

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

Université Abou Bekr Belkaid
Tlemcen Algérie



جامعة أبي بكر بلقايد

تلمسان الجزائر

**REPULIQUE ALGERIENNE DEMOCRATAIQUE ET
POPULIARE**

**Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche
Scientifique**

Université Abou Bakr Belkaïd – Tlemcen –

Faculté des lettres et des langues

Département de français

Mémoire de fin de cycle pour l'obtention du diplôme de MASTER

Option : didactique du FLE

Thème

**La gamification au service de l'apprentissage informel
du vocabulaire du FLE.**

Cas des utilisateurs de l'application mobile Duolingo

Réalisé par :

TOUATI youssera

ZAIM Manel

Sous la direction de :

Melle ZERDJEM Anissa

Membres du jury :

Présidente : Mme SOUSSI CHAHINEZ

Examinatrice : BENZIAN LINDA

Rapporteuse : Melle ZERDJEM Anissa

Année universitaire : 2021-2022

Dédicace

Aux êtres les plus chers ;

A nos parents.

Youssef et Manel

Remerciements

Au terme de ce travail nous remercions Dieu de nous avoir donné le courage et la volonté pour mener à bien ce travail.

Un remerciement chaleureux à notre directrice de recherche M^{LLE} ZERDJEM ANISSA, pour sa disponibilité, ses orientations, sa gentillesse, et aussi pour ses encouragements, tout au long de la réalisation de ce travail.

Nous remercions également les membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à notre travail de recherche et pour avoir pris le soin de le lire et de l'évaluer.

Nos remerciements vont aussi à tous les enseignants de département de français.

MERCI

Tables des matières

Dédicace

Remerciements

Introduction générale13

CHAPITRE 01

LA GAMIFICATION ET L'APPRENTISSAGE

INFORMEL DU FLE

1-La gamification.....	16
1.2-Le jeu et l'apprentissage.....	16
1.2.1-Pour l'enfant.....	16
1.2.1.1- Développement intellectuel.....	16
1.2.1.2- Développement social.....	16
1.2.1.3-Développement de la mémoire.....	17
1.2.1.4- Développement du langage.....	17
1.2.2- Pour les adultes.....	17
1.2.2.1- Stimulation de la curiosité, de la créativité et un gout d'apprendre.....	17
1.2.2.2-Renforcement des relations entre les personnes.....	17
1.2.2.3-Avoir toujours esprit jeune et motivé.....	17
1.2- Peut-on apprendre en jouant ?.....	17
1.3- Définition de la gamification.....	18
1.4- La différence entre jeux Game-Based Learning et gamification.....	20
1.4.1-Les jeux	20
1.4.2- Game-based Learning.....	20
1.4.3-Gamification.....	20

1.5- Les éléments de la gamification.....	21
1.5.1-Les dynamiques.....	21
1.5.1.1- La narration (story telling).....	21
1.5.1.2- Les contraintes.....	21
1.5.1.3- Les émotions.....	22
1.5.1.4- La progression.....	22
1.5.1.5-Les relations.....	22
1.5.2- Les mécaniques.....	23
1.5.2.1-Les défis.....	23
1.5.2.2- La chance.....	23
1.5.2.3- La compétition.....	24
1.5.2.4- La coopération.....	24
1.5.2.5- Le feedback.....	25
1.5.2.6- Les ressources.....	25
1.5.2.7- Les récompenses.....	25
1.5.2.8-La transaction.....	25
1.5.2.9- Les tours.....	25
1.5.2.10- Le statut gagnant.....	25
1.5.3-Les composantes.....	25
1.5.3.1- Les badges.....	25
1.5.3.2- Les points.....	26
1.5.3.3- La table de classement.....	26
1.5.3.4- La barre de complétion.....	27
1.5.3.5- Les niveaux.....	28
1.5.3.6- Les avatars.....	28

1.5.3.7- Les quêtes.....	29
2-L'apprentissage informel du FLE et l'apprentissage mobile	29
2.1- L'apprentissage du FLE.....	29
2.2- L'apprentissage informel.....	30
2.2.1- Les caractéristiques de l'apprentissage informel.....	31
2.2.2- Les avantages de l'apprentissage informel.....	31
2.3- L'apprentissage mobile.....	32
2.3.1- Les bénéfices de l'apprentissage mobile.....	32
3-Les applications mobiles pour l'apprentissage du FLE.....	34
3.1-L'application duolingo.....	35
3.2-Le déroulement des cours sur Duolingo.....	36
3.1-Les avantages et les inconvénients de Duolingo.....	38
4-L'apprentissage des langues à DUOLINGO.....	39
4.1-Le recours vers la langue maternelle (arabe) LM dans l'apprentissage du FLE à duolingo.....	39
4.1.1- La langue maternelle.....	39
4.1.2- La langue étrangère.....	40
4.2- La gamification et la motivation pour l'apprentissage du FLE.....	43
4.3- L'apport de la gamification dans l'acquisition du vocabulaire de FLE par l'utilisation de duolingo.....	44

CHAPITRE 2

DESCRIPTIF DU CORPUS ET CHOIX

METHODOLOGIQUE

1-Pourquoi ce sujet ?.....	47
2-Description du corpus	48
2.1- Le public des utilisateurs de Duolingo.....	48
2.2- Le contexte.....	48
2.3- La procédure.....	49
2.3.1- Le choix de l'application.....	49
2.3.2- Le choix méthodologique.....	49
3- Description du questionnaire.....	49
4-L'expérimentation	51
5-Description de L'expérimentation.....	52
6-Les contraintes et limites.....	58

LE CHAPITRE 3

ANALYSE ET INTERPRETATION DES RESULTATS

1-L'analyse et interprétation du questionnaires.....	60
1.2- L'analyse globale de questionnaire.....	67
2-Analyse et interprétation de l'exercice.....	68
2.1-Bilan général de l'expérimentation.....	70
Conclusion.....	73

La bibliographie

Liste des mots abrégés

Annexes :

Annexe I : Le questionnaire.....80

Annexe II : L'exercice.....88

Résumé

Liste des captures d'écran

Capture d'écran 01 : Les chances de vie à Duolingo.....	22
Capture d'écran 02 : les défis à Duolingo.....	23
Capture d'écran 03 : les récompenses aléatoires à Duolingo.....	24
Capture d'écran 04 : la compétition.....	24
Capture d'écran 05 : les badges à Duolingo.....	26
Capture d'écran 06 : la table de classement duolingo.....	27
Capture d'écran 07 : la barre de complétion à Duolingo.....	27
Capture d'écran 08 : les niveaux à Duolingo.....	28
Capture d'écran 09 : les avatars à duolingo.....	28
Capture d'écran 10 : les quêtes à Duolingo.....	29

Liste des graphies

Graphique 01 : Temps consacré à l'utilisation de Duolingo.....	60
Graphique 02 : Niveau des utilisateurs.....	61
Graphique 03 : : L'aide d'application.....	62
Graphique 04 : La motivation des apprenants dans l'utilisation de l'application.....	63
Graphique 05 : L'élément le plus motivant.....	64
Graphique 06 : La partie préférée de l'application.....	65
Graphique 07 : L'appréciation des types d'activité.....	66
Graphique 08 : Le degré de retenir de vocabulaire du FLE.....	67

Liste des tableaux

Tableau 1 : fiche descriptive de l'application duolingo.....	35
Tableau 2 : Pourcentage des résultats obtenus.....	68

Liste des images

-l'image 1 « la nourriture ».....	54
-l'image 2 « les maladies ».....	55
-l'image 3 « la routine quotidienne ».....	56
-l'image 4 « les animaux ».....	57



**Introduction
générale**

Introduction générale

Aujourd'hui, la technologie envahit nos quotidiens et l'une des façons les plus populaires et plus réussies d'utiliser la technologie dans un contexte éducatif et d'apprentissage.

Les smartphones sont devenus une indispensabilité pour la majorité des personnes vu que les gens les utilisent non seulement pour la communication, mais ils contribuent à réaliser un nombre de tâches considérables, notamment apprendre de nouvelles langues étrangères via plusieurs applications mobiles qui ont été conçues pour servir ce domaine, surtout en ce qui concerne l'apprentissage du FLE.

L'apprentissage qui se fait grâce aux applications mobiles est considéré comme un apprentissage informel qui s'effectue en dehors de la classe, cela se produit grâce à une motivation personnelle de l'apprenant.

Donc, nous avons opté pour une application mobile après avoir fait une petite expérience et compris son mécanisme et qui se caractérise par l'utilisation intensive de ce qu'on appelle la gamification (éléments de jeu).

Dans le but de vérifier l'utilité de la gamification au sein de cette application nous nous sommes posés la question suivante :

-Dans quelles mesures la gamification peut-elle améliorer un apprentissage autonome pour l'acquisition du vocabulaire du FLE en utilisant l'application duolingo ?

Nous émettons d'autres questions qui découlent de cette dernière :

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

-les éléments de duolingo aideront-ils le processus d'apprentissage informel du vocabulaire du FLE ?

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

- L'usage intensif de l'application duolingo permet à l'apprenant de mémoriser et de s'imprégner involontairement l'information grâce à sa présentation accompagnée tout à la fois de l'image, de l'écriture et de l'audio.

Introduction générale

- Duolingo propose des thèmes à apprendre dont l'apprenant sera confronté dans sa vie quotidienne.
- L'aspect ludique de duolingo pourrait empêcher le processus de l'apprentissage du vocabulaire et il sert à la déconcentration de l'apprenant et d'être loin de son but de l'acquisition d'un nombre considérable de vocabulaire du FLE.

Nous nous intéressons plus particulièrement pour un aspect précis de l'apprentissage du FLE, à savoir, le vocabulaire. Cet intérêt est motivé par une raison qui montre que le vocabulaire est un point primordial de l'apprentissage des langues.

L'objectif de notre recherche est d'évaluer la possibilité d'acquérir le vocabulaire du FLE qui représente une des toutes premières étapes vers l'acquisition d'une langue étrangère dans un cadre auto-éducatif par le biais de l'utilisation de duolingo, afin de répondre à notre problématique et vérifier la validité de nos hypothèses ci-dessus, nous avons choisi de travailler sur l'application mobile « duolingo » qui se base essentiellement sur la gamification.

Nous avons opté pour suivre l'approche mixte dont notre expérience inclura la distribution d'un questionnaire aux apprenants autonomes et un exercice qui portera sur ce que l'apprenant a acquis durant l'utilisation de duolingo.

Ce mémoire se divisera en trois chapitres. Le premier chapitre entamera la gamification et ses différents éléments, ainsi que son impact sur les apprenants autonomes dans un cadre auto-éducatif (l'apprentissage informel du FLE) et le rôle de la gamification dans l'acquisition du vocabulaire via l'application duolingo. Le deuxième chapitre abordera, quant à lui, la méthodologie utilisée pour le recueil des données et le déroulement de l'expérimentation ainsi que la description du questionnaire et de l'exercice. Enfin, dans le troisième chapitre nous allons traiter les informations et les données recueillies grâce à l'expérimentation et au questionnaire et analyser les résultats obtenus dans cette recherche.

Chapitre 1

La gamification et l'apprentissage informel

Nous allons mettre l'accent sur les éléments conceptuels et théoriques de ce travail, il s'agit de définir les notions de base en ce qui concerne la gamification et ses éléments, ainsi que l'apprentissage informel et ses moyens par l'apport de définition.

1-La gamification

1.2-Le jeu et l'apprentissage

« Le jeu est partout, il semble impossible d'imaginer qu'on puisse un jour, découvrir un groupe humain dans l'existence duquel l'activité de jeu serait totalement absente. Les jeux sont des constantes de culture dont les formes peuvent varier d'une aire culturelle à autre. Mais par-delà cette diversité infinie, l'universalité du jeu le désigne comme un élément fondamental de la condition humaine ». Roger Caillois (1967):157.

Le jeu, activité constitutive de l'être humain et composante universelle de nos sociétés est reconnu comme une activité aussi indispensable à l'enfant pour se construire, s'ouvrir au monde et se socialiser, qu'à l'adulte pour partager avec ses semblables et se divertir « au sens où l'entendait pascal c'est à dire oublier une réalité pénible ». DANIEL MARICELLI (2013) :72.

Selon FERLAND.FRANCIER (2009) :72 et TAIB BENABBAS.F (2019). Chapitre 1 :7. Les jeux offrent un nombre considérable d'avantages et représente le prétexte pour l'acquisition d'apprentissage fondamentaux.

1.2.1- Pour l'enfant

1.2.1.1- Développement intellectuel

Les jeux de société, de stratégies et les jeux encadrés par les adultes ont non seulement pour but de s'amuser, mais également d'engranger de nouvelles connaissances. Le jeu permet souvent à l'enfant d'exercer sa capacité de concentration et d'organiser ses pensées.

1.2.1.2- Développement social

Par le jeu l'enfant apprend à prendre les autres en compte, à gérer ses frustrations et tensions à attendre son tour, apprend à coopérer avec les autres et surmonter son narcissisme pour gagner le jeu.

1.2.1.3-Développement de la mémoire

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

1.2.1.4- Développement du langage

Le jeu est un excellent moyen de permettre aux enfants de se familiariser avec le langage, d'apprendre à communiquer et à échanger avec les autres par ce biais, il se rend compte que le langage est un outil essentiel pour se faire entendre et écouter les autres.

1.2.2- Pour les adultes

Les adultes, le jeu peut sembler sans but, voire inutile, pourtant il serait indispensable pour tous

1.2.2.1- Stimulation de la curiosité, de la créativité et un goût d'apprendre

Cela favorise l'apprentissage des nouvelles connaissances, concepts dans une situation de détente, cela crée effectivement une motivation à la création.

1.2.2.2-Renforcement des relations entre les personnes

Favorise le partage et le plaisir de jouer en groupe et permet de développer les liens intergénérationnels.

1.2.2.3-Avoir toujours esprit jeune et motivé

De nombreux jeux font appel à des fonctions cognitives, autrement dit plus on joue, plus on utilise ces fonctions cognitives et plus on les préserve. Le jeu donne un regain de vivacité, une sorte de nouvelle jeunesse, George Bernard Shaw a dit que :

« On n'arrête pas de jouer parce que on vieillit, on vieillit parce que on arrête de jouer ».

