

**L'INFLUENCE DES JEUX INTERNET COMME OUTIL
D'APPRENTISSAGE DU FRANÇAIS EN DEHORS DE LA SALLE DE
CLASSE**

**Favour Ezichi OKOROCHA
EDU1903519**

**DEPARTMENT OF EDUCATIONAL FOUNDATIONS
FACULTY OF EDUCATION
UNIVERSITY OF BENIN
BENIN CITY**

MAI, 2024

**L'INFLUENCE DES JEUX INTERNET COMME OUTIL
D'APPRENTISSAGE DU FRANÇAIS EN DEHORS DE LA SALLE DE
CLASSE**

**Favour Ezichi OKOROCHA
EDU1903519**

**MEMOIRE DE LA LICENCE PRESENTE A DEPARTMENT OF
EDUCATIONAL FOUNDATIONS, UNIVERSITY OF BENIN, BENIN
CITY, EN ACCOMPLISSEMENT PARTIEL DES CONDITIONS
REQUISES POUR L'OBTENTION DE LA LICENCE B.A. (ED) FRENCH.**

MAI, 2024

APPROBATION

Nous les soussignés témoignent que cette recherche est réalisée Favour Ezichi OKOROCHA, avec le numvro de matricule EDU1903519, dans le Department of Educational Foundations, Faculty of Education, University of Benin, Benin City. Le mémoire est adéquat en domaine et en qulité, en accomplissement partial des conditions requises pour l'obtention de la licence (B.A) ED French.

DR.(MME). O.O. OSAWARU
Directrice de Mémoire

DR. O.I. NYORERE
Coordinateur de Mémoire

Date: _____

Date: _____

Dr. A.E. OSAWARU
Chef de of Departement

Date: _____

DÉDICACE

Cette étude est dédiée à Dieu Tout-Puissant pour son amour, sa grâce et ses bénédictions sur ma vie pendant mon séjour à l'University of Benin.

REMERCIEMENTS

J'exprime ma plus profonde gratitude à Dieu tout-puissant, qui m'a donné la sagesse, la force et les conseils nécessaires pour mener à bien ce projet. Votre grace et votre miséricorde m'ont permis de traverser les hauts et les bas, et je vous en suis éternellement reconnaissant.

Je suis profondément reconnaissante à mon superviseur, le Dr. Mme O.O. Osawaru, pour ses efforts inlassables et son dévouement qui m'ont aidée à mener ce projet à bien. Vos commentaires constructifs, vos encouragements et votre patience m'ont été d'une grande utilité, et j'apprécie le temps et l'énergie que vous avez consacrés à mon développement.

Je souhaite exprimer ma sincère reconnaissance à mon chef de département, le Dr A.E. Osawaru, pour son soutien et ses conseils indéfectibles tout au long de ce projet. Votre leadership et votre expertise m'ont été d'une valeur inestimable, et je vous suis reconnaissante de m'avoir donné l'occasion d'apprendre à vos côtés.

À mes parents et aux membres de ma famille, Mme Chukwu Chinedu Okorocho, ainsi que ses sœur Joy, Amarachi, Okorocho et Angel Okorocho, je vous remercie pour votre soutien, votre amour et vos encouragements indéfectibles. Vos sacrifices,

vos prières et votre foi en moi ont été ma force motrice, et je vous serai à jamais reconnaissante de m'avoir donné l'occasion de vous rendre fiers.

À mes chers amis, qui ont été mon roc tout au long de ce voyage, Faith Iretiola, Gift, Ami, Felix Shadrack etc. Je vous remercie tous pour votre soutien sans faille, vos rires et vos séances d'étude nocturnes. Votre amitié a fait que cette expérience en valait la peine.

RÉSUMÉ

L'étude a examiné l'influence des jeux en ligne comme outil d'apprentissage du français en dehors de la classe. Four objectifs particuliers ont été mis en œuvre dans cette étude, à savoir: examiner si les jeux en ligne peuvent contribuer à améliorer l'environnement d'apprentissage francophone.

Pour déterminer si les jeux en ligne encouragent les élèves à apprendre le français pratiquement, pour évaluer si les jeux en ligne suscitent l'intérêt des élèves pour l'apprentissage du français en dehors de l'école et pour évaluer si les jeux en ligne peuvent améliorer leurs performances scolaires en français, l'étude a utilisé le sondage comme moyen de collecte de données. On a analysé la collecte des données en utilisant l'outil statistique par pourcentage. Les résultats montrent que l'analyse de l'impact des jeux en ligne sur l'apprentissage du français en dehors des formulations.

D'après l'étude, il est essentiel que les jeux éducatifs offrent différents bénéfices qui permettent d'obtenir des résultats d'apprentissage positifs. Il est essentiel que les enseignants aient accès à une variété de jeux afin de pouvoir sélectionner des jeux qui correspondent aux compétences et aux besoins

spécifiques des élèves. Il est essentiel d'ajuster les jeux en fonction des objectifs du programme et de cibler les compétences essentielles.

CHAPITRE UN

INTRODUCTION

Fondement de la Recherche

Dans le monde moderne, la valeur et l'utilité des jeux pour apprendre le français ont considérablement augmenté. Au fil du temps, des tâches simples en classe, comme rédiger des devoirs ou traduire des chapitres, deviennent ennuyeuses. Grâce aux jeux, les élèves peuvent combiner leur temps libre avec l'apprentissage, et les enseignants peuvent créer une expérience d'apprentissage des langues engageante et amusante pour leurs élèves.

Les jeux permettent aux étudiants d'apprendre le vocabulaire, la grammaire et la conversation française dans un environnement non supervisé. Les termes « apprendre » et « acquérir » sont utilisés en relation avec la même langue, dans le but d'aider les étudiants à acquérir différentes compétences et informations sur cette langue. Grâce au monde des jeux en ligne, de nombreuses personnes parlant le français langue seconde apprennent le français à plus grande échelle via des formats écrits comme la messagerie instantanée et des formats oraux via des casques connectés.

Grâce aux jeux en ligne, les utilisateurs peuvent améliorer leurs connaissances sur Internet. La maîtrise d'Internet est de plus en plus reconnue comme l'une des compétences de communication les plus importantes que les enfants doivent acquérir. À mesure que les jeux numériques deviennent plus populaires, les enseignants commencent à réfléchir à l'impact des jeux sur Internet sur l'apprentissage des langues.

Cette étude examine les habitudes de jeu en ligne des étudiants en dehors des cours et l'impact de ces activités sur leur identité globale en tant qu'apprenants de langues. Bien que certains programmes universitaires intègrent la gamification, cette étude se concentre sur la perception qu'ont les étudiants français du jeu comme activité de loisir. Les partisans de la gamification en tant qu'outil institutionnel soutiennent que les apprenants en langues ont besoin d'un environnement dans lequel des jeux engageants, plutôt que des exercices ou des jeux pratiques, créent un environnement significatif pour l'utilisation de la langue.

