

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR
ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
UNIVERSITE ABDELHAMID IBN BADIS MOSTAGANEM

FACULTE DE MEDECINE
DEPARTEMENT DES LANGUES ETRANGERES
FILIERE : LANGUE FRANÇAISE



Mémoire de Master
OPTION : Didactique des langues étrangères

Apprentissage de la grammaire et exploitation d'un jeu vidéo grand public par des apprenants de la quatrième année moyenne

Sous la direction de :

Dr. Ilhem BENAHMED

Mémoire présenté par :

Khadidja AZZOUZ

Devant le jury composé de :

Président : Dr. Leila AZDIA

Encadreur : Dr. Ilhem BENAHMED

Examineur : Pr. Malika BENSEKAT

Année universitaire : 2019/2020

Remerciements

Je tiens tout d'abord à remercier mon encadreur Mme. BENAHMED pour toutes ses remarques qui ont contribué à alimenter ma réflexion et ses encouragements qui m'ont poussé à donner le meilleur de moi-même.

Je remercie également les membres du jury d'avoir accepté d'examiner et d'évaluer mon modeste travail, ainsi que tous les enseignants qui ont accepté de répondre à mes questions lors de ma recherche et ceux qui m'ont formé durant mon cursus universitaire.

Un remerciement particulier est adressé à mon grand père, Mr. SEBBA Beghachem, pour ses lectures et relectures soigneuses et son aide précieuse à la correction orthographique de mon travail.

Je remercie mon très cher frère et ma très chère petite sœur pour leurs précieux encouragements et leur soutien constant.

Je tiens à remercier chaleureusement mes deux meilleures amies Amina et Nawel de m'avoir encouragée et soutenue quand j'en avais besoin.

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

Dédicaces

A mes très chers parents

Ceux qui se sacrifient pour ma réussite, qui m'aiment, me protègent et m'encouragent, je vous dédie ce travail. Chaque mot, chaque lettre de ce modeste mémoire est une expression du respect et de la gratitude éternelles que je vous dois, bien que je ne vous en remercierai jamais assez. Je ferais en sorte que vous soyez toujours satisfaits de moi.

Que Dieu vous procure bonne santé et longue vie.

Maman, Papa, je vous aime tant...

« Ce n'est pas parce que les choses sont difficiles que nous n'osons pas, c'est parce que nous n'osons pas qu'elles sont difficiles ».

SENEQUE

Introduction

Introduction

Introduction

La propagation rapide du numérique durant ces dernières décennies, a même touchée les systèmes éducatifs de nombreux pays du monde. Cette présence a donné naissance aux technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement, permettant à l'enseignant de profiter de cette ressource pour innover et promouvoir ses pratiques pédagogiques et pour un univers agréable, favorisant l'implication, l'engagement, mais aussi la motivation des apprenants à communiquer en langue étrangère. Cette action ne peut s'effectuer sans la maîtrise de sa grammaire, puisque cette dernière est l'un des principaux facteurs contribuant à l'utilisation efficace d'une langue, notamment la langue française.

Le plus profitable pour un apprenant, c'est lui fournir un climat qui répondrait à ses besoins et intérêts. L'attrait des enfants nés, dans un monde numérique ; réside dans « les jeux vidéos ». Un divertissement qui est aujourd'hui présent dans toutes les maisons et qui commence à faire ses premiers pas, par exemple, dans des écoles suédoises, canadiennes, françaises.

L'apparition du jeu en classe de langue, n'est pas une pratique récente. Son enracinement dans le monde éducatif n'a connu son ampleur, qu'avec l'avènement des nouvelles approches (communicative, actionnelle, par compétence). En outre, l'intégration du numérique en classe a permis au jeu de bénéficier d'une nouvelle forme « le jeu vidéo ».

Aussi surprenant que cela puisse paraître, ce type de jeu, en plus d'être un divertissement pour les enfants et les jeunes, il est une passion. L'intérêt accordé à celui-ci a dépassé les imprévus.

Le grand intérêt accordé par les enfants et les adolescents aux jeux vidéos, les nouvelles approches, mettant l'apprenant au cœur de la recherche, et le rôle primordial de la grammaire à favoriser la bonne maîtrise d'une langue chez les apprenants, nous ont motivés à choisir le sujet d'apprentissage de la grammaire et exploitation des jeux vidéos grand public par des apprenants de quatrième année moyenne. De plus, en tant que future enseignante, il nous semble important de nous intéresser aux pratiques qui pourraient donner aux apprenants l'envie d'apprendre.

Introduction

Après avoir questionné quelques apprenants de la quatrième année moyenne, nous avons constaté que ces derniers rencontraient des difficultés à réaliser des activités grammaticales, en raison de l'ennui ressenti en le faisant. En outre, après avoir eu un aperçu sur le programme scolaire de la quatrième année moyenne, nous avons constaté que la grammaire occupe une place significative.

Ces constats nous ont amené à nous poser la question de recherche suivante :

- En quoi l'exploitation des jeux vidéos peut elle développer une compétence grammaticale chez les apprenants de quatrième année moyenne ?

Pour avoir des éléments de réponse à cette question, nous avons émis deux hypothèses à tester :

H1- l'utilisation du jeu vidéo en classe de FLE favoriserait l'apprentissage des notions grammaticales ce qui améliorerait l'acquisition des compétences grammaticales.

H2- l'aspect ludique présent dans le jeu vidéo stimulerait la motivation et l'interaction entre les apprenants.

Notre travail de recherche consistera donc, à vérifier le potentiel du jeu vidéo grand public à favoriser l'apprentissage des notions grammaticales et à, évaluer sa capacité à faciliter la motivation et l'interaction entre les apprenants.

Notre démarche s'articule autour de quatre objectifs qui consistent à :

- Déterminer la capacité du jeu vidéo à déclencher la motivation intrinsèque de l'apprenant.
- Mettre l'accent sur l'importance du plaisir à apprendre.
- déterminer le potentiel des jeux vidéos sur l'acquisition de la compétence grammaticale.

Pour atteindre ces objectifs, nous allons élaborer des questionnaires destinés aux apprenants et un questionnaire destiné à leur enseignant, afin de cerner leurs représentations à propos, de l'intégration des jeux vidéos en classe. Nous allons également, analyser cette pratique, en filmant le déroulement de l'expérience proprement dite afin de nous permettre la collecte d'un grand nombre de données.

Introduction

Notre mémoire s'organise en trois chapitres : un chapitre théorique et deux chapitres pratiques à caractère empirique.

Le premier chapitre est rédigé afin de définir le jeu de façon générale et le jeu vidéo plus particulièrement, nous aborderons ensuite, les premières intégrations du jeu vidéo dans le domaine de l'enseignement/apprentissage de la langue française ; nous illustrerons ce point, par deux exemples de jeux vidéos introduits à des fins éducationnelles, le dernier point sera dressé pour déceler l'importance du jeu et des jeux vidéos en classe.

Ce chapitre portera, également, sur la notion de grammaire, sa définition, ses principaux types présents dans le manuel scolaire de la quatrième année moyenne, un titre sera consacré également à son importance dans l'acquisition d'une langue et enfin, nous verrons la place qu'occupe cette compétence dans le manuel scolaire.

Le cadre de l'enquête est l'intitulé de notre deuxième chapitre, ce dernier sera une description du cadre méthodologique que nous avons suivi pour réaliser notre expérience, nous présenterons également les outils d'investigation que nous avons choisi pour la collecte des données, nous décrirons ensuite le déroulement de notre expérience et les contraintes rencontrées lors de sa réalisation.

Le troisième chapitre, comportera l'analyse et l'interprétation des données recueillies. Nous analyserons dans un premier temps, les réponses fournies par les apprenants, puis nous passerons aux réponses de leur enseignant et enfin, nous choisirons quelques passages dégagés des séances filmées, afin de les analyser et en déduire, l'utilité de l'expérience que nous avons effectuée.

Nous clôturons notre mémoire par une conclusion générale dans laquelle nous exposerons les résultats auxquels nous sommes parvenus.

Chapitre 1

Cadre conceptuel

Chapitre 1 : cadre conceptuel

1. Introduction

Le jeu est un divertissement pour les grands comme pour les petits, un plaisir qui peut être individuel ou collectif, présent, depuis toujours et pour toujours. Grâce aux nouvelles technologies, le jeu s'est développé pour devenir des jeux vidéos, ce genre qui a commencé son voyage depuis les salles de jeux pour arriver petit à petit aux écoles.

Dans ce présent chapitre, nous traiterons différentes définitions proposées par des chercheurs et spécialistes. Afin d'éclairer la signification du terme jeu, nous cernerons encore plus nos définitions pour aborder celles du terme jeu vidéo, puis nous enrichirons nos connaissances sur le domaine en s'intéressant à l'histoire et à la naissance des jeux vidéos, nous citerons par la suite, deux exemples d'intégration de jeu vidéo comme outil pédagogique et enfin nous clôturerons notre chapitre, avec l'importance du jeu ludique en classe, en général, et celle du jeu vidéo, en particulier.

Nous allons consacrer une autre partie, afin d'évoquer la grammaire, ses principaux types présents dans le manuel scolaire de la quatrième année, son importance dans l'enseignement/ apprentissage d'une langue, notamment à développer une bonne compétence communicative et la place qu'elle occupe dans le programme scolaire de quatrième année moyenne et dans les épreuves de fin de cycle.

Chapitre 1 : cadre conceptuel

2. Définition du terme « jeu »

D'après nos lectures et nos recherches sur le terme « jeu », il s'est avéré que l'action de définir ce dernier, n'est pas une tâche aisée à accomplir, pour cela, aucune définition ne peut être jugé comme définitive, c'est pourquoi nous n'allons pas nous limiter, dans notre travail, qu'à une seule définition mais d'en citer plusieurs et d'essayer d'aboutir à une définition synthétisant celles qui les précèdent.

Pour commencer, voici une définition du dictionnaire en ligne Larousse (n.d, n.p) « *Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir : Participer à un jeu* ».

D'après ce dictionnaire, le jeu est une action qui peut être physique ou moral effectuée à des fins de divertissement.

Selon le dictionnaire didactique de Cuq (2003, p.160) « *Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence* »

Jean pierre Cuq met l'accent sur l'aspect communicatif présent dans le jeu et sa capacité à développer une compétence.

Huizinga (1951, p.57-58) nous définit le jeu comme étant « *une activité volontaire accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante* ».

Comme pour Huizinga, Cloutier et al (1990, p.208) trouvent que le jeu est un atout qui permet à l'enfant de pratiquer ce qui l'intéresse ce qui influence directement sur sa motivation et son engagement « *Le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels* »

Schell (2008, p. 37) nous propose de définir le jeu en introduisant la notion de résolution de problème « *un jeu est une activité de résolution de problème abordée avec une attitude ludique* »¹.

¹ Traduction de l'anglais « *A game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude* ».

Chapitre 1 : cadre conceptuel

Pour ce dernier, l'enfant joue pour résoudre des problèmes en faisant appel à l'aspect ludique.

De ces différentes définitions abordées, nous pouvons constater que le jeu est une activité, pratiquée sans désarroi ni obligation dans l'objectif de se divertir et avec une fin indéfinie. Le joueur, l'apprenant dans notre cas, est soumis à certaines règles, comme la limite du temps et du lieu, qui doit impérativement respecter pour résoudre le problème auquel il est confronté. Cette situation de résolution de problème occupe une place prépondérante dans le contexte d'enseignement/apprentissage, puisqu'elle favorise l'interaction entre l'apprenant et ses camarades, les amenant par la suite au développement des compétences transversales.

De plus, le jeu joue un rôle très essentiel dans la motivation de ceux qui le pratique, puisqu'il répond à leurs besoins et intérêts. Cet élément, et comme le confirme Piaget, est l'un des principaux facteurs contribuant au déclenchement d'une motivation.

Après avoir défini le terme jeu, passons maintenant à la notion de jeu vidéo.

3. Les jeux vidéos

3.1. Définition du terme « jeu vidéo »

En plus des jeux classiques que nous connaissons tous, que ça soit des jeux de mots, de société, de hasard ou autres, s'y ajoutent les jeux vidéos, connus aussi sous le nom de jeux informatisés ou numériques. De cette dernière appellation, nous pouvons constater que le jeu vidéo, n'est autre qu'un jeu classique caractérisé des différents types de jeux, par son support de diffusion numérique, mettant le joueur en interaction avec une machine et/ou d'autres joueurs. Perriault (1994, p. 60) « *Les jeux informatisés sont très divers, tant dans leurs contenus que par leurs supports. Les plus nombreux mettent actuellement le joueur en relation avec une machine, mais d'autres, qui se développent beaucoup, mettent en relation des joueurs* »

3.2. Vers une histoire numérique du jeu

De nos jours, les jeux vidéo occupent une grande place dans le monde de l'industrie culturelle, dépassant de ce fait celle du cinéma et de la musique pour atteindre 120 milliards de dollars en 2019. Mais qu'est ce qu'il en est des débuts de ce média ?

Chapitre 1 : cadre conceptuel

Dans ce qui suit, nous essayerons de souligner les grandes lignes de l'histoire des jeux vidéo : le premier jeu vidéo, la première console de jeu.

Tout a commencé en 1958, avec le physicien William Higinbotham², qui a créé le premier jeu vidéo de l'histoire, *Tennis for two*, utilisant un oscilloscope³ comme support.

En 1962, Steve Russel, un étudiant du MIT⁴, programme sur un PDP-1⁵ de l'école, un jeu vidéo nommé *Space War*, dont le principe est l'affrontement de deux vaisseaux spatiaux.

Passons maintenant en 1972, chez l'électricien Nolan Bushnell⁶, le fondateur de l'entreprise Atari. Inspiré du jeu Ping Pong, Bushnell conçoit *Pong* en borne d'arcade, attirant vers lui un nombre incontournable de joueurs, de ce fait, environ 35 000 unités furent commandées. Dans la même année, Ralph Baer⁷, un inventeur allemand émigré en Amérique, invente une boîte électronique reliée à un téléviseur permettant de jouer à plusieurs jeux vidéo. C'est la toute première console de jeu vidéo *Odyssey de Magnavox*. L'industrie des jeux vidéo commence à faire ses premiers pas.

3.3. Les jeux vidéos en classe de FLE

Parler de jeu vidéo, fait penser aux salles de jeux, aux ordinateurs, aux consoles de jeux et même aux téléphones portables. Mais le terme, vous a-t-il fait penser à l'école ? Oui effectivement, le vidéoludique fait désormais référence au secteur éducationnel. Un bon nombre d'enseignants font appel, de nos jours, à l'exploitation des jeux vidéo à des fins pédagogiques. Nous citons comme exemple *Assassin's Creed Origins* et *Minecraft*. Dans ce qui suit, nous essayerons de voir comment ces deux jeux vidéo, cités précédemment, ont pu intégrer le domaine de l'enseignement/apprentissage pour être utilisés comme support pédagogique.

3.3.1. Le jeu vidéo « Assassin's Creed »

Ce fameux jeu vidéo, très célèbre chez les jeunes, a pu intégrer le monde éducationnel grâce à l'association de deux pôles très distincts. Le premier est Ubisoft, une entreprise

² Né le 25 octobre 1910 à Bridgeport et mort le 10 novembre 1994 à Gainesville, est un physicien américain connu pour avoir créé l'un des premiers jeux vidéo.

³ Un oscilloscope, ou oscillographe, est un instrument de mesure destiné à visualiser un signal électrique.

⁴ Le Massachusetts Institute of Technology, en français Institut de technologie du Massachusetts.

⁵ Le premier ordinateur fabriqué par la société américaine Digital Equipment Corporation de 1959 à 1970.

⁶ Né le 5 février 1943 à Clearfield dans l'Utah, est un pionnier de l'industrie du jeu vidéo aux États-Unis.

⁷ Né le 8 mars 1922 et mort le 6 décembre 2014, un inventeur germano-américain.

Chapitre 1 : cadre conceptuel

française de développement ; d'édition et de distribution, inventeur même du jeu Assassin's Creed. Le second pôle est TV5Monde, un site organisé pour apprendre le français à partir des vidéos d'émissions et même de reportages d'actualité. L'objectif de cette union, est de « déringardiser⁸ l'enseignement de la langue de Molière » et de donner au jeu vidéo une autre vie dans un monde totalement différent de celui dont les gens ont l'habitude.

Le site, contient des extraits du jeu abordant l'Égypte antique de Ptolémée XIII, accompagnés de fiches pédagogiques, destinées aux enseignants, déterminant la durée de la séance, ses différentes étapes, les objectifs à atteindre et le corrigé type des activités. D'autres fiches, sont destinées aux apprenants, contenant différentes activités rédigées en étroite relation avec les extraits du jeu mis à la disposition de l'apprenant, permettant d'enseigner le français langue étrangère à des adolescents de 16 à 18 ans. Les objectifs visés de ces activités, sont des objectifs d'ordre communicatifs/pragmatique, linguistique (lexique, conjugaison, pronoms relatifs...), culturel (la découverte d'un lieu ou d'un personnage antique) et un dernier objectif d'éducation aux médias (la capacité à caractériser, identifier, critiquer différents éléments constituant le jeu vidéo « compétences numériques »). Grâce à cette initiative, des millions de personnes peuvent apprendre efficacement le français.

Ubisoft pousse les bornes encore plus loin et crée une version pédagogique, de son jeu Assassin's Creed Origins, nommé *Discovery Tour*, sorti le 20 février 2018. Le jeu permet de visiter Alexandrie, Gizeh et Nil antique. Pour un cours d'histoire pas comme les autres.

Une autre version sortie le mardi 10 septembre 2019, *Discovery Tour : Ancient Greece*, est un jeu qui permet à ses apprenants-joueurs de 12 ans ? d'explorer la Grèce Antique en visant l'apprentissage de différentes disciplines (histoire, géographie, culture, langue...).

Après avoir eu une idée générale sur le jeu vidéo Assassin's Creed et son intégration dans le monde éducationnel, passons maintenant à celle du jeu vidéo Minecraft.

3.3.2. Le jeu vidéo « Minecraft »

Un autre jeu vidéo, aussi populaire que le précédent, souligne sa présence en classe. Minecraft, un jeu de cubes encourageant l'esprit créatif de ses utilisateurs, grâce à son type

⁸ Déringardiser : rendre plus simple, plus facile.

Chapitre 1 : cadre conceptuel

d'environnement bac à sable. Il consiste à donner le libre choix aux joueurs, de tracer leurs propres objectifs et de créer leur propre environnement. De plus, l'industrie de ce jeu vidéo, a touché les quatre coins du monde pour être le deuxième jeu numérique le plus vendu au monde, de ce fait et grâce à son encouragement à la créativité, une version pédagogique est créée en 2016 *Minecraft : education edition*.

Durant l'année scolaire 2016-2017, le jeu vidéo Minecraft, a été didactisé et testé à Montréal, auprès de 118 élèves primaires âgés de 9 à 12 ans, Karsenti et al (2017, p.1) « dont l'objectif est d'identifier les usages, les avantages et les défis de l'intégration scolaire et encadrée du jeu Minecraft. ». Les résultats de cette expérience, ont démontré l'impact positif de l'intégration du jeu vidéo Minecraft dans le processus d'enseignement/apprentissage, puisqu'il a favorisé l'engagement des apprenants durant leurs apprentissages, l'autonomie mais aussi le travail en groupe, le développement de meilleures compétences en lecture et en écriture et une meilleure capacité en résolution de problème.

« À la vue des quelque 25 avantages identifiés dans le cadre de cette recherche exploratoire, après seulement six ou huit sessions de pratique encadrée du jeu, il y a fort à parier que d'autres avantages émergeront également. D'un point de vue général, le recours au jeu vidéo Minecraft a notamment permis de développer et même maintenir l'intérêt des élèves, ce qui déjà justifie notre démarche et le cadre proposés tout au long de ce dispositif innovant. Ils ont ainsi, tous, voulu continuer l'atelier l'année suivante : « Tous les élèves ont demandé à continuer l'année prochaine » (animateur de l'atelier). » (Ibid. p.31)

Cette pratique n'était qu'une expérience, or en Suède, le jeu vidéo Minecraft est intégré officiellement dans les programmes scolaires.

Cet intérêt accordé à Minecraft, ne s'est pas limité qu'en Europe mais il a attiré l'attention d'enseignants japonais, australiens...

Le succès de ce jeu, est dû à ses multiples utilisations dans différentes matières : en mathématique grâce aux cubes permettant d'enseigner les formes géométriques ; les volumes et les aires, en histoire en permettant d'explorer les civilisations et de demander aux apprenants de reconstruire des maisons antiques des pyramides..., en géographie, en science, en langues...

