



Effacité de la stratégie de gamification pour développer des compétences de la fluidité linguistiques en français chez les étudiants du cycle secondaire

Dr. Hisham Hussein Yakout El-Arch Enany. "Maître de conférences de Curricula et de Méthodologie, Faculté de Pédagogie – Université d'Al-Azhar à Tafahna"

To cite this article:

Dr. Hisham Hussein Yakout El-Arch Enany. (2022). Effacité de la stratégie de gamification pour développer des compétences de la fluidité linguistiques en français chez les étudiants du cycle secondaire. *BSU Journal of Pedagogy and Curriculum*, 1(2), 63- 85

Received: 25/8/2022; Accepted: 22/9/2022 ; Published: 01/01/2022

Résumé de la recherche

Cette étude visait à mesurer l'efficacité de la stratégie de gamification dans le développement des compétences de la fluidité linguistiques chez un échantillon des étudiants. L'échantillon de l'étude comprenait (60) étudiants parmi les étudiants de la deuxième année, cycle secondaire. Le chercheur a appliqué un questionnaire pour adapter les compétences de la fluidité linguistiques nécessaire à l'échantillon de l'étude, ainsi qu'un test pour mesurer ses compétences chez les étudiants. Les résultats de l'étude ont confirmé l'efficacité de la stratégie de gamification dans le développement des compétences de la fluidité linguistiques en français chez l'échantillon de l'étude.

Mots clés: la gamification- la fluidité linguistique.

Introduction

Introduction:

L'objectif principal de toute société est devenu d'élever l'apprenant dans des institutions éducatives appropriées pour lui permettre d'acquérir son identité au sein de la société. L'apprenant est armé de la langue et de ses capacités de communication (écouter, parler, lire et écrire), et les capacités de cet apprenant augmentent directement avec ce qu'il apprend à l'école, car il a besoin d'être organisé et équilibré, donc ses tendances grandissent, ses compétences augmentent, et ses talents s'affinent, pour pouvoir assumer la responsabilité et la production future.

La langue n'est plus seulement un moyen de communication entre les individus et les peuples. Au contraire, la langue s'est élargie pour inclure tous les domaines de la vie humaine, car elle est l'outil efficace pour combler le fossé entre les aspects sociaux, culturels, psychologiques, intellectuels et d'autres domaines.

Les langues étrangères en général, et le français en particulier, sont des langues flexibles, y compris les dérivations, les méthodes graphiques et les comparaisons, avec lesquelles nous pouvons exprimer de nouvelles idées et les transmettre aux autres (Altet, 2013).

Et si nous regardons le développement ou le renouvellement des langues, nous constatons que cela ne se produit qu'en utilisant divers outils et compétences qui font que l'apprenant apprécie ce qu'il entend, libre de ce qu'il parle, un lecteur innovant et créatif de ce qu'il lit, et un bon dessinateur de lettres avec une belle technique qui incite le lecteur à lire, donc ces compétences sont l'une des approches essentielles à l'enseignement des langues étrangères, notamment le français (Bautier, 2001).

La compétence est également liée au reste des domaines d'apprentissage, en particulier les valeurs, les tendances et les connaissances, car la compétence comprend des composantes cognitives, mentales, émotionnelles et de performance. Nous constatons que les étudiants qui sont plus stables dans leur vie sont plus efficaces pour développer leurs capacités de réflexion d'ordre supérieur et développer leurs capacités de fluidité linguistique, ainsi que des connaissances, car il n'y a pas de compétence efficace en l'absence des connaissances de base nécessaires à celle-ci (Castellotti, 2002); (Atrouz, 2013).

Il convient de noter que, les compétences ne s'arrêtent pas à un certain niveau d'éducation, nous constatons donc que les premiers stades de l'âge sont plus propices au développement des compétences, car l'apprenant, au fil du temps, peut acquérir ces compétences et atteindre la maîtrise, ce qui le fait passer au niveau le plus élevé, et on le retrouve clairement dans les programmes scolaires qui mettent l'accent sur la nécessité des compétences dans tous les aspects de l'activité scolaire, étant donné que les compétences acquises par l'apprenant peuvent être augmentées, et leur difficulté augmentée, et que la compétence reste inhérente à l'apprenant jusqu'aux stades avancés de la vie.

Le développement des compétences vise à accroître l'efficacité de l'utilisation de l'esprit, dans le but d'atteindre le soi-disant niveau maximal de réflexion, dans lequel des tâches multiples sont identifiées dans les plus brefs délais, et les psychologues voient que l'un des capacités de réflexion de base sont la fluidité qui peut être une mentalité économique, c'est-à-dire qu'elle nécessite le moins d'opérations possible, le moins de connaissances, le moins de stratégies et un niveau élevé d'opérations mentales (Dubé et al. (2015); (Javourey-Drevet, 2021).