1.2- Peut –on apprendre en jouant ?

L'apprentissage par le jeu est une approche pédagogique qui favorise le recours à des activités ludiques pour stimuler de nombreux aspects du développement et l'apprentissage, ainsi il a un impact sur le développement des habilités sociales et cognitives.

Le psychologue Jean Piaget (1956) : n.p « voit le jeu comme un moyen de comprendre le monde et les autres ». Il permet certains apprentissages comme la compréhension des notions, l'appropriation des concepts, les structurations de la pensée ou encore le développement des connaissances et les habitudes, de plus a pour but de mieux cadrer, délimiter et appréhender le monde extérieur ainsi favorise les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur. Le jeu permet de suivre une logique, un raisonnement, de stimuler diverses compétences en même temps. Le jeu est donc un support de choix dans le domaine des apprentissages car il mobilise un grand nombre de capacités cognitives et permet à la différenciation pédagogique qui porte ses fruits.

L'activité de jeu que ce soit à l'intérieure ou à l'extérieure seul ou à plusieurs de manières silencieuse ou bruyante permet aux enfants ou adultes de découvrir ce que sont les choses qui les entourent, les essayer et mettre en pratique des idées et des aptitudes, prendre des risques, explorer leurs sentiments, apprendre de leurs erreurs, être en contrôle et à penser de façon créatives.

Le jeu est naturellement utilisé pour développer l'engagement des utilisateurs dans des processus compliqués et non engageants, la gamification tire alors profit des effets du jeu sur l'homme, ce jeu est engageant, challengent, et favorise la concentration et l'apprentissage. CHAIMAA YAHIA ABD EL-AZIZ EL-TANTAWI (2021) :123

1.3- Définition de la gamification

- **Gamification, origine d'un néologisme**

Selon Detreding et ses collaborateurs, le terme gamification est apparu dans le secteur industriel consacré aux média numériques en 2008 et aurait par la suite été popularisé dans différentes conférences (google Tech talk) par Zichermann en 2010 puis Amy Jo Kim en 2011. Il se serait alors rapidement diffusé dans les milieux académiques anglophones ainsi que ceux du marketing et de la conception de jeux.

Gamification est parfois traduit en français par la ludification alors même que ce terme est également employé en anglais pour désigner la diffusion du jeu dans la culture. Etymologiquement, le vocable gamification est construit sur le latin « facere » qui traduit l'idée qu'il est possible de « faire le jeu », gamifier relève alors d'une activité de transformation automatique et non problématique. Hyadé Silva (2013) « n.p »

Mais que peut –on réellement mettre derrière le terme gamification ?

Nous tenterons de clarifier le concept de gamification en priorité. Différentes définitions ont été proposé par différents chercheurs, professeur et spécialistes tel que :

Selon Sophie Renault maitre de conférence à l'institut d'administration des entreprises au sein de l'université d'Orléans qui définit la gamification comme :

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

RENAULT, S (2014) (vol.4) :200-208

Cette définition de Sophie Renault explique comment la gamification peut être utile dans de nombreuses situations et la façon dont elle peut influencer les acteurs pour améliorer le processus de création.

Selon Detreding.S et ses collaborateurs Dixon, D., Khaled, R et Nacke, I (2011) :9-15

« Est l'utilisation d'éléments de conception de jeu en dehors du contexte du jeu ».

Pour Zichermann et Cunningham 2011 :

« L'utilisation de l'esthétique, des dynamiques et des mécaniques de jeu (par exemple l'utilisation de points, de badges, de trophées, de niveaux d'avatars des activités minutés, des simulations, des narration –fiction dans des contextes non – jeu. » Zichermann, G. and Joselin, L. (2013) :2.

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

Pour marche –Francisco et Grangier 2015 confirment la définition de Zichermann et gunnigaham 2011 et précisent les bouts sous –tendus par la gamification pour ces auteurs que la gamification « serait l'utilisation d'élément de jeu dans des systèmes non ludiques, généralement numériques, adaptés au profil des utilisateurs pour les motiver et les engager, en mettant l'accent sur une participation agréable, voire ludique. »

A travers de ces définitions des chercheurs, nous pouvons dire que la gamification est l'ensemble des mécanismes du jeu qu'on peut utiliser hors d'un contexte de jeu, c'est-à-dire, c'est la mise en application des éléments qui définissent un jeu et qui le rendent amusant engageants et attrayant (classements, niveaux, étoiles, badges) dans différents domaines que ce soit le travail ou l'éducation afin de réaliser un objectif spécifique , la maîtrise d'une compétence particulière et pas nécessairement gagner ou perte parce que le but est d'accroître la motivation , l'engagement et améliorer la productivité et détendre.

1.4- LA différence entre les jeux, game-based learning et gamification

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

1.4.1-Les jeux

Ce sont des activités ludiques, soumises ou non à des règles, permettant de réaliser un résultat mesurable (gain ou perte). Le joueur dans ce cas n'a qu'un seul et unique but : le divertissement.

1.4.2- Game-based learning

Appelé aussi « serious games » ou « l'apprentissage par les jeux » qui a caractère pédagogique et instructif il permet d'associer le ludique et l'apprentissage, cela favorise la stimulation des enfants et des adultes, son but est de concilier un support d'apparence ludique basé sur le divertissement avec le gain de véritable compétences

Par exemple les jeux de société pour enfants qui ont pour but la maîtrise de l'orthographe de la langue française.

1.4.3-Gamification

La gamification désigne l'utilisation des mécaniques de jeu dans des processus qui n'ont pour vocation première d'être ludique et dont l'objectif est de créer de l'engagement ou générer des actions.

1.5- Les éléments de la gamification

Selon Werbach et hunter (2012) il existe 3 catégories d'éléments de jeu pertinentes pour la ludification, chaque élément est lié à un ou plusieurs éléments de niveau qui sont :

1.5.1-Les dynamiques

Est le niveau d'abstraction le plus élevé, sont des structures implicites qui vont pousser le participant à atteindre son objectif, les dynamiques les plus importantes sont les contraintes, les émotions, la narration, la progression et les relations.

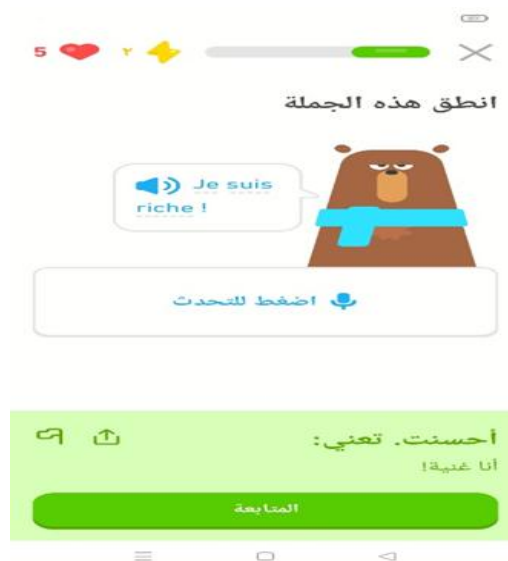
1.5.1.1- La narration (story telling)

Est l'élément le plus indispensable dans un système gamifié, car elle rend les joueurs plus engageant grâce à la curiosité des apprenants et l'esprit d'observation et le tâtonnement. Duolingo envoie des histoires par email à ses utilisateurs afin de les motiver, les stories est un produit qui permet aux apprenants d'écouter et de lire un récit dans la langue qu'ils apprennent tout au long de l'histoire des questions de compréhension apparaîtront pour tester la capacité des apprenants à évaluer le contenu.

1.5.1.2- Les contraintes

C'est l'ensemble des obstacles et limites que le joueur peut affronter dans le jeu , par exemple les chances limitée pour jouer « les vies » est une contrainte qui se trouve dans la plupart des jeux , comme c'est le cas à duolingo , les vies sont un moyen d'espace les leçons sur duolingo afin de parvenir l'apprentissage compulsif .en effet apprendre trop de chose d'un seul coup est contre-productif, certaines joueurs ne prennent pas en compte leur nombre d'erreurs , mais veulent simplement progresser

dans les leçons pour atteindre un certain statut , on perd des vies si l'on donne trop de mauvaises réponses cela encourage les utilisateurs à faire plus attention à leurs réponses avant de cliquer pour vérifier .



Capture d'écran 1¹ : les chances de vie à Duolingo

1.5.1.3- Les émotions

La gamification est conçue pour susciter des émotions aussi fortes que variées comme l'accomplissement, la joie, le stress, l'incertitude, la déception et la frustration sont des sentiments qu'un joueur ne parvient pas à maîtriser facilement grâce à ce système le joueur devient faire face à des échecs et savoir contrôler ses émotions et développer sa manière propre d'y réagir.

1.5.1.4- La progression

Dépend de la compétence de joueur qu'il a atteint pour passer au niveau suivant en acquérant des nouvelles connaissances, cela permet d'impliquer le joueur à augmenter sa motivation à la participation.

1.5.1.5-Les relations

Cet élément s'intéresse aux relations sociales qui se produisent dans un jeu où les joueurs développent un sentiment de concurrence et de coopération et crée un monde interactif entre eux. Duolingo propose des forums où les joueurs vont participer,

¹ Capture d'écran prise le 14/05/2022

permettant à un groupe d'amis de se connecter ensemble, de faire les mêmes exercices et de comparer leurs niveaux.

1.5.2- Les mécaniques

C'est l'ensemble de règles qui définissent la manière de jouer, en motivant le joueur d'impliquer et s'engager au jeu, il y a dix mécaniques importantes liées au systèmes de la gamification qui sont :

1.5.2.1- Les défis

L'ensemble des contraintes et problèmes que l'apprenant va rencontrer lorsqu'il joue et est censé de les surmonter pour avoir des récompenses et passer au niveau suivant. Duolingo intervient les défis pour motiver et augmenter participation des joueurs.



Capture d'écran 2² : les défis à Duolingo

1.5.2.2- La chance

Ce sont des éléments qui apparaissent au hasard dans le jeu sans faire un effort pour les obtenir, comme certaines récompenses gratuites cela augmente le désir de continuer à terminer les leçons, à jouer en attendant plus de récompenses. Duolingo offre de temps en temps des lingots, des gemmes et la monnaie virtuelle.

² Capture d'écran prise le 08/05/2022



Capture d'écran 3³ : les récompenses aléatoires à Duolingo

1.5.2.3- La compétition

C'est le facteur indispensable à duolingo qui rend l'application plus attractive et crée une atmosphère de concurrence entre les joueurs, ainsi permet l'apprentissage d'une saine attitude face à la victoire ou la défaite et renforcer le sentiment d'appartenance des personnes et augmente leur engagement.



Capture d'écran 4⁴ : la compétition

1.5.2.4- La coopération

C'est la collaboration entre les joueurs afin de poursuivre un objectif commun, le cas à duolingo les apprenants s'entraident et interagissent pour pouvoir une langue étrangère, ainsi opportunité de se comparer à ses amis et la résolution des problèmes.

1.5.2.5- Le feedback

³ Capture d'écran prise le 08 /05/2022

⁴ Capture d'écran prise le 08/05 :2022

Ce sont les informations qui montrent les performances d'un joueur, le feedback qui évalue les réponses des apprenants.

1.5.2.6- Les ressources

C'est la collection de certains éléments qui figurent pour le joueur dans le jeu généralement, elle représentant les pièces d'argent, des badges, des lingots et des monnaies virtuelles.

1.5.2.7- Les récompenses

Ce sont des prix que le joueur peut gagner après avoir accomplir certains tâches ou missions, les badges et les étoiles font partie des récompenses à duolingo.

1.5.2.8-La transaction

Qui se produisent avec le jeu, le système ou avec d'autres joueurs.

1.5.2.9- Les tours

C'est la participation alternative entre les joueurs pour garder l'énergie et augmente la chance du gain.

1.5.2.10- Le statut gagnant

Un élément très important dans la gamification car il explique les buts et les quêtes que le joueur et /ou l'équipe doit accomplir pour gagner le jeu.

1.5.3-Les composantes

Sont les éléments les plus proches du système ludifié, les composantes sont :

1.5.3.1- Les badges

Sont des représentations visuelles, des réalisations et qui représentent un élément de récompense accompagnant surtout le gain des points, cela il montre aux utilisateurs de duolingo leur progression qui est remarquable.



Capture d'écran⁵: les badges à Duolingo

1.5.3.2- Les points

Cet élément se trouve dans la plupart des jeux, généralement l'obtention des points est toujours après l'accomplissement.

1.5.3.3- La table de classement

Qui montre le classement des personnes selon leur réalisations et accomplissement .la table de classement est toujours publique, c'est-à-dire tous les joueurs peuvent voir qui est en premier pour augmenter leur esprit compétitif. Le classement à duolingo se fait selon les points d'expérience (XP).⁶

⁵ Capture d'écran prise le 14/05/2022

⁶ Quand tu apprends à duolingo, tu gagnes des points, ce sont les points d'expérience



Capture d'écran 6⁷ : la table de classement à duolingo

1.5.3.4- La barre de complétion

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



Capture d'écran 7⁸: la barre de complétion à Duolingo

1.5.3.5- Les niveaux

⁷ Capture d'écran prise le 20/05/2022

⁸ Capture d'écran prise le 08 /05/2022

Sont des éléments essentiels qui aident les joueurs à savoir leur progression et avoir exactement où ils se trouvent et leur donne un sentiment d'accomplissement.



Capture d'écran 8⁹ : les niveaux à Duolingo

1.5.3.6- Les avatars

Est un personnage représentant un utilisateur, il s'agit de l'incarnation numérique d'un individu dans le monde virtuel, à duolingo les apprenants sont appelés à créer un compte pour avoir leur propre avatar. Les avatars sont une simple forme colorée à un rendu 3D détaillé et personnalisé.