Chapitre 1 : cadre conceptuel

Le jeu en classe, s'est avéré un outil très utile pour l'enfant, afin d'acquérir des compétences (autonomie, communication...) et de bonnes attitudes plus facilement. Dans ce qui suit nous allons citer quelques uns des bienfaits des jeux en classe.

4. L'importance des jeux en classe

Le jeu est considéré comme une tâche nécessaire pour le développement cognitif, affectif et social de l'enfant, il a été présent depuis bien longtemps dans différentes études.

B. Silverberg-Vellez (1994, p.7) « *le jeu a été un objet d'étude tant pour des historiens, des sociologues, des ethnologues, des psychologues que des éducateurs et des linguistes* »

Pour certain, le jeu en classe n'est pas une action sérieuse mais seulement un outil de divertissement. Certes, le jeu est source de plaisir mais aussi vecteur et levier d'apprentissage « *Le jeu n'est pas seulement une fin en soi, comme cela peut l'être quand bien même l'enseignant décide d'organiser un temps et un espace de jeux libres, il peut être aussi levier et constitutif des apprentissages à la lumière des recherches et des connaissances actuelles des processus cognitifs.* »

De plus, le jeu favorise la communication tout en osant pousser les barrières de la timidité, il augmente le niveau de confiance chez l'apprenant. Selon Martine Kervran (2001, p.18)

«Le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi: atteindre un tout précis en respectant des règles bien définies. [...] Il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue: pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés, fixés ou révisés dans une situation motivante et naturelle.»

Ferrarotti (1990, n.p) affirme cette idée et ajoute «*le jeu est assurément un outil primaire d'ouverture au monde, car toutes les relations qui s'y réalisent sont caractérisées par des émotions de nature positive*».

Le jeu est avant tout une nécessité, un besoin, car les réussites de la personne tout au long de sa survie sont liées aux temps qu'il a consacré à jouer pendant son enfance. Les adultes doivent encourager, massivement, les enfants à jouer car c'est la source de leur création et imagination, comme le confirme Nicole de Grandmont (1997, p.106) « *Le jeu ludique est un moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu* ».

Chapitre 1 : cadre conceptuel

Les deux jeux vidéos Assassin's creed et Minecraft sont exploités et didactisés pour être intégrés dans l'enseignement/apprentissage du français grâce à son utilité. C'est pourquoi, nous allons dresser ci dessous l'importance des jeux vidéos en classe.

5. L'importance des jeux vidéos en classe

Le jeu vidéo est généralement pressenti comme une pratique néfaste. Des parents se plaignent régulièrement de voir leurs enfants branchés toute la journée devant une console, un téléphone portable, ou un ordinateur, entrain de jouer aux jeux vidéos, alors que ces derniers peuvent avoir des effets bénéfiques sur notre santé, notre habileté, notre relation sociale. Si nous consacrons un temps bien précis à nos enfants pour jouer aux jeux vidéos avec une limite d'âge, nous pourrions bénéficier d'avantages bien meilleurs.

Les avantages des jeux vidéos grand public, s'avèrent meilleurs dans le processus d'enseignement/ apprentissage, vus leur authenticité et leur capacité à regrouper un maximum de choix de stratégies d'apprentissage.

5.1. La motivation des apprenants

La motivation est la composante la plus recherchée et demandée pour assurer une bonne acquisition des connaissances.

Grâce à l'aspect ludique présent dans les jeux vidéos grand public, l'apprenant peut prendre du plaisir à apprendre, puisqu'il réduit l'ennui et encourage à l'engagement actif, il permet de solliciter le désir d'apprendre chez l'apprenant, ce qui le pousse à persévérer durant la réalisation d'une tâche, et devient ainsi intrinsèquement motivé par le plaisir de le faire sans aucun ressenti de contraintes. Les seuls facteurs qui forgent sa motivation, naissent de sa seule volonté. Le désir d'apprendre naît et se consolide.

5.2. La situation problème/La résolution de problème

Le principe de n'importe quel jeu vidéo est de battre un adversaire, gagner une partie, vaincre un ennemi pour obtenir une récompense ou surpasser un niveau. Ce règlement, exige aux joueurs de faire face à des problèmes, obstacles et énigmes qui doivent résoudre pour pouvoir passer à l'étape suivante. L'apprenant/joueurs, doit donc faire appel à tous ses savoirs (faire, être, agir...) ce qui lui permettra de modifier ses connaissances erronées et de construire des nouvelles. Dans ce cadre, le jeu vidéo est considéré comme un atout puisqu'il participe à la création d'une situation problème.

5.3. L'erreur

Au cours du développement des méthodologies et des approches, le statut de l'erreur a changé, après avoir été intolérable et à éviter, est devenu un outil indéniable pour atteindre les objectifs visés par l'enseignant. Tout en permettant de faire ressortir certaines difficultés d'apprentissage, l'erreur permet, la vérification du niveau d'atteinte des objectifs d'un enseignement.

Utiliser un jeu vidéo en classe, rend l'apprenant beaucoup plus confiant à l'égard de ses erreurs puisqu'il peut tout simplement recommencer, ce qui va par la suite, lui permettre d'accepter ses erreurs commises durant ses apprentissages et de les corriger. Julien Annart (2018, n.p) mentionne :

« L'erreur sous toutes ses formes (mort, défaite, perte d'objets ou de capacités...) constitue le cœur de l'apprentissage vidéoludique qui confronte le joueur et ses actions aux règles du monde du jeu, sanctionnant les erreurs mais sans jugement, sans limite de tentatives, sans conséquences matérielles : sans tout ce qui fait que l'erreur est sanctionnée et dévalorise celui qui la commet. Tout est possible, il suffit de jouer une nouvelle vie, de recommencer sa partie ou de relancer sa dernière sauvegarde. La pédagogie de l'essai/erreur renouvelable à l'infini »

Chapitre 1 : cadre conceptuel

6. Définition de la grammaire

Comme nous l'avons constatée en essayant de définir le terme jeu, la grammaire à son tour s'est avérée un terme ambigu. Dans le même contexte Claude Germain et Hubert Séguin (1995, p.31) énoncent que « *Faire le point sur la grammaire n'est pas une tâche aisée car il n'existe pas une mais plusieurs interprétations de ce qu'est la grammaire* ».

De ce fait, et puisque notre étude s'inscrit dans le domaine de la didactique nous n'allons nous contenter que des définitions didactiques.

Commençons avec quatre définitions proposées par Cuq (2003, p.118) dans son dictionnaire de didactique des langues.

« *Un principe d'organisation propre à une langue intériorisée par les usages de cette langue. On peut ainsi dire que les locuteurs connaissent la grammaire de leur langue.* »

D'après cette citation nous pouvons dire que maîtriser une langue c'est sans doute connaître sa grammaire.

« *Une activité pédagogique dont l'objectif vise, à travers l'étude des règles caractéristiques de la langue, l'art de parler et écrire correctement. On parle parfois de grammaire d'enseignement.* »

Cette définition nous renvoie directement dans le cadre de l'enseignement/apprentissage puisqu'elle considère la grammaire comme une activité d'ordre pédagogique qui cherche à atteindre le bon usage.

« *Une théorie de fonctionnement interne de la langue : l'objet d'observation est ici constitué en fonction des concepts théoriques adoptés. On parlera par exemple de grammaire générative, de grammaire pédagogique ou de grammaire spéculative.* »

La grammaire est donc une théorie qui détermine le fonctionnement d'une langue.

« Les connaissances intériorisées de la langue cible que se construit progressivement la personne qui apprend une langue. Le terme de grammaire interne (on parle quelquefois de grammaire d'apprentissage) évoque des savoirs et des savoir-faire auxquels aucun accès direct n'est possible, et qui sont définis en terme des procédures provisoires ou de règles ponctuelles ou transitoire de nature hétérogène. »

Robert Galisson et Daniel Coste (1976, p.253) de leur part adoptent la définition suivante « *une description de la morphologie et de la syntaxe d'une langue* ».

Chapitre 1 : cadre conceptuel

Chaque méthodologie d'enseignement adopte une façon d'enseigner la grammaire différente, ces mêmes types peuvent être utilisés selon un contexte associé. Comme nous nous intéressons aux apprenants de quatrième année moyenne nous allons définir ci-dessous les types de grammaire présents dans le manuel scolaire de la même année scolaire.

7. Types de grammaire présents dans le manuel scolaire de la quatrième année moyenne

7.1. La grammaire normative

Ce type de grammaire met l'accent sur les normes grammaticales qui régissent une langue. L'enseignant à ce stade doit faire attention à ce que les apprenants respectent les normes grammaticales imposées. C'est la grammaire qui détermine la bonne manière d'utiliser la langue française et comment elle « doit » être pratiquée, cette grammaire est présente dans la langue écrite.

7.2. La grammaire descriptive

Contrairement à la grammaire normative qui impose les règles grammaticales la grammaire descriptive, elle, se contente de décrire l'utilisation et le fonctionnement actuel de la langue c'est-à-dire comment le locuteur pratique la langue, on fait beaucoup plus appel à ce type de grammaire dans la langue parlée.

La linguistique appliquée a souvent opposée grammaire normative et grammaire descriptive grammaire normative est alors connotée de façon quasi péjorative comme signifiant grammaire traditionnelle, non scientifique, insuffisante et tatillonne limite aux écrits littéraire et au bon usage défini par référence à une classe ou à un groupe social de locuteurs. à l'inverse la grammaire descriptive se présente comme scientifique et objective étendant son champ d'investigations aux formes orales d'une langue, définissant clairement son objet et ses méthodes, enregistrant, classant et analysant les faits de langue observée, sans exclusive social ou esthétique. Galisson et al (1956, p.253-254)

Il est à rappeler que ces deux types de grammaires sont indissociables. De plus, aucune d'entre elles ne peut être considérée comme favorable, car parler que de grammaire normative peut freiner l'évolution de la langue et parler que de grammaire descriptive peut amener à l'utilisation libre, voir altérée de la langue.

Chapitre 1 : cadre conceptuel

Puisque nous avons consacré un titre pour présenter l'importance du jeu et jeu vidéo en classe, nous allons exposer, également, dans ce qui suit l'utilité de la grammaire dans l'enseignement/apprentissage d'une langue notamment la langue française.

8. L'importance de la grammaire dans l'enseignement/apprentissage d'une langue

Avec l'évolution des méthodologies d'enseignement/apprentissage leur noyau d'étude à changer des connaissances, pour se pencher sur l'apprenant qui est devenu désormais acteur de ses apprentissages. De plus, la communication s'est avéré un moyen idéal pour la bonne maîtrise d'une langue. De ce fait plusieurs personnes ont marginalisé la grammaire.

La compétence communicative repose sur des composantes, et que ce soit pour Moirand (1982), Canal et Swain(1980) ou Coste(1978) la première composante à citer est la composante linguistique.

Apprendre une langue et pouvoir l'utiliser à des fins communicatives nécessite la maîtrise de la grammaire de cette langue. Les dires de J.L. Chiss et al (2011, p.136). Consolident nos propos en disant *«la vocation d'une grammaire en langue étrangère est de permettre l'accès à une compétence de communication où se trouvent associées les structures grammaticales et les tâches communicatives »*.

Dans le même contexte et en parlant de la grammaire, Fougerouse (2001.p.165) pense que cette dernière a connu deux périodes, durant la première la grammaire a connu une sorte de marginalisation pendant les années soixante et soixante-dix mais qui s'est ressaisie durant la deuxième période *« Ce retour démontre qu'elle est incontournable pour quiconque veut apprendre à communiquer en français. »*

L'importance de la grammaire ne se limite pas uniquement à la dimension communicationnelle mais peut également avoir une dimension éducative comme le souligne Jean Pierre Cuq (2003, p.118) dans son dictionnaire de didactique *«...elle peut avoir une fonction éducative qui va permettre à l'apprenant de prendre conscience sur les divergences et les ressemblances qui se trouvent entre la langue cible et sa première langue.»*

Chapitre 1 : cadre conceptuel

La ponctuation faisant partie de la grammaire joue un rôle essentiel. Il existe une anecdote⁹ sur l'importance de ponctuer nos textes et de respecter les règles grammaticales.

Ceci peut être une histoire imaginaire mais un bon exemple qui nous permet de comprendre la place de la grammaire dans l'enseignement/apprentissage d'une langue et sa maîtrise qui assure une bonne communication qu'elle soit orale, ou écrite.

Après avoir souligné l'importance de la grammaire nous allons déterminer, dans le titre suivant, la place qu'elle occupe dans le manuel scolaire de la quatrième année moyenne.

9. La place de la grammaire dans le manuel scolaire de la quatrième année moyenne

Le manuel scolaire est un outil pédagogique indispensable pour le bon déroulement des cours, de ce fait, il est un élément majeur dans le système éducatif algérien puisqu'il accompagne l'apprenant du primaire jusqu'au lycée.

C'est un support destiné à trois destinataires. Il facilite, d'une part, à l'enseignant la préparation des leçons et la gestion des cours, d'autre part, il permet aux parents un meilleur aperçu du contenu des cours, le manuel propose également à l'apprenant divers textes et activités l'encourageant à vérifier ses acquis et s'auto évaluer.

Après avoir eu un aperçu sur le manuel scolaire et son importance, passons maintenant à celui de quatrième année de l'enseignement moyen édité en 2019. La grammaire occupe une place essentielle puisqu'elle occupe la moitié des cours de langues (vocabulaire) contenus dans le programme scolaire.

Les leçons de grammaire sont étudiées à partir de courts textes accompagnés d'une succession d'activités permettant à l'apprenant de s'entraîner et de vérifier ses acquis. De plus, une partie de l'annexe du manuel est consacrée à la grammaire, divisée à son tour en deux, l'une consacrée pour « les temps, les modes et les formes [active et passive] » et l'autre pour des « tableaux de conjugaison ».

Les épreuves du brevet de l'enseignement moyen accordent une grande importance à la grammaire. C'est ce que nous allons détailler ci-dessous.

⁹L'anecdote dit qu'un jour, on a envoyé un message au roi en lui demandant l'autorisation d'accès au territoire à une trentaine de personnes, le roi a accepté en disant « tuez pas, laissez passer » mais le messager en rédigeant l'accord a écrit « tuez, pas laissez passer ».

Chapitre 1 : cadre conceptuel

10. La place de la grammaire dans l'épreuve du brevet de l'enseignement moyen

L'apprenant en se préparant à l'examen doit bien réviser ses leçons de grammaire abordées durant l'année scolaire puisque les questions de grammaire tiennent une place importante dans le sujet.

Illustrons par deux exemples de sujets de B.E.M¹⁰ récents.

Le premier est celui de l'année scolaire 2017-2018. Le texte à étudier aborde « le réchauffement climatique et ses dangers », suivi des questions sur la compréhension du texte. L'apprenant doit répondre à quatre questions dont deux de grammaire. Ceci nous permet de constater qu'à ce niveau également, la grammaire occupe une place prépondérante.

Le deuxième est celui de l'année scolaire 2018-2019. Le corpus à analyser est un texte qui parle des jeux vidéo. Pour ce sujet d'examen trois questions sont consacrées aux points de langue parmi lesquelles deux questions de grammaire, mettant en valeur le volet grammatical.

En sommes, nous pouvons dire qu'en élaborant les sujets, les concepteurs accordent une place importante à la grammaire.

¹⁰ Brevet d'enseignement moyen

Chapitre 1 : cadre conceptuel

11. Conclusion

Nous avons essayée dans ce chapitre, d'aborder les principaux concepts en relation avec notre recherche afin de donner aux lecteurs un aperçu sur le domaine d'étude. Nous avons également divisée le chapitre en deux axes.

Le premier, nous l'avons consacrée pour que nos lecteurs aient plus d'informations sur le jeu vidéo, son histoire d'évolution et son intégration dans le domaine d'enseignement/apprentissage.

Dans le deuxième axe, nous avons essayée de présenter les différentes définitions de la grammaire pour passer par la suite aux différents types de grammaire adoptés dans le manuel scolaire de quatrième année moyenne, puis voir l'importance de la grammaire dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère et enfin nous avons mis l'accent sur la place de la grammaire dans le manuel scolaire et dans les sujets d'examens de l'épreuve du B.E.M.

Le chapitre suivant, sera consacré à la description méthodologique de notre enquête.

Chapitre 2

Cadre de l'enquête

Chapitre 2 : Cadre de l'enquête

1. Introduction

Afin de répondre à notre question de recherche et de tester nos hypothèses nous avons mis en place une expérience qui consiste à exploiter un jeu vidéo, en le prenant comme support didactique pour l'enseignement/apprentissage de la grammaire.

C'est pourquoi nous allons décrire, tout au long de ce chapitre, le déroulement de notre enquête et de l'expérience que nous avons effectué, son lieu et le choix du public de l'enquête. Nous détaillerons ensuite, le déroulement des séances réalisées en présentant le scénario pédagogique conçu pour l'expérience, les outils d'investigation que nous avons utilisé pour la collecte des données, tout en donnant les raisons qui nous ont poussées à choisir tel jeu vidéo pour la réalisation de notre expérience et les difficultés et les contraintes rencontrées.

Chapitre 2 : Cadre de l'enquête

2. Déroulement de l'étude empirique

2.1. Lieu de l'expérience

Pour la réalisation de notre travail de recherche, nous avons choisi le collège de Touahria Mohammed situé à la cité la CIA. Dans une classe de quatrième année moyenne composée de 32 apprenants dont 14 garçons et 18 filles.

2.2. Choix du public

La population que nous avons visée pour notre enquête est celle des apprenants de quatrième année moyenne, car nous avons estimé qu'à cette année d'enseignement la grammaire occupe une place très importante. Sans oublier que les apprenants sont appelés à passer un examen de fin de cycle.

Il est nécessaire de choisir qu'une fraction de notre population qui lui sera représentative, c'est pourquoi nous allons dresser ci-dessous le profil de nos enquêtés.

2.3. Groupe expérimental

Pour notre échantillon nous avons choisi de travailler avec un groupe composé de 20 apprenants des deux sexes, 10 apprenants féminins et 10 autres masculins, âgés de 13 à 17 ans, avec un niveau hétérogène.

2.4. Outils de recueil de données

Afin de vérifier nos hypothèses, nous avons réfléchi à mettre en place une expérience qui consiste à organiser des séances de grammaire utilisant les jeux vidéo comme support après l'avoir didactisé à l'aide d'un scénario pédagogique. Pour la collecte des données nous avons filmé les séances, ceci sera suivi d'une transcription, et préparer deux questionnaires, l'un destiné aux apprenants et l'autre à leur enseignante.

2.4.1. Les Questionnaires

2.4.1.1. Questionnaire destiné aux apprenants

Nous avons visé en élaborant ce questionnaire deux objectifs, déterminer d'une part, les types de supports utilisés en classe de FLE. D'autre part, l'appréciation des apprenants sur l'expérience qu'ils viennent de vivre en utilisant les jeux vidéo. Il a été donné aux apprenants le lundi 9 mars 2020 à 10 :25.

Chapitre 2 : Cadre de l'enquête

Le questionnaire est divisé en deux, la première partie contient des questions générales sur la place des jeux vidéo dans la vie quotidienne des apprenants, les supports utilisés par leur enseignante et l'avis des apprenants par rapport aux supports adoptés.

La deuxième partie est rédigée pour s'interroger sur l'expérience que nous avons menée et ce qu'elle a apportée aux apprenants. La dernière et plus importante question est celle de connaître si les apprenants veulent avoir d'autres séances utilisant les jeux vidéo et pourquoi.

Ci-dessous le questionnaire en question pour que vous puissiez vous faire déjà une idée sur son contenu.

Questionnaire destiné aux apprenants

En vue de la réalisation de notre travail de fin d'étude qui s'inscrit dans le domaine de la didactique des langues étrangères, nous vous donnons ce questionnaire à des fins purement scientifiques. Nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions.

I/Avant l'expérience :

1. Renseignements d'ordre général

Apprenant N°

Sexe :

Age :

Niveau :

2. Avez-vous déjà joué aux jeux vidéo en dehors de l'école ?

Oui.

Non.

3. Si oui, combien de temps consacrez-vous aux jeux vidéo ?

Quotidiennement.

Une/deux fois par semaine.

Deux/trois fois par semaine.

Trois/quatre fois par semaine.

4. D'habitude, quel(s) support(s) utilise votre enseignant(e) ?

Manuel.

Chapitre 2 : Cadre de l'enquête

- Supports audio.
- Support audio visuel.

5. Entre les trois supports cités dans la question précédente, quel(s) support(s) préférez-vous ? dites pourquoi.

.....

.....

.....

II/Après l'expérience :

6. cochez la réponse qui vous convient.

	Pas du tout	moyennement	beaucoup
Avez-vous apprécié la présence du jeu vidéo en classe ?			
Le jeu vidéo vous a-t-il aidé à mieux saisir la leçon ?			
avez-vous participé plus que d'habitude ?			
Cette pratique répond-elle à vos intérêts ?			