Cependant, les jeux en ligne sont considérés comme des outils d'apprentissage car ils plongent les joueurs dans une langue seconde (le français

dans cet exemple) et nécessitent des compétences linguistiques pour progresser dans le jeu (Berryer, 2023). Si le jeu en ligne est avant tout une activité récréative, on peut supposer que l'environnement dans lequel se déroule le jeu en ligne est agréable, surtout si les paramètres ont été choisis volontairement par le joueur. Les jeux en ligne sont une façon amusante d'améliorer les résultats d'apprentissage du français de vos élèves.

Les jeux sur Internet représentent un contexte ludique « libre, disjonctif, dangereux et contre-productif, mais réglementé et imaginatif ». Cette étude confirme que les jeux favorisent le développement des compétences en langue française (Papadakis & Kalogiannakis, 2019). À l'heure de la révolution éducative, Internet et l'enseignement français sont étroitement liés. En effet, les établissements d'enseignement sont appelés à jouer un rôle important dans la révision de leurs programmes d'études afin de rendre les services en français utiles à la société.

Les produits finaux des écoles éducatives devraient agir comme des agents de changement ou des canaux qui diffusent les connaissances et les compétences en matière de jeu dans toute la société (Kanellopoulou et al.

, 2021). Cependant, la formation des enseignants elle-même devrait bénéficier de la technologie Internet et de nombreux outils de jeu pour améliorer l'enseignement et l'apprentissage.

Utiliser des jeux sur Internet pour enseigner et apprendre le français aidera les étudiants à comprendre les bases des possibilités et des difficultés de cette matière. De plus, il offre aux étudiants la possibilité d'en apprendre davantage sur la technologie des jeux, conduisant à l'acquisition de compétences en technologie Internet. Enfin, les futurs enseignants acquièrent une expertise en enseignement et en apprentissage grâce à des outils ludiques intégrant l'application du curriculum et le développement des compétences techniques (Lavoie, 2015). élèves-maîtres ont également été formés à l'enseignement et à l'apprentissage à l'aide d'outils ludiques. Il s'agit de l'utilisation de la technologie pour faciliter l'enseignement et l'apprentissage tout au long du programme. Dans de nombreux endroits, Internet est utilisé pour améliorer la qualité et l'accessibilité de la formation des enseignants, ce qui entraîne des améliorations significatives.

Problématique de la recherche

Bien que cette étude se concentre sur les jeux utilisés dans les écoles secondaires pour enseigner et apprendre le français, il est reconnu que les jeux peuvent jouer un rôle dérisoire dans l'éducation de nombreux groupes d'âge.

Cependant, les enfants peuvent bénéficier davantage des jeux parce qu'ils sont plus motivés et disposés à jouer, et il est plus utile d'étudier l'utilité des jeux chez les élèves plus jeunes. Cependant, dans le cadre de l'œuvre, il y a aussi des références aux adultes et aux jeux d'adultes. Il semble important et bénéfique pour tous les enseignants de français d'approfondir les raisons qui sous-tendent les jeux d'apprentissage des langues dans leurs futurs cours (Parlak & Kartal, 2016).

Par conséquent, le but de cette étude est de trouver et de discuter des preuves expliquant pourquoi les jeux devraient être utilisés dans les cours de français. Toutefois, il n'est pas tout à fait clair si les jeux d'apprentissage sur Internet ont plus d'effets positifs que négatifs. Par exemple, Ashraf, Motlagh et Salami (2014) se concentrent sur l'acquisition du vocabulaire comme base de la langue à apprendre, et comme les enfants utilisent naturellement Internet et

Internet, les jeux peuvent être utilisés pour entraîner le vocabulaire, nous pensons que c'est avantageux. Ainsi, les jeux en ligne seraient efficaces pour l'acquisition du vocabulaire.

Aghlara et Tamjid (2011) ont constaté que les enfants qui jouaient à des jeux numériques pour apprendre du vocabulaire étaient plus motivés que les enfants qui suivaient des cours traditionnels. Nous pensons également qu'il existe un lien entre le développement précoce du langage et les jeux numériques, dans la mesure où les élèves peuvent comprendre le langage grâce aux jeux numériques.

Ces auteurs ont également étudié comment les jeux sur Internet influencent l'apprentissage et l'acquisition d'une langue seconde. Ils ont conclu que les jeux favorisent un environnement centré sur l'apprenant et ont un impact positif sur le processus d'apprentissage. Enfin, Agudo, Sanchez, Holguin et Tello (2007) soulignent les avantages des jeux adaptatifs sur Internet, affirmant qu'ils peuvent être adaptés au développement d'un élève particulier et que les éléments divertissants des jeux servent de source d'inspiration, le souligne.

D'un autre côté, il y a aussi des effets négatifs. Alors que les apprenants en langues n'ont qu'à se soucier d'être attentifs lorsqu'ils regardent des vidéos sous-titrées, les joueurs de jeux vidéo doivent effectuer des tâches supplémentaires dans leur deuxième langue, et il s'agit d'une courbe d'apprentissage qui peut avoir des effets à la fois positifs et négatifs.

Ils mentionnent également le fait que tous les jeux vidéo ne sont pas utiles à l'apprentissage des langues, soulignant qu'un entraînement pré-vocabulaire avec des exercices et des dictionnaires peut également être efficace (Papadakis et Kalogiannakis, 2019). L'attention de l'apprenant joue également un rôle important, car celle du joueur est partagée entre le jeu et l'apprentissage. En conséquence, les résultats des joueurs sont moins convaincants que ceux des spectateurs.

Questions de recherche

Une question de recherche suivante guidera la recherche.

- Dans quelle mesure les jeux sur Internet influencent-ils l'apprentissage du français en dehors de la classe?

L'Objectif de la recherche

De l'étude est d'étudier l'utilisation des jeux sur Internet comme outil d'apprentissage de la langue française en dehors de la classe. Les objectifs spécifiques sont les suivants.

- Évaluer si les mesure les jeux sur Internet influence l'apprentissage du français en dehors de la clauses

Signification de la recherche

La société, les parents, les éducateurs et les enfants bénéficieront tous des conclusions de cette étude. Cela peut aider les enseignants à comprendre et à identifier pourquoi les jeux sur Internet améliorent les compétences en français des élèves et peut fournir une orientation aux enseignants.

Les étudiants bénéficieront également de cette initiative, car ils pourront acquérir davantage de connaissances et renforcer le lien entre l'utilisation des jeux sur Internet dans l'apprentissage du français et les résultats scolaires en français.

Les conclusions de cette étude fournissent des conseils aux responsables gouvernementaux locaux et étatiques, aux concepteurs de programmes d'études

et à d'autres personnes lors de la planification de la mise en œuvre de services Internet susceptibles de promouvoir l'utilisation de jeux sur Internet pour améliorer les performances en français des élèves. pour ceux qui formulent la politique éducative.

Il met également en lumière les domaines politiques qui nécessitent une révision immédiate de l'enseignement et de l'apprentissage du français. Enfin, cette étude aura les mêmes bénéfices pour les enseignants. En effet, les enfants apprennent plus efficacement grâce aux jeux sur Internet et les connaissances qu'ils acquièrent influencent leur compréhension du français. Portée et limites de l'étude L'étude porte sur l'utilisation des jeux sur Internet comme outil d'apprentissage du français en dehors de la salle de classe. Le champ de l'étude est limité aux étudiants de l'Université du Bénin, Département des Langues Etrangères (Français), Université du Bénin, Benin City, Etat d'Edo.