Capture d'écran 9¹⁰ : les avatars à duolingo

1.5.3.7- Les quêtes

⁹ Capture d'écran prise le 08/05/2022

¹⁰ Capture d'écran prise le 08/05/2022

Est une mission attribuée aux joueurs, elle est suivie par des récompenses, le joueur va gagner des trophées, des étoiles lors l'accomplissement des quêtes. Werbach, K. et Hunter, D. (2015) : 18. Robinson-Bellotti (2013) :16



Capture d'écran 10¹¹ : les quêtes à Duolingo

2-L'apprentissage informel et l'apprentissage mobile

2.1- L'apprentissage du FLE

Le sens de l'apprentissage : C'est l'un des concepts de base dans le domaine de la psychologie et il n'est pas facile de mettre une définition précise du concept d'apprentissage car nous ne pouvons pas observer directement le processus d'apprentissage lui-même et il ne peut pas être considéré comme une unité distincte. Ou étudiés isolément L'éducation est considérée comme un processus virtuel, Elle est déduite de l'observation du comportement et l'apprentissage peut être défini comme suit :

L'apprentissage est un processus de changement semi-permanent dans le comportement d'un individu qui n'est pas directement observé, mais qui est déduit de la performance ou du comportement que l'individu perçoit et qui résulte de la pratique de ce qui apparaît dans le changement de la performance de l'individu.

L'apprentissage est une activité subjective dans laquelle l'apprenant obtient des réponses et forme des situations par lesquelles il peut affronter tous les problèmes

¹¹ Capture d'écran prise le 22/05/2022

qu'il peut rencontrer dans la vie. Ce que l'on entend par l'ensemble du processus éducatif est de permettre à l'apprenant d'obtenir des réponses et des situations appropriées. Les facteurs d'apprentissage sont nombreux, notamment la maturité, la volonté, la préparation et la motivation.

2.2- L'apprentissage informel

L'apprentissage informel est un terme général désignant l'éducation qui peut avoir lieu en dehors du programme structuré. L'éducation non formelle comprend, mais sans s'y limiter, les intérêts des étudiants dans le programme du semestre régulier. Cela fonctionne par la conversation, l'exploration et l'expansion de l'expérience. Parfois, il existe un lien substantiel clair avec un plan plus large, mais pas toujours. L'objectif est de fournir aux apprenants les outils dont ils ont besoin pour accéder éventuellement à des documents plus complexes.

Il peut faire référence à diverses formes d'éducation alternative, telles que l'enseignement parascolaire ou à domicile, l'auto-apprentissage (auto-éducation) et le travail de jeunesse. Il consiste en des moyens épisodiques et ciblés de collaborer sur de nouvelles informations. Il peut être basé sur la discussion et axé sur la réduction des écarts entre les salles de classe traditionnelles et la vie en dehors de la salle de classe.

Les gens interprètent les informations différemment, de sorte qu'un programme structuré peut ne pas permettre à tous les apprenants de comprendre les informations. L'éducation non formelle est moins contrôlée que la moyenne de la classe, c'est pourquoi l'éducation non formelle peut être si puissante. L'éducation informelle peut aider les individus à apprendre à interagir avec différentes situations et paramètres et à les contrôler. De plus, il rassemble des entités sociales importantes pour l'apprentissage. L'éducation informelle peut être considérée comme l'apprentissage qui fait partie de l'engagement avec les organisations de jeunesse et la communauté. Ce style d'éducation est un processus automatique qui aide les gens à apprendre des informations d'une nouvelle manière. Aide à développer les communautés, les associations et les relations qui créent un environnement d'apprentissage positif.

ESHACH .H (2006) :171-190. Steven, A et L. SHILED(dir) (2010) np

2.2.1- Les caractéristiques de l'apprentissage informel

Certaines des caractéristiques de l'apprentissage informel sont les suivantes :

- ❖ L'apprentissage informel cherche à créer ou à approfondir des situations où les gens peuvent apprendre, explorer, élargir leurs expériences et apporter des changements.
- ❖ Il offre un environnement où tout le monde peut apprendre ensemble et s'éloigner les uns des autres.
- ❖ Reconnaissant que l'activité peut être basée sur n'importe quelle forme d'apprentissage, l'enseignement ne doit pas nécessairement être intentionnel, mais plutôt implicite. Nous donnons aux étudiants les outils nécessaires pour créer du matériel complexe au fil du temps, plutôt que d'enseigner du matériel complexe et de donner ensuite les outils.
- ❖ Il met l'accent sur les aspects sociaux de l'apprentissage et sur l'importance de l'apprentissage collaboratif.
- ❖ Les outils qui sont donnés aux étudiants sont concrets aux processus dans lesquels ils seront appliqués.
- ❖ Il comble le vide entre l'école et la vie.
- ❖ Il permet aux étudiants de choisir dans l'apprentissage et la façon d'aborder la matière.
- ❖ Rendre l'apprentissage disponible dans la vie de tous les jours et à l'avenir.

2.2.2- Les avantages de l'apprentissage informel

- ❖ Réponse lors de l'interaction avec l'environnement.
- ❖ Possibilité d'agir librement dans des situations inconnues.
- ❖ La possibilité pour un individu d'apprendre sans aucune obligation ni restriction.
- ❖ La liberté de choix et les changements d'intérêts sont autorisés.
- ❖ Il comble le fossé entre la théorie et la pratique
- ❖ L'éducation informelle est guidée par la conversation et l'interaction avec les autres.

2.3- L'apprentissage mobile

L'apprentissage mobile est un système d'apprentissage en ligne basé sur des communications sans fil permettant à l'apprenant d'accéder à tout moment et en tout lieu aux supports pédagogiques et aux séminaires.

L'apprentissage mobile (aussi appelé e-learning) est une nouvelle façon d'accéder à du contenu éducatif, depuis un appareil mobile. Ce type d'apprentissage permet de s'éduquer où on le souhaite et quand on le souhaite, puisqu'il suffit d'avoir un appareil mobile moderne connecté à Internet. L'apprentissage mobile est un apprentissage riche en informations, surtout en ce qui concerne l'apprentissage des langues qui est caractérisé par la communication, l'interaction, la collaboration et la coopération. L'accès à la connaissance, à une communauté d'apprentissage et à la technologie sont capables de façonner un bel amalgame. Voilà pourquoi la construction d'une théorie de l'apprentissage mobile est devenue fondamentale en vue de son articulation non seulement dans un contexte informel, mais aussi dans des contextes formels et non-formels. Ce paradigme de référence est essentiel dans les recherches menées par des spécialistes, des institutions et des gouvernements pour pouvoir répondre de manière objective aux besoins concrets d'apprentissage dans un monde qui n'arrête pas de bouger. REDRIGO OLMED YUDIO (2014) :17.

-Kukulska- hulma.A. A (2016) :5

2.3.1- Les bénéfices de l'apprentissage mobile

Plusieurs études ont tenté d'identifier les bénéfices ou les avantages que les technologies d'éducation mobile enrichissent le processus d'apprentissage et d'enseignement en le comparant notamment aux technologies d'apprentissage en ligne, et les bénéfices apportés par l'éducation mobile aux parties prenantes du processus éducatif, l'étudiant, le l'enseignant et le parent, et la plupart de ces études ont indiqué que la plupart des appareils mobiles sont utiles dans l'éducation et l'enseignement en facilitant les tâches des enseignants, et ils sont également des aides à l'apprentissage pour les élèves, en plus d'aider les parents à suivre l'apprentissage de leurs enfants Ces avantages sont les suivants :

1- Grâce à des appareils portables, y compris le téléphone portable, les conférences et les discussions peuvent être diffusées directement aux étudiants, où qu'ils se

trouvent, grâce à la connexion de ces appareils à Internet, et les étudiants peuvent interagir entre eux et avec l'enseignant au lieu de caché derrière de grands écrans.

2- Les appareils mobiles permettent aux enseignants de revoir les devoirs et le travail des élèves, et grâce à eux, les élèves peuvent connaître les résultats de l'évaluation par les enseignants de ces devoirs et de leur travail, et les notes peuvent être prises à la main par le biais de (SMS) ou par la voix directement sur l'appareil lors de cours.

3- Il aide les étudiants et les chercheurs à créer une petite bibliothèque de livres et de leçons, ainsi que des critiques et des explications, en plus des vidéos d'un domaine spécifique.

4- Les appareils mobiles réalisent l'élément de renouveau dans la méthode d'enseignement traditionnelle, en particulier dans les anciennes écoles, qui n'ont pas bénéficié de développements technologiques suffisants dans leur équipement. De la motivation et de l'engagement personnel à l'apprentissage, si l'élève emportera l'appareil à la maison à tout moment le temps qu'il veut, cela l'aide à s'engager et à prendre ses responsabilités, ce qui peut contribuer à attirer de nombreux jeunes qui ont abandonné l'école où ils peuvent profiter de l'utilisation des téléphones portables et des appareils de jeux comme Gameboy dans l'apprentissage.

5- De nombreuses études et recherches ont déterminé que la technologie mobile offre de nouvelles opportunités pour l'apprentissage traditionnel en classe ainsi que dans le mode de vie de l'apprentissage tout au long de la vie en dehors de ces salles de classe. Elle offre un accès immédiat et rapide au « just-in time. »

6- Certaines études ont indiqué que les apprenants qui pratiquaient le processus d'apprentissage par le biais de techniques d'apprentissage mobiles étaient plus concentrés sur la réalisation des objectifs d'apprentissage et restaient plus longtemps pour mener à bien des activités d'apprentissage en raison du plaisir et de l'intérêt qu'ils leur portaient.

7- L'utilisation de l'enseignement mobile permet d'ajouter plus d'activités aux cours traditionnels, ce qui donne de la vitalité et de l'attrait pour le matériel scientifique et l'environnement d'apprentissage, en plus du fait que les techniques d'enseignement mobile peuvent aider à résoudre certains des problèmes rencontrés par les étudiants

qui sont incapables de s'intégrer dans l'éducation traditionnelle car elle brise la barrière

Approche psychologique du processus d'apprentissage et le rend plus attrayant, utilisé comme technique d'assistance pour les apprenants qui rencontrent des difficultés d'apprentissage.

3-Les applications mobiles pour l'apprentissage du FLE

Apprendre une nouvelle langue présente de nombreux avantages. Mais le principal avantage est de donner à l'individu une réelle opportunité d'interagir avec des humains d'autres cultures, en plus d'une opportunité d'apprendre sur leurs civilisations, cultures et sciences ; Il faut beaucoup de temps et d'efforts pour suivre des cours de langue avec plus de dépenses. Mais le développement de la technologie des smartphones aujourd'hui a rendu le processus d'apprentissage d'une nouvelle langue beaucoup plus facile et plus rapide que jamais.

Cette année, le nombre d'utilisateurs de smartphones dans le monde atteindra plus de 2,32 milliards d'utilisateurs, soit une augmentation de 0,46 milliard d'utilisateurs par rapport à l'année précédente 2020, et l'augmentation du nombre d'utilisateurs de smartphones n'a d'égal que l'étendue de son développement. Par conséquent, nous présenterons les meilleures applications gratuites pour smartphones Android et IOS, qui permettent à l'individu d'apprendre une nouvelle langue confortablement via son smartphone et sans avoir besoin d'argent. Il suffit de télécharger l'application compatible avec son système d'exploitation et de commencer le voyage amusant d'apprentissage et d'acquisition de connaissances. Un individu peut apprendre une nouvelle langue en utilisant l'application à tout moment et n'importe où.

Il y a plein d'applications mobiles consacrées à l'apprentissage des langues comme **Babel, Mermise, Linga, Busuu, Lingoing**, et dans cette recherche nous avons choisi de travailler sur l'application Duolingo.

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

Duolingo

Tableau1 : fiche descriptive de Duolingo

3.1-L'application duolingo



Image de duolingo¹²

C'est une application ou un programme informatisé, ce qui entraîne plusieurs conséquences dont il faut tenir compte. C'est aussi une forme de jeu, avec ses cœurs, ses lingots, ses points d'expérience, ses couronnes, etc. qui sont expliqués dans d'autres publications sur les forums généraux.

¹² Photo qui représente un hibou qui est l'emblème de duolingo.

Duolingo est l'une des meilleures applications d'apprentissage des langues pour smartphones. Il utilise des méthodes distinctes pour enseigner les langues. Apprendre avec Duolingo n'est pas sans plaisir ni excitation, Comme l'individu peut profiter des heures perdues quotidiennement dans les transports pour apprendre de nouvelles langues.

L'application est compatible avec tous les systèmes d'exploitation des smartphones, et contient des dizaines de langues telles que ; Anglais, français, allemand, suédois, brésilien, italien, espagnol, portugais, russe, turc, roumain, norvégien, hébreu, vietnamien, polonais, grec...etc.

Duolingo utilise l'enseignement implicite pour favoriser la mémorisation à long terme et encourager la communication dans la langue étudiée. Les cours de Duolingo sont alignés sur le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL), une norme internationale de maîtrise linguistique.

La méthode repose sur la validation de compétences regroupées par thèmes. Les premiers sont axés sur la grammaire et les suivantes étendent l'étude de la langue aux activités de tous les jours, tels que l'école, les sports, les rencontres, le temps, les gens, les voyages, etc. Là où réside l'intérêt de cette application, c'est qu'une fois un thème étudié et validé, duolingo vous fera retravailler vos points faibles et vous donnera la chance de faire des tests réguliers. Un excellent moyen de brasser tout ce qu'on a pu apprendre en une semaine !

De plus, je dois dire que l'application a été intelligemment pensée de vous fixer un objectif quotidien – vous avez le choix entre 5 minutes par jour à 1 heure. Autrement dit, elle vous incite à pratiquer tous les jours ! un système de petits lingots sert de monnaie par le biais desquels vous pourrez accéder à nouveaux contenus. Ces lingots s'obtiennent par la validation de thèmes d'étude et par votre régularité dans l'apprentissage. Bref, ce n'est plutôt pas mal !

3.2-Le déroulement des cours sur Duolingo

Duolingo a recours au concept de gamification (en anglais) ou ludification (en français) pour la proposition de ses cours de langues vivantes. Différents mécanismes de jeu sont utilisés dans les situations d'apprentissage auxquelles vous êtes confronté. Votre niveau de prédisposition humaine au jeu influera alors sur vos

possibilités d'accès aux contenus proposés. Ces derniers augmentent en pertinence lorsque vous intensifiez votre pratique et augmentez votre niveau.