7. Aimerez-vous avoir d'autres séances utilisant le jeu vidéo ?

- Oui,

Pourquoi ?

.....

.....

.....

- Non,

Pourquoi ?

Chapitre 2 : Cadre de l'enquête

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

2.4.1.2. Questionnaire destiné à l'enseignante

Pour plus d'information et de précision nous avons rédigé un questionnaire pour l'enseignante puisqu'elle nous a accompagné tout au long de notre expérience, nous la considérons comme un observateur objectif de notre travail, nous pensons également que ses réponses pourraient nous permettre d'avoir une idée sur l'avant et la post-expérience.

Ce questionnaire est à son tour divisé en deux parties. Une première partie consacrée aux supports utilisés habituellement par l'enseignante, plus précisément, l'importance qu'elle accorde aux TICE et à la grammaire.

La seconde nous renseignera sur les impressions de l'enseignante sur l'utilisation du jeu vidéo dans une séance de grammaire. Nous avons clôturé la partie avec une question ouverte pour permettre à l'enseignante de s'exprimer librement et afin d'avoir le plus d'informations possibles.

Nous avons donné le questionnaire à l'enseignante le même jour que les apprenants mais nous n'avons pu le récupérer que le 06 mai 2020.

Voici dans ce qui suit le questionnaire donné à l'enseignante.

Questionnaire destiné à l'enseignante

En vue de la réalisation de notre travail de fin d'étude qui s'inscrit dans le domaine de la didactique des langues étrangères, nous mettons entre vos mains ce questionnaire à des fins purement scientifique. Nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions.

I/Avant l'expérience :

1. Renseignement d'ordre général

Ancienneté générale.....

Age.....

Sexe.....

Chapitre 2 : Cadre de l'enquête

2. Avez-vous l'habitude de recourir aux TICE ?

- Oui
 Non

3. Si oui, de quel support numérique s'agit il ?

.....

4. Rencontrez-vous des difficultés à se procurer des matériaux pédagogiques informatiques ?

- Oui
 Non

5. A votre avis, les TICE favorisent-ils le travail en groupe ?

- Oui
 non

6. Selon vous, quelle place occupe la grammaire dans l'enseignement apprentissage d'une langue étrangère ?

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

7. Quel support utilisez-vous durant une séance de grammaire ?

.....

II/Après l'expérience :

8. Cochez la réponse qui vous convient.

	Pas du tout	moyennement	beaucoup
Les apprenants étaient motivés			
Les apprenants participaient plus			
Les apprenants ont assimilés quelques notions grammaticales			
Il y avait une interaction entre les apprenants			

9. Comment trouvez-vous l'idée d 'intégrer les jeux vidéo en classe de FLE ?

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

Après avoir exposé le premier outil d'investigation que nous avons choisi passons maintenant au deuxième outil choisi.

2.4.2. L'observation filmée

Cet outil d'investigation s'avère le plus utile pour la réalisation de notre enquête et la collecte des données, mais surtout afin d'éviter la subjectivité, puisque nous avons participé à l'expérience. Les matériaux que nous avons utilisé sont, un téléphone de 16 méga pixels et une perche selfie dotée d'un trépied que nous l'avons installé au fond de la classe après avoir eu l'accord des apprenants. Nous avons prie des captures d'écran

¹¹ de l'expérience effectuée pour que vous ayez une idée.

3. Travail demandé au public

Puisque le support que nous avons utilisé est un jeu vidéo grand public, il est impossible de l'utiliser sans orientations, c'est pour cela qu'un scénario pédagogique a été utilisé, il contient toutes les étapes et les activités que l'apprenant doit réaliser durant la séance.

3.1. Le scénario pédagogique

Pour la rédaction de notre scénario pédagogique Nous avons pris comme exemple celui de notre encadreur (Benahmed, 2016, p.75) présent dans sa thèse de doctorat.

Voici dans ce qui suit, le scénario pédagogique pour que vous ayez un aperçu sur son contenu.

¹¹Voir annexe n°05p49

2.2. Activités proposées

Chaque scénario pédagogique doit impérativement contenir une feuille de route

¹². Cette dernière s'échafaude autour la subordonnée de but et le subjonctif présent. Pour l'élaboration des activités, nous avons essayé de les organiser du plus simple au plus

Scénario pédagogique

Domaine : français.

Niveau : quatrième année moyenne.

Public : adolescents de 15 ans.

Durée de tout le travail : 3 séances.

Durée de séance : 60minutes.

Modalité de travail : travail en groupe.

Objectifs : développer une compétence grammaticale.

Supports utilisé :

- Jeu vidéo «Detectives United Origins».
- Une feuille de route détaillant toutes les taches que l'apprenant aura à réaliser.
- Utilisation du dictionnaire en cas de besoin.

Description de la séance :

La diffusion du jeu vidéo était via DATA SHOW les apprenants en interagissant entre eux devaient résoudre l'énigme du jeu et trouver les indices cachés. A chaque apparition d'une consigne formulée, généralement, à l'aide de la subordonnée circonstancielle de but, les apprenants devaient individuellement résoudre des activités au tour la leçon citée précédemment mais aussi le subjonctif présent puisqu'on utilise le mode subjonctif en subordonnée de but.

¹²Voir annexe n° 04 p41

Chapitre 2 : Cadre de l'enquête

complexe afin, de permettre aux apprenants de s'adapter plus facilement avec la nouvelle pratique. Et puisque les activités proposées comportant quatre feuilles, nous avons reparti le travail demandé, en deux séances, chacune d'elles, comportent des activités spécifiques.

Nous allons dans ce qui suit vous déterminer les critères qui nous ont poussés pour choisir tel jeu vidéo.

3. A propos du support utilisé « le jeu vidéo »

4.1. Choix du support

Notre travail de recherche tourne autour de l'intégration des jeux vidéo grand public en classe de FLE. C'est pourquoi nous avons pensée à une expérience qui consiste à choisir un jeu vidéo grand public selon des critères précis et le didactiser. Celui que nous avons choisi s'appelle « Detective United Origin »¹³.

4.2. La thématique du support

C'est le premier critère que nous avons pris en considération. Il était très important pour nous de choisir un jeu vidéo non violent et qui attire l'attention des apprenants des deux sexes, c'est pourquoi nous avons pensé à un jeu de détective, chose qui passionne les jeunes d'aujourd'hui. De plus, c'est une thématique qui encourage le travail d'équipe et la collaboration entre les apprenants.

4.3. La qualité graphique du support

L'aspect ludique d'un jeu vidéo occupe un rôle très important. C'est La nature de l'interaction entre les medias du jeu qui détermine sa réussite. Grace à elle le joueur peut s'immerger dans le monde du jeu et avoir du plaisir à jouer.

4.4. Le mode de difficulté du support

Ce critère concerne le degré de difficulté du jeu vidéo, car si le jeu est trop difficile ou au contraire trop facile le joueur, l'apprenant dans notre cas, risque de s'ennuyer. Un jeu vidéo d'une difficulté moyenne serait bien, mais un jeu vidéo permettant de régler le degré de difficulté manuellement serait meilleur.

¹³ Voir annexe n°04 p45

Chapitre 2 : Cadre de l'enquête

4.5. L'usage de la langue écrite

Puisque nous avons l'intention d'utiliser un jeu vidéo grand public à des fins pédagogiques et qui répond à nos intérêts nous étions obligé de recourir à un jeu vidéo sous- titré ou dans lequel l'usage de la langue écrite est fréquent et avec un niveau de langue adéquat avec celui des apprenants.

4.6. Présentation du contenu du support

Le jeu vidéo « Detective United Origins » est un jeu d'énigme produit par la société de développement Elephant Games et le distributeur de logiciel Big Fish Games. Le jeu est destiné à des personnes de plus de 12 ans. Le joueur devient agent détective à qui on a confié de résoudre l'énigme d'un artefact mythique volé. L'enquête commence en inspectant le château de la reine du Royaume Unis pour se rendre par la suite dans d'autres endroits. L'inspection consiste à trouver des objets cachés, de combiner entre les indices trouvés et de fouiller différents endroits pour résoudre des énigmes.

5. Déroulement des séances de l'expérience effectuée

Pour la réalisation de notre travail nous avons organisé deux séances avec un groupe composé de 20 apprenants. Nous avons utilisé comme support le jeu vidéo grand public « Detective United Origins »

5.1. Première séance

Notre toute première séance s'est déroulée le mercredi 26 février 2020 de 10h jusqu'à 11h durant une séance de travaux dirigés (TD). Nous avons choisi cette séance et celle du rattrapage pour deux raisons, en premier lieu, ne pas influencer négativement sur le cheminement annuel du programme. En second lieu, ces séances ne sont consacrées qu'aux activités.

Nous nous sommes rendus à l'établissement avant 10h pour récupérer le DATA SHOW, vérifier son bon fonctionnement et la bonne qualité du son, puisque ce dernier est une partie intégrante du support ludique. Nous avons saisi la chance et installée le DATA SHOW en classe durant la récréation, le téléphone, lui, n'a été installé qu'après avoir eu l'accord des apprenants. Ces derniers étaient très contents après l'explication de l'objectif et le déroulement de la séance. Nous avons remarqué que le silence a régné

Chapitre 2 : Cadre de l'enquête

juste après avoir lancé le jeu vidéo sans même attirer leur attention ou leur demander d'être attentifs.

Nous avons accompagné les apprenants tout au long de la séance afin de les guider et leur expliquer le principe du jeu vidéo « Detective United Origins ». Nous avons choisi le DATA SHOW comme support de diffusion, cette décision ne nous a bloqué à aucun moment puisqu'elle nous a beaucoup aidé à bien gérer la classe, tous les apprenants sans exception, étaient focalisés sur le jeu vidéo et la résolution des activités.

Les apprenants devaient passer d'une activité à une autre selon leur évolution dans le jeu vidéo, puisque les consignes des activités étaient en étroite relation avec celles des jeux vidéo, autrement dit, si les apprenants n'avancent pas dans le jeu ils ne peuvent pas résoudre les activités.

Cette première séance s'est très bien déroulée, les apprenants se sentaient très à l'aise avec cette nouvelle pratique, ils nous ont même applaudis à la fin de la séance et se demandaient si d'autres séances sont programmées. L'enseignante elle-même est venue nous voir pour avoir plus d'information sur l'exploitation du jeu vidéo et l'organisation des séances dans l'intention de l'utiliser pour enseigner l'imparfait.

5.2. Deuxième séance

Nous avons appris que les apprenants, participants à la première séance, avaient fait part, à leurs camarades de l'ambiance qui a prévalu (joie, plaisir, découverte...).

Cette deuxième séance a été programmée le mercredi 26 février 2020 de 15h :30 à 16h : 30 durant une séance de rattrapage. Là aussi nous nous sommes rendus avant l'heure en vue d'assurer le bon déroulement de la séance. Ce jour là, aussi, réussissant à surmonter la fatigue d'une séance d'éducation physique, les apprenants n'ont pas manqué d'ardeur, d'intérêt et de plaisir au cours de cette deuxième séance programmée.

Ce qui nous a marqué durant cette séance est que des apprenants se sont trempés en répondant durant la première séance, ces mêmes apprenants ont levé la main pour répondre à une activité similaire durant la deuxième séance, nous, et pour vérifier l'utilité du jeu vidéo sur l'acquisition des connaissances chez les apprenants, nous les

Chapitre 2 : Cadre de l'enquête

avons interrogé, ils ont répondu correctement, une réponse accompagnée d'un large sourire d'avoir corrigé leurs erreurs, comme s'ils étaient satisfaits de leur travail.

6. Contraintes et difficultés

Pour la réalisation de notre expérience, nous avons voulu utiliser deux jeux vidéo. Pour chaque jeu vidéo, nous avons programmé deux séances mais l'enseignante chez qui nous avons effectué notre enquête était en retard dans son programme. Après avoir parlé avec le directeur et régler le problème le ministère de l'éducation nationale a annoncé l'avancement des vacances à cause de la pandémie du corona virus¹⁴ qui a ravagé le monde entier.

C'est pourquoi nous n'avons pas pu utiliser le deuxième jeu vidéo. Ce dernier s'appelle « la perle de discordie »¹⁵, pour pouvoir l'utiliser nous avons rédigé un scénario pédagogique¹⁶ accompagné d'une feuille de route¹⁷.

¹⁴Une maladie infectieuse, apparu pour la première fois en Chine, qui provoque chez la personne atteinte des maux de gorge et qui peut causer, chez des cas graves, des difficultés respiratoires.

¹⁵ Voir annexe n° 06 p52

¹⁶ Voir annexe n°06 p 53

¹⁷ Voir annexe n°06 p 54

Chapitre 2 : Cadre de l'enquête

7. Conclusion

Nous avons décrit tout au long de ce chapitre les étapes menées pour réaliser notre expérience et les contraintes rencontrées. Nous avons également décrit le déroulement de l'expérience, ce qui permettra au lecteur d'avoir une idée claire et précise de notre enquête.

Nous allons, dans ce qui suit, entamer l'analyse et l'interprétation des données recueillies.

Chapitre 3

Analyse des données recueillies

Chapitre 3 : Analyse des données

1. Introduction

Une fois l'enquête menée à son terme, place à présent à l'analyse, car une recherche scientifique ne peut être complète sans l'analyse de ses données, étant donné que cette dernière est une étape essentielle pour déterminer les résultats d'une enquête et vérifier ses hypothèses.

Pour cela, nous avons adopté une analyse quantitative basée sur des données chiffrées. Les résultats obtenus seront interprétés et mis en relation avec notre champ d'investigation.

Pour vérifier notre première hypothèse, nous allons analyser les questionnaires des apprenants et celui remis à leur enseignante, et pour tester notre deuxième hypothèse, nous allons analyser quelques passages des séances filmées.

Remarque : l'espace présent dans ce chapitre, est dû aux différents tableaux et représentations graphiques que nécessite notre enquête.

Chapitre 3 : Analyse des données

2. Analyse des résultats des questionnaires destinés aux apprenants

Comme cité précédemment, le questionnaire est composé de sept questions données aux 20 apprenants, permettant de relever leurs appréciations quant au déroulement de l'expérience.

Il y'a lieu, à présent, d'analyser et interpréter les résultats obtenus. Les résultats analysés, interprétés et codifiés feront l'objet d'une représentation graphique permettant une lecture plus efficace et claire. La sixième question est sous forme de tableau comportant quatre questions, pour pouvoir analyser chaque question du tableau à part, elles ont été numérotées ainsi : 6.1/ 6.2/ 6.3/ 6.4.

I/Avant l'expérience

Commençons à analyser les variables prises en compte dans notre travail.

La question N°1

Renseignement d'ordre général

La question N° 1.1

Le sexe

Sexe	Nombre	Pourcentage
féminin	10	50%
masculin	10	50%

Tableau n° 1 : Données quantitatives relatives au sexe des apprenants

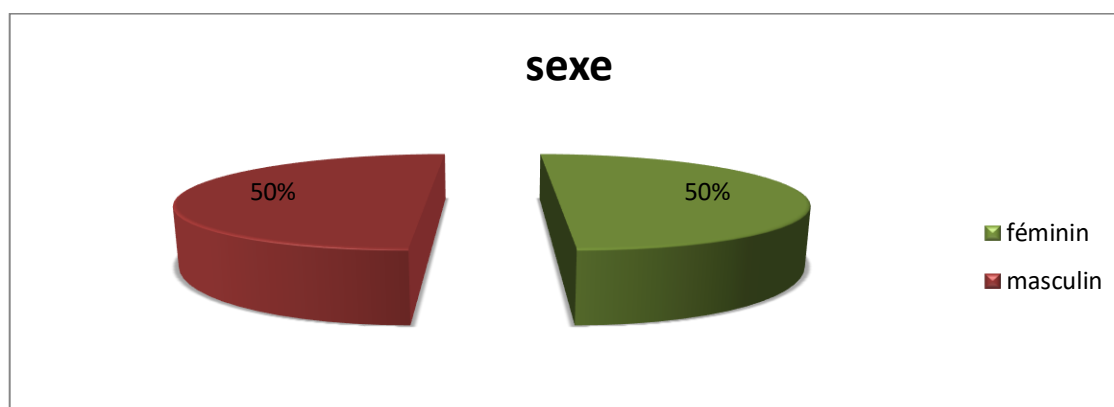


Figure n° 1 : Représentation graphique du tableau n° 1

Chapitre 3 : Analyse des données

Le tableau ci-dessus nous indique que notre population se compose de 10 apprenants féminins et 10 autres apprenants masculins.

Ces résultats n'étaient pas arbitraires, nous avons fait exprès d'équilibrer entre le nombre des filles et des garçons afin, d'avoir des résultats plus fiables et objectifs.

La question N° 1.2

L'âge

Age	Nombre	Pourcentage
13	2	10%
14	13	65%
15	3	15%
16	1	5%
17	1	5%

Tableau n° 2 : Données quantitatives relatives à l'âge des apprenants

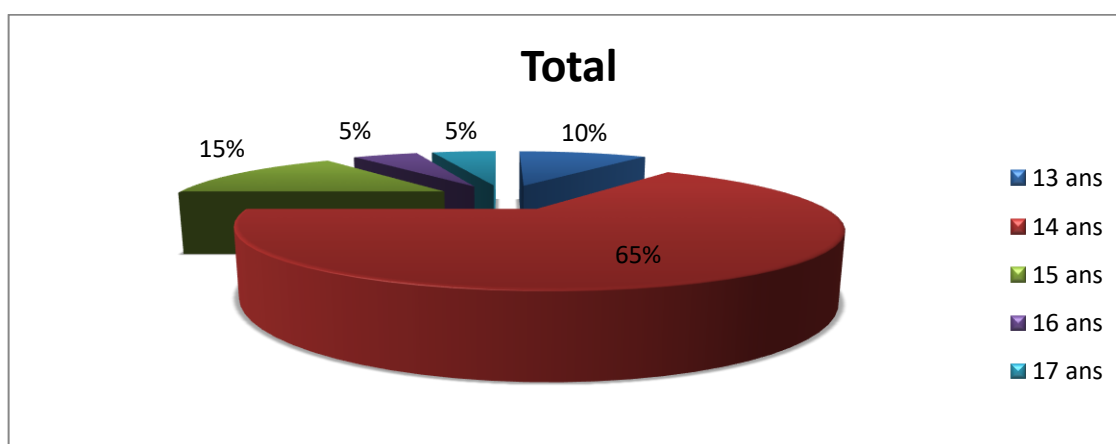


Figure n° 2 : Représentation graphique du tableau n° 2

Les apprenants avec qui nous avons mené notre enquête sont âgés de 13 à 17 ans, l'échantillon est donc hétérogène, le public est majoritairement âgé de 14 ans et ceci va nous permettre d'avoir des résultats plus nuancés.

Chapitre 3 : Analyse des données

La question N° 1.3

Niveau

Niveau	Nombre	Pourcentage
4AM	20	100%

Tableau n° 3 : Données quantitatives relatives au niveau des apprenants

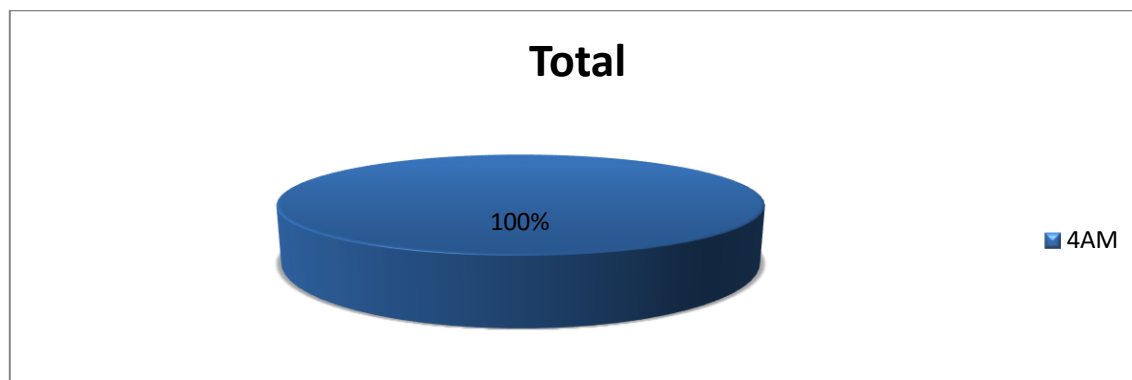


Figure n° 3 : représentation graphique du tableau n° 3

Nous avons choisi de mener notre enquête auprès d'apprenants de 4AM, après avoir remarqué la grande place qu'occupe la grammaire dans le programme scolaire de cette année. D'autres par, le choix était dû dans l'objectif de trouver un moyen de divertir les apprenants et les faire apprendre tout en jouant, durant une année aussi stressante que celle-ci.

