avez détester? *

J'ai aimé l'aspect ludique

14-Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle? *

Plus de contenu

Questionnaire aux utilisateurs de Duolingo.

Organisation : Université Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algérie.

Sujet : Questionnaire sur l'influence de la gamification sur l'acquisition des compétences langagières en français langue étrangère.

Objectif : Vérifier l'utilité de la gamification dans l'application.

CE QUESTIONNAIRE EST EN ANONYMAT.

Merci pour votre temps précieux.

01-Votre sexe *

Homme

Femme

02-Votre âge *

25

03-Votre Wilaya *

Souk ahras

04-Votre niveau d'étude *

Collège

Lycée

Université

Autre : _____

05-Comment avez-vous découvert l'application? *

Recommandation d'un ami

Sur une page de facebook

Sur Google Play

Autre :

06-Depuis quand utilisez-vous cette application *

JJ MM YYYY

25 / 11 / 2018

07-Après cette expérience avec l'application, notez la de 1 à 5. *

1 2 3 4 5

08-Combien du temps par jour consacrez vous à Duolingo? *

Heure

00 : 30

09-Actuellement, vous êtes à quel niveau? *

Débutant

Intermédiaire

Avancé

10-Quelles compétences avez-vous développées grâce à cette application? *

Expression écrite

Compréhension écrite

Expression orale

Compréhension orale

Aucune

11-Comment trouvez-vous l'utilisation de la gamification (les éléments du jeu) dans l'application? *

Amusante

Distrayante

Gênante

Motivante

Ennuyeuse

Autre : _____

12-À quel degré ces éléments vous motivent? *

	Pas du tout	Pas vraiment	Un peu	Assez	Vraiment	Complètement	Extrêmement
Table de classement	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Lingots	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les étoiles	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Les badges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les quêtes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les niveaux	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les avatars	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les récompenses	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Les clubs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Les compétitions	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

13-Qu'est ce que vous avez aimé à propos de Duolingo et qu'est ce que vous avez détesté? *

La façon de l'apprentissage et la motivation

14-Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle? *

Rien

Questionnaire aux utilisateurs de Duolingo.

Organisation : Université Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algérie.

Sujet : Questionnaire sur l'influence de la gamification sur l'acquisition des compétences langagières en français langue étrangère.

Objectif : Vérifier l'utilité de la gamification dans l'application.

CE QUESTIONNAIRE EST EN ANONYMAT.

Merci pour votre temps précieux.

01-Votre sexe *

Homme

Femme

02-Votre âge *

21

03-Votre Wilaya *

Souk Ahras

04-Votre niveau d'étude *

Collège

Lycée

Université

Autre : _____

05-Comment avez-vous découvert l'application? *

Recommandation d'un ami

Sur une page de facebook

Sur Google Play

Autre : -----

06-Depuis quand utilisez-vous cette application? *

JJ MM YYYY

09 / 08 / 2018

07-Après cette expérience avec l'application, notez la de 1 à 5. *

1 2 3 4 5

08-Combien du temps par jour consacrez vous à Duolingo? *

Heure

00 : 15

09-Actuellement, vous êtes à quel niveau? *

Débutant

Intermédiaire

Avancé

10-Quelles compétences avez-vous développées grâce à cette application? *

- Expression écrite
- Compréhension écrite
- Expression orale
- Compréhension orale
- Aucune

11-Comment trouvez-vous l'utilisation de la gamification (les éléments du jeu) dans l'application? *

- Amusante
- Distrayante
- Gênante
- Motivante
- Ennuyeuse
- Autre :

12-À quel degré ces éléments vous motivent? *

	Pas du tout	Pas vraiment	Un peu	Assez	Vraiment	Complètement	Extrêmement
Table de classement	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lingots	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les étoiles	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les badges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les quêtes	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les niveaux	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les avatars	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les récompenses	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les clubs	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les compétitions	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13-Qu'est ce que vous avez aimé à propos de Duolingo et qu'est ce que vous avez détester? *

J'ai aimé le fait de travailler à chaque fois avec un nouveau vocabulaire.