Sorpus et delimitations de l'etude

Étude se concentre principalement sur l'utilisation des jeux en ligne comme outil d'apprentissage du français en dehors de l'école. Le domaine d'étude est restreint aux étudiants de l'Université de Bénin dans le département

de langues étrangères (French Language) à l'Université de Bénin, à Benin City,
dans le gouvernorat d'Edo.

CHAPITRE DEUX

REVUE DE LA LITTÉRAIRE/CADRE THÉORIQUE

Ce chapitre contient une revue de la littérature divisée selon les sous-titres suivants.

- Cadre théorique
- Le concept des jeux sur Internet
- L'acquisition du français
- Jeux sur Internet, motivation et intérêt des étudiants pour le français
- Les jeux sur Internet améliorent l'acquisition du français
- Résumé de la littérature de revue Cadre théorique Progrès rapides dans La technologie a contribué à la montée en puissance de la langue française.

Au cours des deux dernières décennies, des publications ont été publiées sur le thème des jeux numériques dans l'apprentissage des langues assisté par ordinateur (CALL). Le livre intitulé Jeux numériques et apprentissage des langues: théorie, développement et mise en œuvre présente une variété de perspectives générales sur l'utilisation des jeux numériques dans l'enseignement

des langues et leur impact sur CALL. Il vous aidera à comprendre plus en profondeur.

Les éditeurs du livre, Mark Peterson, Kasumi Yamazaki et Michael Thomas, comprennent les jeux numériques dans le cadre de CALL et examinent l'enseignement des langues basé sur le jeu (GBLT) à différents niveaux éducatifs en dehors de la salle de classe.

Ils soutiennent que cela est essentiel. Établissements d'enseignement (tels que les écoles secondaires). Identifier les problèmes théoriques qui se posent lors de l'utilisation de technologies numériques d'enseignement et d'apprentissage des langues basées sur les jeux dans les écoles de langues. La deuxième raison est de présenter les projets de recherche actuels basés sur l'apprentissage et utilisant des jeux numériques de pointe aux lecteurs qui ne sont pas familiers avec la recherche de pointe en GBLT. Ces efforts exploitent également une variété de genres de jeux numériques, notamment les jeux sérieux et les jeux disponibles dans le commerce (COTS) conçus spécifiquement pour l'enseignement et l'apprentissage des langues secondes et étrangères (L2TL).

Enfin, nous discutons des implications pédagogiques de cette étude et soulignons le potentiel de futurs partenariats entre praticiens et chercheurs pour soutenir l'acquisition du langage dans des contextes de jeu. Benini et Thomas notent également que certains éléments de gamification (badges, avatars, compétition entre joueurs, etc.) semblent omniprésents dans le développement de jeux orientés apprentissage, et le terme gamification dans ce domaine.

Nous avons également constaté que ces éléments existent malgré des définitions incohérentes. Les auteurs estiment que lors de la conception de systèmes d'apprentissage basés sur le jeu, les chercheurs et les développeurs devraient envisager la possibilité d'incorporer certaines fonctionnalités du jeu à un niveau conceptuel plus élevé (par exemple, l'interaction sociale).

Benini et Thomas examinent des recherches antérieures sur l'acquisition du langage et les environnements d'apprentissage virtuels 3D (3DVLE), constatant que les mondes virtuels favorisent les connexions sociales, permettent un apprentissage interactif dans des environnements du monde réel et améliorent l'acquisition du langage. Nous discutons également de nombreux défis associés à l'apprentissage des langues en 3DVLE (tels que les problèmes culturels et

identitaires), tels que la nécessité de normes différentes lors de l'interaction avec les membres de différentes communautés de jeux virtuels.

Concept des jeux sur Internet

Selon Gee et Hayes (2011), un « jeu » est « l'exercice de mécanismes de contrôle volontaire impliquant une compétition entre des pouvoirs limités par des règles pour produire des résultats inégaux ». Défini. est tout aussi vaste, avec un accent particulier sur l'immersion, l'interactivité et la résolution de problèmes. Une autre façon de définir un jeu est de le qualifier d'« activité utile».

Cela donne un bon aperçu de la nature des jeux : en tant qu'activités qui encouragent les élèves à jouer tout en apprenant et en acquérant des connaissances. Ainsi, une définition qui combine les deux est qu'un jeu contient des règles que les joueurs doivent suivre pour s'amuser et rivaliser les uns avec les autres. A la fin du jeu, tout le monde gagne.

La plupart des jeux nécessitent un équipement spécial pour fonctionner, comme des cartes à jouer, une machine de jeu, un plateau, des balles et de la musique. À mon avis, les jeux sont également similaires aux représentations théâtrales dans le sens où ils réagissent et recréent des événements du monde

réel. Certains diront que tous les adolescents de la planète ont participé à une forme de jeu avec une clé USB ou un appareil électronique.

De nombreux professionnels sont conscients de l'existence des jeux, mais sur la base des propres souvenirs d'enfance des chercheurs, il peut être difficile d'incorporer des jeux dans des scénarios d'apprentissage des langues car beaucoup d'entre eux semblent destinés aux enfants. Oui (Carstens & Beck, 2005).

C'est pourquoi ils ne commencent pas à enseigner de nouvelles langues aux étudiants, en particulier aux adultes, avec des activités pour enfants. Bien que de nombreux enfants soient considérés comme ayant des résultats médiocres en classe, ils réussissent souvent des tâches difficiles et sont motivés à le faire en dehors de la classe (Barab, Pettyjohn, Gresalfi, Volk et Solomou, 2012).

S'ils sont correctement conçus, les jeux ont le potentiel de combler le fossé des connaissances entre l'apprentissage en classe et hors classe. Pour comprendre l'apprentissage en général et l'apprentissage des langues en particulier, nous avons besoin d'une définition plus précise de ce terme. Certains pourraient soutenir que l'acquisition du langage devrait être considérée comme

un phénomène intrinsèquement intégré qui se produit chez les individus solitaires et comme le produit d'interactions sociales situées (Hawkins, 2004).

L'apprentissage des langues peut donc avoir lieu à un niveau individuel ou, par exemple, dans le cadre d'interactions sociales. Considérant ces deux idées, la théorie socioculturelle soutient que le discours en classe et l'environnement physique sont deux ressources importantes pour l'apprentissage d'une langue étrangère (Hawkins, 2004).

De plus, la théorie de Vygotsky soutient la théorie socioculturelle, selon laquelle les gens apprennent mieux dans un environnement social. Mais en fin de compte, apprendre une langue signifie apprendre à communiquer dans une langue autre que sa langue maternelle, que ce soit avec succès ou non.