La question N° 2

Avez-vous déjà joué aux jeux vidéo en dehors de l'école ?

Oui.

Non.

Réponse	Nombre	Pourcentage
oui	18	90%
non	02	10%

Tableau n° 4 : Données quantitatives relatives au nombre d'apprenants qui jouent aux jeux vidéo

Chapitre 3 : Analyse des données

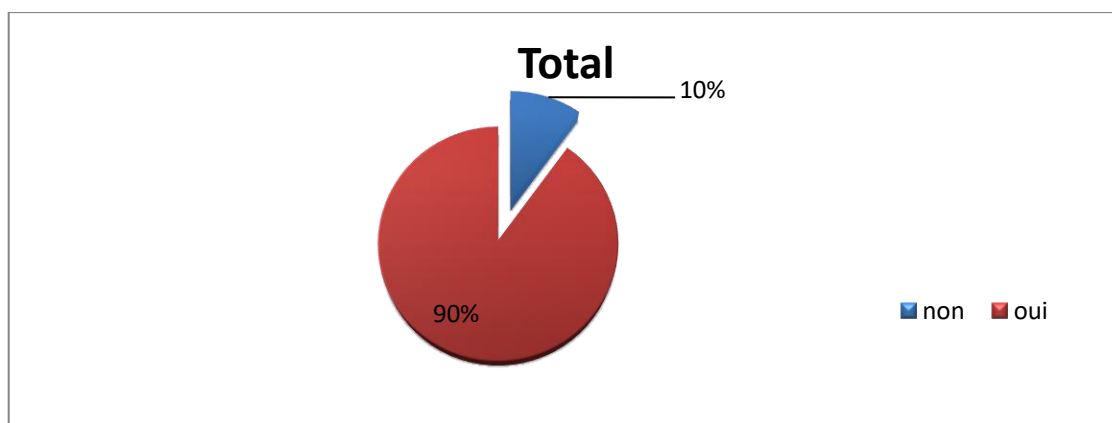


Figure n° 4 : Représentation graphique du tableau n°4

Comme nous le démontre le tableau ci-dessus tous les apprenants jouent ou ont joué aux jeux vidéo à l'exception de deux filles. Ces réponses nous permettent de dire que les apprenants sont habitués à jouer aux jeux vidéo. Durant l'expérience, les apprenants n'étaient nullement surpris par le jeu vidéo et ses règles mais au contraire ils se sont rapidement familiarisés avec.

La question N°3

Si oui, combien de temps consacrez-vous aux jeux vidéo ?

- Quotidiennement.
- Une/deux fois par semaine.
- Deux/trois fois par semaine.
- Trois/quatre fois par semaine.

Réponse	Nombre	Pourcentage
quotidiennement	10	56%
Une/deux fois par semaine	3	17%
Deux/trois fois par semaine	2	11%
Trois/quatre fois par semaine	3	17%

Tableau n° 5 : données quantitatives relatives au temps que consacrent les apprenants à jouer au jeu vidéo en dehors de l'école

Chapitre 3 : Analyse des données

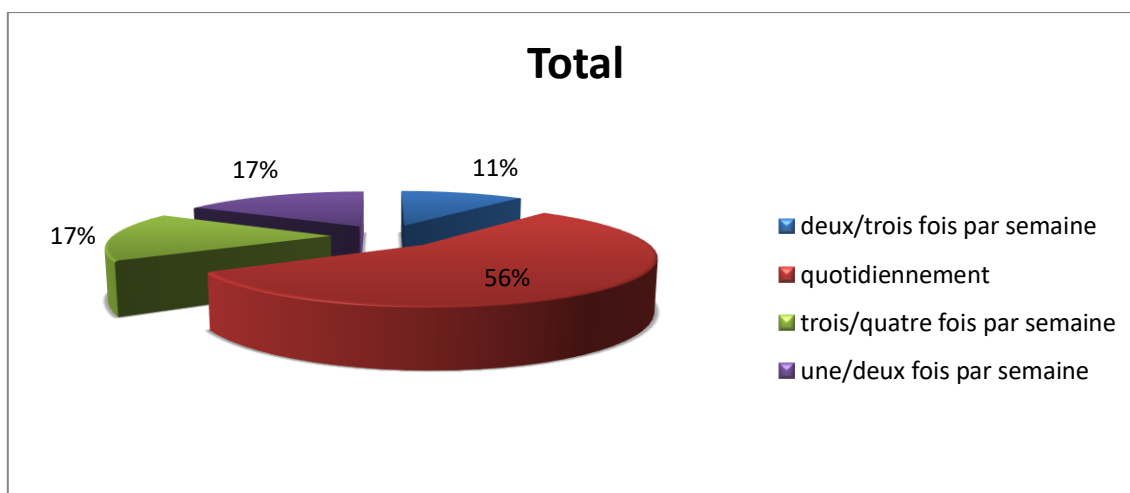


Figure 5 : Représentation graphique du tableau n° 5

Le taux des apprenants qui s'intéressent et jouent aux jeux vidéo, gravite autour de 56%. Il ressort donc que plus de la moitié, se donne avec plaisir à ce jeu. Et le reste de 45% jouent entre deux jusqu'à quatre fois par semaine. Un taux assez encourageant

La question N° 4

D'habitude, quel(s) support(s) utilise votre enseignant(e) ?

- Manuel.
- Support audio.
- Support audio visuel.

Réponse	Nombre	Pourcentage
manuel	14	32%
Support audio	12	27%
Support audio visuel	18	41%

Tableau n° 6 : Données quantitatives relatives aux types de supports utilisés par l'enseignante

Chapitre 3 : Analyse des données

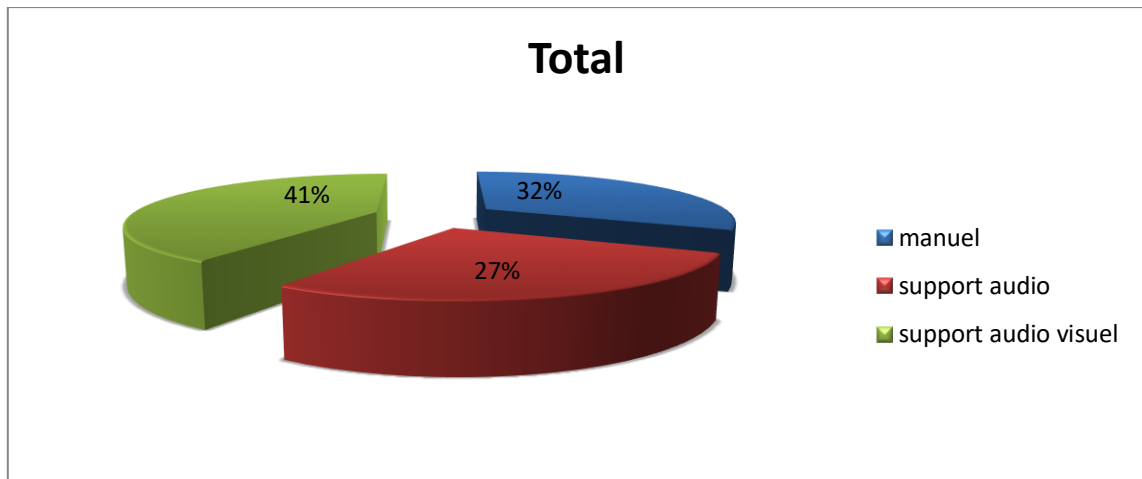


Figure n° 6 : Représentative graphique du tableau n° 6

Il est clair que l'enseignante fait appel à plus d'un support durant ses pratiques pédagogiques, il est à remarquer également, que le support audio visuel est fréquemment utilisé, nous pouvons donc, constater que l'enseignante respecte les directives ministérielles et prend en considération, l'importance d'intégrer les nouvelles technologies en cours.

La question N° 5

Entre les trois supports cités dans la question précédente, quel(s) support(s) préférez-vous ?

Réponse	Nombre	Pourcentage
manuel	00	00%
Support audio	01	05%
Support audio visuel	19	95%

Tableau n° 7 : Données quantitatives relatives au support que préfèrent les apprenants

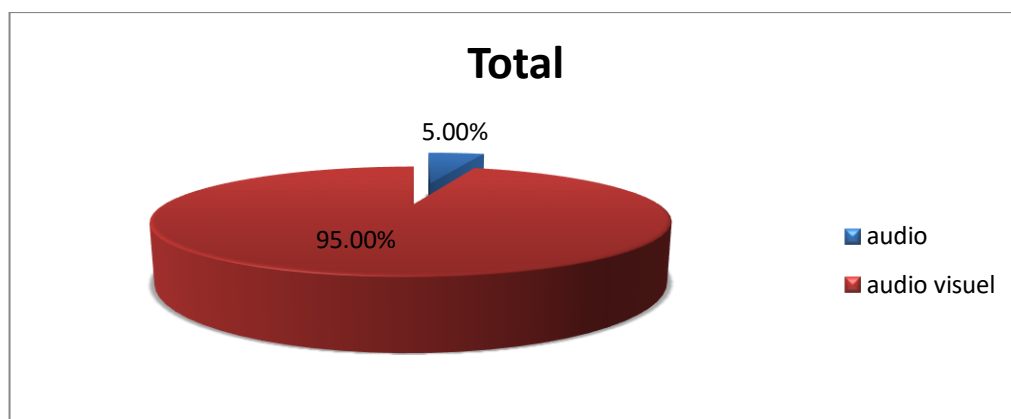


Figure n° 7 : Représentation graphique du tableau n°7

Tous les enquêtés ont choisi le support audio visuel à l'exception d'un seul qui a préféré le support audio.

La question N° 5.1

Dites pourquoi.

Tous les apprenants s'accordent à mettre en relief l'importance du support pédagogique, qu'il soit audio ou audio visuel à favoriser la compréhension des leçons et diminue le risque de s'ennuyer. Les propos suivants en sont la preuve :

« parce que a travers ce support on peut comprendre le sujet de la leçon très bien. »

« parce que c'est d'entendre ce qu'on voit c'est plus divertissant et c'est moins ennuyant »

« parceque j'aime regardé et entendre est sa me permé de mieux comprendre. »

II/Après l'expérience

La question N° 6

Cochez la réponse qui vous convient.

La question N° 6.1

Avez-vous apprécié la présence du jeu vidéo en classe ?

- Pas du tout
- Moyennement
- Beaucoup

Chapitre 3 : Analyse des données

Réponse	Nombre	Pourcentage
Pas du tout	00	0%
moyennement	06	30%
beaucoup	14	70%

Tableau n°8 : Données quantitatives relatives à l'appréciation du jeu vidéo en classe

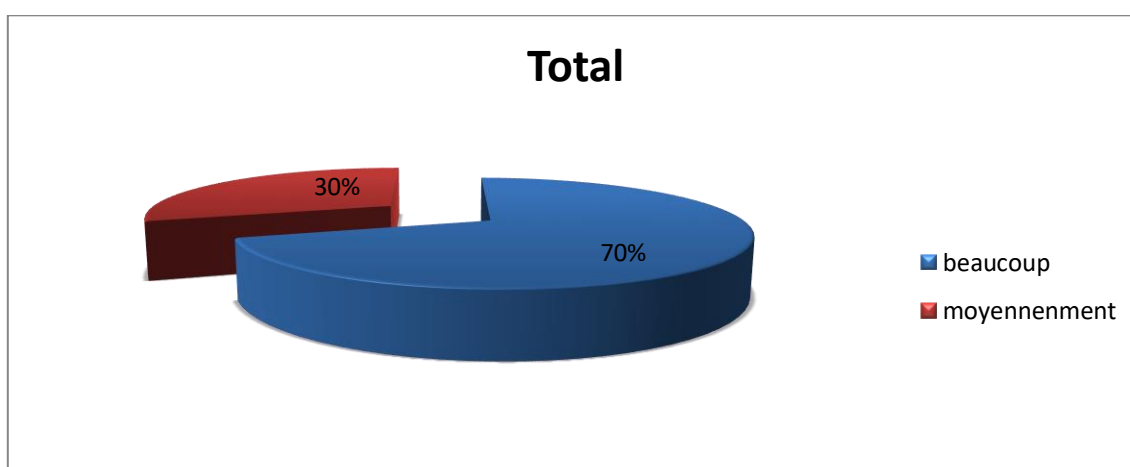


Figure n° 8 : Représentation graphique du tableau n° 8

D'après le tableau, 30% des apprenants ont moyennement apprécié la présence des jeux vidéo en classe, 70% ont beaucoup aimé cette pratique. Nous pouvons donc dire que l'intégration de la pratique des jeux vidéo en classe ne peut être, que bénéfique pour les apprenants.

La question N° 6.2

Le jeu vidéo vous a-t-il aidé à mieux saisir la leçon ?

- Pas du tout
- Moyennement
- Beaucoup

Chapitre 3 : Analyse des données

Réponse	Nombre	Pourcentage
Pas du tout	01	5%
moyennement	04	20%
beaucoup	15	75%

Tableau n° 9 : données quantitatives relatives à l'acquisition des connaissances à l'aide du jeu vidéo

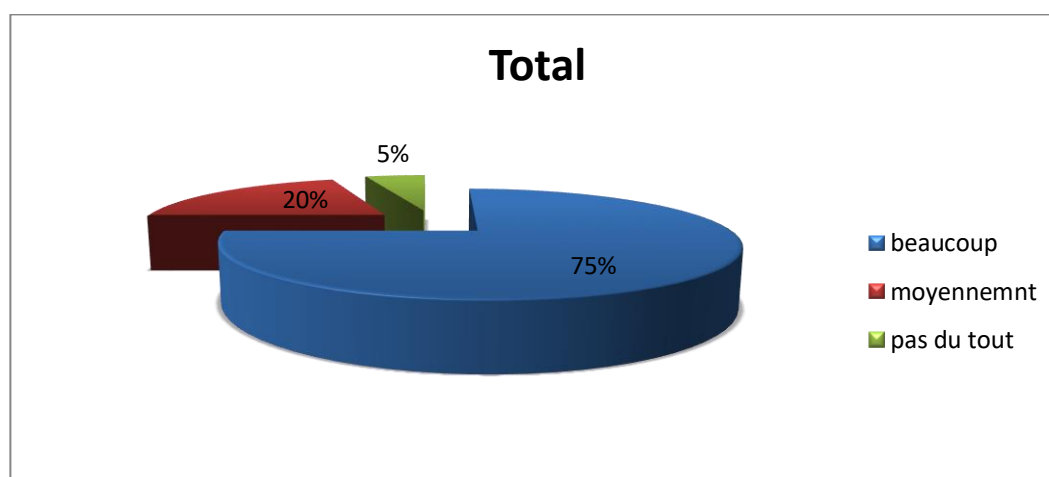


Figure 9 : Représentation graphique du tableau n°9

Le tableau 9 nous indique que 5% des apprenants trouvent que le jeu vidéo ne les a pas aidé à mieux saisir la leçon, 20% estime avoir moyennement compris la leçon, alors que 75% trouvent qu'ils ont très bien saisi la leçon de grammaire. Notre question de recherche consistait à connaître comment le jeu vidéo peut-il aider les apprenants à mieux saisir les leçons de grammaire et de les faire apprendre tout en jouant. Nous pouvons dire que ces résultats obtenus étaient grâce, à l'aspect ludique, présent dans le jeu vidéo utilisé et son impact sur la motivation des apprenants et leur engagement.

La question N° 6.3

Avez-vous participé plus que d'habitude ?

- pas du tout
- moyennement
- beaucoup

Chapitre 3 : Analyse des données

Réponse	Nombre	Pourcentage
Pas du tout	00	00%
moyennement	11	55%
beaucoup	09	45%

Tableau n° 10 : Données quantitatives relatives à la participation des apprenants

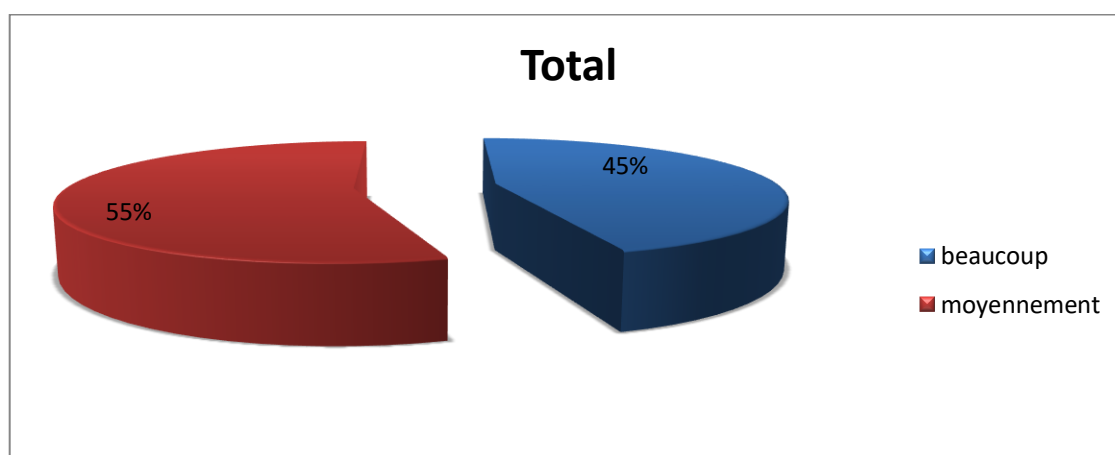


Figure n° 10 : Représentation graphique du tableau n° 10

L'une de nos hypothèses consistait à tester l'efficacité du jeu vidéo à faire participer les apprenants et permettre l'interaction entre eux, les données recueillies nous indiquent que le jeu vidéo encourage fortement celle-ci puisque 55% des apprenants estiment avoir participé beaucoup plus que d'habitude. L'interaction entre les apprenants est un facteur crucial quant à une bonne acquisition des connaissances, puisque l'apprentissage par les pairs rend l'apprenant plus actif et encourage à la collaboration.

La question N° 6.4

Cette pratique répond-elle à vos intérêts ?

- pas du tout
- moyennement
- beaucoup

Chapitre 3 : Analyse des données

Réponse	Nombre	Pourcentage
Pas du tout	01	05%
moyennement	07	35%
beaucoup	12	60%

Tableau n° 11 : Données quantitatives relatives aux intérêts des apprenants liés au jeu vidéo

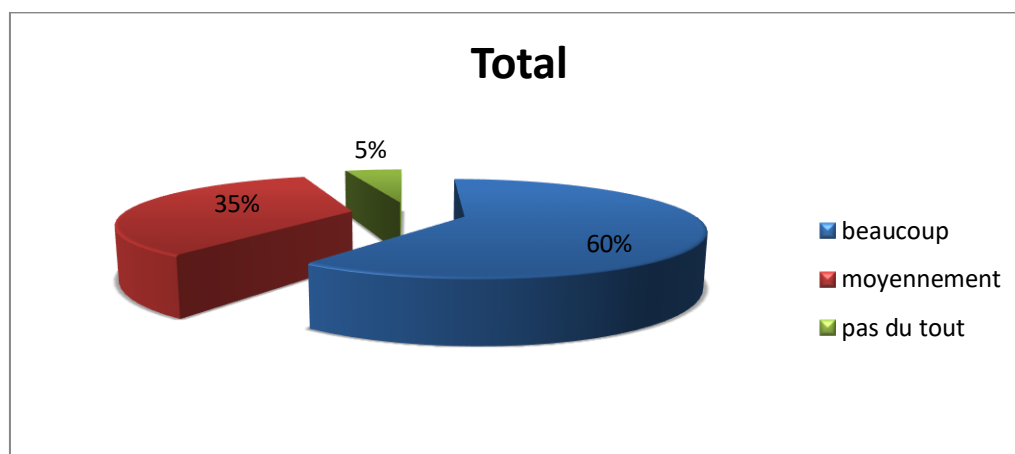


Figure n° 11 : Représentation graphique du tableau n° 11

Pour la réalisation de notre expérience nous avons bien pris en considération l'apprenant et ses intérêts, nous avons essayé de choisir un thème de jeu vidéo qui pourrait intéresser les apprenants des deux sexes. Les résultats de ce tableau réconfortent notre choix puisque, 60% des enquêtés estiment que le jeu vidéo répond beaucoup à leur intérêts et 35% estiment, qu'il répond moyennement à leur intérêts et seulement 5% du public estime que le jeu vidéo ne répond point à leur intérêts.

La question N° 7

Aimeriez-vous avoir d'autres séances utilisant le jeu vidéo ?