Duolingo L'application est disponible sur le site : <https://fr.duolingo.com>

Surtout pour les moyens électroniques modernes tels que les téléphones intelligents et autre pour apprendre les langues internationales gratuitement.

Programmé de manière à permettre à ses utilisateurs d'apprendre progressivement les langues et la traduction.

Cette application utilise un logiciel « le collaborateur crowdsourcing » dans la traduction de textes. En octobre 2013, un incubateur a été lancé « incubateur » qui permet aux utilisateurs bilingues de contribuer et de créer des cours dans des langues autres que les langues.

L'utilisateur de cette application obtient - chaque fois qu'il termine des exercices - des points en séquence. Et gagner en efficacité En mettant en œuvre une série de leçons. Chaque leçon comprend une série de vingt questions. Il vient ici Traduisez des phrases, identifiez et attribuez des images et répondez à des questions à choix multiples. Et dans chaque série A partir des réponses, l'utilisateur s'évalue au moyen d'une barre de score¹³ qui augmente au fur et à mesure que la réponse est correcte. Il diminue chaque fois que la réponse est fausse.

Il existe une grande variété de leçons sur l'application. Certaines concernent un domaine linguistique (conjugaison, grammaire, expressions...) tandis que d'autres sont plutôt sémantiques (famille, sensations, nourriture...). Les cours s'adaptent à votre pédagogie d'apprentissage.

Sur Duolingo, chaque leçon comprend une série de 20 questions. Vous pouvez y retrouver :

- La traduction de phrases,
- L'identification d'images,
- L'accès à des phrases dictées (dans votre langue cible),
- L'accès à plusieurs questionnaires à choix multiples.

¹³ Ce sont les points collectés lors avoir une réponse juste

Dans le cas où la réponse de l'utilisateur n'est pas au niveau requis, il peut répéter les exercices liés à la leçon qu'il est sur le point de terminer, et l'unité se termine par une révision générale pour éviter les erreurs qu'il a commises l'utilisateur, et de consolider les informations dans son esprit. Cette application utilise la mesure de "l'espace répétition" pour aider ses utilisateurs à mémoriser du vocabulaire.

Dans chaque série de questions, vous disposez d'une barre de vie similaire à celle d'un jeu classique. Cette barre augmente quand vous répondez correctement et diminue à chacune de vos mauvaises réponses. Vous pouvez ainsi gagner environ 10 à 13 points d'expérience (XP) par leçon. Certaines gratifications peuvent aussi accompagner ces XP.

Ce programme comprenait cinquante-cinq unités (55) contenant chacune un ensemble de Leçons, et le total de ces leçons s'élevait à 372 leçons. Son contenu variait et comprenait tout le nécessaire, Il fournit à l'apprenant des règles grammaticales de base et des expressions dans sa vie quotidienne. Et les modérateurs ont mis cette application quatre règles de base que tous ceux qui veulent apprendre n'importe quelle langue du monde devraient suivre, et elles sont les suivantes :

La première règle : « comprendre/ écouter » L'apprenant qui a terminé toutes les leçons peut évaluer dans cette application - comprendre les conférences auxquelles, il a assisté et les discours qu'il a écoutés, Il peut également comprendre la majorité des cours programmés à la télévision, ainsi que les journaux télévisés, regarder des films et comprendre leur langue parlée.

La deuxième règle : « Compréhension » L'apprenant peut lire et comprendre des articles, des rapports et des textes contemporains en prose.

La troisième règle : « Parler » ou parler facilement et spontanément dans la langue qu'il sait aussi Il est en train d'apprendre à participer efficacement à des situations familières, et il peut aussi présenter et défendre des opinions.

La quatrième règle : « écriture » Il peut également écrire des textes clairs, des rapports et des messages

3.3-Les avantages et les inconvénients de Duolingo

Duolingo présente plusieurs avantages pour les personnes souhaitant commencer à apprendre une langue étrangère, comme :

- ❖ Une version de base gratuite,
- ❖ Des cours interactifs courts,
- ❖ Un mode de fonctionnement ludique,
- ❖ Différentes fonctionnalités (clubs d'utilisateurs, concours entre amis, gemmes...),
- ❖ Une pratique journalière d'une langue cible
- ❖ Des visuels agréables.

L'application possède toutefois quelques inconvénients :

- ❖ Le logiciel ne propose pas d'explications sur les leçons (sous forme de séries d'exercices),
- ❖ Certaines phrases peuvent être mal traduites,
- ❖ Fonctionnalités supplémentaires payantes.

4-L'apprentissage des langues à duolingo

4.1-Le recours vers la langue maternelle (arabe) LM dans l'apprentissage du FLE à duolingo

4.1.1- La langue maternelle

Une langue acquise dès le plus jeune âge par simple interaction avec la mère et plus largement avec l'environnement familiale. En fait ce que le jeune enfant acquiert auprès de ses proches n'est pas une langue au sens plein mais tout au plus une de ses variétés orales, variétés relevant souvent d'un dialecte ou d'un sociolecte. Chiss.j. filliot (1986) :92

Comme le définit le dictionnaire français « la première langue qu'un enfant apprend auprès d'un membre ou non de sa famille, principalement sa mère. »

La langue maternelle. Selon louis Dabène (1994) la langue maternelle est celle parlée par la mère ou par l'environnement parental, familial immédiat. Cependant on préfère utiliser langue première, ou langue de première socialisation ou mieux langue

de départ, c'est-à-dire le premier ou les premiers idiomes¹⁴ dans lesquels l'enfant se construit. Cuq j.p, (1995) :7.

La langue maternelle se caractérise par le fait qu'elle est acquise de façon naturelle cinq ans c'est l'âge arbitraire où tous les enfants du monde auront acquis le système linguistique. Son acquisition conduit à une plus grande confiance à s'exprimer dans ce langage, mais plus oralement qu'écrit, qui ne peut être appris que plus tard lorsque l'enfant est capable de reconnaître des mots écrits et de les écrire. En effet même en étant bilingue ou plurilingue la langue maternelle est indispensable parce que certaines façons de décrire le monde dépendent en grande partie de la langue maternelle.

« Qui qu'on dise et quoi on fasse, la langue maternelle est toujours là, visible ou invisible mais présente dans l'enseignement / apprentissage des langues étrangères, c'est la référence première, le fil conducteur, le truchement universel. »
GALISSON.R(1994) n.p.

4.1.2- La langue étrangère

La langue étrangère est une langue qui n'est pas la langue maternelle d'une personne ou d'un individu, si bien qu'elle doit en faire l'apprentissage pour pouvoir la maîtriser.

Son apprentissage se fait de différentes manières : à l'école par des cours, sur application mobiles le cas de Duolingo à l'âge adulte etc. L'apprentissage d'une langue étrangère commence par la prise de conscience et l'existence d'une intention.

Le français langue étrangère (FLE) est la langue enseignée à des apprenants non francophones. Les langues étrangères se caractérisent en fonction de leur degré de xénité¹⁵ (la distance matérielle, la distance culturelle et géographique) vis-à-vis de l'apprenant. Marie Fenclová (2014) :147

Le français langue étrangère (FLE) est née vers les années 50 par l'autorité politique française pour mettre en œuvre un enseignement du français à l'étranger pour lutter contre la prédominance de l'anglais qui était la langue dominante à cette époque dans le monde.

¹⁴ Une langue envisagée comme ensemble des moyens d'expression propres à une communauté

¹⁵ Le degré d'étrangeté

Le recours à la langue maternelle dans l'apprentissage du FLE selon les méthodologies

1. La méthodologie traditionnelle (indirecte) (18^{ème} siècle et 19^{ème} siècle)

Appelé aussi méthodologie classique ou méthodologie grammaire traduction fin de (16^{ème} siècle) : qui s'intéresse à la langue maternelle dans l'apprentissage d'une langue étrangère comme processus de communication tant que d'explication. Cette méthodologie se caractérise par :

- ❖ La lecture et la traduction des textes littéraires en LE (mais en accordant plus d'importance à la forme littéraire qu'au sens).
- ❖ Utilisation du thème comme exercice de traduction et la mémorisation de phrase comme technique d'apprentissage de la langue.
- ❖ La grammaire était enseignée de manière déductive.
- ❖ Le vocabulaire était appris par cœur sous forme de listes de mots.
- ❖ Les procédés de mémorisation (restitution) qui est un apprentissage par cœur en étude ou à la maison puis récitation en classe.

2. La méthodologie directe

Marquée par l'essor de l'enseignement du français, mise en place d'une méthodologie du français pour des personnes qui parlaient exclusivement le français régional.

L'objectif est de maîtriser la langue dans la communication quotidienne, pour apprendre une langue. Cette méthodologie a rompu avec la méthodologie traditionnelle parce qu'elle considère la communication comme but principale de l'apprentissage. « Tout recours à la langue première dans une classe de langue est interdit. »

3. La méthodologie audio –oral (MAO)

Née au E.U pendant la seconde guerre mondiale pour répondre aux besoin de l'armée afin de former les soldats à la langue étrangère LE.

L'emploi de la langue maternelle est perçu comme source d'interférence.

4. la méthodologie structuro-globale audiovisuelle (SGAV)

C'est une méthodologie orienté vers l'apprentissage de l'oral, « les cours étaient construits à partir de dialogue enregistré associé à des réponses d'images fixe destinée à faciliter la perception et la compréhension. »

Cette méthodologie élimine complètement le recours à la langue maternelle dans l'apprentissage du FLE parce qu'elle considère « la prononciation est l'élément essentiel de l'enseignement d'une langue étrangère. » GUEBRINA, Cité PAR GERMAIN :164. 165

4.Approche communicative

Est une approche développée par PETR GUEBRINA et PAUL RIVENC, dont le recours à la mangue maternelle est autorisé, si 'elle aide à débloquent une situation d'incompréhension et autorise à l'enseignement d'utiliser autre langue mis à part le français pour des besoins de communication comme le souligne C. PUERN « en cours de langue, on utilise de préférence la langue étrangère, mais il est possible de faire appel à la langue maternelle. » PUERN.C (1998) :50

Le recours à la langue maternelle se fait généralement avec les apprenant de niveau débutant (A1/A2) afin d'acquérir une nouvelle langue (LE).

Comme si le cas dans notre recherche on est opté pour choisir des apprenants qui ont un niveau A2 en langue française où duolingo est l'application recommandée et qui est reconnu par son recours à la langue maternelle, dans toutes les tâches d'apprentissage. Duolingo suit une approche fonctionnelle ¹⁶ en se concentrant sur les raisons pour lesquelles on apprend une langue , dont les leçons se concentrent sur des situations de la vie réelle ,comme passer une commande au restaurant ,faire des courses ou va chez le médecin grâce à des exercices pratiques variées d'expression de compréhension écrites et orales ,à partir cela les apprenants développent leur vocabulaire et les points de grammaire qui leur permettront de réussir et qui va leur servir dans des situations de la vie réelle.

Duolingo permet aux apprenants de découvrir par eux-mêmes les mécanismes habituels du FLE sans se concentrer sur les règles linguistiques de la même façon qu'ils ont appris leur langue maternelle quand ils étaient enfants cette approche, dite

¹⁶ Une méthode permet à l'apprenant de fonctionner les acquis et elle est fondée sur ce qu'on désigne comme les besoins de l'apprenant

de l'apprentissage implicite est idéale pour développer de solides connaissances de base du FLE et de ses règles.

Donc l'usage de LM dans l'application duolingo se fait pour plusieurs raisons afin de cerner quelques besoins comme cette application est servi pour un apprentissage informel, les apprenants se ressentent alors plus autonome grâce à l'intégration de LM car elle est considérée comme un guide des apprenants par le biais de LM l'apprenant peut résoudre des problèmes rencontrés durant son apprentissage ,LM facilite aussi les tâches et rassure l'efficacité de l'apprentissage ainsi que pour maintenir une bonne assimilation des consignes où LM est nécessaire pour traduire ses consignes et évite le mal saisi du sens , encore elle est utile pour consolider les acquis et garantir la compréhension et aide à transmettre les connaissances d'une façon facile et efficace ainsi débloquent une situation d'incompréhension .

On peut dire que la langue maternelle représente un point de départ pour rapprocher de la nouvelle langue étrangère car elle est considérée comme un référence et qu'elle pousse les apprenants à réfléchir attentivement à la langue qu'ils sont en train d'apprendre (FLE)grâce à la traduction (depuis et vers) la langue cible, les apprenants ont accès aux astuces pour obtenir des explications de grammaire et des conseils de prononciations ainsi que des expressions utiles de la vie quotidienne.

4.2- La gamification et la motivation pour l'apprentissage du FLE

L'application « duolingo » se bas essentiellement sur la gamification par exemple il Ya un objectif à atteindre quotidiennement représenté par une barre de complétion pour pouvoir gagner une réponse. ANAIS BUZAI (2017) : n.p.

Selon Gabe Zichermann, cité par (Giang ,2013), l'utilisation de la mécanique des jeux améliore les capacités d'apprentissage de nouvelles compétences de 40%.

Les approches de jeu entraînent un niveau d'engagement et de motivation plus élevé des utilisateurs envers les activités et le processus dans lequel ils sont impliqués. Comme duolingo repose sur l'utilisation intensive d'éléments de jeu dans le processus d'apprentissage, cela provoque l'activité de l'apprenant, attire son attention et le motive et l'engage au jeu en continuant les leçons et le processus d'apprentissage.

La gamification est un mode qui consiste à récompenser les efforts des apprenants et leurs résultats obtenus par des récompenses, car cette dernière constitue un levier de

motivation particulièrement efficace car l'apprenant se trouve stimulé par un environnement compétitif en fournissant des scores, des récompenses et des classements .cela apporte une intense de satisfaction parce que nous avons tous connu ,à un moment ou à un autre cette irrépressible envie de gagner ,de s'améliorer e de dépasser Les autres , voire de surpasser soi-même.