J'ai détesté le fait de répéter les même expressions à chaque fois.

14-Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle? *

rien

Questionnaire aux utilisateurs de Duolingo.

Organisation : Université Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algérie.

Sujet : Questionnaire sur l'influence de la gamification sur l'acquisition des compétences langagières en français langue étrangère.

Objectif : Vérifier l'utilité de la gamification dans l'application.

CE QUESTIONNAIRE EST EN ANONYMAT.

Merci pour votre temps précieux.

01-Votre sexe *

Homme

Femme

02-Votre âge *

25

03-Votre Wilaya *

Mostaganem

04-Votre niveau d'étude *

Collège

Lycée

Université

Autre : _____

05-Comment avez-vous découvert l'application? *

Recommandation d'un ami

Sur une page de facebook

Sur Google Play

Autre : -----

06-Depuis quand utilisez-vous cette application *

JJ MM YYYY

17 / 01 / 2018

07-Après cette expérience avec l'application, notez la de 1 à 5. *

1 2 3 4 5

08-Combien du temps par jour consacrez vous à Duolingo? *

Heure

00 : 15

09-Actuellement, vous êtes à quel niveau? *

Débutant

Intermédiaire

Avancé

10-Quelles compétences avez-vous développées grâce à cette application? *

- Expression écrite
- Compréhension écrite
- Expression orale
- Compréhension orale
- Aucune

11-Comment trouvez-vous l'utilisation de la gamification (les éléments du jeu) dans l'application? *

- Amusante
- Distrayante
- Gênante
- Motivante
- Ennuyeuse
- Autre :

12-À quel degré ces éléments vous motivent? *

	Pas du tout	Pas vraiment	Un peu	Assez	Vraiment	Complètement	Extrêmement
Table de classement	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lingots	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les étoiles	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Les badges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Les quêtes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les niveaux	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Les avatars	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les récompenses	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les clubs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les compétitions	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

13-Qu'est ce que vous avez aimé à propos de Duolingo et qu'est ce que vous avez détesté? *

J'aime se qu'il me font rappeler comme règles (grammaticales,orthographe,compétences de production écrites et oral) et j'ai détesté le nombre de fois ou je pouvais essayer de rattraper mon erreur car c'Est limité par un cœur qui m'off Juste 5 ou quatre essais donc j'estimerai avoir beaucoup de chance.

14-Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle? *

J'aimerais changer les règles de jeux car elles nous offre juste des chances limitées de jouer a se jeux la comme j'avAis dit tout à l'heure.

Questionnaire aux utilisateurs de Duolingo.

Organisation : Université Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algérie.

Sujet : Questionnaire sur l'influence de la gamification sur l'acquisition des compétences langagières en français langue étrangère.

Objectif : Vérifier l'utilité de la gamification dans l'application.

CE QUESTIONNAIRE EST EN ANONYMAT.

Merci pour votre temps précieux.

01-Votre sexe *

Homme

Femme

02-Votre âge *

10

03-Votre Wilaya *

Tiaret

04-Votre niveau d'étude *

Collège

Lycée

Université

Autre : Primaire

05-Comment avez-vous découvert l'application? *

Recommandation d'un ami

Sur une page de facebook

Sur Google Play

Autre : _____

06-Depuis quand utilisez-vous cette application *

JJ MM YYYY

01 / 12 / 2018

07-Après cette expérience avec l'application, notez la de 1 à 5. *

1

2

3

4

5

08-Combien du temps par jour consacrez vous à Duolingo? *

Heure

01 : 00

09-Actuellement, vous êtes à quel niveau? *

Débutant

Intermédiaire

Avancé

10-Quelles compétences avez-vous développées grâce à cette application? *

- Expression écrite
- Compréhension écrite
- Expression orale
- Compréhension orale
- Aucune

11-Comment trouvez-vous l'utilisation de la gamification (les éléments du jeu) dans l'application? *