Diverses catégories de jeux en ligne et leurs bénéfices pour l'apprentissage des langues

1. Scramble Game

Jeux de brouillage Les joueurs doivent former des mots à l'aide de tuiles de lettres lues de gauche à droite ou de haut en bas. Ce jeu crée des mots à partir de lettres, ce qui en fait un excellent moyen de réviser le vocabulaire. Lorsqu'un

joueur invente un mot, celui-ci peut devenir un nouveau vocabulaire. C'est l'un des meilleurs jeux de société pour l'apprentissage des langues, car il encourage les joueurs à approfondir le vocabulaire et expose les apprenants à de nouveaux mots presque tout le temps.

2. Bingo de vocabulaire

Tout ce dont vous avez besoin pour créer votre propre Bingo de vocabulaire est quelques feuilles de papier et quelques stylos. Le joueur avec la liste appelle ensuite des mots au hasard, et les autres joueurs vérifient les images sur leurs cartes qui représentent ces mots. Associer des mots et des images est un excellent moyen de renforcer le sens.

3. Charades Game

Charades est un jeu de devinettes de mots qui vous oblige à reproduire physiquement des mots entiers, des phrases ou des syllabes individuelles. Les joueurs utilisent le langage corporel et les expressions faciales pour mimer le vocabulaire, les phrases courantes et même les titres de films. Dans la langue cible bien sûr! La composante linguistique ne peut que supposer que les mots d'une langue étrangère sont la clé de l'apprentissage.

4. Association de mots

L'association de mots est très simple. Les joueurs prononcent des mots au hasard, mais il s'agit généralement d'un jeu de formation de noms. Ce jeu de langage est parfait pour rafraîchir votre vocabulaire et développer vos capacités de compréhension orale.

5. Jeux Mad Libs

Les livres ou applications Mad Libs fournissent aux joueurs des phrases pré-écrites pour remplir les blancs. Les phrases dans Mad Libs ont souvent un côté absurde ou comique, ce qui est l'une des choses qui rendent le jeu si divertissant. C'est aussi un excellent jeu pour améliorer votre vocabulaire et apprendre différentes parties du discours.

6. Hangman est

Jeu du Pendu Il s'agit d'un jeu très populaire et divertissant qui ne nécessite qu'un stylo, du papier et au moins deux personnes. Dans Hangman, les joueurs trouvent des mots et des phrases et tracent une ligne à travers chaque lettre. Hangman est l'un des meilleurs jeux d'apprentissage des langues qui nécessite un

minimum de ressources. Excellente pratique pour la formation de mots et de phrases, l'orthographe et le vocabulaire.

7. Kloo Game

Kloos Game est conçu pour aider les apprenants à créer des phrases et à apprendre plus de vocabulaire. Pour former un ensemble cohérent, les cartes doivent être jouées dans un ordre précis en commençant par le carton rouge. Grâce à ces cartes, les joueurs apprennent des expressions idiomatiques et approfondissent leur vocabulaire. Ce jeu est spécialement conçu pour les enfants, mais tous ceux qui débutent dans l'apprentissage des langues l'apprécieront.

8. Pictionary est

Jeu de peinture La plupart des gens connaissent peut-être ce jeu. Pictionary est un jeu de dessin qui peut également être joué comme jeu d'apprentissage des langues car il contribue à améliorer les compétences linguistiques.

9. Catégorie C'est

L'un des jeux les plus attrayants pour apprendre les langues à tous les niveaux. Les étudiants peuvent également s'amuser en jouant avec leur langue seconde. Ce jeu vous aidera à améliorer votre vocabulaire rapidement.

10. Objets cachés

Il s'agit d'un jeu en ligne sur Facebook dans lequel vous recréez des scènes avec des objets cachés. Les joueurs doivent trouver les objets mentionnés. Ce jeu ressemble à une affaire pénale. Ceci est très utile pour que les élèves se souviennent des noms des verbes, des noms, etc. L'élève qui trouve tous les objets cachés en premier/en moins de temps gagne (Papadakis & Kalogiannakis, 2019).

Jeux sur Internet, motivation et intérêt des élèves pour le français

Les jeux vidéo offrent de nombreuses possibilités passionnantes, car ils permettent de créer des mondes entiers dans lesquels le joueur est un personnage central important. Les décisions des joueurs dans un jeu affectent directement le résultat du jeu (Barab, Pettyjohn, Gresalfi, Volk et Solomou, 2012). Le but du jeu de relooking est de mettre en place des joueurs, du matériel et des situations pour encourager les joueurs à en apprendre davantage.

Il est également important de se rappeler que les joueurs doivent avoir un objectif clair, que le matériel doit être authentique et que le contexte doit être significatif (Barab et al., 2012). Autrement, les joueurs ne seront pas motivés à mettre en pratique leurs compétences linguistiques ou à jouer. Néanmoins, les jeux vidéo ont récemment fait l'objet de recherches de plus en plus nombreuses, et même si les scientifiques s'intéressent de plus en plus à leur potentiel en tant qu'outils pédagogiques dans la société technologiquement avancée d'aujourd'hui, des observations directes suggèrent que les jeux de société traditionnels sont encore couramment utilisés dans les salles de classe.

De plus, toutes les écoles n'ont pas accès aux jeux vidéo en ligne. Par conséquent, avant de jouer à des jeux sur Internet, il est essentiel d'apprendre les bases du jeu. Comparés aux jeux Internet plus sophistiqués, les jeux de société attrayants peuvent aider les élèves à interagir et à apprendre. De nombreuses études ont été menées sur l'implication du jeu dans l'apprentissage des langues, offrant de nouvelles perspectives sur la manière dont l'apprentissage par le jeu peut se produire (Azarmi, 2011).

Bien entendu, certains enseignants peuvent être en désaccord avec l'idée selon laquelle les jeux ont une place légitime dans les environnements d'apprentissage des langues. Néanmoins, même les sceptiques doivent admettre que le jeu joue un rôle important dans la vie des jeunes enfants et constitue un contexte précieux pour leur acquisition du langage. «Les enfants d'âge préscolaire éprouvent la joie de développer, définir et maîtriser leurs capacités motrices tout en jouant, et développent et utilisent des compétences académiques fondamentales telles que compter, lire et écrire.» (Azarmi, 2011).

Cette citation montre clairement que le plaisir est l'aspect le plus important du processus 'enseignement et d'apprentissage. Bien sûr, les règles de grammaire et le vocabulaire doivent être enseignés pour démarrer et maintenir le processus d'apprentissage, mais les étudiants sont plus motivés lorsque des activités amusantes sont intégrées aux cours. Azarmi (2011) a constaté que les élèves percevaient les jeux comme des activités concrètes, « pratiques », « amusantes » et « manipulatives » qui leur permettaient de relier naturellement l'apprentissage d'une langue à des expériences antérieures.

Cette étude menée par Isenberg et Quisenberry (2002) a révélé que les jeux offrent aux étudiants un environnement confortable et relaxant où ils peuvent pratiquer une nouvelle langue sans craindre de commettre des erreurs. Comme mentionné précédemment, le contexte et le contenu du jeu doivent être significatifs et pertinents pour les élèves. Lorsque vous comprenez comment vos études vous aideront à l'avenir, vous devenez plus motivé pour apprendre.