Oui

Non

Chapitre 3 : Analyse des données

Réponse	Nombre	Pourcentage
oui	19	95%
non	01	05%

Tableau 12 : Données quantitatives relatives aux avis des apprenants quant à la présence du jeu vidéo en classe

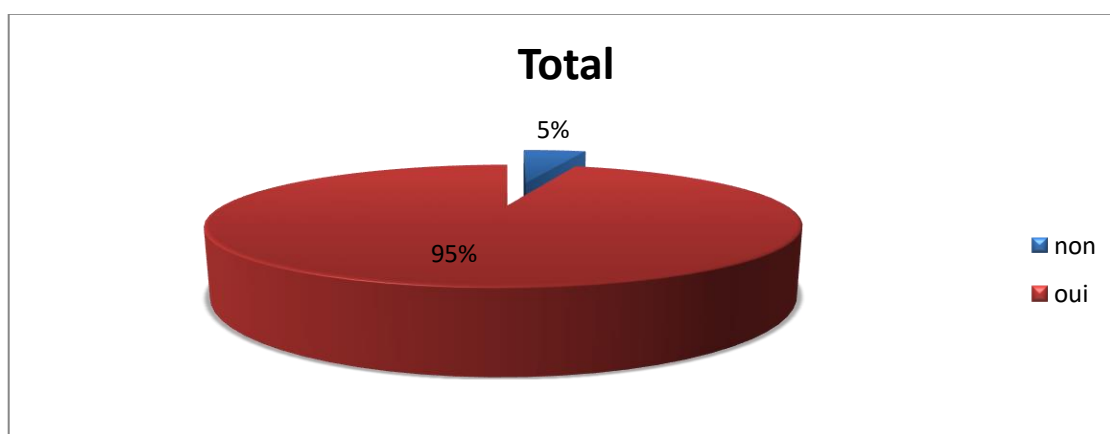


Figure n° 12 : Représentation graphique du tableau n° 12

Cette question est la plus importante des questions puisqu'elle nous permet clairement de savoir si les apprenants veulent avoir d'autres séances utilisant le jeu vidéo comme support. Le tableau ci dessus nous dévoile que seulement 5% des apprenants ne veulent pas apprendre avec les jeux vidéo alors que 95% des apprenants veulent avoir d'autres séances utilisant le jeu vidéo. Pour plus de détails et d'informations sur ce point précis nous avons demandé aux enquêtés de justifier leur réponse.

La question N° 7.1

Pourquoi ?

5% des apprenants ont répondu « *non* » ce qui équivaut à un seul apprenant, ce dernier est une fille, elle avance en guise de justification « *parce que nous avons un BEM Il faut insisté a les révisions pas les jeux vidio* ».

95% des apprenants manifestent leur intérêt, leur grande préférence et soutiennent l'utilisation de ce moyen pédagogique, voici leurs principales justifications :

Chapitre 3 : Analyse des données

- Apprendre tout en s'amusant. « *parce que ca nous aide à mieux comprendre la leçon, et on peut s'amuser tout en apprenant* » un autre apprenant « *parce que c'est plus amusant et ca aide à mieux comprendre* »
- Mieux comprendre les leçons. « *parce que pour sortir de la routine et aussi de bien apprendre les leçons et de les réviser en même temps* » un autre apprenant « *car j'aime ces séances et les jeux aide moi a mieux comprendre les leçon* »
- Changer d'atmosphère et sortir de l'ordinaire. « *parce que on a comprit mieux les leson et s'est une nouvelle expérience d'étudier au jeux vidéo* » un autre apprenant « *parce que sa nous sort de lordiner est sa permé de joue est étudier et j'aime joue.* »
- Participer et suivre durant les cours. « *parce que ca change de la routine, et on comprend mieux et je trouve que on a l'envie de répondre et savoir la réponse donc on comprends la lecon et on apprends pleins de choses.* »

Après avoir analysé les questionnaires des apprenants et interprété les résultats, nous allons, dans ce qui suit, interpréter les réponses de l'enseignante. Pour ce faire, nous avons adopté une analyse qualitative.

3. Analyse du questionnaire destiné à l'enseignante

L'enseignante, adoptant une attitude accompagnatrice, durant l'expérience, a remarqué les comportements de ses apprenants et comment ils ont adoptés cette nouvelle pratique et c'est pourquoi nous avons jugé plus indiqué, de concevoir un questionnaire propre à l'enseignante.

La question N°01

Renseignement d'ordre général :

Ancienneté générale.....

âge.....

Sexe.....

L'enseignante est âgée de 43 ans et a 20 ans d'expérience, ce qui lui permet de bien juger notre expérience effectuée en classe.

La question N°02 et N° 03

Avez-vous l'habitude de recourir aux TICE ?

Oui

Non

Chapitre 3 : Analyse des données

Si oui, de quel support numérique s'agit il ?

.....

Ces deux questions ont été confectionnées, afin de savoir si l'enseignante prenait en considération les avantages d'utiliser les supports numériques durant ses pratiques enseignantes en vue d'une meilleure acquisition des connaissances.

L'enseignante utilise un DATA SHOW et un document sonore, ce dernier est utilisé suivant le programme scolaire mis à la disposition des enseignants il est utilisé, également, afin d'atteindre les objectifs d'une séance d'orale puisque « *chaque séquence comporte une situation d'oral avec un document sonore à écouter et une image à analyser* » (manuel scolaire de 4AM, 2019, p03).

La question N°04

Rencontrez-vous des difficultés à vous procurer un matériel pédagogique informatique ?

- Oui
- Non

L'enseignante nous a répondu par « *oui* ». Nous pouvons dire que cette difficulté est dû au fait que l'établissement ne contient que deux DATA SHOW, ces derniers sont monopolisés par des enseignants de sciences naturelles ou de physique.

La question N°05

A votre avis, les TICE favorisent ils le travail en groupe ?

- Oui
- Non

Notre travail de recherche fait appel principalement aux TICE et puisque l'une de nos hypothèses aborde, l'interaction et le travail en groupe nous avons consacré une question à ce sujet. L'enseignante pense que les TICE favorisent le travail en groupe puisqu'elle nous a répondu par oui.

Chapitre 3 : Analyse des données

La question N°06

Selon vous, quelle place occupe la grammaire dans l'enseignement/ apprentissage d'une langue étrangère ?

.....

Comme nous l'avons cité dans notre partie théorique, la grammaire est en étroite relation avec une bonne communication et l'enseignante confirme ceci, les propos suivants en sont la preuve « *je pense que la grammaire est la composante linguistique la plus importante dans l'enseignement d'une langue étrangère. Car sa maîtrise est essentielle pour une bonne communication.* »

La question N°07

Quel support utilisez-vous durant une séance de grammaire ?

.....

L'enseignante nous a répondu par un « *texte adapté, tableau, support visuel.* » Nous pouvons constater qu'elle utilise des supports traditionnels pour enseigner la grammaire, cette question a été posée, afin de savoir si elle utilise le DATA SHOW durant une séance de grammaire ou autres supports informatiques, et ce, pour leur efficacité au niveau de l'apprentissage.

La question N°08

II/Apres l'expérience

Cochez la réponse qui vous convient.

	Pas du tout	moyennement	beaucoup
Les apprenants étaient motivés			
Les apprenants participaient plus			
Les apprenants ont assimilés quelques notions grammaticales			
Il y avait une interaction entre les apprenants			

Selon les réponses de l'enseignante, nous pouvons relever, le manque de conviction au sujet de l'efficacité à enseigner en faisant appel aux jeux vidéos. L'enseignante trouve

Chapitre 3 : Analyse des données

également, que les apprenants étaient moyennement motivés, qu'ils ne participaient pas beaucoup et qu'il n'y avait pas une grande interaction entre les apprenants

La question N°09

Comment trouvez-vous l'idée d'intégrer les jeux vidéo en classe de FLE ?

.....

Cette dernière question est une question ouverte qui donne le libre choix à l'enseignante de s'exprimer. Nous l'avons laissé, à la fin car, elle englobe toutes les autres questions du questionnaire.

L'enseignante a répondu à cette question sous forme de points. Dans son premier point, elle parle de l'efficacité du jeu vidéo à déclencher la motivation des apprenants. Elle s'exprime ainsi « *je trouve que les jeux vidéo grand public en classe de FLE ont un impact fort sur la motivation des élèves.* »

Dans le Second point, elle trouve que « *l'enseignant se doit certes d'avoir une connaissance suffisante de ce domaine.* »

Dans le troisième point, l'enseignante aborde une autre fois la motivation et pense que c'est le concret qui est à la source de la motivation et d'une meilleure mémorisation. Voici ses propos « *tout ce qui est visuel et concret est plus mémorisé et cela motive les élèves.* »

Nous constatons clairement, dans le dernier point, que notre expérience était réussie car l'enseignante a tellement trouvé d'intérêts à enseigner à l'aide des jeux vidéo qu'elle compte l'utiliser avec ses apprenants de différents niveaux. « *Cette activité ludique qui est vraiment intéressante m'a tellement plu que je compte l'utiliser avec mes élèves même avec d'autres niveaux pour favoriser leur apprentissage.* »

Passons maintenant à analyser quelques passages des transcriptions des séances filmées, afin de bien dégager l'utilité du jeu vidéo à déclencher la motivation chez les apprenants et à les aider à mieux assimiler les connaissances.

Chapitre 3 : Analyse des données

4. Analyse de la transcription des séances filmées

Nous allons désormais analyser quelques passages des séances transcrites

¹⁸. Pour cela, nous avons choisi des passages d'après lesquels nous pouvons remarquer l'intérêt des apprenants accordé à leurs erreurs, leur attention durant le cours, et leur participation et interaction. Le choix des points est en étroite relation avec les points ciblés dans nos deux hypothèses : apprentissage de notions grammaticales, motivation et interaction.

4.1. extrait lié au traitement de l'erreur par l'apprenant

Dans ce premier point, nous allons analyser un passage d'après lequel un apprenant conjugue faussement un verbe mais qui se corrige durant la deuxième séance.

Séance 01

Enquêtrice : Découvrir au subjonctif présent. Alors qui veut le faire, c'est la même chose que examiner.

Apprenant fille : découvrir

Enquêtrice : comment ?

Apprenant fille : découvrir.

Enquêtrice : non, pas vraiment. Une autre personne.

Apprenant garçon : découvre.

L'enquêtrice : ouii c'est bien. Découvrir au subjonctif présent se conjugue découvre.

Séance 02

Enquêtrice : aah regardez on a le verbe découvrir que nous avons conjugué la séance passée qui voudrait me le conjuguer ?

Apprenant fille (celle qui s'est trempée en conjuguant le verbe découvrir) : que je découvre.

L'apprenant nous regarde en souriant puis baisse la tête par timidité.

¹⁸Voir annexe n°03 p18

Chapitre 3 : Analyse des données

Ce passage nous montre comment l'apprenant fait attention à ses erreurs et les corrige. Il serait plus indiqué, de doter l'apprenant de moyens pour qu'il puisse reconnaître et corriger ses erreurs, lui-même, car il risque de ne rien apprendre alors que, quand l'apprenant parvient à la bonne réponse par lui-même après essai-erreur ceci mène à une acquisition meilleure de la notion étudiée.

4.2. Extrait lié à l'attention des apprenants durant le cours

Nous avons consacré ce second point pour analyser un passage qui démontre l'attention qu'accordent les apprenants à la leçon

Séance 02

Enquêtrice : je pense qu'il y'a une activité qui appartient à cette consigne. Aah non l'activité suivante nous demande de conjuguer le verbe communiquer donc nous avons besoin du verbe communiquer. On continue à jouer alors.

Après deux minutes

Enquêtrice : je pourrai me servir de ceci pour communiquer avec l'agent Shade.

Toute la classe : la maitresse communiquer.

Enquêtrice : alors, aah oui hhhhhh on a trouvé le verbe communiquer. Oui Réda

Apprenant garçon : que je communique, que tu communique...

L'attention des apprenants est un facteur essentiel car sans leur engagement l'enseignant risque de ne pas atteindre les objectifs d'apprentissage. Nous pouvons remarquer à travers le dialogue transcrit, que le jeu vidéo utilisé n'a pas déstabilisé l'attention des apprenants mais au contraire, il les a aidé à s'engager et vouloir apprendre plus, comme ils nous l'ont confirmé par leurs réponses au questionnaire. Ce dialogue nous prouve que les apprenants ont clairement compris l'objectif de notre expérience.

Chapitre 3 : Analyse des données

4.3. Extrait lié à l'interaction des apprenants en classe

Puisque l'engagement et la participation des apprenants comptent beaucoup pour une meilleure acquisition, nous avons choisi un passage à ce sujet, pour l'analyser durant ce troisième point.

Séance 01

Apprenant garçon : madame le cadre.

(...) **apprenant** parfum et la chaleur.

garçon :

Enquêtrice : pourquoi faire ?

Apprenant fille : bruler le papier.

(...) **Enquêtrice :** vous pouvez l'aider et participer.

Quelques livre, maitresse les fleurs, sous les fleurs.

apprenants :

Apprenant garçon : madame « dordje » (l'apprenant demande à son camarade comment dire tiroir en français).

Apprenant garçon : aah maitresse là-bas.

Séance 02

Apprenant fille : maitresse il y'a des objets qui scintillent.

Enquêtrice : on a besoin de la touche pour pouvoir jouer au piano.

Apprenant fille: la touche est dans le mur dans l'autre pièce maitresse.

(...) **Enquêtrice :** qu'est ce qui scintille encore.

Chapitre 3 : Analyse des données

Apprenant garçon : le piano.

Apprenant fille : non, il manque une pièce dans le piano.

Apprenant fille : le miroir.

Enquêtrice : clique pour voir comment ca s'appel. C'est un coup papier.

Apprenant fille : on va couper le papier collé sur le mur.

Enquêtrice : ouiii, vous avez entendu votre camarade ?

(...) **apprenant** madame on met ca ici.

garçon :

(...) **apprenant** maitresse dans le salon, à coté de la coccinelle.

garçon :

Apprenant fille : maitresse dans la première chambre il y avait un mur qui scintille.

Enquêtrice : alors on revient on revient.

(...) **apprenant fille :** madame on tourne la page pour chercher l'indice.

Durant la première séance les apprenants n'ont pas beaucoup participé, leurs prises de parole ne se limitaient qu'aux mots et énoncés courts, alors que durant la deuxième séance ils interagissaient entre eux, participaient à la résolution des énigmes du jeu vidéo, partageaient leurs avis sans malaise et utilisaient des énoncés plus longs. Nous avons relevé également, que les apprenants faisaient l'effort de participer puisqu'ils demandaient à leurs camarades de leur traduire quand ils ne connaissaient pas le mot en français. Une remarque donc, s'impose clairement, le jeu vidéo utilisé comme support encourage, suscite et facilite la participation des apprenants.

Chapitre 3 : Analyse des données

5. Conclusion

Nous avons consacré ce chapitre à la plus importante étape de n'importe quelle recherche scientifique, il s'agit de l'analyse des données recueillies, ceci était en utilisant le questionnaire et l'observation filmée comme outil d'investigation.

Les résultats obtenus ; leur analyse et interprétation, nous ont permis de constater que le jeu vidéo grand public s'est avéré un support fructueux quant au développement de la compétence grammaticale grâce à l'atmosphère d'interaction que crée ce support et sa capacité à stimuler la motivation des apprenants.

L'expérience que nous avons effectuée, démontre que le jeu vidéo est un outil qui permet à l'apprenant de s'impliquer pleinement dans son apprentissage, sans aucun signe d'ennui ou de désarroi, étant donné que les notions à étudier deviennent une partie intégrante du jeu vidéo, l'apprenant trouve ainsi du plaisir à apprendre.

Il en ressort, que grâce à cet atmosphère, l'apprenant a mis le manque de confiance à part et a osé demander l'aide de ses camarades. Nous avons constaté également, que ce support peut être utilisé, non seulement, pour développer une compétence grammaticale mais aussi viser la compétence orale.

En outre, le jeu vidéo s'est révélé un facteur encourageant, l'apprenant à accepter ses erreurs et les corriger. Une pédagogie qui permet à l'apprenant de faire appel à sa propre capacité de résolution de problèmes, une action qui rend la mémorisation des connaissances plus facile et à long terme.

Cependant, avec ces résultats, même convaincants, ils ne peuvent être généralisés vu le nombre réduit de l'échantillon composé de 20 apprenants. Conscients de cette insuffisance, nous souhaitons que notre recherche soit une ouverture à une étude plus étendue et approfondie.

Conclusion

Conclusion

Conclusion

Avec les méthodologies traditionnelles, la compétence grammaticale était limitée et reléguée au second plan, son enseignement ne se résumait qu'à la langue écrite. Ce n'est qu'après l'avènement des nouvelles approches que la grammaire, a connu de l'ampleur grâce à l'importance accordée à l'aspect orale de la langue, puisque la grammaire s'est révélée un profit, pour une communication plus efficace.

De plus sa place, les supports utilisés pour enseigner la grammaire se sont également développés avec l'évolution des méthodologies. Parmi ces supports, nous évoquons les textes littéraires, la répétition et apprentissage par cœur, l'image fixe et bande sonore et l'apprentissage situationnel.

Pour tester nos deux hypothèses, nous avons consacré une partie théorique pour aborder le jeu et plus particulièrement, le jeu vidéo, et son intégration dans le monde de l'éducation, puis nous nous sommes penchés pour tenter de définir la grammaire, ses principaux types sa place et ce au niveau du manuel scolaire de la quatrième année moyenne.

La partie pratique quant à elle, était attribuée à l'analyse des outils d'investigation que nous avons choisie pour la collecte des données, ses résultats, nous ont permis de confirmer nos hypothèses puisque nous avons pu remarquer, clairement, la motivation des apprenants après avoir filmé les séances de notre expérience. De plus, les réponses fournies par les questionnaires destinés aux apprenants nous ont permis, de constater que les apprenants ont accueilli favorablement l'enseignement de la grammaire par le biais des jeux vidéos. Sans oublier, que l'enseignante, très intéressée, a voulu avoir plus de renseignements sur cette nouvelle pratique pour l'adopter dans ses classes. Le jeu vidéo a également motivé les apprenants à réaliser leurs activités et à apprendre plus.

De cela, nous pouvons déduire qu'utiliser un jeu vidéo grand public pour enseigner la grammaire favorise son acquisition, déclenche la motivation des apprenants et encourage l'interaction entre eux.

La recherche que nous avons menée et l'expérience effectuée nous ont permis de constater qu'utiliser un jeu vidéo grand public, a un impact positif quant au développement d'une compétence grammaticale. Le jeu vidéo offre à l'apprenant, une atmosphère de confiance en soi, qui lui permet de s'impliquer pleinement dans son apprentissage et de déclencher sa motivation intrinsèque. Cette dernière est la plus recherchée par l'enseignant, car

Conclusion

l'apprenant réalise son activité par plaisir et par désir d'apprendre. Un apprenant motivé c'est celui qui n'abandonne pas dès le premier obstacle et qui consacre le temps nécessaire pour résoudre l'activité pédagogique, c'est ainsi que l'apprenant s'engage et persévère dans une situation d'apprentissage. Grâce au jeu vidéo, l'interaction entre les apprenants devient une habitude, ils s'aident, s'entraident et négocient pour aboutir à la bonne réponse. A ce stade, la compétence communicative de l'apprenant peut évoluer.

Il est à mentionner en guise de conclusion, que nos résultats ne peuvent être généralisés puisque nous n'avons testé, nos hypothèses qu'auprès d'apprenants d'une classe et d'une école bien précises. Malgré cela, nous espérons que notre étude serait bénéfique pour améliorer l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère en Algérie et une ouverture à de nouvelles perspectives.

Références bibliographiques

OUVRAGES

- CANALE, M. SWAIN, M. (1980). *Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing*. *Applied Linguistics*.
- CHISS, J.-L. DAVID, J. (2011). *Didactique du français et étude de la langue*, Paris, Armand Colin.
- CLOUTIER, R. RENAUD, A. (1990). *Psychologie de l'enfant*, Gaetan Morin.
- COSTE, D. (1978). *Lecture et compétence de communication*, Le Français dans le monde.
- DE GRANDMONT, N. (1997). *Pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre*, Bruxelles, université de Boeck.
- FERRAROTTI, F. (1990). *Histoire et histoires de vie, la méthode biographique dans les sciences sociales*, Paris, Méridiens Klincksieck.
- GERMAIN, C. et SEGUIN, H. (1995). *Le point sur la grammaire en didactique des langues*, Paris, CLE International.
- HUIZINGA, J. (1951). *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- MOIRAND, S. (1982). *Enseigner à communiquer en langue étrangère*, Paris, édition Hachette.
- SCHELL, J. (2008). *The Art of Game Design: A book of lenses*, USA, Morgan Kaufmann.