L'un des avantages clés de la gamification est qu'elle rend l'apprentissage à la fois instructif et ludique grâce à l'interactivité aussi grâce aux éléments du jeu tel que les lingots, les badges, les tables de classements créent un sentiment d'addiction à l'apprentissage car quand notre cerveau veut nous récompenser, il libère de la dopamine ¹⁷ dans notre organisme, par conséquent lorsque nous gagnons à un jeu ou parvenons à accomplir une tâche importantes à nos yeux ,nous ressentons un profond bien-être .

Cette augmentation des niveaux de dopamine dans notre organisme nous permet de mieux retenir les informations nouvelles enregistrés par notre cerveau.

Duolingo montre aux apprenants comment mettre en pratique ce qu'ils ont appris, en mettant en pratique un enseignement théorique et en l'appliquant à des situations concrètes, permet de consolider les acquis de manières très efficace.

La gamification à duolingo entraine très souvent l'utilisation de classement qui est un élément le plus attrayants à duolingo afin de renforcer l'engagement de l'apprenant, toutes ces récompenses visent à nourrir le désir naturel qui pousse tout un chacun à vouloir obtenir tel ou tel statut.

4.3- L'apport de la gamification dans l'acquisition du vocabulaire de FLE par l'utilisation de duolingo

Notre recherche vise essentiellement à démontrer que l'utilisation du duolingo aide beaucoup mieux les apprenants autonomes, à enrichir leur lexique et développer chez eux l'envie d'apprendre et de s'approprier de nouveaux mots par le biais de plaisir, notamment grâce aux éléments de la gamification.

L'un des buts premiers de la gamification est d'avoir un effet positif sur la motivation des apprenants, de reproduire l'engagement que l'on peut retrouver chez

¹⁷ Est un hormone, neuromédiateur précurseur de la neurodrénaline et indispensable à l'activité normal du cerveau

des joueurs de duolingo afin d'acquérir un maximum de vocabulaire, les apprenants peuvent jouer des heures sans discontinuer car le jeu les motive, duolingo utilise des leviers de la motivation identifiée afin de créer un environnement propice à motiver et le vocabulaire constitue le noyau fondamental et le premier pas vers l'apprentissage d'une langue étrangère.

Le vocabulaire que duolingo propose aux apprenants est généralement lié à leurs besoins d'expression, car les leçons font travailler la langue dans son aspect écrit et oral, en plus de traduire des mots ou des phrases, ainsi que l'apprentissage du FLE s'effectue par la succession de petits jeux à thèmes ; l'apprentissage est clairement basé sur le principe de répétition à partir de cela l'apprenant involontairement va mémoriser et acquérir un nombre considérable de vocabulaire de chaque thème et grâce aux exercices qui sont multiples et concernant aussi bien l'expression que la compréhension écrite ou orale, traduction de mots/phrases vers l'arabe et le contraire, désignation d'image représentant un mot comme nous savons que l'image peut provoquer une émotion, un sentiment et un effet de suspense à son caractère visuel qui la rend facilement mémorisable. grâce à cette méthode et la clarification des mots connus et courants. Elle permet d'enrichir leur bagage linguistique, social ou culturel...etc. qui sert aux apprenants d'investir le vocabulaire acquis dans différentes situations d'apprentissage que ce soit au milieu scolaire ou bien dans la vie quotidienne, dont l'apprenant aurait besoin pour gérer des situations de communications.

Chapitre 2

**Descriptif du
corpus et choix
méthodologique**

Descriptif du corpus et choix méthodologique

Ce mémoire se concentre sur le phénomène de la gamification au service de l'apprentissage du FLE notamment l'acquisition du vocabulaire de la langue française dans un contexte informel, basant sur l'utilisation des applications mobiles. Après avoir testé plusieurs applications mobiles, nous avons opté pour choisir DUOLINGO afin de vérifier la validité de cette application auprès des apprenants qui veulent apprendre la langue française au niveau de base. Nous avons demandé aux apprenants d'utiliser de façon régulière cette application d'une durée qui varie entre 15 minutes et 20 minutes par jours, pendant 3 mois.

Après avoir mené un entretien avec ces apprenants pour savoir leur engagement et comment ils ont ressenti d'être autonome et indépendant et leur attitude envers l'utilisation de la technologie en général dans l'apprentissage d'une nouvelle langue étrangère, et d'après eux l'usage des smartphones et d'autres appareils portable a un impact sur l'apprentissage de nouvelles langues parce qu'elle intervient dans plusieurs discipline et contexte. Donc nous sommes intéressées d'effectuer une expérimentation afin de confirmer ou infirmer nos hypothèses.

1-Pourquoi ce sujet ?

Les raisons principales qui nous a amené à choisir ce sujet en premier lieu nous avons lu un article sur le site internet à propos du journal électronique « le figaro » qui a publié un article intitulé « l'appli apprentissage des langues duolingo bouscule Wall Streets. » ça nous a poussé à faire une recherche sur la validité de cette application dans l'apprentissage des langues.

La présence des applications mobiles est irrépessible et elles représentent une mine d'informations de méthodologie que nous trouvons très important Et comme nous savons que la motivation joue un rôle crucial dans l'engagement de l'apprenant

Dans son apprentissage notre premier questionnement a été tout d'abord de savoir si nous pouvions insérer et intégrée le jeu numérique comme un moyen ludique et ce divertissement à la disposition d'un apprenant autonome dans un milieu extrascolaire à fin d'acquérir une langue étrangère précisément le FLE. Donc on a pris l'initiative de travailler sur la gamification dans un cadre éducationnel et savoir si cette exploitation est faisable dans le domaine enseignement/ apprentissage cela nous poussé de chercher sur une application adéquate qui nous servir à réaliser cette enquête et représente dans « DUOLINGO ».

2- Description du corpus

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

2.1- Le public des utilisateurs de Duolingo

Dans cette recherche, notre public représente les utilisateurs des applications Mobiles pour l'apprentissage des langues étrangères Duolingo et nous avons ciblé les apprenants autonomes du FLE vu que notre recherche s'inscrit dans le Cadre de l'apprentissage informel du FLE. Globalement le public que nous avons Choisi pour établir cette recherche est un échantillon composé de 10 apprenants (5 garçons et 5 filles).

Pour le public des garçons nous avons 5 garçons âgés de 14 à 18 ans, ce public est issu de diverses willaya (Tlemcen, Ain temouchent, Oran). Les 5 apprenants parlent l'arabe comme langue maternelle, dont 2 apprenants est d'un niveau universitaire ,2 apprenants sont d'un niveau secondaire et 1 apprenant sont d'un niveau moyenne. Les apprenants ont pu découvrir l'application grâce aux recommandations de leurs amis, sur une page de Facebook, sur Google Play ou par des recherches sur internet. Pour le public des filles nous avons 5 filles âgés de 14 à 18 ans, ce public est issu de diverses willaya (Tlemcen, Ain temouchent, Oran). Les 5 apprenants parlent l'arabe comme langue maternelle, dont 2 apprenants sont d'un niveau secondaire et 3 apprenants sont d'un niveau moyenne. Les apprenants ont pu découvrir l'application grâce aux recommandations de leurs amis, sur une page de Facebook, sur Google Play ou par des recherches sur internet.

2.2- Le contexte

Le contexte dans lequel se déroulait notre enquête est un contexte numérique. Parce que le public ciblé dans cette recherche représente des utilisateurs des applications mobiles, notre enquête avec eux était une enquête en direct et en ligne. Pour les apprenants de Duolingo, nous avons pu les contacter par plusieurs moyens : sur la page Facebook de l'application ou directement à travers Messenger, nous avons demandé de testé l'application. La durée de l'expérimentation était une durée de trois

mois. Nous avons donné le questionnaire le 05/04/2022 et reçu notre première réponse au questionnaire le 04/05/2022 et la dernière le 15/05/2022 et nous avons donné l'exercice le 05/04/2022 et reçu notre réponse au l'exercice le 12/05/2022.

2.3- La procédure

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

2.3.1- Le choix de l'application

Après avoir téléchargé et testé plusieurs applications pour l'apprentissage des langues étrangères et plus précisément l'apprentissage du FLE, nous avons décidé de travailler sur Duolingo pour plusieurs raisons : l'application est gratuite ou avec une version démo et disponibles sur le système d'exploitation Android et iOS. Aussi parce qu'elle offre l'option d'apprendre la langue française avec, presque, un contenu similaire. Et la raison principale derrière ce choix est l'utilisation intensive de la gamification par Duolingo.

2.3.2- Le choix méthodologique

Dans cette recherche, nous avons opté pour l'approche mixte dont le questionnaire et l'exercice comme moyen d'investigation. Vu que notre public est un public numérique, comme nous l'avons expliqué précédemment, par rapport aux apprenants qui sont des amis à nous, nous avons posté le questionnaire et l'exercice sur la page Facebook et sur le groupe Messenger qu'on a déjà créé, par rapport aux autres qui ne sont pas des amis à nous sur les réseaux sociaux, nous avons donné le questionnaire et l'exercice imprimés à main.

3- Description du questionnaire

Le questionnaire distribué ici aux utilisateurs de l'application « duolingo » qui permet de recueillir un grand nombre de données. Ce questionnaire est un ensemble de questions quantitatives et qualitative. Dans cette enquête nous avons utilisé le questionnaire suivant (voir annexe I).

Ses questions étaient comme Suits : les premières trois questions (votre âge, votre sexe, votre niveau, étaient toutes des questions qui représentaient des points définisseurs de notre public vu que nous n'avons aucune information préalable sur ces

Descriptif du corpus et choix méthodologique

apprenants. Le questionnaire contient aussi des questions fermées dont le répondant pourra choisir une réponse parmi un panel de propositions données ou encore un simple "oui" ou "non" les questions sont (5,6,7). Les questions à échelle sont une question fermée dont les options suivent une progression logiques ces questions sont (4,10,11) et les questions à choix multiple dans lequel sont proposées plusieurs réponses pour chaque question comme (8,9).

Les questions suivantes étaient les questions nécessaires à notre enquête qui manifestaient dans le questionnaire de l'ordre suivant :

-Depuis quand utilisez-vous cette application ? : cette question nous aide à connaître l'attachement des apprenants à l'application.

-Actuellement vous êtes à quel niveau ? : en liant le niveau des apprenants avec la durée de son utilisation, nous pouvons identifier leur progrès en FLE grâce à l'application.

-L'application DUOLINGO vous a-t-elle aidé ? nous voulons savoir si l'application Duolingo a contribué de développer le niveau des apprenants pour acquisition d'un nouveau vocabulaire du FLE.

-Est-ce que cette application motivez-vous de continuer à apprendre La langue française ? : dans cette question nous avons testé s'il y a vraiment la sensation de la motivation au cours d'utiliser l'application.

-Quel est l'élément de la gamification qui vous motivez effectivement ? : dans cette question, nous avons demandé à ces apprenants de choisir un élément de motivation afin de définir l'élément le plus motivant. Une question pour une bonne exploitation de ces éléments dans un apprentissage informel du FLE.

-Qu'as-tu préfère dans cette application ? nous voulons savoir ce qu'il attire l'attention des apprenants dans cette application.

-As-tu appréciés les types d'activité préparé par cette application ? nous avons posé cette question afin de découvrir leurs appréciations.

-Pense-tu pouvoir mieux retenir le vocabulaire d'une façon rapide ? : d'après cette question nous voulons connaître le degré de retenir du vocabulaire.

4-L'expérimentation

Le but de notre mémoire vise essentiellement à améliorer l'acquisition et la mémorisation du vocabulaire chez les apprenants autonomes du FLE, à travers l'utilisation du duolingo, principalement grâce aux éléments de la gamification qui motive les apprenants à continuer leurs leçons et d'être engagé au jeu car il' Ya un objectif à atteindre quotidiennement, représenter par une barre de complétion pour pouvoir gagner une réponse.

Duolingo n'est plus qu'un jeu, elle est appuyée sur une méthodologie qui favorise la mémorisation à long terme où les leçons se concentrent sur des situations de la vie réelle et les tâches qu'on fait quotidiennement. Cela se fait grâce à des exercices variés d'expression et de compréhension écrite et orales ces expressions sont plus marquantes et plus amusantes à apprendre. Cela permet aux apprenants de développer leur vocabulaire et les points de grammaire qui leur permettront de réussir.

L'apprentissage s'effectue par la succession de petits jeu à thèmes. La difficulté des thèmes abordés est croissante de la base de la langue à d'autre thèmes, les exercices sont multiples et concernant aussi bien l'expression que la compréhension écrite et orale.

Les leçons à duolingo commencent par tous les points de la langue française en passant par plusieurs thèmes comme :

Des thèmes de la vie quotidienne ; la routine : du lever au coucher, au fil du train-train quotidien, on découvre à quel point chaque langue a sa propre logique, cette section montre que le français présente des différences notables avec l'arabe dans la formation d'usage, des objectifs possessifs et l'expression d'actions routinières.

-Au marché : le frigo est vide ! allons faire les courses ! cette section est essentiellement dédiée à du vocabulaire alimentaire.

-La météo : « quel temps fait-il aujourd'hui ? » : ici on parle de la pluie et du beau temps au fil des saisons, n'est pas facile dans une langue étrangère, il Ya un nombre de nouveau vocabulaire et d'expressions idiomatique à mémoriser.

Descriptif du corpus et choix méthodologique

-Les cinq- sens : « qu'est ce vous voyez ? » les verbes de perceptions liée aux cinq sens, ont des particularités qu'il faut connaître ; voir, entendre, se sentir/ressentir, sentir/humer, goûter /avoir goûter.

-Les échanges : cette unité est centrée sur l'acquisition de vocabulaire, spécialement des adjectifs pour qualifier des émotions ou des sensations « comment vous sentez – vous ».

-Les contractions : c'est le niveau très élevé qui est intitulé « plus vite » comme dans « parler plus vite » ou « écrire plus vite » quand on parle, on a tendance à « avaler » certains sons, voyelles ou consones, cette unité vous enseigne les principales contractions et apporte quelque mot de vocabulaire supplémentaire.

-Rencontres : « allons rencontrer nous nouveaux voisins « apprendre des phrases aimables pour faire connaissance ».

-Nos loisirs : ce chapitre enseigne la manière d'exprimer ce que nous voulons faire pour se distraire. Ce sera l'occasion d'acquérir du vocabulaire utile et de mettre en pratique quelques notions déjà abordée précédemment.