Parmi les exemples de bons contextes concrets qui placent l'apprenant au centre du processus figurent les passe-temps, les voyages, la vie de famille, l'actualité et les amitiés. Dans chacun de ces scénarios, les élèves ont la possibilité de créer des phrases personnellement significatives, voire des conversations entières. Cela plaçait l'apprenant au centre de l'activité, ce qui était le but du jeu transformateur. De plus, des situations et du matériel réalistes préparent mieux les étudiants à l'avenir.

Les jeux Internet améliorent l'acquisition du français

Le but est de déterminer si les jeux améliorent les compétences linguistiques des élèves et s'ils doivent être utilisés dans l'enseignement des langues. En fait, même si les enseignants considèrent le jeu comme une activité importante et utile, la plupart des environnements d'apprentissage sont conçus pour des tâches discrètes qui ne nécessitent qu'un travail mental (Hyvönen, Kangas, Kultima et Latva, 2007). La plupart des tâches linguistiques impliquent l'écoute et la traduction de chapitres et la pratique de la grammaire.

Heureusement, le programme a légèrement évolué au fil du temps, accordant de plus en plus d'importance aux compétences orales. Les jeunes enfants semblent passer moins de temps à jouer pendant leur temps libre. Ils semblent arrêter de jouer plus tôt et s'inquiéter de leur apparence plus tôt qu'il y a, disons, 10 ans. Le fait que de telles choses se produisent parfois est regrettable.

Une fois que les jeux sont intégrés à l'environnement éducatif, les enfants peuvent commencer à en percevoir le plaisir et les avantages, ce qui peut finalement conduire à une augmentation du nombre de jeux auxquels les enfants participent. Azarmi (2011) affirme que l'enseignement des langues basé sur le

jeu est l'une des approches les plus efficaces de l'apprentissage des langues étrangères. Les enfants traitent les informations par le jeu, donc l'intégration de jeux de la petite enfance dans l'environnement d'apprentissage peut aider les élèves à acquérir de nouvelles compétences et à mettre en pratique celles qu'ils possèdent déjà.

La langue est intelligemment intégrée aux règles du jeu, obligeant les élèves à apprendre ou à pratiquer les structures grammaticales et le vocabulaire de manière ludique. En fin de compte, la vitesse d'expression et les capacités linguistiques des élèves s'amélioreront, tandis que leurs compétences orales s'amélioreront naturellement également. De plus, la plupart des élèves sont tellement absorbés par le jeu qu'ils ne se rendent pas compte qu'ils pratiquent une langue étrangère. Par exemple, la Macédoine (2005), faisant référence aux approches traditionnelles de l'enseignement de la syntaxe et de la morphologie, affirme que la langue parlée ne peut pas être acquise en mémorisant les règles et en les pratiquant au moyen d'exercices écrits (Macédoine, 2005).

Compte tenu de l'importance croissante des compétences orales dans le système éducatif actuel et dans la société mondiale, les jeux peuvent être un bon

moyen d'améliorer la précision et la fluidité des élèves jusqu'au niveau de la parole en temps réel. Selon Azami (2011), jouer en classe rend la pratique de la langue plus amusante, rend la répétition moins fatigante et convertit par inadvertance les connaissances déclaratives en connaissances procédurales (Azami, 2011). À ce stade, une explication plus approfondie de la mémoire déclarative et procédurale est nécessaire.

La mémoire déclarative et la mémoire procédurale sont deux systèmes de mémoire dans le cerveau qui organisent les connaissances acquises. Le stockage conscient de faits et d'expériences dans la mémoire à long terme est appelé mémoire déclarative. Le vocabulaire anglais et la capacité de se souvenir de ce qui s'est passé hier sont deux exemples de connaissances déclaratives. La mémoire procédurale fournit des compétences telles que savoir conduire une voiture (Macédoine, 2005).

Les enseignements théoriques que nous recevons avant d'apprendre à conduire sont conservés dans la mémoire déclarative. La capacité de conduire une voiture sans réfléchir est le résultat de l'application de ces connaissances théoriques à des situations réelles. C'est ce qu'on appelle la connaissance

procédurale. Lors de l'apprentissage d'une langue, les connaissances sur une langue étrangère sont souvent stockées dans la mémoire déclarative, mais les apprenants peuvent également bénéficier grandement de l'utilisation de la mémoire procédurale. Il est clair que les apprenants en langues veulent à la fois parler et écrire. Je ne veux pas me souvenir des règles d'une langue étrangère. Ils souhaitent plutôt créer un langage vivant de mots et de règles (Macédoine, 2005).

Le vocabulaire et la grammaire appris devraient à terme être intégrés dans les textes et faciliter la communication des apprenants en langues (Macédoine, 2005). Au mieux, les jeux peuvent donner aux apprenants en langues la motivation que les exercices d'écriture sèche ne peuvent pas fournir. Étant donné que le jeu et les jeux sont déjà largement utilisés parmi les élèves ayant des besoins éducatifs spéciaux (Macédoine, 2005), il est raisonnable de suggérer que les jeux devraient également être utilisés dans les cours d'anglais réguliers. Ces faits susmentionnés montrent très clairement à quel point les jeux sont utiles pour les jeunes apprenants en langues.

Les jeux peuvent également être d'excellents outils d'apprentissage pour les adultes, mais dans ce cas, ils doivent être plus sociaux et plus stimulants.

Néanmoins, ce travail s'intéresse davantage aux jeux utilisés dans les écoles primaires et secondaires. Cela s'explique principalement par le fait que le jeu est populaire auprès des jeunes enfants, mais aussi parce que l'éducation et l'apprentissage précoces sont très importants. Les experts de la petite enfance et les psychologues placent l'expression des enfants à travers le jeu non structuré et le travail créatif au centre de leurs efforts éducatifs. Par conséquent, si un enfant acquiert des connaissances très tôt, il peut les développer davantage.

Le chemin d'un enfant vers la pleine conscience et la maturité est comme une échelle, la première marche servant de base à l'apprentissage et soutenant le processus permettant de réellement commencer à progresser. Les personnes âgées ne peuvent pas apprendre efficacement lorsque le processus d'apprentissage est interrompu ou complètement ignoré. Par conséquent, un apprentissage efficace devrait commencer à l'école primaire et se poursuivre au collège (Parlak et Kartal, 2016).

Cet article ne préconise pas l'abolition complète de l'acquisition de vocabulaire, de la traduction de chapitres ou des activités de remplissage en général. Des activités comme celle-ci sont très utiles et devraient être incluses

tout au long de la leçon. Néanmoins, l'hypothèse sous-jacente est que la combinaison des approches théoriques et pratiques dans l'enseignement des langues produira des résultats bons et équilibrés. L'utilisation de jeux est une approche pratique envisagée ici.

Résumé de la revue de la littérature

Selon la revue de la littérature, les élèves sont très intéressés à apprendre et à pratiquer le français à l'extérieur de la classe en utilisant des jeux sur Internet et Internet. Une autre conclusion de cette étude est que les gens perçoivent Internet comme une ressource précieuse pour apprendre et utiliser le français en dehors de la salle de classe.