ARTICLES EN LIGNE

- FOUGEROUSE, M-C., *L'enseignement de la grammaire en classe de français langue étrangère*, *Ela. Études de linguistique appliquée*, n° 122, 2001, pp. 165, Consulté à l'adresse : <https://www.cairn.info/revue-ela-2001-2-page-165.htm> (le 12/03/2020).
- KARSENTI, T. et BUGMANN, J. (2017). *Transformer l'éducation avec Minecraft? Résultats d'une recherche menée auprès de 118 élèves du primaire*. Montréal : CRIFPE. Consulté à l'adresse : http://www.karsenti.ca/Minecraft_primaire.pdf (le 01/03/2020).

PERRIAULT, J. L'acquisition et la construction de connaissances par les jeux informatisés. In: *Réseaux*, volume 12, n°67, 1994. Les jeux vidéo. Consulté à l'adresse : https://www.persee.fr/doc/reso_0751-7971_1994_num_12_67_2738 (le 07/03/2020).

DICTIONNAIRES

CUQ, J-P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris, CLE International.

CUQ, J-P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris, Ed. Jean Penceac'h.

GALISSON, R & COSTE, D. (1976). *Dictionnaire de didactique des langues*. Hachette.

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887?q=jeu#44826>. (Consulté le 01/04/2020).

SITOGRAPHIE

<https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/apprendre-par-le-jeu-video>. (Consulté le 31/01/2020).

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/09/15/comment-le-jeu-minecraft-s-est-incruste-a-l-ecole-et-a-l-onu_4757733_4408996.html. (Consulté le 25/01/2020).

<https://www.strategies.fr/actualites/medias/4020398W/tv5monde-met-le-francais-en-jeu.html>. (Consulté le 23/01/2020).

https://fr.wikipedia.org/wiki/Massachusetts_Institute_of_Technology. (Consulté le 04/04/2020).

https://fr.wikipedia.org/wiki/Nolan_Bushnell. (Consulté le 04/04/2020).

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Oscilloscope>. (Consulté le 04/04/2020).

<https://fr.wikipedia.org/wiki/PDP-1>. (Consulté le 04/04/2020).

https://fr.wikipedia.org/wiki/Ralph_Baer. (Consulté le 04/04/2020).

https://fr.wikipedia.org/wiki/William_Higinbotham. (Consulté le 04/04/2020)

THESES

BENAHMED, I. (2015-2016). *La lecture de blogs avec des étudiants algériens : une étude de cas.* (Thèse de Doctorat). université Abdelhamid Ibn Badis- Mostaganem.

SILVERBERG-VILLEZ, B. (1994). *L'activité de jouer et ses conséquences dans l'apprentissage des langues.* (Thèse de Doctorat). Université Paris III.

INDEX DES TABLEAUX

Tableau n° 1 : Données quantitatives relatives au sexe des apprenants.....	37
Tableau n° 2 : Données quantitatives relatives à l'âge des apprenants.....	38
Tableau n° 3 : Données quantitatives relatives au niveau des apprenants.....	39
Tableau n° 4 : Données quantitatives relatives au nombre d'apprenants qui jouent aux jeux vidéo.....	39
Tableau n° 5 : données quantitatives relatives au temps que consacrent les apprenants à jouer au jeu vidéo en dehors de l'école.....	40
Tableau n° 6 : Données quantitatives relatives aux types de supports utilisés par l'enseignante.....	41
Tableau n° 7 : Données quantitatives relatives au support que préfèrent les apprenants.....	42
Tableau n°8 : Données quantitatives relatives à l'appréciation du jeu vidéo en classe.....	44
Tableau n° 9 : données quantitatives relatives à l'acquisition des connaissances à l'aide du jeu vidéo.....	45
Tableau n° 10 : Données quantitatives relatives à la participation des apprenants.....	46
Tableau n° 11 : Données quantitatives relatives aux intérêts des apprenants liés au jeu vidéo.....	47
Tableau 12 : Données quantitatives relatives aux avis des apprenants quant à la présence du jeu vidéo en classe.....	48

INDEX DES REPRESENTATIONS GRAPHIQUES

Figure n° 1 : Représentation graphique du tableau n° 1.....	37
Figure n° 2 : Représentation graphique du tableau n° 2.....	38
Figure n° 3 : représentation graphique du tableau n° 3.....	39
Figure n° 4 : Représentation graphique du tableau n°4.....	40
Figure 5 : Représentation graphique du tableau n° 5.....	41
Figure n° 6 : Représentative graphique du tableau n° 6.....	42
Figure n° 7 : Représentation graphique du tableau n°7.....	43
Figure n° 8 : Représentation graphique du tableau n° 8.....	44
Figure 9 : Représentation graphique du tableau n°9.....	45
Figure n° 10 : Représentation graphique du tableau n° 10.....	46
Figure n° 11 : Représentation graphique du tableau n° 11.....	47
Figure n° 12 : Représentation graphique du tableau n° 12.....	48

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION GENERALE	1
CHAPITRE 1 : développement d'une compétence grammaticale et exploitation d'un jeu vidéo grand public	5
1. Introduction	6
2. Définition du terme « jeu »	7
3. Les jeux vidéo	8
3.1. Définition du terme jeu vidéo	8
3.2. Vers une histoire numérique du jeu	8
3.3. Les jeux vidéo en classe de FLE	9
3.3.1. Le jeu vidéo « Assassin's Creed »	9
3.3.2. Le jeu vidéo « Minecraft »	10
4. L'importance des jeux en classe	12
5. L'importance des jeux vidéo en classe	13
5.1. La motivation des apprenants	13
5.2. La situation problème/la résolution de problème	13
5.3. L'erreur	14
6. Définition de la grammaire	15
7. Types de grammaire présents dans le manuel scolaire de la quatrième année moyenne ..	16
7.1. La grammaire normative	16
7.2. La grammaire descriptive	16
8. L'importance de la grammaire dans l'enseignement/apprentissage d'une langue	17
9. La place de la grammaire dans le manuel scolaire de la quatrième année moyenne	18
10. La place de la grammaire dans l'épreuve du brevet de l'enseignement moyen	19
11. Conclusion	20
CHAPITRE 2 : cadre de l'enquête	21
1. Introduction	22
Déroulement de l'étude empirique	23
2.1. Lieu de l'expérience	23
2.2. Choix du public	23
2.3. Groupe expérimental	23
2.4. Outils de recueil de données	23

2.4.1. Les Questionnaires	23
2.4.1.1. Questionnaire destiné aux apprenants	23
2.4.1.2. Questionnaire destiné à l'enseignante	26
2.4.2. L'observation filmée	28
3. Travail demandé au public	28
3.1. Le scénario pédagogique	28
3.2. Activités proposées	29
4. A propos du support utilisé « le jeu vidéo »	30
4.1. Choix du support	30
4.2. la thématique du support	30
4.3. la qualité graphique du support	30
4.4. Le mode de difficulté du support	30
4.5. L'usage de la langue écrite	31
4.6. Présentation du contenu du support	31
5. Déroulement des séances de l'expérience effectuée	31
5.1. Première séance	31
5.2. Deuxième séance	32
6. Contraintes et difficultés	33
7. Conclusion	34
CHAPITRE3 : analyse des données recueillies	35
1. introduction.....	36
2. Analyse des résultats des questionnaires destinés aux apprenants	37
3. Analyse du questionnaire destiné à l'enseignante	49
4. Analyse de la transcription des séances filmées	53
4.1. Extrait lié au traitement de l'erreur par l'apprenant	53
4.2. Extrait lié à l'attention des apprenants durant le cours	54
4.3. Extrait lié à l'interaction des apprenants en classe	55
5. Conclusion	57
CONCLUSION GENERALE	58
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES	61
OUVRAGES	62
ARTICLES EN LIGNE.....	62
DICTIONNAIRES	63

SITOGRAFIE.....	63
THESES.....	64
INDEX DES TABLEAUX	65
INDEX DES REPRESENTATIONS GRAPHIQUES	66
TABLE DES MATIERES	67
ANNEXES	

Annexe 1 :
Questionnaires destinés aux apprenants

Nous avons choisi de présenter six questionnaires, dont trois sont pour des filles et trois autres pour des garçons. Ces questionnaires sont ceux utilisés pour renforcer notre analyse et d'autres choisis pour que nos lecteurs aient plus de détails sur les données recueillies et leur contenu.

Questionnaire destiné aux apprenants

En vue de la réalisation de notre travail de fin d'étude qui s'inscrit dans le domaine de la didactique des langues étrangères, nous vous donnons ce questionnaire à des fins purement scientifiques. Nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions.

I/Avant l'expérience :

1. Renseignements d'ordre général

Apprenant N°
 Sexe : garçon Age : 14 Niveau : 4^{AM}

2. Avez-vous déjà joué aux jeux vidéo en dehors de l'école ?

Oui.
 Non.

3. Si oui, combien de temps consacrez-vous aux jeux vidéo ?

Quotidiennement.
 Une/deux fois par semaine.
 Deux/trois fois par semaine.
 Trois/quatre fois par semaine.

4. D'habitude, quel(s) support(s) utilise votre enseignant(e) ?

Manuel.
 Supports audio.
 Support audio visuel.

5. Entre les trois supports cités dans la question précédente, quel(s) support(s) préférez-vous ? dites pourquoi.

Support audio visuel parce que aimer
Support audio visuel

1

Image n°1 : première page du questionnaire de l'apprenant n° 5

II/Après l'expérience :

6. cochez la réponse qui vous convient.

	Pas du tout	moyennement	beaucoup
Avez-vous apprécié la présence du jeu vidéo en classe ?			X
Le jeu vidéo vous a-t-il aidé à mieux saisir la leçon ?			X
avez-vous participé plus que d'habitude ?		X	
Cette pratique répond-elle à vos intérêts ?			X

7. Aimeriez-vous avoir d'autres séances utilisant le jeu vidéo ?

Oui,

Pourquoi ?

parce que ça nous aide à mieux comprendre
la leçon est on peut tout comprendre

Non,

Pourquoi ?

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

Image n°2 : deuxième page du questionnaire de l'apprenant n°5

Questionnaire destiné aux apprenants

En vue de la réalisation de notre travail de fin d'étude qui s'inscrit dans le domaine de la didactique des langues étrangères, nous vous donnons ce questionnaire à des fins purement scientifiques. Nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions.

I/Avant l'expérience :

1. Renseignements d'ordre général

Apprenant N° 10...

Sexe : Garçon..... Age : 16..... Niveau : 4 AM3.....

2. Avez-vous déjà joué aux jeux vidéo en dehors de l'école ?

Oui.

Non.

3. Si oui, combien de temps consacrez-vous aux jeux vidéo ?

Quotidiennement.

Une/deux fois par semaine.

Deux/trois fois par semaine.

Trois/quatre fois par semaine.

4. D'habitude, quel(s) support(s) utilise votre enseignant(e) ?

Manuel.

Supports audio.

Support audio visuel.

5. Entre les trois supports cités dans la question précédente, quel(s) support(s) préférez-vous ? dites pourquoi.

Le support audio visuel, car il aide à
mieux comprendre

Image n°3 : première page du questionnaire de l'apprenant n°10

II/Après l'expérience :

6. cochez la réponse qui vous convient.

	Pas du tout	moyennement	beaucoup
Avez-vous apprécié la présence du jeu vidéo en classe ?			✓
Le jeu vidéo vous a-t-il aidé à mieux saisir la leçon ?			✓
avez-vous participé plus que d'habitude ?			✓
Cette pratique répond-elle à vos intérêts ?			✓

7. Aimeriez-vous avoir d'autres séances utilisant le jeu vidéo ?

Oui,

Pourquoi ?

Parce que c'est plus amusant et ça aide à mieux comprendre.

Non,

Pourquoi ?

Image n°4 : deuxième page du questionnaire de l'apprenant n°10

Questionnaire destiné aux apprenants

En vue de la réalisation de notre travail de fin d'étude qui s'inscrit dans le domaine de la didactique des langues étrangères, nous vous donnons ce questionnaire à des fins purement scientifiques. Nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions.

I/Avant l'expérience :

1. Renseignements d'ordre général

Apprenant N°4.....

Sexe : ...garçon..... Age :14..... Niveau :L.A.M.....

2. Avez-vous déjà joué aux jeux vidéo en dehors de l'école ?

Oui.

Non.

3. Si oui, combien de temps consacrez-vous aux jeux vidéo ?

Quotidiennement.

Une/deux fois par semaine.

Deux/trois fois par semaine.

Trois/quatre fois par semaine.

4. D'habitude, quel(s) support(s) utilise votre enseignant(e) ?

Manuel.

Supports audio.

Support audio visuel.

5. Entre les trois supports cités dans la question précédente, quel(s) support(s) préférez-vous ? dites pourquoi.

.....Support audio visuel parce que j'aime regarder
et entendre est ce me permet de mieux comprendre
.....

Image n°5 : première page du questionnaire de l'apprenant n°4

II/Après l'expérience :

6. cochez la réponse qui vous convient.

	Pas du tout	moyennement	beaucoup
Avez-vous apprécié la présence du jeu vidéo en classe ?			X
Le jeu vidéo vous a-t-il aidé à mieux saisir la leçon ?			X
avez-vous participé plus que d'habitude ?		X	
Cette pratique répond-elle à vos intérêts ?	X		X

7. Aimeriez-vous avoir d'autres séances utilisant le jeu vidéo ?

Oui,

Pourquoi ?

... parce que... ça nous sert de l'anglais... est...
 ... un peu de jeu... est... et j'aime jouer.

Non,

Pourquoi ?

.....

Image n°6 : deuxième page du questionnaire de l'apprenant n°4

Questionnaire destiné aux apprenants

En vue de la réalisation de notre travail de fin d'étude qui s'inscrit dans le domaine de la didactique des langues étrangères, nous vous donnons ce questionnaire à des fins purement scientifiques. Nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions.

I/Avant l'expérience :

1. Renseignements d'ordre général

Apprenant N° ...13...

Sexe : filles Age : 14 Ans Niveau : 4AM

2. Avez-vous déjà joué aux jeux vidéo en dehors de l'école ?

- Oui.
 Non.

3. Si oui, combien de temps consacrez-vous aux jeux vidéo ? Rarement .

- Quotidiennement.
 Une/deux fois par semaine.
 Deux/trois fois par semaine.
 Trois/quatre fois par semaine.

4. D'habitude, quel(s) support(s) utilise votre enseignant(e) ?

- Manuel.
 Supports audio.
 Support audio visuel.

5. Entre les trois supports cités dans la question précédente, quel(s) support(s) préférez-vous ? dites pourquoi.

Audio visuel, parce que on comprends mieux ce qu'on dit.
.....
.....

Image n°7 : première page du questionnaire de l'apprenant n°18

II/Après l'expérience :

6. cochez la réponse qui vous convient.

	Pas du tout	moyennement	beaucoup
Avez-vous apprécié la présence du jeu vidéo en classe ?			X
Le jeu vidéo vous a-t-il aidé à mieux saisir la leçon ?			X
avez-vous participé plus que d'habitude ?			X
Cette pratique répond-elle à vos intérêts ?		X	

7. Aimeriez-vous avoir d'autres séances utilisant le jeu vidéo ?

Oui,

Pourquoi ?

... parce que ça change de la routine... et on comprend mieux...
... et je trouve que on a l'air de répondre et saisir la réponse...
... dans son cerveau... la leçon... et on apprend plein de choses...

Non,

Pourquoi ?

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

Image n°8 : deuxième page du questionnaire de l'apprenant n°18

Questionnaire destiné aux apprenants

En vue de la réalisation de notre travail de fin d'étude qui s'inscrit dans le domaine de la didactique des langues étrangères, nous vous donnons ce questionnaire à des fins purement scientifiques. Nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions.

I/Avant l'expérience :

1. Renseignements d'ordre général

Apprenant N° *17*.....

Sexe : *filles*..... Age : *14*..... Niveau : *4. A.M.3*.....

2. Avez-vous déjà joué aux jeux vidéo en dehors de l'école ?

Oui.

Non.

3. Si oui, combien de temps consacrez-vous aux jeux vidéo ?

Quotidiennement.

Une/deux fois par semaine.

Deux/trois fois par semaine.

Trois/quatre fois par semaine.

4. D'habitude, quel(s) support(s) utilise votre enseignant(e) ?

Manuel.

Supports audio.

Support audio visuel.

5. Entre les trois supports cités dans la question précédente, quel(s) support(s) préférez-vous ? dites pourquoi.

Le support audio manuel parce que on voit en entier et on arrive à comprendre mieux

Image n°9 : première page du questionnaire de l'apprenant n°17

II/Après l'expérience :

6. cochez la réponse qui vous convient.

	Pas du tout	moyennement	beaucoup
Avez-vous apprécié la présence du jeu vidéo en classe ?			X
Le jeu vidéo vous a-t-il aidé à mieux saisir la leçon ?			X
avez-vous participé plus que d'habitude ?			X
Cette pratique répond-elle à vos intérêts ?		X	

7. Aimerez-vous avoir d'autres séances utilisant le jeu vidéo ?

Oui,

Pourquoi ?

Parce que on a compris mieux les leçon et s'est une nouvelle expérience d'étudier au jeu vidéo

Non,

Pourquoi ?

.....

.....

.....

Image n°10 : deuxième page du questionnaire de l'apprenant n°17

Questionnaire destiné aux apprenants

En vue de la réalisation de notre travail de fin d'étude qui s'inscrit dans le domaine de la didactique des langues étrangères, nous vous donnons ce questionnaire à des fins purement scientifiques. Nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions.

I/Avant l'expérience :

1. Renseignements d'ordre général

Apprenant N° ...1.....

Sexe :*filles*..... Age :*11 ans*..... Niveau :*L1AM₃*.....

2. Avez-vous déjà joué aux jeux vidéo en dehors de l'école ?

Oui.

Non.

3. Si oui, combien de temps consacrez-vous aux jeux vidéo ?

Quotidiennement.

Une/deux fois par semaine.

Deux/trois fois par semaine.

Trois/quatre fois par semaine.

4. D'habitude, quel(s) support(s) utilise votre enseignant(e) ?

Manuel.

Supports audio.

Support audio visuel.

5. Entre les trois supports cités dans la question précédente, quel(s) support(s) préférez-vous ? dites pourquoi.

.....*je préfère support audio visuel parce que pour*.....
.....*apprendre les leçons*.....
.....

Image n°11 : première page du questionnaire de l'apprenant n°1

II/Après l'expérience :

6. cochez la réponse qui vous convient.

	Pas du tout	moyennement	beaucoup
Avez-vous apprécié la présence du jeu vidéo en classe ?		X	
Le jeu vidéo vous a-t-il aidé à mieux saisir la leçon ?			X
avez-vous participé plus que d'habitude ?		X	
Cette pratique répond-elle à vos intérêts ?			X

7. Aimeriez-vous avoir d'autres séances utilisant le jeu vidéo ?

Oui,

Pourquoi ?

..... parce que pour sortir de la routine et aussi de bien
..... apprendre les leçons et de les réviser en même ^{tant} temps
.....

Non,

Pourquoi ?

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

Image n°12 : deuxième page du questionnaire de l'apprenant n°1

Annexe 2 :
Questionnaires destinés à l'enseignante

Questionnaire destiné à l'enseignant

En vue de la réalisation de notre travail de fin d'étude qui s'inscrit dans le domaine de la didactique des langues étrangères, nous vous donnons ce questionnaire à des fins purement scientifiques. Nous vous prions de bien vouloir répondre à toutes les questions.

I/Avant l'expérience :

1. Renseignement d'ordre général :

Ancienneté générale... 20 ans... Age... 43 ans... Sexe... féminin

2. Avez-vous l'habitude de recourir aux TICE ?

Oui

Non

3. Si oui, de quel support numérique s'agit-il ?

DATA SHOW / document audio

4. Rencontrez-vous des difficultés à vous procurer un matériel pédagogique informatique ?

Oui

Non

5. A votre avis, les TICE favorisent-ils le travail en groupe ?

Oui

non

6. Selon vous, quelle place occupe la grammaire dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère ?

Je pense que la grammaire est la composante linguistique la plus importante dans l'enseignement d'une langue étrangère. car sa maîtrise est essentielle pour une bonne communication.

Image n°1 : 1ere page du questionnaire destiné à l'enseignante

7. Quel support utilisez-vous durant une séance de grammaire ?

..... Texte adapté - tableau - supports visuel

II/Après l'expérience :

8. Cochez la réponse qui vous convient.

	Pas du tout	moyennement	beaucoup
Les apprenants étaient plus motivés.		X	
Les apprenants participaient plus.		X	
Le jeu vidéo a aidé les apprenants à assimiler quelques notions grammaticales.	X		
Il y avait une interaction entre les apprenants.		X	

9. Comment trouvez-vous l'idée d'intégrer les jeux vidéo en classe de FLE ?

- Je trouve que les jeux vidéo grand public en classe de FLE ont un impact fort sur la motivation des élèves

- Je vois aussi que l'enseignant se doit certes d'avoir une connaissance suffisante de ce domaine

- Tout ce qui est visuel et concret est plus mémorisé et cela motive les élèves

- Cette activité ludique qui est vraiment intéressante m'a tellement plu que je compte l'utiliser avec mes élèves même avec d'autres niveaux pour favoriser leur apprentissage.