-La semaine : qu'avez-vous prévu pour cette semaine ? cette section aborde les jours et les activités de la semaine et ajoute quelque vocabulaire et usages idiomatiques.

-Au magasin : ce sera l'occasion d'en apprendre plus les noms de vêtements, tu iras te rhabiller de la tête aux pieds.

-Au travail : il est temps de se remettre au travail. Dans cette unité nous allons discuter des termes et des expressions employées dans divers milieux professionnels.

5-Description de l'expérimentation

Pour réaliser notre expérimentation et afin de confirmer ou infirmer les hypothèses de départ ainsi afin d'atteindre notre objectif de recherche qui est de monter l'utilité de l'utilisation de duolingo qui aide beaucoup mieux les apprenants autonomes à enrichir leur lexique, développe chez eux l'envie d'apprendre et de s'approprier les nouveaux mots par le biais du plaisir.

Nous avons effectué notre expérimentation en début de mois de mars, en optant pour un exercice ayant pour objectif de tester le degré d'apprentissage des mots acquis et mémorisé après l'utilisation de duolingo.

Descriptif du corpus et choix méthodologique

Nous avons proposé un exercice en parallèle avec la méthodologie d'enseignement à duolingo, où nous avons exploité et choisi quatre thèmes qui sont (la nourriture, les tâches de la vie quotidienne, les animaux de la ferme, les appellations des maladies).

À duolingo l'exposition des cours s'effectue sous forme de présentation des images accompagnées de son explication et le nom, nous avons préparé des fiches de chaque thème qui se compose des images et illustrations suivis d'une liste de mots qui sont en désordre, dont l'apprenant doit trouver le mot qui convient à l'image proposé. En effet, les images sont faciles à comprendre et très efficace pour la transmission de l'information ; l'image a un rôle très important dans l'apprentissage du FLE, elle peut provoquer une émotion, un sentiment et un effet de suspense à son caractère visuel qui la rend facilement à mémoriser.

L'activité que nous avons proposée se considère comme le réemploi des acquis et le vocabulaire appris durant l'utilisation de duolingo.

La description des thèmes que nous avons proposée :

Thème 1 : nous avons proposé une liste de mots relate des images des animaux de la ferme, puis on a demandé aux apprenants de lier chaque mot avec l'image qui convient.

Thème 2 : la présentation des images qui montre les tâches de la vie quotidienne et la routine du jour, qui contient de 22 actions qu'on fait de façon ordinaire et quotidiennement dans notre vie. Dont l'apprenant doit remplir le vide sous l'image par l'action qui convient.

Thème3 : après avoir tester la leçon de l'unité « au marché » qui est une section dédiée au vocabulaire alimentaire, où l'apprenant de son part a appris volontairement tous les éléments de nourriture, il sera capable de les distinguer et les nommer, donc on propose une liste de toutes sortes de légumes, de fruits ainsi que types de viandes, et c'est à l'apprenant de les connaitre.

Thème 4 : après avoir consulté l'unité de la santé, on a opté pour choisir les noms de maladies, dont on a présenté une liste d'images qui illustre les symptômes de chaque maladie, suivi d'une liste de mots et expressions approprié à chaque type de maladie, donc la même chose aux thème précédents l'apprenant doit associer l'expression avec l'illustration qui convient. (Voir annexe II).

6-Les contraintes et les limites

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

- Pour la documentation sur le sujet de la gamification, il y en avait un manque surtout en langue française.
- Les ouvrages anglais sur le sujet trouvé sur internet étaient bien payants.
- Au début, nous n'avons pas pu convaincre la plupart des apprenants d'utiliser l'application.
- Nous étions obligée de contacter les utilisateurs des applications en privé à travers Messenger pour augmenter la chance de répondre aux questionnaires et l'exercice. Mais même avec l'utilisation de cette méthode, les enquêtés ont pris beaucoup de temps pour y répondre, ce qui a retardé l'enquête et la première réponse collectée était après 30 jours de la date de publication de questionnaire et d'exercice sur les pages Facebook.

Le chapitre 3

Analyse et

interprétation des

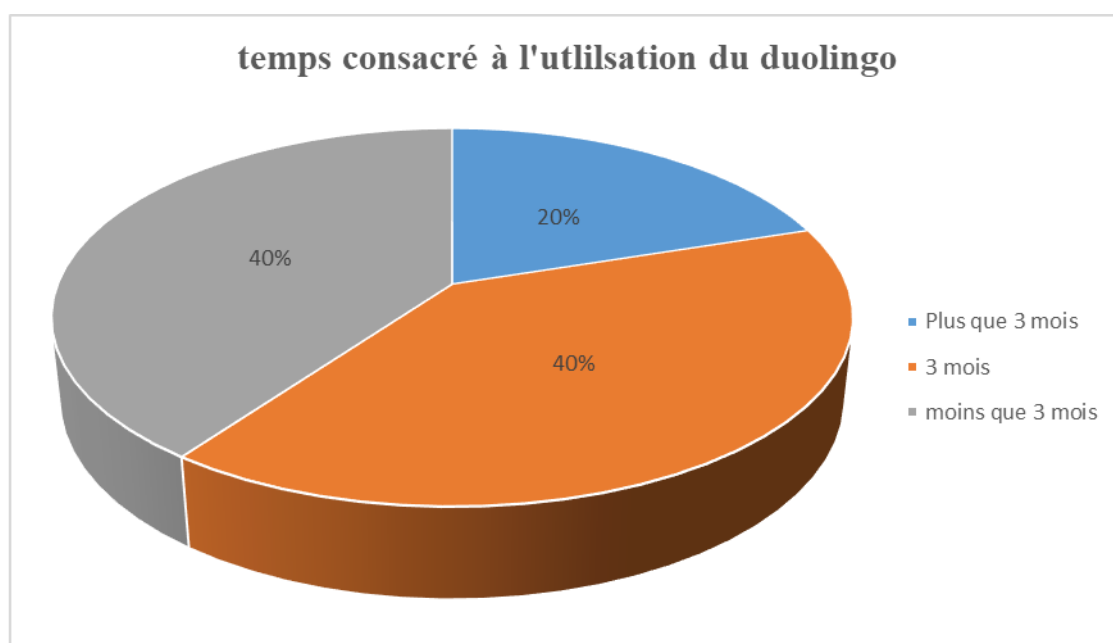
résultats

Cette partie va aborder l'analyse et l'interprétation des données recueillies grâce aux questionnaires et l'exercice.

1-L'analyse et interprétation du questionnaire

A- Le temps consacré à l'utilisation de duolingo

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



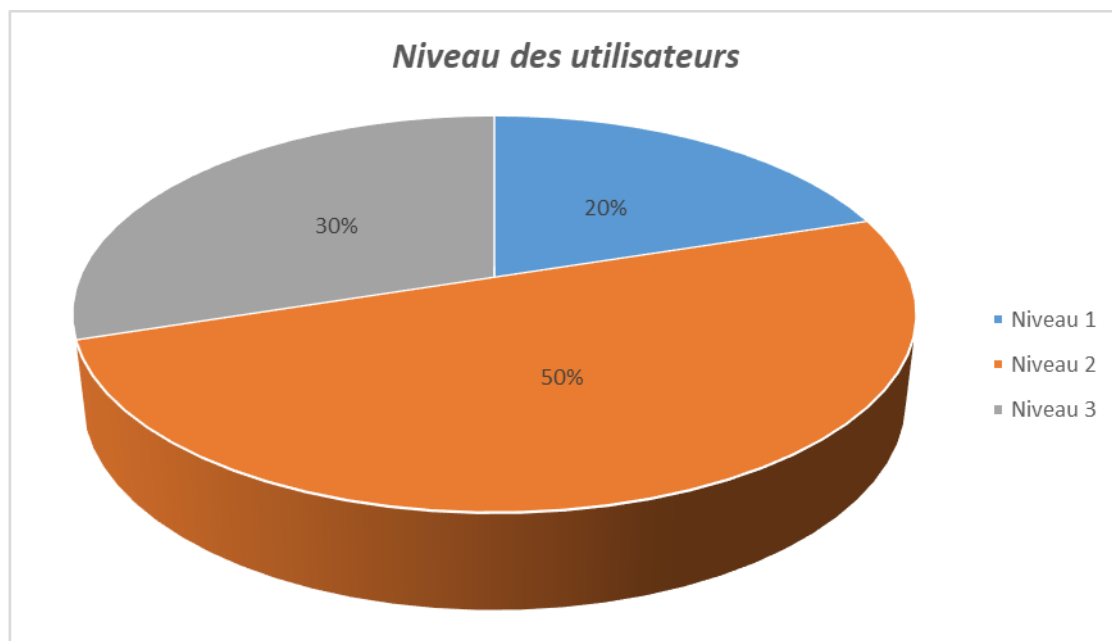
Graphique 01 : Temps consacré à l'utilisation de duolingo

20 % des utilisateurs consacrent plus de 3 mois pour apprendre la langue française à Duolingo, 40% d'eux lui consacrent 3 mois et seulement 40% lui consacrent moins de 3 mois.

Nous remarquons alors que le degré d'engagement des utilisateurs de Duolingo est assez considérable. Cela pourrait être grâce au rappel quotidien que contient l'application et aux techniques qu'elle utilise pour garder l'attachement des utilisateurs.

B-Niveau des utilisateurs

Nous avons demandé aux apprenants de déterminer leur niveau atteint grâce à l'application pour pouvoir vérifier l'avancement des utilisateurs dans l'application



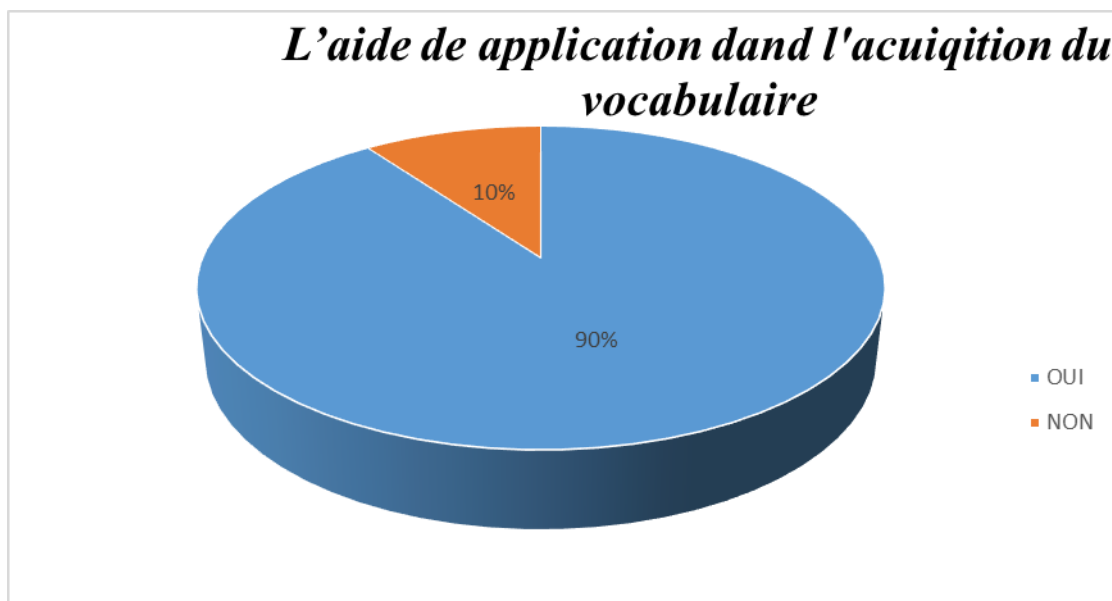
Graphique 02 : Niveau des utilisateurs

20 % des utilisateurs de Duolingo sont au niveau 1, 50% des utilisateurs de Duolingo sont au niveau 2 et 30 % au niveau 3.

Cela montre que la majorité des utilisateurs avance en apprenant la langue française dans l'application et signifie que Duolingo utilise des méthodes efficaces pour l'apprentissage de ses utilisateurs.

C-L 'aide d'application dans l'acquisition du vocabulaire du FLE

Nous voulons savoir si l'application Duolingo à contribuer de développer le niveau des apprenants pour l'acquisition d'un nouveau vocabulaire du FLE.



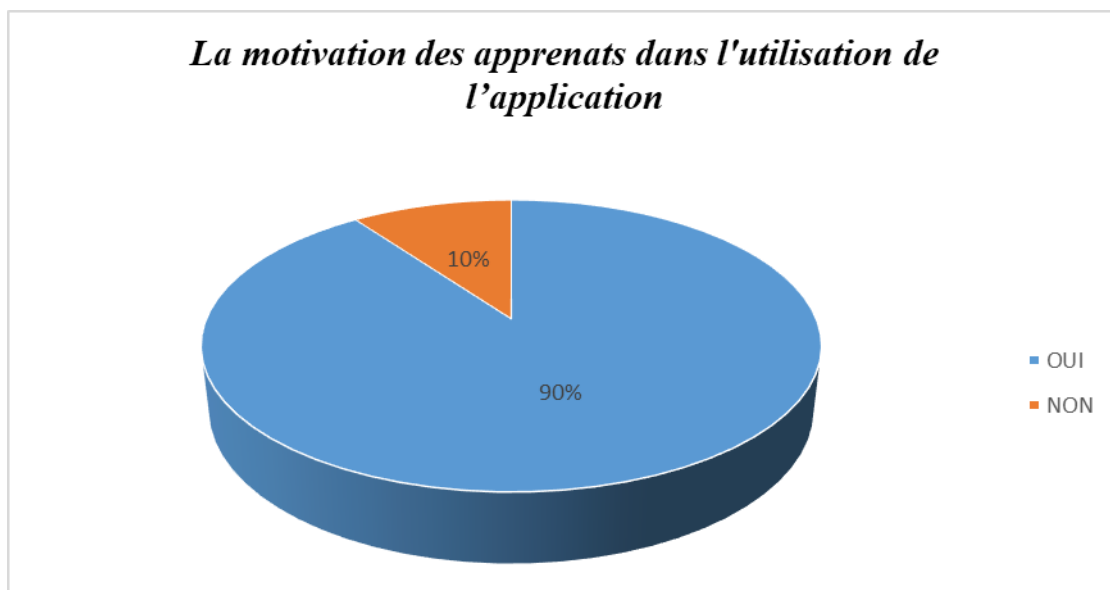
Graphique 03 : L'aide de l'application dans l'acquisition du vocabulaire du FLE

90 % des utilisateurs de Duolingo affirmaient que oui, 10 % des utilisateurs affirmaient que non.