Cependant, l'objectif principal de cette étude était d'enquêter sur les principaux problèmes rencontrés par les étudiants lorsqu'ils utilisent Internet pour apprendre et pratiquer le français en dehors de la salle de classe. En conséquence, nous avons constaté qu'il y avait divers problèmes.

La proportion de ces problèmes varie selon les aspects.

Des taux élevés ont été signalés concernant l'influence de la connaissance du français par les élèves sur l'emplacement de l'accès à Internet, l'utilisation des

ordinateurs, la recherche de locuteurs natifs sur Internet qui utilisent la langue, la compréhension de la programmation en langage informatique et l'utilisation des listes Internet. Coûts en ligne pour apprendre et pratiquer le français, utiliser Internet et comprendre le langage d'Internet, plus précisément du web.

CHAPITRE TROIS

METHODOLOGIE DE LA RECHERCHE

Dans ce chapitre, la chercheuse a examiné les méthodes, les procédures et les stratégies employées pour réaliser l'étude. Il a été abordé dans les sous-titres suivants:

- Modèle de la recherche
- Population de la recherche
- Echantillon et techniques de l'échantillonnage
- Instrument de la recherche
- Validité de l'instrument
- Fiabilité de l'instrument
- Collecte des données
- Méthode d'analyse des données

Modèle de la recherche

L'étude a adopté un modèle de recherche quantitative. Ce modèle a été adopté pour la recherche car il s'agit d'une collecte et d'une analyse des données

numériques pour cette recherche: l'influence de la technologie de la langue étrangère à l'University of Benin.

Population de l'étude

La population de cette étude comprend tous les étudiants de français avec la combinaison du département des langues étrangères et du département des fondations de la pédagogie à l'University of Benin, Benin City. C'est-à-dire tous les étudiants de français en 3^{ème} et en 4^{ème} année.

Echantillon et techniques d'échantillonnage

L'échantillon de cette étude est composé de quatre-vingt (80) étudiants de français sélectionnés au sein de chaque niveau académique par stratification dans le département des langues étrangères et dans le département des fondations de la pédagogie à l'University of Benin, Benin City. Les quatre-vingt (80) étudiants de français en 3^{ème} et 4^{ème} année ont été sélectionnés par la technique de l'échantillonnage par stratification de sorte que 20 répondants puissent répondre dans chaque niveau en 3^{ème} et 4^{ème} année. Cette technique permet aussi la recherche de sélectionner une représentation équilibrée dans chaque niveau.

Instruments de la recherche

L'instrument de recherche utilisé pour recueillir des informations dans le cadre de Cette étude est le questionnaire intitulé l'influence de la technologie moderne sur la traduction en français langue étrangère a University of Benin. Le questionnaire a été. Conçu sur la base des questions de recherche soulevées dans l'étude et instrument a été devise en deux sections, la première section contient les informations démographiques des répondants et la deuxième section contient les questions qui exigent « fréquemment, modérément, rarement et jamais ».

Validité de l'instrument

Pour s'assurer de la validité du questionnaire, la chercheuse a soumis l'instrument de recherche a l'approbation de la directrice de mémoire. Les corrections et suggestions qu'elle a apportées ont été incorporées dans la version finale de l'instrument.

Fiabilité de l'instrument

Pour garantir la cohérence interne de l'instrument, le questionnaire a été administré à un groupe de 20 répondants qui font partie de la population mais

qui ne font pas partie de l'échantillonnage. La valeur de cette fiabilité de l'instrument est donc 0.663.

Collecte des données

Le questionnaire a été administré aux répondants par la chercheuse elle-même physiquement. La chercheuse leur a expliqué comment remplir le questionnaire et répondre aux questions correctement et de manière appropriée, ceci est pertinent afin de s'assurer qu'aucun instrument ne manquait.

Méthode d'analyse des données

Dans cette étude, un simple tableau d'analyse basé sur des pourcentages et des fréquences a été utilisé pour analyser les données collectées. Des méthodes telles que des questionnaires sont également utilisées pour obtenir les informations nécessaires à la recherche.

$$\text{Pourcentage (\%)} = \% = \frac{N}{n} \times 100$$

CHAPTER QUATRE:

PRÉSENTATION DES RÉSULTATS ET DISCUSSION DES DÉCOUVERTES

La présentation et l'analyse des données sont des éléments essentiels de toute recherche empirique. L'objectif de cette étude était de déterminer l'utilisation des jeux en ligne comme outil d'apprentissage du français en dehors de l'école. Le sujet de ce chapitre est la présentation et l'analyse des données collectées grâce à la distribution de questionnaires aux répondants. Un total de 82 questionnaires ont été distribués lors de l'enquête sur le terrain et tous ont été remis à leur état final. Ainsi, les analyses de données qui suivent reposent sur les questionnaires terminés.

Les résultats de l'analyse sont présentés dans la table ci-dessous.

Présentation des données issues du questionnaire.

Ten (10) questionnaires were raised from from four research questions; the questionnaire was reducing to three questionnaires which includes;

2.	Jeu de Charades: est un jeu de devinettes de mots dans lequel vous complétez les éléments suivants objectifs: C'est l'achèvement physique d'un mot ou d'une phrase entière.					
4.	Jeu Mad Libs: Un jeu génial pour apprendre le vocabulaire et les différentes parties du discours (noms, verbes, adverbess, etc.).					
6.	Jeu Kloo: Aide les apprenants à construire des phrases et à apprendre plus de vocabulaire tout en s'amusant					
10.	Jeu de Scrabble: Prend en charge l'apprentissage du français en créant des mots à partir de lettres simples					

Question d'étude 1: À quel point les jeux en ligne améliorent l'enseignement et l'apprentissage du français?

Bingo vocabulaire: Encourager l'enseignement et l'apprentissage français, ce qui diminue l'anxiété d'apprentissage.

Variables	Fréquence	Percentage (%)
SA	28	34.14
A	24	29.27
UN	6	7.32
SD	16	19.51
D	8	9.76

TOTAL	82	100
--------------	-----------	------------

Source: Enquête en champ, 2024

Selon ci-dessus, 34.14% des répondants étaient entièrement d'accord sur le fait que le bingo de mots améliore l'enseignement et l'apprentissage français, ce qui réduit l'anxiété d'apprentissage. De plus, 29,27% des répondants étaient d'accord, 7,32% étaient indécis, 19,51% étaient fortement en désaccord, tandis que 9,76% étaient en désaccord sur le fait que le bingo de mots améliore l'enseignement et l'apprentissage français, ce qui réduit l'anxiété d'apprentissage.

L'association des mots est un jeu en ligne où un joueur prononce un mot à l'unité, généralement un nom.

Variables	Fréquence	Percentage (%)
SA	36	43.90
A	18	21.95
UN	12	14.63
SD	8	9.76
D	8	9.76
TOTAL	82	100

Enquête en champ, 2024

D'après Table 5 ci-dessus, 43.90% des participants sont d'accord avec l'idée que Word Association est un jeu en ligne où un joueur doit prononcer un mot à la fois, généralement un nom, 21,95% sont d'accord, 14,63% sont indécis, tandis

que 9,76% sont en désaccord avec l'idée que Word Association est un jeu en ligne où un joueur doit prononcer un mot à la fois, généralement un nom.