Image N°2 : 2eme page du questionnaire destiné à l'enseignante

Annexe 3 :
Transcription des séances filmées

Transcription de la première séance filmée

Enquêtrice : ne faites rien, écrivez juste vos noms et prénoms. Alors comme vous remarquez, vous avez quatre feuilles d'activités à réaliser (*l'enseignante vient nous interrompre*). Donc nous allons aujourd'hui, faire une révision sur la subordonnée de but et j'aimerais bien, pour se rafraîchir un petit peu la mémoire, me dire qu'est ce que vous avez fait avec votre enseignante, parler de subordonnée de but vous fait rappeler quoi ? Quels sont les éléments de la subordonnée de but ? (*un silence*) qui a la gentillesse de nous dire qu'est ce qu'une subordonnée de but ?

Apprenant fille : on utilise une subordonnée de but pour exprimer le but, un objectif à atteindre, elle contient des prépositions.

Enquêtrice : quelles sont les locutions conjonctives utilisées pour exprimer le but ?

Toute la classe : afin de, dans le but de...

enseignante : levez les doigts s'il vous plait.

Enquêtrice : oui bien sur, j'aimerais bien avoir les doigts levés.

Apprenant fille : afin de, de peur de, dans le but de.

Enquêtrice : oui bien, d'autres ? Par ici, non ?

Apprenant fille : pour que, de crainte que.

Enquêtrice : et quel est le mode utilisé pour exprimer le but ?

Quelques apprenants : présent.

Enquêtrice : le mode.

Quelques apprenants : le subjonctif.

Apprenant fille : et des fois l'infinif.

Enquêtrice : et parfois l'infinif, quand est ce qu'on utilise l'infinif ?

Apprenant fille : après la préposition qui contient de et pour.

Enquêtrice : et pour, c'est juste, donc on conjugue le verbe de la subordonnée de but quand on a les autres prépositions HHHHHH alors que à l'infinif avec pour et afin de, dans le but de, après le « DE ».

Donc comme je vous ai dit au début, j'ai une petite surprise pour vous, je ne sais pas si elle va vous plaire. Mais pour pouvoir répondre aux questions des activités on a besoin de consignes. Si vous remarquez il y'a

des pointiez, les consignes entre parenthèses ne sont pas complètes, ces consignes là, nous allons les trouver dans le jeu vidéo, parce que nous allons jouer au jeu vidéo aujourd'hui. Qu'est ce que vous en pensez ?

Toute la classe : ouiiii.

Enquêtrice : alors on commence le jeu (*après quelques minutes*) en fait c'est un jeu de détective, on doit résoudre une énigme, pour cela, il y'a des objets cachés qu'on doit retrouver etc. d'accords ? C'est un petit casse tête pour voir les plus intelligents et les plus génies d'entre vous.

Donc comme je vous ai dit, les consignes vont apparaitre dans le jeu, on va jouer et quand une consigne apparait on doit réaliser l'activité qui lui convient, d'accord ?

une séquence cinématographique

Enquêtrice : on attend que ça passe et je vous explique le principe. Alors, la reine du royaume unis a appelé l'agent Shade, c'est la femme au bureau, elle lui a demandé de lui trouver le meilleur détective pour trouver la personne qui a volé le trésor royal.

comme vous voyez il y'a des objets qui scintillent, on a le portrait, on a ...

Toute la classe : la table.

Enquêtrice : on a ...

Toute la classe : la porte.

enquêtrice : et... quoi encore.

Toute la classe : la cheminée.

enquêtrice : bravo. On ne va pas s'attarder, on commence... qui veut nous lire les étapes à suivre, de la feuille de route ?

Apprenant garçon : Jouons ensemble le jeu. Faites très attention à la formulation des consignes. Réalisez les activités suivantes au fur et à mesure qu'on joue.

L'enquêtrice : c'est ce que je vous ai expliqué avant, c'est clair ?

Toute la classe : ouiiii

Enquêtrice : alors on commence à jouer tu veux bien Nadine ? aaah je pense que c'est notre première consigne, qui veut la lire ?

Apprenant fille : Sélectionner le portrait pour l'examiner de plus près.

Enquêtrice :	une autre personne.
Apprenant fille :	Sélectionnez...
	<i>l'enseignante qui demande de parler à haute voix</i>
Enquêtrice :	oui, à haute voix s'il vous plaît pour que le téléphone puisse capter vos voix.
Apprenant fille :	sélectionnez le portrait pour l'examiner de plus près.
Enquêtrice :	on passe maintenant, à notre première activité, qui veut nous lire la question ?
Apprenant garçon :	De quel type de subordonnée est la consigne ?
Enquêtrice :	la voici la consigne, on va répondre ensemble d'accord ? qui veut me dire c'est quelle subordonnée ? Oui là bas.
Apprenant garçon :	une subordonnée de but.
Enquêtrice :	oui de but, excellent, vous cochez la subordonnée de but, après on va voir pourquoi de but. on continue à jouer, « prenez le papier en boule il va apparaître dans votre inventaire », l'inventaire c'est ça, tous ce qu'on va prendre, va apparaître ici. Alors qui veut nous lire la consigne.
Apprenant fille :	Les objets complexes nécessitent des actions spéciales avant d'être utilisés. Sélectionnez le papier en boule pour l'examiner de plus près.
Enquêtrice :	cette consigne appartient à la deuxième activité, elle est où la subordonnée de but ?
Apprenant fille :	Sélectionnez le papier en boule pour l'examiner de plus près
Enquêtrice :	Excellent. Bravo, alors vous écrivez ce que votre camarade vient de dire. Elle est où la locution ?
Toute la classe :	pour
Enquêtrice :	Vous entourez pour. Vous n'êtes pas si actifs que ça !
Enseignante :	Ils sont timides
Enquêtrice :	Pourquoi ?!
Enseignante :	Je ne sais pas, ils sont toujours comme ça
Enquêtrice :	C'est bon vous avez terminé ?
Toute la classe :	Ouiii maitresse
Enquêtrice :	Alors on continue. « Ouvrez le papier pour l'examiner ». Une autre

	consigne qui appartient à l'activité trois. A quel temps est conjugué le verbe de la subordonnée ? D'autres mains, d'autres voix... oui
Apprenant garçon :	A l'indicatif
Quelques apprenants :	A l'infinitif
Enquêtrice :	Pourquoi à l'infinitif ?
Quelques apprenants :	Parce qu'on a la préposition pour
Enquêtrice :	Donc le verbe ici n'est pas conjugué, d'accord là-bas au fond? Quand on utilise pour, le verbe qui suit se met à l'infinitif. Vous écrivez sur vos feuilles. Alors Nadine, ouvre le papier s'il te plait. Lis ce qui est écrit ici.
Apprenant fille :	Voici le code au cas où je l'oublierai et un petit casse tête pour le cacher des regards indiscrets.
Enquêtrice :	Il y'a un indice là, que représente le dessin ? Ce sont des étapes à suivre, qu'est ce qu'on doit faire ?
Quelques apprenants :	Mouiller, la fumée
Enquêtrice :	D'accord, on va voir qu'est ce qu'on doit faire après. Le paragraphe qui est là appartient à l'ac...
Apprenant fille :	A l'activité quatre
Enquêtrice :	Comment ?
Apprenant fille :	Il appartient à l'activité quatre.
Enquêtrice :	Ouiii, t'es avec moi, c'est bien.
Apprenant garçon :	Afin de
Apprenant garçon :	Dans le but de
apprenant fille :	En vue de
Apprenant garçon :	De peur de
Enquêtrice :	Mmm pas vraiment, parce que le sens de la phrase vas changer mais c'est bien, t'as dit de peur « de » et non de peur « que » mais il n'appartient pas au sens de la phrase. Donc on disait
quelques apprenants :	Afin de...
Enquêtrice :	Donc vous écrivez afin de, en vue de... N'oubliez pas, on est entrain de jouer et on a besoin d'un parfum. « Utilisez le bouton indice si vous avez besoin d'aide ».il nous demande de sélectionner la table
Toute la classe :	Le parfum
Enquêtrice :	Aaah oui c'est bien
Quelques	Maitresse la feuille.

apprenants :

Apprenant Parfum et la chaleur

garçon :

Enquêtrice : Pourquoi faire ?

Apprenant Bruler le papier

filles :

Enquêtrice : Oui on va revenir à la feuille pour la tremper
Je pense qu'on a une consigne qui peut appartenir à une activité. « utilisez le parfum pour imbiber le papier d'alcool ». Imbiber c'est tremper, mouiller.

Apprenant Maitresse je conjugue ?

filles :

Apprenant Le subjonctif

garçon :

Enquêtrice : Tu veux conjuguer ? alors qui veut conjuguer ?

Apprenant soit

garçon :

Enquêtrice : Toute la phrase

Apprenant Utilisez le parfum afin que le papier soit imbibé d'alcool.

garçon :

Enquêtrice : Pourquoi au subjonctif ?

Toute la On a la préposition afin que.

classe :

Enquêtrice : Oui, car on a afin que. Excellent, excellent

Enseignante Pas seulement afin que.

:

Enquêtrice : Oui bien sur, pas seulement, mais c'est l'une des locutions avec lesquelles on conjugue au subjonctif, alors vous conjuguez le verbe être avec soit.
Aah quelle est sa terminaison ?

Quelques it

apprenants :

Enquêtrice : Bien. C'est bon ?

Toute la oui

classe :

Enquêtrice : utilise le parfum Nadine. Clique, juste clique. Qu'est ce qu'il nous demande de faire ?

Toute la De l'exposer à la chaleur.

classe :

Enquêtrice : Elle est où la chaleur dans la pièce ?

Toute la La cheminée

classe :

Enquêtrice : Alors tu sélectionne la cheminée et tu mets le papier dessus. C'est bon le code apparait, il appartient à la boîte sur la table. Vous avez vu ces symboles là ? on va cliquer dessus selon le code du papier.

Toute la Maitresse oui.

classe :

Enquêtrice : « Sélectionnez le bouton « info » pour voir les instructions du mini jeu » cette consigne appartient à l'activité ?

Toute la six

classe :

Enquêtrice :	Vous êtes avec moi ça me rassure, qui veut nous lire la question de l'activité ?
Apprenant fille :	Dans la consigne, (pour) est une locution conjonctive de but. Quels sont les autres locutions utilisées pour exprimer le but ?
Enquêtrice :	Pour, est une locution conjonctive, quelles sont les autres locutions utilisées pour exprimer le but ?
Apprenant fille :	Dans le but de
Apprenant fille :	Afin de
Apprenant fille :	En vue de
Enquêtrice :	Oui là bas au fond vous avez levé le doigt
Apprenant fille :	De sorte que
Enquêtrice :	Oui, oui, alors vous écrivez les réponses, elles sont toutes correctes. Si c'est bon on continue.
Toute la classe :	Oui maitresse, c'est bon.
Enquêtrice :	Alors, il nous demande de sélectionner les boutons dans le bon ordre pour ouvrir la boîte ou quelque chose comme ça, je pense. Alors tu commence Nadine ?
Quelques apprenants :	Le troisième, non le troisième.
Enquêtrice :	Aah on recommence alors, on doit cliquer sur le troisième bouton. Quoi encore ?
Quelques apprenants :	Deux, un, deux, trois, trois, un, deux, un
Enquêtrice :	C'est bon, bravo.aah une consigne. C'est l'activité sept
Toute la classe :	sept
Enquêtrice :	Oui, excellent. « Sélectionnez la table qui scintille, qui brille pour l'examiner ». Conjuguez le verbe examiner au subjonctif présent.
Toute la classe :	Au subjonctif présent.
Enquêtrice :	D'autres doigts, d'autres mains. Oui.
Apprenant garçon :	Examine.
Enquêtrice :	Sa terminaison.
Apprenant garçon :	E
Enquêtrice :	Examine, E. très bien, écrivez. La suite. Que tu...
Toute la classe :	Examines, ES.
Enquêtrice :	Qu'il/elle...
Toute la classe :	Examine, E.
Enquêtrice :	Que nous...
Toute la classe :	Examinions, IONS

Enquêtrice :	Que vous...
Toute la classe :	Examiniez, IEZ.
Enquêtrice :	Qu'ils/elles...
Toute la classe :	Examinent, ENT.AIENT.
Quelques apprenants :	Non, ENT
Enquêtrice :	C'est ENT ou AIENT ?
Quelques apprenants :	AIENT.
Quelques apprenants :	ENT.
Enquêtrice :	Oui, c'est ENT et non AIENT.
Enseignante :	Qui a dit AIENT ? AIENT est la terminaison de quel temps ?
Quelques apprenants :	L'imparfait.
Enquêtrice :	Qui a la gentillesse de rappeler à ses camarades la terminaison du subjonctif présent ?
Apprenant fille :	E, es, e, ions, iez, ent.
Enquêtrice :	Ent, une autre personne. oui
Apprenant garçon :	E, es, e, ions, iez, ent.
Enquêtrice :	Oui, donc on continue. tu sélectionne la table qui scintille. « Déplacez des objets pour en découvrir d'autres, trouvez six paires d'objets ». Donc on va chercher des objets cachés. Six paires, deux qui viennent ensemble.
Apprenant garçon :	On conjugue.
Enquêtrice :	Oui très bien, on va conjuguer là aussi. Découvrir au subjonctif présent. Alors qui veut le faire, c'est la même chose que examiner.
Apprenant fille :	découvrir
Enquêtrice :	Comment ?
Apprenant fille :	Découvrir
Enquêtrice :	Non pas vraiment, une autre personne.
Apprenant garçon :	découvre
Enquêtrice :	Ouii, c'est bien découvrir au subjonctif présent se conjugue découvre.
Enseignante :	C'est un verbe de quel groupe ?
Toute la classe :	Troisième.
Enseignante :	Sa conjugaison ressemble au...
Quelques apprenants :	Deuxième groupe

Enseignante :	Elle ressemble au pre...
Toute la classe :	Premier groupe.
Enseignante :	Au premier très bien. C'est comme ouvrir, souffrir... des verbes du troisième mais leur conjugaison ressemble au premier.
Enquêtrice :	Alors là vous devez participer.
Enseignante :	Même moi je suis entrain de participer.
Enquêtrice :	HHHH... tu clique OK et on commence à jouer. C'est un insecte. Quand vous trouvez une main ça veut dire qu'on peut déplacer l'objet, aah ça n'appartient pas, mais n'oubliez pas, on a trouvé un insecte. Bravo t'as trouvé une paire.
Toute la classe :	Maitresse l'insecte.
Enquêtrice :	Elle est où la deuxième ?
Apprenant garçon :	Maitresse le livre.
Enquêtrice :	Essaye si on peut déplacer le livre. Il y'a un cheval, on n'a pas trouvé un cheval ?
Quelques apprenants :	Non.
Apprenant garçon :	« Ifoug »
Enquêtrice :	En haut, essayez de parler en français
Apprenant fille :	Les roses
Enquêtrice :	Essaye. C'est bon, il nous reste une seule.
Apprenant garçon :	La bague
Enquêtrice :	Aah oui
Apprenant garçon :	Le livre
Apprenant garçon :	Le deuxième livre
Apprenant fille :	Maitresse le bracelet
Apprenant garçon :	En bas
Apprenant garçon :	madame « dordje » (l'apprenant demande à son camarade comment dire tiroir en français).
Apprenant garçon :	Deuxième tiroir
Enquêtrice :	Là ? sélectionne pour voir. aaah t'es sorti, aaah je pense qu'on doit refaire le jeu, aaah heureusement.
Toute la classe :	HHHHHHHH

Enquêtrice :	HHHH. Sélectionne le tiroir, non.
Apprenant garçon :	Le tiroir qui est en bas
Enquêtrice :	Où là ?
Apprenant fille :	oui
Enquêtrice :	Non elle l'a déjà essayé mais ça n'a pas marché
Apprenant garçon :	maitresse
Enquêtrice :	oui
Apprenant garçon :	Le bracelet
Apprenant fille :	Ce n'est pas un bracelet
Apprenant garçon :	Maitresse, derrière le téléphone
Apprenant garçon :	Maitresse, les fleurs
Enquêtrice :	On a essayé ces fleurs déjà
Toute la classe :	Noon, les autres
Enquêtrice :	Aah ces fleurs là ?
Toute la classe :	Oui maitresse
Enquêtrice :	Oui on l'a trouvé, bravo HHH aah en doit chercher la tête du lion, on dirait qu'on est à fort boyard
Apprenant garçon :	Maitresse derrière les fleurs
Enquêtrice :	Bravo une autre fois. Alors revenons à nos moutons. Sélectionnez ce bouton pour voir votre objectif en cours. Ne sélectionne pas. Je pense qu'elle appartient à une activité
Apprenant garçon :	voir
Enquêtrice :	Oui, conjuguez le verbe voir au subjonctif présent
Apprenant fille:	Que je voie, E. que tu vois, S.
Enquêtrice :	Tu vois avec S ?
Toute la classe :	ES
Apprenant fille :	ES
Enquêtrice :	Ce n'est pas grave, continu.
Apprenant fille :	Qu'il/elle voie, E. que nous voyions
Quelques apprenants :	Avec Y
Enquêtrice :	C'est bien, je vais vous écrire au tableau, continu, que vous
Apprenant fille :	voyiez
Enquêtrice :	Qu'ils/elles

Apprenant fille:	voient
Enquêtrice :	Il n'y'a pas de Y avec vous ?
Quelques apprenants :	oui
Quelques apprenants :	non
Enquêtrice :	Oui ou non ?
Quelques apprenants :	oui
Enquêtrice :	Oui, c'est comme nous, avec nous on écrit voyions
Toute la classe :	V. O. Y. I. O. N. S.
Enquêtrice :	Et avec vous, voyiez, V. O
Toute la classe :	Y. E.Z.
Quelques apprenants :	I.E.Z
Enquêtrice :	Qu'est ce que vous dites ? EZ ou IEZ ?
Quelques apprenants :	IEZ
Enquêtrice :	IEZ, si on ne met pas de Y... en fait Y remplace deux I, si on ne met pas Y on va avoir trois I. On continue à jouer ? Sélectionne le bouton objectif. Qu'est ce qu'il nous demande de faire ?
Toute la classe :	Entrez dans les appartements royaux
Enquêtrice :	Et pour y accéder, qu'est ce qu'on doit faire ?
Apprenants garçon :	La porte
Quelques Apprenants :	Maitresse « lwadjh »
Enquêtrice :	Quoi ?! comment on dit « wadjh » en français ?
Quelques Apprenants :	visage
Enquêtrice :	Et alors puisque vous le connaissez, dites le en français. Qui veut nous lire ?
Apprenant fille :	Nous avons besoin de quelque chose pour dérouiller la porte.
Enquêtrice :	vous avez compris qu'est ce qu'il nous demande de faire ? C'est quoi rouiller ?
Toute la classe :	?????
Enquêtrice :	C'est quelque chose qui coince. Et quand quelque chose coince chez vous qu'est ce que vous faites ?
Apprenant garçon :	« zit »
Enquêtrice :	Aaaah attention

Toute la classe :	L'huile, l'huile.
Enquêtrice :	Bien. Alors annule pour passer à autre chose. Revient, revient, pourquoi vous ne m'avez pas rappeler ?
Toute la classe :	maitresse le visage
Quelques apprenants :	On a dit
Enquêtrice :	Oui, oui, je m'excuse, c'est de ma faute, j'ai oublié. On met le deuxième chevalier à sa place.
Apprenant fille :	cheval
Enseignante :	Non, c'est chevalier
Enquêtrice :	regardez on a trouvé l'huile.
Apprenant fille :	On le met sur la porte pour ouvrir.
Enquêtrice :	Et voila c'est fait, on a ouvert la porte. Je pense qu'on va s'arrêter pour aujourd'hui. J'espère que ça vous a plu.
Enseignante :	ça vous a plu ?
Toute la classe :	ouiiii
Enseignante :	Qu'est ce qu'on dit ?
Toute la classe :	merci
Applaudissement	

Transcription de la deuxième séance filmée

Enquêtrice :	Qu'est ce qu'on doit faire pour commencer, vous vous rappeler ?
Toute la classe :	Entrer dans la classe.
Enquêtrice :	Entre dans la pièce wassim.
Apprenant garçon :	Comme ça ?
Enquêtrice :	Oui. Que doit faire un détective ? quel est le travail d'un détective ?
Apprenant fille :	Observer.