- Amusante
- Distrayante
- Gênante
- Motivante
- Ennuyeuse
- Autre : Très bonne

12-À quel degré ces éléments vous motivent? *

	Pas du tout	Pas vraiment	Un peu	Assez	Vraiment	Complètement	Extrêmement
Table de classement	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Lingots	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les étoiles	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les badges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les quêtes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Les niveaux	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les avatars	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les récompenses	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Les clubs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Les compétitions	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

13-Qu'est ce que vous avez aimé à propos de Duolingo et qu'est ce que vous avez détester? *

C'est comme un jeu dans la langue, j'ai aimer

14-Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle? *

Rien

Questionnaire to Duolingo's users

Organization : University of Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algeria.

Subject : Questionnaire about the influence of gamification on language skills acquisition in french as a foreign language.

Objective : Cheking the usefulness of gamification within the application.

THIS QUESTIONNAIRE REMAINS ANONYMOUS.

Thank you for your precious time.

***Obligatoire**

1. 01-Your sex *

Une seule réponse possible.

- Man
 Woman

2. 02-Your age *

3. 03-Your nationality *

4. 04-Your mother tongue *

5. 05-How did you know about the application? *

Une seule réponse possible.

- Recommended by a freind
 On a Facebook page
 On Google Play
 Autre : _____

6. 06-Since when you use this application? *

Exemple : 15 décembre 2012

7. 07-After this experience, rate this application from 1 to 5. *

Une seule réponse possible.

- 1 2 3 4 5

8. 08-How much time a day do you spend on Duolingo? *

Exemple : 8 h 30

9. **09-Actually, in which level you are? ***

Une seule réponse possible.

- Beginner
- Intermediate
- Advanced

10. **10-Which skills have you developed through this application? ***

Plusieurs réponses possibles.

- Written expression
- Written comprehension
- Oral expression
- Oral comprehension
- None

11. **11-How do you find the use of gamification (game elements) in the application? ***

Plusieurs réponses possibles.

- Funny
- Distracting
- Bothering
- Motivating
- Boring
- Autre : _____

12. **12-Which of these elements motivate you the best? ***

Une seule réponse possible par ligne.

	Not at all	Not really	A bit	Quite	Really	Completely	Extremely
Leaderboard	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Progress bar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lingos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
stars	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Badges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
quests	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
levels	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
avatars	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
rewards	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
clubs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
competitions	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. **13-What did you like about Duolingo and what did you dislike? ***

14. 14-if you had the chance to change any thing within it, what would it be? *

Questionnaire to Duolingo's users

Organization : University of Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algeria.

Subject : Questionnaire about the influence of gamification on language skills acquisition in french as a foreign language.

Objective : Cheking the usefulness of gamification within the application.

THIS QUESTIONNAIRE REMAINS ANONYMOUS.

Thank you for your precious time.

01-Your sex *

Man

Woman

02-Your age *

40

03-Your nationality *

USA

04-Your mother tongue *

english

05-How did you know about the application? *

Recommended by a freind

On a Facebook page

On Google Play

Autre : -----

06-Since when you use this application? *

JJ MM YYYY

01 / 06 / 2016

07-After this experience, rate this application from 1 to 5. *

1

2

3

4

5

08-How much time a day do you spend on Duolingo? *

Heure

00 : 30

09-Actually, in which level you are? *

Beginner

Intermediate

Advanced

10-Which skills have you developed through this application? *

- Written expression
- Written comprehension
- Oral expression
- Oral comprehension
- None

11-How do you find the use of gamification (game elements) in the application? *

- Funny
- Distracting
- Bothering
- Motivating
- Boring
- Autre :

12-Which of these elements motivate you the best? *

	Not at all	Not really	A bit	Quite	Really	Completely	Extremely
Leaderboard	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Progress bar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lingos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
stars	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Badges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
quests	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
levels	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
avatars	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
rewards	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
clubs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
competitions	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13-What did you like about Duolingo and what did you dislike? *

portable. fast feedback. large vocabulary. seeing improvements in it over time. integration with french siri has really helped with my own pronounciatio

14-If you had the chance to change any thing within it, what would it be? *

much much more content (a longer tree) .