Jeu des objets cachés: Ce jeu aide clairement les élèves à se rappeler les noms des verbes, des noms propres, etc.

Variables	Fréquence	Percentage (%)
SA	18	21.95
A	34	41.46
UN	15	18.29
SD	9	10.98
D	5	6.09
TOTAL	82	100

Enquête en champ, 2024

Ci-dessus révèle que 21,95% sont pleinement d'accord avec l'idée que le jeu d'objets cachés implique un jeu qui aide clairement les élèves à se rappeler les noms des verbes, des noms de choses, etc., 41,46% sont d'accord, 18,29% sont indécis, 10,98% sont fortement défavorables, tandis que 6,09% sont défavorables à l'idée que le jeu d'objets cachés implique un jeu qui aide les élèves à se rappeler les noms des verbes, des noms de choses, etc.

À quel point les jeux en ligne améliorent les performances académiques des élèves en français?

Variables	Fréquence	% of respondents
SA	18	21.95
A	34	41.46
UN	15	18.29
SD	9	10.98
D	5	6.09
TOTAL	82	100

Enquête en champ, 2024

Ci-dessus montre que 21.95% sont d'accord avec l'idée que les jeux en ligne améliorent les performances académiques des élèves en français, 41,46% sont d'accord, 18,29% sont indécis, 10,98% sont fortement défavorables, tandis que 6,09% sont défavorables à l'idée que les jeux en ligne améliorent les performances académiques des élèves en français.

Discussion des decouvrttes

Selon les résultats, la plupart des répondants ont affirmé que le vocabulaire du bingo améliore l'enseignement et l'apprentissage en français, ce qui réduit l'anxiété d'apprentissage. Cependant, quelques-uns ont été en désaccord avec cette affirmation. Selon les résultats, il a été démontré que l'association de mots est un jeu en ligne où un joueur peut prononcer un mot à

l'accoutumée, tandis que d'autres ne sont pas d'accord avec l'idée que l'association de mots est un jeu en ligne où un joueur peut prononcer un mot à l'accoutumée, généralement un noun.

De la même manière, le résultat a également révélé que le jeu d'objets cachés implique un jeu qui aide clairement les élèves à se rappeler les noms du verbe, du nom, etc. Certains autres ont discordé que le jeu d'objets cachés implique un jeu qui aide clairement les élèves à se rappeler les noms du verbe, du nom, etc. Selon les résultats, il a été démontré que les jeux en ligne améliorent les performances académiques des élèves en français, tandis que de nombreux autres ne le font pas.

CHAPITRE CINQ

RÉSUMÉ CONCLUSION ET RECOMMANDATION

Préambule L'objectif de ce chapitre est de présenter la synthèse des résultats, la conclusion, les recommandations et les recommandations politiques.

Résumé

Le jeu de Charades est un jeu de mots où vous devez répondre aux défis suivants c'est la fin matérielle d'un mot ou d'une phrase entière. Collecte de termes un jeu en ligne où les joueurs peuvent sélectionner des mots au hasard (la plupart du temps des noms).

Un divertissement remarquable pour enrichir son vocabulaire et les diverses composantes du discours (noms, verbes, adverbs). Le Pendu: C'est l'un des meilleurs jeux d'apprentissage des langues de tous les temps. Il nécessite un minimum de ressources.

Le jeu Kloo offre aux élèves la possibilité de formuler des phrases et d'enrichir leur vocabulaire tout en s'amusant. Un jeu de dessin qui peut également être utilisé comme un moyen d'apprentissage des langues.

Conclusion

Based on the findings of this study, the following conclusions were made:

Analyser l'impact des jeux en ligne sur l'apprentissage du français en dehors des classes.

Recommandations

- i. Il est essentiel que les jeux éducatifs puissent offrir différents bénéfices qui favorisent des résultats d'apprentissage positifs.
- ii. Il est essentiel que les enseignants soient équipés d'une variété de jeux disponibles, afin qu'ils puissent sélectionner des jeux qui correspondent aux compétences et aux besoins spécifiques des élèves. Ajuster les jeux en fonction des objectifs du programme et viser les compétences essentielles.

REFERENCES

- Aghlara, L., & Tamjid, N.H. (2011). The effect of digital games on Iranian children's vocabulary retention in foreign language acquisition. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 29, 552-560.
- Agudo, J.E., Sanchez, H., Holguin, J. M., & Tello, D. (2007). Adaptive Computer Games for Second Language Learning in Early Childhood." Accessed December 8 2016. https://www.researchgate.net/publication/248707401_Adaptive_Computer_For_Second_Language_Learning_In_Early_Childhood. Games
- Ashraf, H., Motlagh, F.G., & Salami, M. (2014). The impact of online games on learning English vocabulary by Iranian (low-intermediate) EFL learners. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*. 98, 286-291.
- Azarmi, S. (2011). The use of authentic games in English language teaching. *Ekev Academic Review*, 15 (47), 411-422.
- Barab, S., Pettyjohn, P., Gresalfi, M., Volk, C. & Solomou, M. (2012). Game-based curriculum and transformational play: Designing to meaningfully positioning person, content, and context. *Computers and Education*, 58 (1), 518-533.
- Barab, S., Pettyjohn, P., Gresalfi, M., Volk, C. & Solomou, M. (2012). Game-based curriculum and transformational play: Designing to meaningfully positioning person, content, and context. *Computers and Education*, 58 (1), 518-533.
- Berryer, P. (2023). 12 Addictive French games online for learning in 2024. *French Learning Resources*, 1-8.

- Burwell, C. (2017). Game Changers: Making New Meanings and New Media with Video Games. *English Journal*, 106 (6), 41–47.
- Carstens, A., & Beck, J. (2005). Get ready for the gamer generation. *TechTrends: Linking Research and Practice to Improve Learning*, 49 (3), 22-25.
- De-Haan, J., Reed, W.M., & Kuwada, K. (2010). The effect of interactivity with a music video game on second language vocabulary recall. *Language Learning and Technology*, 14 (2), 74-94
- Gee, J.P., & Hayes, E.R. (2011). *Language and Learning in the Digital Age*. Abingdon, Oxon: Routledge.
- Hawkins, M.R. (2004). *Language Learning and Teacher Education: A Sociocultural Approach*. Clevedon: Multilingual Matters Ltd.
- Jenkins, J. (2015). Repositioning English and Multilingualism in English as a Lingua Franca. *Englishes in Practice* 2 (3), 49–85.
- Kanellopoulou, C. & Giannakouloupoulos, A. (2021). Internet-assisted language teaching: The internet as a tool for personalised language exploration. *Creative Education*, 12 (3), 1-12.
- Klimova, B. & Kacet, J. (2017). Efficacy of computer games on language learning. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 16 (4), 18-26.
- Lavoie, C. (2015). Trois stratégies efficaces pour enseigner le vocabulaire: Une expérience en contexte scolaire innu (Three strategies to learn vocabulary: An experimental study). *Revue canadienne de linguistique appliquée*, 18 (1), 1-20.
- Macedonia, M. (2005). Games and foreign language teaching. *Support for Learning*, 20 (3), 135-140.
- Papadakis, S., & Kalogiannakis, M. (2019). Evaluating the effectiveness of a game-based learning approach in modifying students' behavioural

outcomes and competence, in an introductory programming course. A case study in Greece. *International Journal of Technological Case Study*, 10, 235–250.