Les compétences de la fluidité linguistiques comprennent diverses sous-compétences, notamment: (fluidité verbales, associatives, expressives et fluidité des idées). Nous constatons que ces compétences soutiennent la langue et amènent l'apprenant à défier ses propres capacités de réflexion et à développer son système mental avec des éléments cohérents et des idées de haut niveau (**Hudson, et al. 2005**); (**Hana, 2018**).

Sans aucun doute, l'époque dans laquelle nous vivons est pleine de défis auxquels sont confrontés les individus et les sociétés. La responsabilité majeure située aux systèmes éducatifs afin de définir des orientations futures avancées pour faire avancer le processus éducatif, dont le plus important est l'abandon des politiques éducatives basées sur l'acquisition et le stockage d'informations dans l'esprit des apprenants, et l'orientation vers le développement des capacités de la fluidité des étudiants, car les compétences linguistiques sont un vaste domaine pour stimuler la fluidité et encourager les étudiants à être créatifs et imaginatifs.

Les compétences de la fluidité linguistiques sont disponibles pour les étudiants normaux, tout le monde a cette capacité, et l'enseignant doit prendre des mesures claires et des étapes spécifiques pour encourager le processus créatif en classe, ce qui encourage le développement de leurs compétences créatives, car les étudiants ont tendance dès leur petite enfance à découverte et créativité (**Kuhn, 2008**).

Si les compétences de la fluidité linguistiques ont une grande importance dans leur contenu et occupent cette importance, nous devrions utiliser des méthodes et des stratégies d'enseignement intéressantes qui sont à la fois actives et motivantes pour eux, afin d'ajouter du plaisir et de l'excitation au processus éducatif.

L'enseignement efficace est représenté par des procédures et des activités pré-planifiées, qui visent à atteindre les objectifs de la leçon, en transformant l'environnement de la classe en un environnement d'apprentissage actif et stimulant, dans lequel les apprenants aiment acquérir des connaissances, des idées, des valeurs et des tendances, et une atmosphère d'affection règne parmi eux, et permet à l'enseignant de contenir leurs désirs, leurs attitudes et leurs pensées, et les pousse à pratiquer la pensée plutôt que d'être simplement un réceptacle d'informations.

La stratégie de la gamification est l'une des stratégies qui font sortir l'étudiant de la vie verbale dans le monde des faits réels qui ont un impact direct sur la vie des étudiants, car elle vise à créer un climat éducatif dans lequel la réussite scolaire est intégrée avec divertissement, et dans lequel une atmosphère d'excitation et de suspense se répand, et aide l'étudiant à s'exercer à réfléchir et à apprendre efficacement (Alomari, et al. 2019).

Cette stratégie se caractérise par des caractéristiques, parmi lesquelles: elle provoque la motivation de l'étudiant, et l'incite à interagir activement avec le matériel pédagogique, y compris les faits, concepts, principes et compétences qu'il contient dans une atmosphère réaliste proche de ses perceptions sensorielles, et lui fait attiré par elle, et cherche à la traiter, de manière divertissante et agréable, afin d'atteindre ses objectifs.

Afin d'accroître la motivation des étudiants, la gamification met en place des systèmes de récompenses, de renforcement positif et de feedback à la fin du jeu. Cela se traduit souvent sous forme de badges, points, messages d'encouragement, animations dans toutes sortes de contenus (Bonenfan et Genvo, 2014).

Les études de (Bouffard, & Vezeau, 2010; Kim, 2015; Bovermann, & Bastiaens, 2018; Guiderdoni-Jourdain, & Caraguel, 2018; Wang et Khambari 2020; et l'étude de Chaimaa 2021), ont montré que la gamification augmenterait la motivation, l'engagement et les compétences des étudiants surtout les compétences linguistiques, et ces études ont mis en évidence qu'un dispositif gamifié développe l'intérêt, les compétences et la motivation de l'apprenant.

Par conséquent, la présente étude visait à utiliser la stratégie de gamification dans le développement des compétences de la fluidité linguistiques en français chez les étudiants du cycle secondaire.

Problématique de la recherche:

Malgré l'importance des compétences de la fluidité linguistiques et le rôle qu'elles jouent dans le développement des compétences de la langue étrangère, il a été constaté que de nombreux enseignants pratiquent des situations négatives dans le développement de la fluidité linguistique, car ils s'intéressent avant tout à remplir l'esprit des étudiants d'informations sans souligner l'importance d'appliquer ces informations et de les sensibiliser au déroulement du processus d'apprentissage, et ils ne se soucient pas des méthodes modernes qui tiennent compte de la psychologie des apprenants et de leurs intérêts et en font des éléments actifs et efficaces dans la réception et l'interaction avec l'information. En conséquence, les étudiants adhèrent à des modèles spécifiques de comportement et de pensée qui encouragent la mémorisation plutôt que la fluidité.