Questionnaire to Duolingo's users

Organization : University of Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algeria.

Subject : Questionnaire about the influence of gamification on language skills acquisition in french as a foreign language.

Objective : Cheking the usefulness of gamification within the application.

THIS QUESTIONNAIRE REMAINS ANONYMOUS.

Thank you for your precious time.

01-Your sex *

Man

Woman

02-Your age *

75

03-Your nationality *

irish

04-Your mother tongue *

english

05-How did you know about the application? *

Recommanded by a freind

On a Facebook page

On Google Play

Autre : Internet search

06-Since when you use this application? *

JJ MM YYYY

06 / 10 / 2017

07-After this experience, rate this application from 1 to 5. *

1

2

3

4

5

08-How much time a day do you spend on Duolingo? *

Heure

01 : 00

09-Actually, in which level you are? *

Beginner

Intermediate

Advanced

10-Which skills have you developed through this application? *

Written expression

Written comprehension

Oral expression

Oral comprehension

None

13-What did you like about Duolingo and what did you dislike? *

I like the use of written and spoken lessons but sometimes the spoken french is not very clear and so the answer could be incorrect.

14-If you had the chance to change any thing within it, what would it be? *

It would be that you could have a choice using lingots on how many days you can miss so that you don't lose your streak

Questionnaire to Duolingo's users

Organization : University of Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algeria.

Subject : Questionnaire about the influence of gamification on language skills acquisition in french as a foreign language.

Objective : Cheking the usefulness of gamification within the application.

THIS QUESTIONNAIRE REMAINS ANONYMOUS.

Thank you for your precious time.

01-Your sex *

Man

Woman

02-Your age *

28

03-Your nationality *

American

04-Your mother tongue *

English

05-How did you know about the application? *

Recommended by a freind

On a Facebook page

On Google Play

Autre : _____

06-Since when you use this application? *

JJ MM YYYY

25 / 10 / 2018

07-After this experience, rate this application from 1 to 5. *

1

2

3

4

5

08-How much time a day do you spend on Duolingo? *

Heure

00 : 30

09-Actually, in which level you are? *

Beginner

Intermediate

Advanced

10-Which skills have you developed through this application? *

- Written expression
- Written comprehension
- Oral expression
- Oral comprehension
- None

11-How do you find the use of gamification (game elements) in the application? *

- Funny
- Distracting
- Bothering
- Motivating
- Boring
- Autre : _____

12-Which of these elements motivate you the best? *

	Not at all	Not really	A bit	Quite	Really	Completely	Extremely
Leaderboard	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Progress bar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lingos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
stars	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Badges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
quests	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
levels	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
avatars	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
rewards	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
clubs	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
competitions	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13-What did you like about Duolingo and what did you dislike? *

Like: Being able to practice in small increments daily. Maintaining a daily streak. Earning lingots. Dislike: I accidentally somehow got removed from my previous club chat. Can't figure out how to get back to that one, since it was a random at first... But I had been in it a few weeks and I liked it.

14-If you had the chance to change any thing within it, what would it be? *

Maybe adding a list of the previous clubs you have been in, or at least a link to the last one somewhere.

Questionnaire to Duolingo's users

Organization : University of Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algeria.

Subject : Questionnaire about the influence of gamification on language skills acquisition in french as a foreign language.

Objective : Cheking the usefulness of gamification within the application.

THIS QUESTIONNAIRE REMAINS ANONYMOUS.

Thank you for your precious time.