Parlak, E. & Kartal, E. (2016). L'exploitation didactique d'un site d'apprentissage : L'exemple de TV5 Monde (The didactic exploitation of a learning site: The example of TV5 Monde). *Synergie Turquie*, 8, 123-134.

Seda, S. & Erkan, S. (2017). Internet-based French as foreign language vocabulary learning: Academic success and opinions on FFL Learners. *Universal Journal of Educational Research*, 5 (11), 2066-2073.

ANNEXE A

DEPARTMENT OF EDUCATIONAL FOUNDATIONS FACULTY OF EDUCATION UNIVERSITY OF BENIN, BENIN CITY.

Questionnaire: Influence Des Jeux Internet Comme Outil D'apprentissage Du Français En Dehors De La Salle De Classe

Je suis étudiant de niveau 400 dans le même département, et je mène actuellement des recherches sur l'utilisation des jeux en ligne comme outil d'apprentissage du français en dehors de l'école. Les décisions politiques sont prises sur la base de ces informations, j'espère donc que des informations fiables et précises seront fournies. Je m'engage à traiter toutes les informations soumises de manière strictement confidentielle. Sélectionnez dans le champ approprié pour votre réponse.

SECTION: A: INFORMATION DÉMOGRAPHIQUE

Genre: Homme [], Femme [].

Niveau: 100 Niveau [], 200 Niveau [], 300 Niveau [], 400 Level [].

SECTION: B

QUESTIONNAIRE CONTENUS

B » couvre les questions de l'enquête avec des réponses « d'accord » et « d'accord ». D'accord ", Pas d'accord", "Fortement en désaccord".

ITEM	Section 1	Responses				
		SA	A	UN	D	SD
1.	Bingo de vocabulaire : Améliore l'enseignement et l'apprentissage du français et réduit l'anxiété d'apprentissage des élèves					
2.	Jeu de Charades: est un jeu de devinettes de mots dans lequel vous complétez les éléments suivants objectifs: C'est l'achèvement physique d'un mot ou d'une phrase entière.					
3.	Association de mots: Un jeu sur Internet dans lequel les joueurs peuvent sélectionner des mots au hasard (généralement des noms).					
4.	Jeu Mad Libs: Un jeu génial pour apprendre le vocabulaire et les différentes parties du discours (noms, verbes, adverbess, etc.).					
5.	Jeu du Pendu: C'est l'un des meilleurs jeux d'apprentissage des langues de tous les temps. Nécessite un minimum de ressources					
6.	Jeu Kloos: Aide les apprenants à construire des phrases et à apprendre plus de vocabulaire tout en s'amusant					
7.	Jeu de peinture: Un jeu de dessin qui peut également être joué comme jeu d'apprentissage des langues					
8.	Catégorie Jeux: est le jeu d'apprentissage des langues le plus engageant pour tous les niveaux					
9.	Jeu d'objets cachés: Ce jeu est très utile pour que					

	les élèves se souviennent des noms des verbes, des noms, etc.					
10.	Jeu de Scrabble: Prend en charge l'apprentissage du français en créant des mots à partir de lettres simples					

ANNEXE B

ANALYSE DE FLABILITÉ

FLABILITÉ

/VARIABLED = a b c d e f g h I j k l m n o p q

SCALE (ALL VARIABLES) ALL

MODÉLE = ALPHA

Fiabilité

Échelle: TOUTES LES VARAIBLES

Résumé du traitement des dossiers

		N	%
Cas	Valides	20	100.0
	Exelus	0	.0
	Total	20	100.0

- a. Suppression par liste sur in base de toutes les variables de la procedure

Statistiques de fiabilité

Alpha de Crobbach	N des elements
.663	2,4,10

ANNEXE C

Bingo vocabulaire: Encourager l'enseignement et l'apprentissage français, ce qui diminue l'anxiété d'apprentissage.

Variables	Fréquence	Percentage (%)
SA	28	34.14
A	24	29.27
UN	6	7.32
SD	16	19.51
D	8	9.76
TOTAL	82	100

Source: Enquête en champ, 2024

L'association des mots est un jeu en ligne où un joueur prononce un mot à l'unité, généralement un nom.

Variables	Fréquence	Percentage (%)
SA	36	43.90
A	18	21.95
UN	12	14.63
SD	8	9.76
D	8	9.76
TOTAL	82	100

Enquête en champ, 2024

Jeu des objets cachés: Ce jeu aide clairement les élèves à se rappeler les noms des verbes, des noms propres, etc.

Variables	Fréquence	Percentage (%)
SA	18	21.95
A	34	41.46
UN	15	18.29
SD	9	10.98
D	5	6.09

TOTAL	82	100
--------------	-----------	------------

Enquête en champ, 2024

À quel point les jeux en ligne améliorent les performances académiques des élèves en français?

Variables	Fréquence	% of respondents
SA	18	21.95
A	34	41.46
UN	15	18.29
SD	9	10.98
D	5	6.09
TOTAL	82	100

Enquête en champ, 2024

TABLE OF CONTENTS

	PAGE
TITLE	I
CERTIFICATION	II
DEDICATION	III
ACKNOWLEDGEMENTS	IV
ABSTRACT	V
CHAPITRE UN: INTRODUCTION	1
Fondement de la Recherche	1
Problématique de la recherché	5
Question de recherche	7
Objectif de recherché	8
Importance de recherche	8
Scope et Limitations de recherché	10
CHAPITRE DEUX: REVUE DE LA LITTÉRAIRE/CADRE THÉORIQUE	11
Concept des jeux sur Internet	14
Diverses catégories de jeux en ligne et leurs bénéfices pour l'apprentissage des langues	17
Les jeux Internet améliorent l'acquisition du français	24
Résumé de la revue de la littérature	30
CHAPITRE TROIS: METHODOLOGIE DE LA RECHERCHE	31
Modeéle de la recherche	31
Population de la recherche	32
Echantillon et techniques de l'échantillonnage	32
Instrument de la recherche	33
Validité de l'instrument	33
Fiabilité de l'instrument	33
Collecte des données	34
Méthode d'analyse des données	34
CHAPTER QUATRE: PRÉSENTATION DES RÉSULTATS ET DISCUSSION DES DÉCOUVERTESS	35
Présentation des données issues du questionnaire	35

Discussion des decouvrttes	39
CHAPITRE CINQ: RÉSUMÉ CONCLUSION ET RECOMMANDATION	41
Résumé	41
Conclusion	42
Recommandation	42
REFERENCES	43
ANNEXE A	46
ANNEXE B	47
ANNEXE C	49