La problématique de cette recherche réside donc dans la faiblesse du niveau des étudiants de la deuxième année du cycle secondaire, dans les compétences de la fluidité linguistiques.

Ainsi, la présente recherche vise à répondre à la question essentielle suivante: Comment peut-on développer quelques compétences de la fluidité linguistiques à l'aide de la stratégie de gamification chez les étudiants de la deuxième année du cycle secondaire?

Notre recherche essaie de répondre aux sous questions suivantes:

- 1- Quelles sont les compétences de la fluidité linguistiques nécessaires aux étudiants de la deuxième année, du cycle secondaire?
- 2- Quel est le niveau des étudiants du cycle secondaire dans ces compétences?
- 3- Quelle est l'efficacité de la stratégie de gamification dans le développement des compétences de la fluidité linguistiques nécessaires aux étudiants de la deuxième année, du cycle secondaire?

Objectif de la recherche:

Cette recherche vise à vérifier l'efficacité de la stratégie de gamification dans le développement des compétences de la fluidité linguistiques nécessaires aux étudiants de la deuxième année, du cycle secondaire.

Importance de la recherche:

Cette recherche pourrait être bénéfique pour:

- les apprenants de FLE dans la mesure de développer les compétences de la fluidité linguistiques chez eux;
- les enseignants de FLE dans la mesure d'employer de la stratégie de gamification dans l'enseignement/ apprentissage du français;
- les chercheurs dans le domaine de FLE dans la mesure de faire d'autres études et recherches nouvelles visant à mesurer l'effet de la stratégie de gamification sur le développement d'autres compétences en français;
- les didacticiens de FLE dans la mesure de s'intéresser aux compétences de la fluidité linguistiques au cycle secondaire et aux autres cycles.

Hypothèses de la recherche:

- 1- Il existe une différence statistiquement significative entre la moyenne des notes des étudiants de deux groupes (témoin et expérimental) au post test des compétences de la fluidité linguistiques et ses dimensions en faveur du groupe expérimental.
- 2- Il existe une différence statistiquement significative entre la moyenne des notes des étudiants de groupe expérimental au pré- post test des compétences de la fluidité linguistiques et ses dimensions en faveur du post test.

Limites de la recherche:

Les limites de la recherche sont:

- 1- Des étudiants de la deuxième année, du cycle secondaire.
- 2- Les limites temporelles: l'étude a été appliquée pendant le premier semestre de l'année académique 2021-2022.
- 3- Limite spatiale: lycée Meet-ghamr.
- 4- Les limites objectives: quelques compétences de la fluidité linguistiques en français.

Outils et matériels de la recherche:

Les outils et les matériels de cette recherche se limitent à:

- Un questionnaire de compétences de la fluidité linguistiques nécessaires aux étudiants de la deuxième année, du cycle secondaire.
- Un pré - post test pour mesurer le degré de maîtrise des compétences de la fluidité linguistiques en français chez l'échantillon de l'étude.

Procédures de la recherche:

Pour répondre aux questions de cette recherche et vérifier l'exactitude de ses hypothèses, le chercheur va suivre les procédures suivantes:

- 1 -Déterminer le cadre théorique de l'étude, qui comprend:
 - a- La stratégie de la gamification (la ludification), son concept et son importance;
 - b- La fluidité linguistique son concept, ses caractéristiques et ses compétences;
- 2 -Préparer les outils de l'étude, y compris:
 - a- Élaborer un questionnaire de compétences de la fluidité linguistiques en français dans sa forme initiale, et le présenter aux membres de jury, qui ont été définis à la lumière de leurs opinions, et préparés dans sa forme finale.
 - b- Élaborer un pré-post test de la fluidité linguistique en français dans sa forme initiale, le présenter aux membres de jury, puis l'ajuster à la lumière de leurs avis, et le préparer dans sa forme finale.
- 3- Choisir l'échantillon de l'étude parmi les étudiants de la deuxième année, du cycle secondaire.
 - a- La pré-application du test de la fluidité linguistique sur l'échantillon d'étude.
 - b- L'enseignement des sujets basé sur la gamification.
 - c- La post-application du test.
 - d- Effectuer un traitement statistique.
- 4- Vérifier les hypothèses, analyser et interpréter les résultats.
- 5- Proposer quelques recommandations et suggestions.