A partir des réponses des apprenants nous découvrirons que l'application aide beaucoup les utilisateurs à apprendre la langue française.

D-La motivation des apprenants dans l'utilisation de l'application

Dans cette question nous avons testé s'il y a vraiment la sensation de la motivation au cours de l'utilisation de l'application, Connaître le degré de motivation permet d'améliorer l'engagement et l'implication des apprenants.



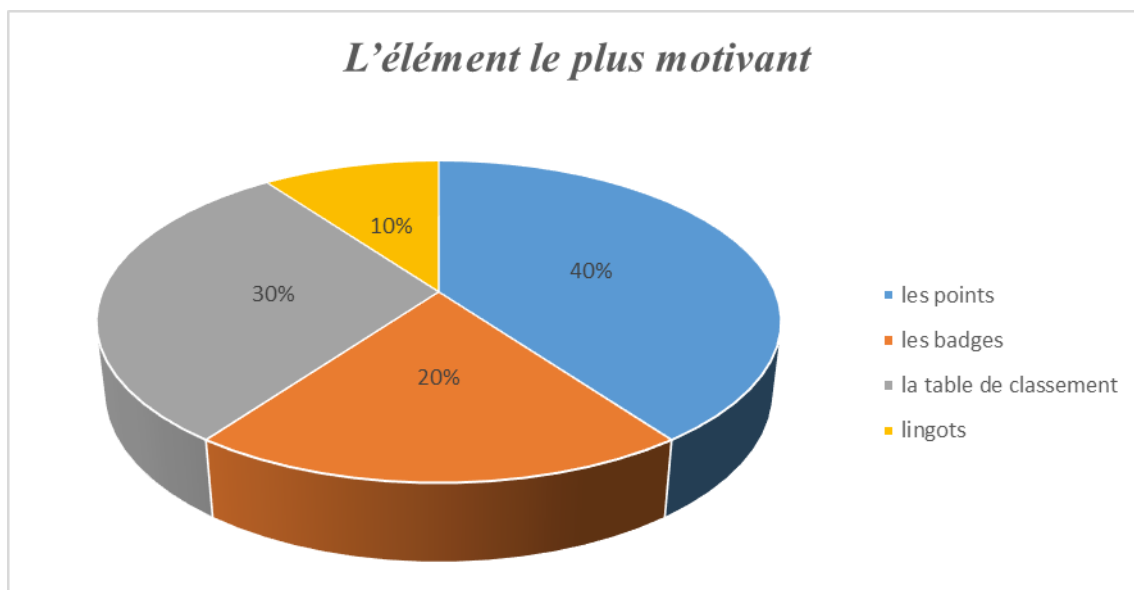
Graphique 04 : La motivation des apprenants dans l'utilisation de l'application

90 % des utilisateurs de Duolingo déclaraient oui, 10 % des utilisateurs déclaraient non.

Nous remarquons que les utilisateurs de Duolingo sont plus satisfaits lorsqu'ils utilisent l'application. Cela veut dire que Duolingo utilise des méthodes plus efficaces pour garantir la satisfaction de ses utilisateurs.

E-L'élément le plus motivant à duolingo

Afin de connaître l'élément le plus motivant, nous avons demandé à nos enquêtés qui utilisent l'application Duolingo de choisir l'élément le plus motivant.



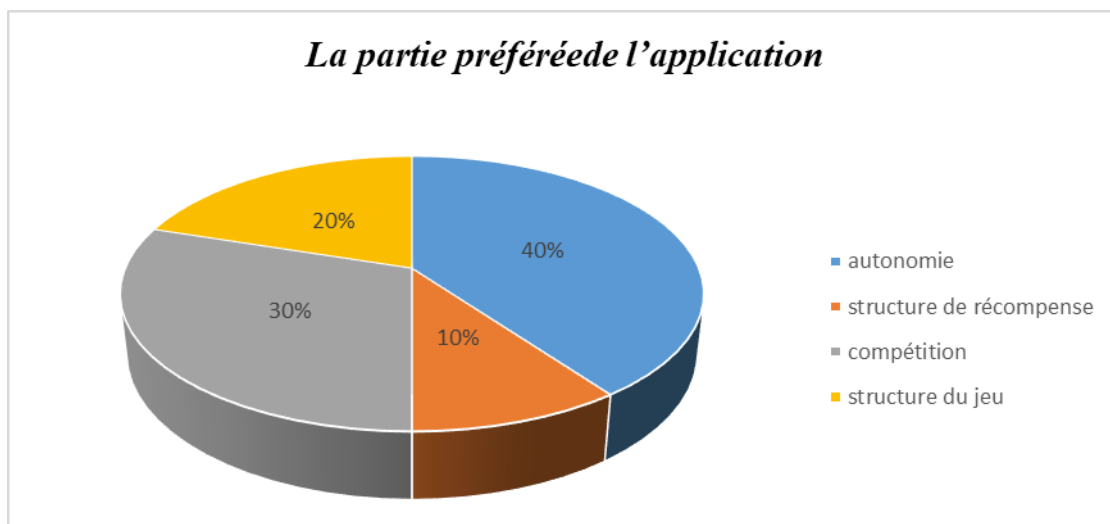
Graphique 05 : L'élément le plus motivant à duolingo

40 % des utilisateurs disaient les points, 20 % des utilisateurs disaient les badges, 30 % des utilisateurs disaient la table de classement, 10 % des utilisateurs disaient lingots.

Les utilisateurs se mettent d'accord à propos de l'élément le plus motivant « les points » et le moins motivant « lingots », « Les points » suivi par la « table de classement », « badge ». Les résultats de cette étude nous aideront à bien employer ces éléments dans une situation d'enseignement/apprentissage. Connaître le degré de motivation permet d'améliorer l'engagement et l'implication des apprenants tout en mettant l'accent sur les éléments les plus motivants.

F-La partie préférée de l'application

Dans cette question nous voulons savoir ce qui attire l'attention des apprenants dans cette application.



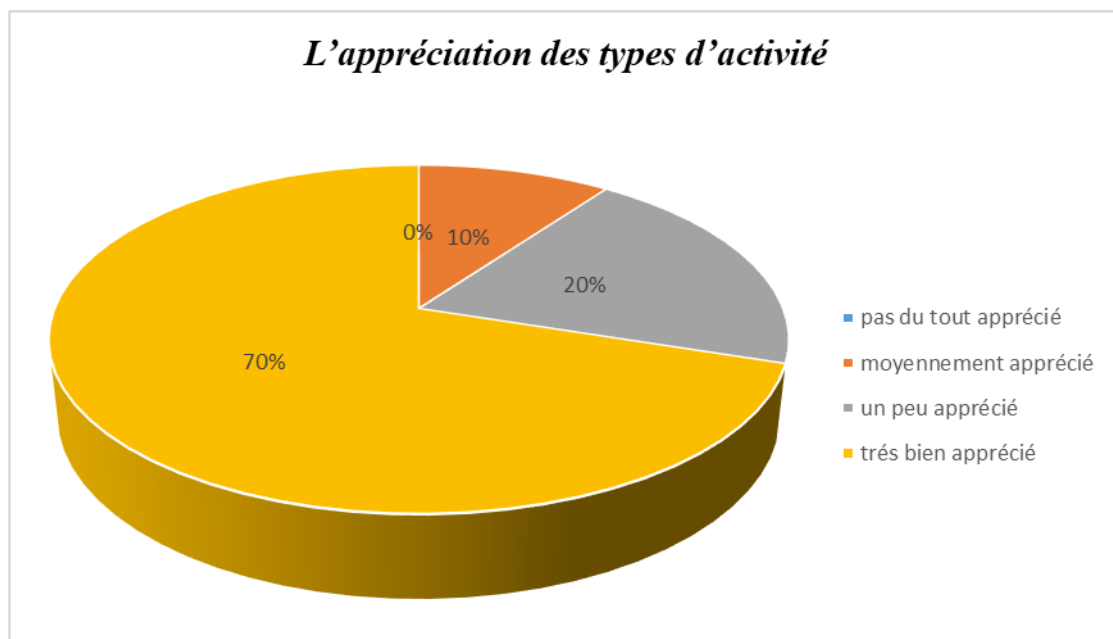
Graphique 06 : La partie préférée de l'application

40 % des utilisateurs disaient autonomie, 10 % des utilisateurs mentionnaient la structure de récompense, 30 % des utilisateurs mentionnaient la compétition, 20 % des utilisateurs disaient structure du jeu.

Nous remarquons que la plupart des utilisateurs de l'application préfèrent l'autonomie de la première place et après la compétition et structure du jeu et structure de récompense. Ils ont choisi l'autonomie parce que l'autonomie de l'apprenant est désirable car c'est en elle que l'apprenant trouvera sa motivation interne, qu'il pourra se sentir responsable de son apprentissage.

G-L 'appréciation des types d'activités

Nous avons demandé aux apprenants de choisir leurs appréciations des types d'activité préparés par l'application.



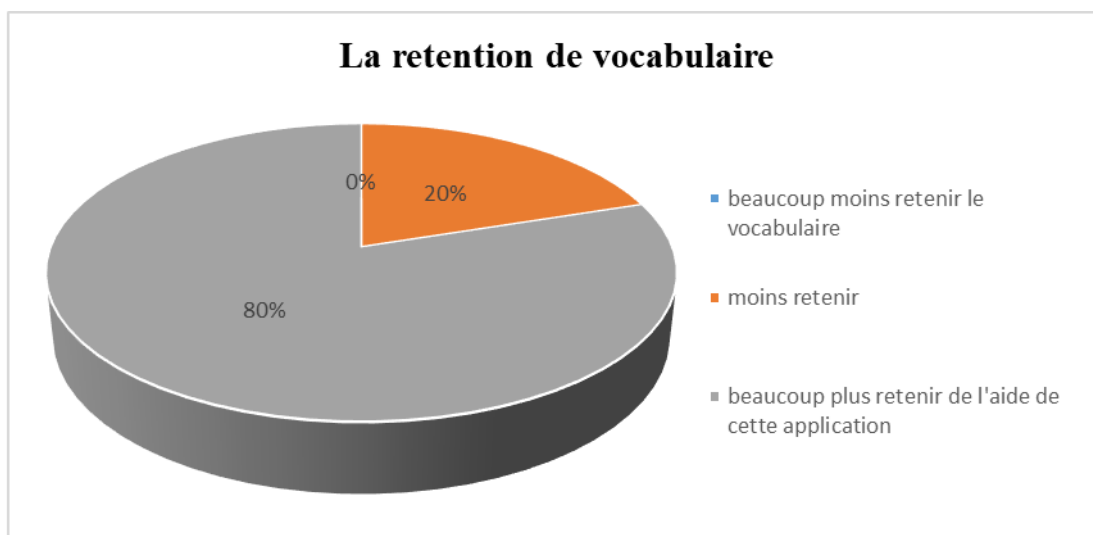
Graphique 07 : L'appréciation des types d'activité

0 % des utilisateurs pas du tout apprécié ,10 % des utilisateurs disaient moyennement apprécié, 20% des utilisateurs déclaraient un peu apprécié,70 % des utilisateurs disaient très bien apprécié.

A partir les réponses des apprenants nous découvrirons que l'application très bien apprécié les types d'activité préparer par cette application. Car c'est une forme de jeu, avec ses cœurs, ses lingots, ses points d'expérience, ses couronnes, etc. qui sont expliqués dans d'autres publications sur les forums généraux.

H-Le degré de mémorisation du vocabulaire du FLE

D'après cette question nous voulons connaître le degré de retenir du vocabulaire.



Graphique 08 : Le degré de mémorisation du vocabulaire du FLE

20 % des utilisateurs affirmaient moins retenir le vocabulaire alors que 80 % des utilisateurs disaient retenir beaucoup plus de mots ainsi mémoriser le maximum du vocabulaire grâce à cette application.

D'après les réponses des apprenants nous découvrons que les utilisateurs retiennent beaucoup plus le vocabulaire. L'application Duolingo permet de découvrir de nouveaux mots et d'enrichir son vocabulaire.

1.2-L 'analyse globale du questionnaire

Nous constatons que les utilisateurs de Duolingo apprécient l'utilisation de la gamification au sein de l'application vu que cette dernière les motive pour mieux avancer dans leur apprentissage. Car ils aimeraient qu'il y ait une source de motivation pour améliorer leur acquisition de la langue française. Où dans un apprentissage informel du FLE, la motivation est un élément indispensable pour pouvoir acquérir le vocabulaire. Nous remarquons alors que le degré d'engagement des utilisateurs de Duolingo est assez considérable. Cela pourrait être grâce au rappel quotidien que contient l'application et aux techniques qu'elle utilise pour garder l'attachement des utilisateurs. C'est en fait un lien qui relie l'apprenant et son outil d'apprentissage, ce qui le garde toujours attaché et engagé. A partir de ces données, nous réalisons que la gamification représente, d'une manière directe ou indirecte, un facteur de motivation qui renforce cette relation entre apprenant autonome et son application d'apprentissage. A partir les réponses des apprenants nous avons

découvert que l'application aide beaucoup les utilisateurs à apprendre la langue française et mieux retenir le vocabulaire.

2-L'analyse et interprétation de l'exercice

Dans le but de montrer que l'application duolingo a un rôle indispensable dans l'acquisition du vocabulaire du FLE par les apprenants, on a opté pour quatre thèmes qui ont une relation avec les leçons enseignées à duolingo, ces derniers sont considérés comme le réemploi et la réutilisation du vocabulaire appris à duolingo dans d'autres activités dans le but de savoir si les apprenants ont acquis le vocabulaire enseigné à duolingo.