01-Your sex *

Man

Woman

02-Your age *

64

03-Your nationality *

English/Australian

04-Your mother tongue *

English

05-How did you know about the application? *

Recommanded by a freind

On a Facebook page

On Google Play

Autre : Online search

06-Since when you use this application? *

JJ MM YYYY

01 / 09 / 2018

07-After this experience, rate this application from 1 to 5. *

1 2 3 4 5

08-How much time a day do you spend on Duolingo? *

Heure

02 : 00

09-Actually, in which level you are? *

- Beginner
- Intermediate
- Advanced

10-Which skills have you developed through this application? *

- Written expression
- Written comprehension
- Oral expression
- Oral comprehension
- None

13-What did you like about Duolingo and what did you dislike? *

It's free, everything I dislike is quite minor, but there are lots

14-If you had the chance to change any thing within it, what would it be? *

I would like to see under words, if they were fem or Masc; also where as I am not 100% sure but it appears a lot of words aren't there under the words section once you have used them. Also for ease of use a search engine in the words section would be great. I use this a lot to check my spelling and listening to the word.

Questionnaire to Duolingo's users

Organization : University of Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algeria.

Subject : Questionnaire about the influence of gamification on language skills acquisition in french as a foreign language.

Objective : Cheking the usefulness of gamification within the application.

THIS QUESTIONNAIRE REMAINS ANONYMOUS.

Thank you for your precious time.

01-Your sex *

Man

Woman

02-Your age *

25

03-Your nationality *

English

04-Your mother tongue *

Eglish

05-How did you know about the application? *

Recommended by a freind

On a Facebook page

On Google Play

Autre : -----

06-Since when you use this application? *

JJ MM YYYY

01 / 10 / 2014

07-After this experience, rate this application from 1 to 5. *

1

2

3

4

5



08-How much time a day do you spend on Duolingo? *

Heure

00 : 30

09-Actually, in which level you are? *

Beginner

Intermediate

Advanced

10-Which skills have you developed through this application? *

- Written expression
- Written comprehension
- Oral expression
- Oral comprehension
- None

11-How do you find the use of gamification (game elements) in the application? *

- Funny
- Distracting
- Bothering
- Motivating
- Boring
- Autre : _____

12-Which of these elements motivate you the best? *

	Not at all	Not really	A bit	Quite	Really	Completely	Extremely
Leaderboard	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Progress bar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Lingos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
stars	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Badges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
quests	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
levels	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
avatars	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
rewards	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
clubs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
competitions	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13-What did you like about Duolingo and what did you dislike? *

I liked the design and reminding me always to learn more and more, I don't think that i disliked any thing.

14-If you had the chance to change any thing within it, what would it be? *

I would like to add the option of masculin and feminin

Questionnaire to Duolingo's users

Organization : University of Abdelhamid Ibn Badis - Mostaganem - Algeria.

Subject : Questionnaire about the influence of gamification on language skills acquisition in french as a foreign language.

Objective : Cheking the usefulness of gamification within the application.

THIS QUESTIONNAIRE REMAINS ANONYMOUS.

Thank you for your precious time.

01-Your sex *

Man

Woman

02-Your age *

42

03-Your nationality *

China

04-Your mother tongue *

chinese

05-How did you know about the application? *

Recommended by a freind

On a Facebook page

On Google Play

Autre : -----

06-Since when you use this application? *

JJ MM YYYY

01 / 05 / 2016

07-After this experience, rate this application from 1 to 5. *

1

2

3

4

5

08-How much time a day do you spend on Duolingo? *

Heure

00 : 30

09-Actually, in which level you are? *

Beginner

Intermediate

Advanced

10-Which skills have you developed through this application? *

- Written expression
- Written comprehension
- Oral expression
- Oral comprehension
- None

11-How do you find the use of gamification (game elements) in the application? *

- Funny
- Distracting
- Bothering
- Motivating
- Boring
- Autre :

12-Which of these elements motivate you the best? *

	Not at all	Not really	A bit	Quite	Really	Completely	Extremely
Leaderboard	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Progress bar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Lingos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
stars	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Badges	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
quests	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
levels	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
avatars	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
rewards	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
clubs	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
competitions	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

13-What did you like about Duolingo and what did you dislike? *

What i liked about it is the social aspect. What i disliked is there is not a good pronunciation i can not hear well

14-If you had the chance to change any thing within it, what would it be? *

I would like changing the pronunciation