Enquêtrice :	Observer, oui.
Apprenant fille :	Détecter les indices
Enquêtrice :	Très bien détecter les indices.
Apprenant garçon :	Fouiller.
Enquêtrice :	Excellent, fouiller.
Enseignante :	A haute voix.
Enquêtrice :	Donc on va fouiller la pièce et si vous vous rappeler je vous ai dit il y'en a des objets qui scintillent. Alors qu'est ce qu'on sélectionne ?
Apprenant garçon :	Piano.
Enquêtrice :	Alors tu le sélectionne.
Apprenant fille :	Une personne dans la pièce.
Enquêtrice :	C'est qui ? « pardonnez moi, vous n'avez pas le profil d'un méchant. » La personne se rend compte qu'on n'est pas méchant. On clique sur la personne pour savoir qui est ce ?
Apprenant fille :	Il se présente
Apprenant garçon :	C'est un autre détective.
Apprenant fille :	Maitresse, je lis ?
Enquêtrice :	Oui.
Apprenant fille :	James et moi devrions unir nos forces pour trouver le suspect. Il a aidé l'agence des Mystery Trackers. Il a crée cet appareil donc il devrait savoir quoi faire.
Enquêtrice :	On a une subordonnée de but, qui veut dire qu'on a une activité à réaliser. Conjuguez le verbe trouver au subjonctif présent.
Apprenant fille :	Que je trouve, que tu trouves, qu'il trouve, que nous trouvions, que vous trouviez, qu'ils trouvent.
Enquêtrice :	La terminaison.
Quelques apprenants :	E, es, e, ions, iez, ent.
Enquêtrice :	Ent. N'oubliez pas ent et non aient.

Quelques apprenants :	ent
Enquêtrice :	Oui. Ecrivez la réponse.
Enseignante :	Ecrivez les réponses.
Enquêtrice :	Oui, écrivez le verbe trouver au subjonctif présent.
Apprenant fille :	Au crayon ?
Enquêtrice :	Non, au stylo. Juste vos noms et prénoms au crayon. Si c'est bon, tu sélectionnes le piano.
Apprenant garçon :	Maitresse prend le...
Apprenant garçon :	Maitresse oui.
Enquêtrice :	« Impossible de jouer du piano sans la touche perdue ». donc on doit chercher la touche perdue.
Apprenant fille :	Maitresse, il y'a des objets qui scintillent.
Enquêtrice :	On a besoin de la touche pour pouvoir jouer au piano.
Apprenant fille :	La touche est dans le mur dans l'autre pièce maitresse.
Enquêtrice :	Ouiii, ouiii, l'objet blanc derrière le portrait.
Apprenant garçon :	Maitresse oui, maitresse oui.
Enquêtrice :	Mais pour la prendre on a besoin de quelque chose. On sort et on continue à inspecter la pièce.
Apprenant fille :	Accéder à la carte en bas de l'écran
Enquêtrice :	On avait besoin de quelque chose de long pour prendre l'objet, qui était où ?
Toute la classe :	Dans la cheminée.
Enquêtrice :	Clique sur la carte pour s'y rendre. « la carte comporte plusieurs zones où des actions sont possibles, sélectionnez la zone en surbrillance pour visualiser les lieux. » donc on va conjuguer le verbe visualiser.
Apprenant fille :	Que je visualise, que tu visualises, qu'il visualise, que nous visualisions, que vous visualisiez, qu'ils visualisent.
Enquêtrice :	Vous écrivez.

Apprenant garçon :	E, es, e, ions, iez, ent.
Enquêtrice :	Bien. Y'a-t-il une subordonnée de but ici ?
Toute la classe :	Ouiiii.
Enquêtrice :	Bien. Monsieur, t'as dit non. Regarde.
Apprenant garçon :	Sur la carte pour.
Enquêtrice :	Sélectionnez un lieu accessible sur la carte, pourquoi faire ? « pour » vous y rendre. La question de l'activité, aah regardez c'est un verbe nominal.
apprenant fille :	Que je me rende, que tu te rendes, que nous nous rendions, que vous vous rendiez, qu'ils se rendent.
Enquêtrice :	Qui veut me re-conjuguer le verbe se rendre ?
Apprenant garçon :	Que je me rende, que tu te rendes, que nous nous rendions, que vous vous rendiez, qu'ils se rendent.
Enquêtrice :	Vous conjuguez sur vos feuilles. C'est bon ? sélectionne la grande salle du palais. Avec quel objet nous allons récupérer la clé ?
Apprenant garçon :	Celle de la guitare.
Enquêtrice :	Tu sélectionne l'inventaire, il est là.
Apprenant fille :	C'est une clé.
Enquêtrice :	Oui, elle appartient à une boîte dans l'autre pièce.
Apprenant garçon :	Maitresse oui.
Enquêtrice :	Mais elle est où ?
Apprenant garçon :	Maitresse la bas.
Enquêtrice :	Qu'est ce qui scintille encore dans la pièce ?
Apprenant fille :	Le piano.
Enquêtrice :	Oui, mais on a besoin de la touche.
Apprenant fille :	Maitresse le...a
Apprenant garçon :	Maitresse le miroir.

Enquêtrice :	Oui, tu sélectionne le miroir. « j'ai besoin de deux signes pour ouvrir cela. »
Apprenant garçon :	maitresse.
Enquêtrice :	Y'a-t-il une subordonnée de but ici ?
Apprenant fille :	Oui.
apprenant garçon :	Pour ouvrir cela.
Enquêtrice :	On conjugue le verbe ouvrir puis on continue à jouer.
Apprenant fille :	Que j'ouvre, que tu ouvres, qu'il ouvre, que nous ouvrions, que vous ouvriez, qu'ils ouvrent.
Enquêtrice :	Une autre personne. Salah, tu ne veux pas conjuguer ? même pas un petit effort ? aller on conjugue ensemble. Que j'ouvre, e. que tu...
Apprenant garçon :	Ouvres, es.
Toute la classe :	qu'il ouvre, e. que nous ouvrions, ions. que vous ouvriez, iez. qu'ils ouvrent, ent.
Enseignante :	C'est un verbe de quel groupe ?
Quelques apprenants :	Deuxième groupe.
Quelques apprenants :	Troisième groupe.
Enseignante :	Troisième groupe.
Enquêtrice :	On continue. Met la souris ici pour voir comment s'appelle l'objet.
Apprenant garçon :	Un coupe-papier.
Apprenant fille :	On revient à la première pièce.
Enquêtrice :	Ouiiii. Qu'est ce qu'elle a dit votre camarade ? on avait besoin du coupe papier pourquoi faire ?
Quelques apprenants :	La touche du piano.
Enquêtrice :	Oui, alors tu utilise le...
Quelques apprenants :	Coupe-papier
Enquêtrice :	Le mur scintille encore. « je dois terminer l'équation pour ouvrir ceci ».

Apprenant garçon :	Maitresse on a trouvé un
Enquêtrice :	Oui, mais on nous demande de trouver trois alors qu'on a deux.
Apprenant garçon :	Dans le piano.
Apprenant garçon :	Maitresse dans le salon.
Enquêtrice :	Qu'est ce qu'on doit faire dans le salon ?
apprenant garçon :	Maitresse à coté de la consigne.
Enquêtrice :	« dites moi si vous réussissez à activer l'appareil... » on une subordonnée ici.
Quelques apprenants :	Oui.
Enquêtrice :	Oui mais l'activité suivante nous demande de conjuguer le verbe communiquer. Donc on doit trouver le verbe communiquer.
Apprenant fille :	On cherche une pile.
Enquêtrice :	Et quoi encore ?
Quelques apprenants :	Et la pièce perdue.
Enquêtrice :	Aah oui, la troisième pièce perdue.
Apprenant fille :	Dans la première chambre il y'avait un mur qui scintille.
Apprenant garçon :	Oui maitresse
Enquêtrice :	alors on revient.
Apprenant garçon :	Maitresse la pièce du piano.
Enquêtrice :	Oui mon cher, mais il n'y'a pas l'objet avec lequel on va récupérer la touche. Cliquez sur la TV. « je pourrais me servir de ceci pour communiquer avec l'agent Shade »
Toute la classe :	Le verbe communiquer.
Enquêtrice :	Bravo, bravo. On a trouvé le verbe
Apprenant garçon :	Que je communique, que tu communique, qu'il communique, que nous communiquions, que vous communiquiez, qu'ils communiquent.
Apprenant garçon :	E, es, e, ions, iez,ent.
Enquêtrice :	Vous avez entendu vos camarades, vous écrivez.

Apprenant garçon :	On a trouvé la pile
Enquêtrice :	On a besoin de la deuxième maintenant. On doit chercher des objets, chaque ombre appartient à un objet dans les feuilles, ou en dessous d'eux.
Apprenant garçon :	maitresse l'oiseau, il est sur le corne du cheval.
Apprenant fille :	Maitresse on tourne la page.
Enquêtrice :	Non, ces trois ombres sont dans cette page, on ne peut la tourner qu'après avoir trouvé les trois objets
Apprenant garçon :	Maitresse au dessus
Enquêtrice :	Où, là ?
Apprenant garçon :	Oui.
Enquêtrice :	C'est bon, on a trouvé les trois.
Apprenant fille :	Maitresse en bas à coté de l'éléphant.
Enquêtrice :	Oui, vous avez rapidement trouvé les trois autres objets, bravo.
Apprenant fille :	Le pourcentage.
Enquêtrice :	Trois autres objets bravo.
Apprenant fille :	La lune sur la tête du garçon
Apprenant garçon :	L'ancre.
Enquêtrice :	C'est bon, on a terminé le mini jeu, on retourne à l'autre chambre et on met les trois pièces à leur place.
Apprenant garçon :	Pour voir quoi faire.
Enquêtrice :	Oui, pour savoir notre second objectif.
Apprenant garçon :	Maitresse la deuxième pile.
enquêtrice :	On doit chercher d'autres objets. Aaah oui, la deuxième pile.
Apprenant garçon :	On ne peut pas la prendre.
Apprenant fille :	Maitresse oui
Apprenant fille :	La tête du lion.

Enquêtrice :	On dirait qu'on est à ford boyard
Apprenant garçon :	Maitresse dans le tiroir.
Apprenant fille :	La brosse.
Apprenant garçon :	A gauche, à gauche
Enquêtrice :	A gauche, wassim
Apprenant fille :	Oui c'est bon.
Apprenant garçon :	dans la photo
Enquêtrice :	Il ne veut pas fonctionner ? ca marche, clique alors. C'est bon on à rien à faire ici
Apprenant garçon :	On a terminé
Enquêtrice :	Donc on sort et on met les piles à leur place.
Apprenant fille :	pour allumer l'appareil.
Enquêtrice :	« je pourrais me servir de ceci pour contacter l'agent Shade. servez vous de l'appareil pour rechercher de l'activité paranormale »
Apprenant garçon :	Madame une activité
Apprenant garçon :	Non
Enquêtrice :	On a une activité ? aaah non. On a une subordonnée de but dans la consigne du jeu ?
Quelques apprenants :	oui
Apprenant garçon :	Pour, pour
Apprenant fille :	Pour contacter l'agent Shade.
Enquêtrice :	Elle est où la locution conjonctive ?
Toute la classe :	Pour
Enquêtrice :	il est où le verbe de la subordonnée ?
Toute la classe :	Contacter
Enquêtrice :	Il est conjugué à quel temps ?
Toute la classe :	L'infinitif

Enquêtrice :	Excellent, si on veut le conjuguer au subjonctif, qu'est qu'on fait ?
Apprenant garçon :	Que
Quelques apprenants :	Pour que
apprenant garçon :	afin que
Enquêtrice :	Qui veut me conjuguer le verbe contacter au subjonctif ? juste comme ce puisqu'il n'y'a pas d'activité.
Apprenant garçon :	Que je contacte, que tu contactes, que nous contactions, que vous contactiez, qu'ils contactent.
Enquêtrice :	alors qu'est ce qu'il nous demande de faire ? c'est quoi énergivore ? il vient de quel mot ?
Quelques apprenants :	Energie.
Apprenant fille :	Les piles
Enquêtrice :	C'est ca, énergivore c'est quelques chose qui a besoin d'énergie pour fonctionner. Donc, on prend les piles.
Apprenant garçon :	En bas, en bas.
Enquêtrice :	Clique, y'a-t-il pas un autre moyen ? aaah c'est l'activité huit. Qui veut lire ?
Apprenant garçon :	Je dois donner l'appareil à James pour que nous poursuivions notre enquête.
Enquêtrice :	Qu'est ce qu'il nous demande de faire ?
Toute la classe :	Conjuguer le verbe poursuivre.
Enquêtrice :	qui veut nous lire la phrase ?
Apprenant fille :	Je dois donner l'appareil à James en vue de poursuivre l'enquête.
Apprenant garçon :	madame au subjonctif
Apprenant fille :	Non, c'est en vue de.
Enquêtrice :	avec pour et en vue « de », de peur « de »...
Apprenant garçon :	A l'infinitif
Enquêtrice :	Oui, il est quelle heure ? il nous reste encore de temps. On a terminé les activités.

Apprenant fille :	On donne l'appareil à James.
Enquêtrice :	Oui. On était cette personne, maintenant on va devenir celui là.. notre nouveau objectif est quoi ?
Apprenant fille :	Trouver un moyen de retrouver le suspect.
Enquêtrice :	Clique sur info pour savoir quoi faire exactement.
Apprenant garçon :	Maitresse trois
Enquêtrice :	Oui c'est trois
Apprenant garçon :	A droite, non, non, à gauche.
Apprenant fille :	En haut
Apprenant garçon :	Cinq
Apprenant garçon :	Six
Apprenant garçon :	en haut
Enquêtrice :	Oui en essaye en haut
Apprenant fille :	Sept
Enquêtrice :	Il nous reste une.
Apprenant garçon :	Huit
Enquêtrice :	C'est bon.
Apprenant fille :	On peut aller à la table.
Enquêtrice :	Oui elle est accessible maintenant. On avait trouvé un...
Apprenant garçon :	Un lion.
Enquêtrice :	Aah oui, il scintille, tu le prends. Elle est où sa palace ? moi je me rappelle.
apprenant garçon :	Madame le piano.
Enquêtrice :	Non
Apprenant fille :	La cheminée
Enquêtrice :	On
apprenant fille :	Le miroir

Quelques apprenants :	Madame le tiroir
Enquêtrice :	Oui le deuxième tiroir. tu mets la couronne à sa place. Aaah pourquoi elle ne veut pas se mettre à sa place ? c'est sa place. On doit chercher des coordonnés.
Apprenant fille :	Il y'a une subordonnée de but
Enquêtrice :	Oui, excellent
Apprenant fille :	Maitresse le tiroir
Enquêtrice :	Oui, on devait l'ouvrir avant.
Apprenant fille :	Il y'a l'ombre du diadème
Enquêtrice :	C'est la pince
Apprenant garçon :	Maitresse la pièce du piano
enquêtrice :	Oui on revient à la première chambre pour récupérer la pièce du piano
Apprenant fille :	On clique sur la carte.
Enquêtrice :	Oui. Vous avez bien passé votre composition de musique ?
Toute la classe :	Maitresse oui
Enquêtrice :	Bien, donc on peut jouer du piano maintenant. on sélectionne la table
apprenant fille :	Des objets cachés
Enquêtrice :	On doit les trouver
Apprenant fille :	L'oiseau est à coté du tiroir
Apprenant garçon :	La clé est derrière le rideau
Apprenant fille :	Madame le collier.
Enquêtrice :	Celui-ci ou celui la ? t'as cliqué ?
Apprenant garçon :	Oui
Enquêtrice :	Ca n'a pas marché. Le cœur est dans le bracelet, le soleil aussi. C'est difficile. Vous pensez qu'on doit s'arrêter ?
Toute la classe :	nooon

Apprenant garçon : Maitresse en haut à gauche

Enquêtrice : Oui, oui, c'est elle, c'est elle. Il nous reste une seule. Bien tu l'as trouvé. On s'arrête ici il est l'heure. C'était un peu difficile cette fois ci.

Toute la classe : Maitresse non

Enquêtrice : La prochaine fois je vais vous ramener un autre jeu vidéo. On va partir au Fidji et au japon

Apprenant garçon : Il est quelle heure

Enquêtrice : Il vous reste cinq minutes. Vous remettez vos copies à la première table vous faites passer jusqu'à ce qu'elles arrivent à la première table

Enseignante : La prochaine fois ca sera un autre jeu et une autre leçon.

Enquêtrice : Oui

Apprenant fille : on va partir où ?

Enquêtrice : Au Fidji et au japon

Annexe 4 :

**Le jeu vidéo « *Detective United Origins* »
exploité lors de l'enquête et son scénario
pédagogique**

Feuille de route

Etapes à suivre :

- Jouons ensemble le jeu.
- Faites très attention à la formulation des consignes.
- Réalisez les activités suivantes au fur et à mesure qu'on joue.

Activité 01 :

- **Consigne (sélectionnez ...de plus près).**
- **De quel type de subordonnée est la consigne ? Cochez la bonne réponse.**

- Une subordonnée relative.
- Une subordonnée complétive.
- Une subordonnée circonstancielle de but.
- Une subordonnée de cause.

Activité 02 :

- **Consigne (les objets...de plus près).**
- **Récrivez la subordonnée circonstancielle de but présente dans la consigne puis entourez la locution conjonctive.**

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

Activité 03 :

- **Consigne (ouvrez...examiner).**
- **A quel temps est conjugué le verbe de la subordonnée. Justifiez.**

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

Activité 04 :

- **Consigne (voici le code...regards indiscrets).**
- **Avec quel conjonction peut on remplacer (pour) ?**

.....
.....

Activité 05 :

- Consigne (utiliser...d'alcool).
- Conjuguez le verbe entre parenthèse au temps qui convient.

Utilisez le parfum afin que le papier (être)..... ...imbibé d'alcool.

Activité 06 :

- Consigne (sélectionnez...mini jeu).
- Dans la consigne, (pour) est une locution conjonctive de but. Quels sont les autres

locutions utilisées pour exprimer le but.

.....
.....

Activité 07 :

- Consigne (sélectionnez...l'examiner).
- Conjuguez le verbe (examiner) au subjonctif présent.

PRONOMS	VERBE
Que j'	
Que tu	
Qu'il/elle	
Que nous	
Que vous	
Qu'ils/elles	

- Consigne (déplacez...paires d'objets).
- Conjuguez le verbe (découvrir) au subjonctif présent.

PRONOMS	VERBE
Que je	
Que tu	
Qu'il/elle	
Que nous	
Que vous	
Qu'ils/elles	

- Consigne (sélectionnez...en cours).
- Conjuguez le verbe (voir) au subjonctif présent.

PRONOMS	VERBE
Que je	
Que tu	
Qu'il/elle	
Que nous	

Que vous	
Qu'ils/elles	

- Consigne (James...savoir quoi faire).
- Conjuguez le verbe (trouver) au subjonctif présent.

PRONOMS	VERBE
Que je	
Que tu	
Qu'il/elle	
Que nous	
Que vous	
Qu'ils/elles	

- Consigne (la carte...ses lieux).
- Conjuguez le verbe (visualiser) au subjonctif présent.

PRONOMS	VERBE
Que je	
Que tu	
Qu'il/elle	
Que nous	
Que vous	
Qu'ils/elles	

- Consigne (sélectionnez...vous y rendre).
- Conjuguez le verbe (se rendre) au subjonctif présent.

PRONOMS	VERBE
Que je	
Que tu	
Qu'il/elle	
Que nous	
Que vous	
Qu'ils/elles	

- Consigne (je vais...cela).
- Conjuguez le verbe (ouvrir) au subjonctif présent.

PRONOMS	VERBE
Que J'	
Que tu	
Qu'il/elle	
Que nous	
Que vous	
Qu'ils/elles	

- Consigne (je pourrais...mais énergivore).
- Conjuguez le verbe (communiquer) au subjonctif présent.

PRONOMS	VERBE
Que je	
Que tu	
Qu'il/elle	
Que nous	
Que vous	
Qu'ils/elles	

Activité 8 :

- Consigne (je devrais...notre enquête).
- Conjuguez le verbe entre parenthèses au temps qui convient.

Je devrais donner l'appareil à James en vue de (poursuivre).....mon enquête.



Image N°1 : le jeu vidéo « Detective United Origins »



Image N°2 : pièce inspectée durant la première séance



Image N°3 : consigne utilisée pour réaliser une activité de la feuille de route durant la première séance



Image N°4 : pièce inspectée durant la deuxième séance



Image N°5 : consigne utilisée pour réaliser une activité de la feuille de route durant la deuxième séance

Annexe 5 :
Captures d'écran de l'expérience effectuée



Image N°01 : 1^{ère} séance- exploitation du jeu vidéo « Detective United Origins »



Image N°02 : 1^{ère} séance- exploitation du jeu vidéo « Detective United Origins »



Image N°03 : 2^{eme} séance- exploitation du jeu vidéo « Detective United Origins »