Les résultats obtenus sont présentés dans le tableau suivant :

Les thèmes	Le pourcentage des réponses justes	Le pourcentages des réponses fausses
Le thème 1 « les animaux »	100%	00%
Le thème 2 «les tâches de la vie quotidienne »	68%	32%
Le thème 3 « la nourriture »	95%	5 %
Le thème 4 « les maladies »	39%	61%

Tableau 2 : le pourcentage des résultats obtenus

Le premier thème avait pour but de savoir si les apprenants ont acquis les appellations des animaux suggérés.

A travers les résultats obtenus, nous remarquons que le pourcentage des réponses justes est de 100%.

L'interprétation de ces résultats montre que tous les apprenants ont acquis la signification de toutes les illustrations des animaux. Nous constatons que la quasi-totalité des apprenants ont répondu correctement.

Autrement dit, les apprenants ont pu identifier les noms d'animaux. Ils étaient capables de mémoriser les appellations des animaux enseignés à duolingo.

Analyse et interprétation des résultats

Donc, duolingo devient un outil efficace pour accéder à l'apprentissage et la mémorisation du vocabulaire du FLE grâce à sa structure son registre court, la présentation d'une illustration accompagnée de l'audio et l'écriture. Elle permet aux apprenants à acquérir et apprendre un bagage de mots et d'expressions multiple de manière efficace et ludique.

Le deuxième thème présente les tâches de la vie quotidienne et la routine du jour qui contient les 22 actions qu'on fait de façon ordinaire et quotidiennement.

Les résultats obtenus montrent que la plupart des apprenants ont pu répondre et remplir les vides avec l'image qui convient. En effet les réponses correctes sont de 68% par rapport à 32% des réponses fausses.

Les illustrations que nous avons utilisées sont compréhensives et abordables. Ces résultats prouvent que duolingo aide beaucoup l'apprenant dans son apprentissage et développe la compétence de mémorisation et contribue à l'enrichissement du vocabulaire chez l'apprenant car l'apprenant à duolingo commence par l'écoute, la vision puis la mémorisation. On déduit qu'ils n'ont pas acquis seulement de nouveaux mots, mais ils savaient les utiliser dans un autre contexte.

L'apprentissage du FLE à duolingo offre à l'apprenant la chance d'enrichir son vocabulaire par un nombre de mots et à apprendre beaucoup de choses en langues française. De plus nous avons constaté que les apprenants ont acquis du vocabulaire, ils ont réinvesti et ont pu largement remplir les vides mêmes s'ils ont manifesté des hésitations et ont fait des erreurs.

Le troisième thème dédié au vocabulaire alimentaire où l'apprenants de sa part a appris volontairement tous les éléments de nourriture. À travers les résultats obtenus nous remarquons que le pourcentage des réponses correctes est de 95% par rapport au pourcentage des réponses fausses 5%.

L'interprétation de ces résultats montre que presque tous les apprenants ont acquis les noms des fruits et des légumes. Nous constatons que la quasi-totalité des apprenants ont répandu correctement.

Après avoir compté le nombre de réponses justes nous constatons que les apprenants sont capables de distinguer toutes sortes de fruits et légumes qu'on consomme

quotidiennement, sauf pour 3 apprenants uniquement qui n'ont pas pu ni trouver le nom du champignon ni savoir comment l'écrire.

Le quatrième thème est centré sur l'unité de la santé. On a opté pour le choix des noms de maladies, dont on a présenté une liste d'image qui illustre les symptômes de chaque maladie, suivi d'une liste de mots appropriés à chaque type de maladie.

A travers les résultats obtenus, nous remarquons que le pourcentage des réponses fausses est de 69% par rapport aux réponses exactes 39%.

En effet la raison pour laquelle certaines réponses étaient fausses et que les apprenants avaient des confusions, c'est à dire, ils n'ont pas bien compris le sens de quelques mots par exemple : la bosse, le bleu, la varicelle sont des appellations étrangères au vocabulaire ordinaire des maladies pour les apprenants, mais d'autres fautes sont commises par les apprenants lorsque ils ont confondus les illustrations ,car elles présentent presque les mêmes symptômes ,par exemple :entre le mal à l'oreille et le mal aux dents et entre la fièvre et le coup de soleil.

2.1-Bilan général de l'expérimentation

L'étude expérimentale que nous avons traitée a donc certifié l'apport positif de l'application duolingo dans l'acquisition du vocabulaire du FLE et l'utilité de la gamification qui rend l'apprentissage ludique et efficace dans la transmission de l'information car l'apprenant est entraîné à fournir un grand effort pour mémoriser ce qu'il apprend .De manière générale , la mémoire peut être vue comme une fonction permettant l'encodage d'information et leur récupération lors d'opération de reconnaissance ou de production ,comme le cas dans notre expérience et comme nous l'avons prétendu en formulant les hypothèses de départ qui ont motivé cette étude. L'usage intensif de duolingo et l'exploitation optimale de l'application permet à l'apprenant de mémoriser et de s'imprégner involontairement l'information grâce à son exposition accompagnée tout à la fois de l'image, l'écriture et l'audio.

Les résultats que nous avons décrochés démontrent la contribution de duolingo à améliorer l'acquisition du FLE grâce aux éléments de la gamification qui motive les apprenants à continuer leurs leçons, son influence sur l'apprentissage du FLE et sur le rendement global des apprenants : principalement ils sont motivés et ont mémorisé

Analyse et interprétation des résultats

un nombre considérable du vocabulaire du FLE et particulièrement ils peuvent réussir leur apprentissage.

Nous avons remarqué que la quasi-totalité des apprenants ont apprécié la méthodologie d'enseignement sur duolingo et son apport dans l'enrichissement de nouveau vocabulaire et qu'ils étaient motivés pour concevoir un apprentissage autonome basé sur l'emploi de duolingo, aussi nous avons pris une idée sur la manière dans cette application est utilisée et comprendre son mécanisme et comment ce dernier influence sur l'acquisition du vocabulaire.



Conclusion

Conclusion

L'objectif de cette recherche était de réfléchir sur l'utilité de la gamification au service de l'apprentissage informel et l'acquisition du vocabulaire du FLE

Nous voulons démontrer que la gamification est une source infinie de possibilité d'apprentissage ; qui révolutionne les habitudes d'un apprenant autonome qui lui permet d'améliorer sa productivité et son innovation en dehors de la classe ainsi que stimule considérablement son cerveau et permet de retenir toujours mieux le vocabulaire. Donc il est crucial de penser que l'apprentissage et la gamifications sont deux concepts intrinsèquement liés.

A travers notre enquête nous avons tenté de répondre à la question de recherche suivante : -Dans quelles mesures la gamification peut-elle rapidement améliorer et développer un apprentissage autonome pour l'acquisition du vocabulaire du FLE en utilisant l'application duolingo ?

-Les éléments de duolingo aideront- ils le processus d'apprentissage informel ?

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

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

Après avoir mené notre enquête avec les utilisateurs de l'application, nous avons pu vérifier nos hypothèses émises au début de la recherche dont la plupart étaient validées.

Grâce à notre expérience vécue avec les apprenants autonomes, nous avons constaté qu'elle est un outil très efficace pour motiver et aider les apprenants dans leurs apprentissages du FLE et l'acquisition du vocabulaire, ainsi les activités expérimentales réalisées avec les apprenants ont donné des résultats positifs dans la mesure où duolingo a contribué largement à la fixation du vocabulaire chez les apprenants autonomes.

Conclusion

Il s'est avéré que la première hypothèse était confirmée, car duolingo favorise l'apprentissage informel du FLE et garanti l'acquisition involontaire du vocabulaire de manière très efficace et ludique grâce à la présentation de l'information accompagnée tout à la fois de l'image, de l'écriture, et de l'audio.

La deuxième hypothèse aussi est validée car les leçons exposées à duolingo sont en relation étroite avec ce que l'apprenant rencontre dans la vie quotidienne, dont la plupart des apprenants ont pu réutiliser et réinvestir le vocabulaire enseigné à duolingo dans différents contextes. Duolingo contribue d'une façon indispensable à la consolidation et au renforcement de la mémoire des apprenants.

La troisième hypothèse est infirmée, nous sommes parvenues à découvrir que la gamification ne représente pas une source de distraction pour les apprenants mais par contre elle représente une source de motivation et d'amusement qui facilite l'apprentissage surtout pour les jeunes apprenants, car elle rend l'apprentissage plus attrayant et les apprenants plus désireux à apprendre la langue française et acquérir un nouveau vocabulaire.

A la fin nous pouvons dire que l'apprentissage des langues étrangères sur duolingo de manière générale est un outil indispensable voire fondamental car cette application est revêtue de tout élément motivant et invitant l'apprenant à acquérir un nouveau vocabulaire de FLE d'une manière simple, rapide et surtout efficace, tout en enrichissant son bagage linguistique.

D'après notre recherche, nous trouvons qu'il serait intéressant de voir si les résultats se varient avec les participants les plus âgés. il est aussi recommandé de faire des recherches sur la motivation de la gamification dans un contexte formel et découvrir la combinaison des éléments effectifs dans une classe de langue.



La bibliographie

LES OUVRAGES

- ❖ **Kukulska-Hulme, A.** (2016). Personalization of language learning through mobile technologies. Cambridge University Press, Cambridge, UK.
- ❖ **Stevens, A. et L. Shield (dir.).** (2010). Study on the impact of Information and Communications Technology (ICT) and new media on language learning. European Commission, Luxembourg.
- ❖ **Werbach, K. et Hunter, D.** (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press, Philadelphia.
- ❖ **Zichermann, G. and Joselin, L.** (2013). The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition. McGraw-Hill Professional, New York.

LES ARTICLES

- ❖ **Detreding, S. Dixon, D. Khaled, R. Nacke, L** (2011) from game design elements to games fullness: defining gamification preceding of the 15th international academic mind trek conference: envisioning future media environments(p:9-15)
- ❖ **Eshach, H.** (2006). Bridging in school and Out of school Learning: Formal, Non Formal, and Informal Education. Journal of Science Education and Technology, Vol 16. (pp 171–190).
- ❖ **Renault, S.** (2014). Combiner gamification et crowdsourcing : contours d'une Innovation managériale, Management des Technologies Organisationnelles, Vol 4, (pp. 200-208)
- ❖ **Yahia Abd el-Aziz el Tantawi .CH** (2021) l'efficacité de l'utilisation de la stratégie de la gamification pour développer quelques compétences de l'interaction orale chez les élèves du cycle primaire en français (pp 115-153)
- ❖ **David Robinson et vectoria bellotti** (2013): a preliminary taxonomy of gamification elements for varying anticipated commitment

LES MEMOIRES ET LES THESES

- ❖ **Buzais, A.** (2017). LES EFFETS DE LA GAMIFICATION SUR LA MOTIVATION EN MILIEU SCOLAIRE. Mémoire de Master. Université Catholique de l'Ouest. France.
- ❖ **Niskajarvi, I.** (mai 2018). Les applications mobiles pour l'apprentissage des Langues : Une étude de cas dans un contexte informel. Mémoire de Master. Université de Turku. Finlande.
- ❖ **Rodrigo Olmedo Yudico Becerril.** (2014). Apprentissage mobile et formation Hybride en classe de langue : première étude exploratoire. Mémoire de Master, Université de Stendhal, Grenoble
- ❖ **Taib Benabbas. F.Z**(2019) la gamification au service de l'apprentissage informel du FLE (cas des utilisateurs des application mobiles duolingo et mosalingua). Mémoire de Master. Université Abd El Hamid Ibn Badis. Mostaganem. Algérie.

LA SITOGRAPHIE

- ❖ Crain .info « Roger Caillois (1967 :157) consulté le 14/02/2022
- ❖ [https://naitre et grandir .com](https://naitre-et-grandir.com) Ferland.francier(2099) le jeu chez l'enfant :72 consulté le 05/03/2022.
- ❖ [https://jouranls.openedition .org](https://jouranls.openedition.org) consulté le 05/03/2022
- ❖ Crain .info/revue-2014.

Résumé

Le travail que nous avons effectué au cours de notre recherche a abordé le rôle de la gamification et ses éléments dans l'acquisition du vocabulaire du FLE dans un contexte informel. L'objectif de cette recherche est de montrer la corrélation étroite entre l'apprentissage et la gamification ainsi d'évaluer la possibilité d'acquérir le vocabulaire qui représente une étape indispensable vers l'acquisition d'une langue étrangère par le biais du duolingo, tout en mettant l'apprenant autonome dans un cadre de détente. Cela pourrait apporter de bonnes répercussions sur la psychologie de l'apprenant et contribuer à améliorer sa productivité, son innovation et change l'idée classique de l'apprentissage.

Les mots clés : Apprentissage du FLE- la gamification –acquisition du vocabulaire- contexte informel-duolingo.

Abstract

The work we have done in our research has addressed the role of gamification and its elements in the acquisition of FLF vocabulary in an informal context. The objective of this research is to show the close correlation between learning and gamification and to evaluate the possibility of acquiring the vocabulary which represents an indispensable step towards the acquisition of a foreign language through the duolingo, while putting the independent learner in a relaxed setting, this could have a positive impact on the psychology of the learner and help to improve productivity, innovation and change the traditional idea of learning.

Key words: Learning of FLF- gamification -vocabulary acquisition- informal context-duolingo.

التلخيص

العمل الذي قمنا به خلال بحثنا تناول دور التلاعب وعناصره في اكتساب مفردات اللغة الفرنسية في سياق غير رسمي. الهدف من هذا البحث هو إظهار الارتباط الوثيق بين التعلم والتلاعب، بالإضافة إلى تقييم إمكانية اكتساب المفردات التي تمثل خطوة لا غنى عنها نحو اكتساب لغة أجنبية من خلال تطبيق دولينجو، مع وضع المتعلم المستقل في بيئة مريحة. الذي يمكن أن يكون له تداعيات جيدة على نفسية المتعلم والمساهمة في تحسين إنتاجيتها وابتكارها وتغيير الفكرة الكلاسيكية للتعلم

الكلمات المفتاحية: تعلم اللغة الفرنسية، التلاعب، اكتساب المفردات، التعلم في سياق غير رسمي، دولينجو.