Terminologies de la recherche:

La gamification (la ludification)

Simões, Redondo et Vilas ont indiqué que la gamification dans l'éducation augmente l'engagement des étudiants et, en intégrant des éléments de jeu aux sujets, elle rend les activités plus attrayantes et engageantes (2013).

Selon le chercheur, la gamification est l'ensemble d'activités mentales et compétitives, qui assurent le plaisir et le divertissement, effectuées par les étudiants de manière collective ou individuelle, qui se déroule sous la supervision et la direction de l'enseignant, et vise à développer les compétences de la fluidité linguistiques en français chez les étudiants de la deuxième année secondaire.

La fluidité linguistique

L'ensemble des compétences interconnectées avec les compétences linguistiques, ce qui rend l'étudiant plus productif de mots, d'expression dans une

période de temps spécifique, plus flexible et logique, et augmente ses capacités mentales pour aborder et résoudre ses problèmes (Cuq, J.-P. 2003).

Pour le chercheur, La fluidité linguistique, définie comme: La capacité à créer et à générer un grand nombre d'idées et de solutions à des problèmes, qui conduit à une bonne compréhension de l'information que l'individu apprend, et qui se mesure par l'étendue du développement des compétences (expressives, verbales, émotionnelles et intellectuelles), que possèdent les étudiants de deuxième année du cycle secondaire, et lui fait surmonter les difficultés qu'il rencontre dans les situations d'apprentissage.

1- Cadre théorique de la recherche

Cette partie de l'étude vise à analyser la recherche, les écrits et les études antérieures liés aux variables de la recherche (la gamification, la fluidité linguistique). En vue de s'appuyer sur cela pour déterminer les fondements de la conception de gamification, de la construction des outils d'étude et du matériel de traitement expérimental, pour vérifier l'efficacité de la stratégie de gamification dans le développement des compétences de la fluidité linguistiques en français chez les étudiants du cycle secondaire. Le chercheur a présenté ce cadre à travers deux axes principaux, à savoir:

- Le premier axe: la fluidité linguistique;
- Le deuxième axe: la gamification.

Voici un détail de ces axes:

- Le premier axe: la fluidité linguistique:

La langue est le moyen de communication entre l'individu et la société, et qu'elle est la fonction qui distingue l'homme des autres créatures. Avec La langue, une personne peut exprimer ses pensées, ses désirs et ses besoins, et les faire sortir du domaine de la pensée dans la réalité. La personne sélectionne ses mots et ses expressions, crée un discours, synthétise des phrases utiles et reconsidère ses mots pour correspondre à ses pensées, et ainsi le langage fournit à la pensée des modèles qui expriment ce qu'il a d'idées aux autres.

La fluidité est définie comme la croissance de la pensée, le flux rapide de réponses et de bonnes idées et leurs ramifications. Elle est la capacité à apprendre avec aisance, rapidement, sans erreurs et avec une intonation adaptée. C'est une compétence cruciale qui permet de lire et produire sans effort, favorisant ainsi l'accès à la compréhension et à la production (I E N C, 2015).

La fluidité vise à se libérer des contraintes et des obstacles qui entravent le mouvement de la pensée, quand l'esprit est libre des contraintes, et avec son imagination elle commence avec de nouveaux horizons qui ne sont pas présentés auparavant, puis les idées et l'information circulent d'une manière qui démontre la

libération de l'imagination et se caractérise par la créativité et l'innovation, et que l'efficacité mentale a dépassé les obstacles et les barrières qui lui sont imposés (Dubé, et al. 2015).

La fluidité de ses différents noms et son expansion ont le sens de subcompétence si ce n'est pas la principale compétence de la créativité, qui comprend les significations de la fluidité verbale et sur la base de laquelle les compétences de la fluidité linguistiques sont construites, et la fluidité ne peut être isolée des compétences de pensée; Parce qu'ils sont la clé de la production diversifiée, expression innovante (Dubé et Bessette, 2015).

Le concept de la fluidité linguistique est lié aux capacités de l'esprit et aux produits qui augmentent l'efficacité de l'individu, Parce que, ce type de fluidité est lié à la capacité mentale qui peut déduire des modalités mesurables de l'activité mentale.

La fluidité varie selon les capacités de l'être humain et selon sa préparation mentale, car il est préoccupé par la situation actuelle, alors qu'il se montre prêt pour l'avenir, et la fluidité verbale combine la préparation et la capacité mentale qui permettent à l'individu de produire de manière continue et abondante dans le même temps (Rasinski, 2005).

Après avoir révisé les études de (Rasinski, Rikli, et Johnson, 2009), (Abbott, Wills, Miller et Kaufman, 2012), (Dubé, et al. 2016) et (Javourey-Drevet, 2021), ont souligné que les compétences ou les types de la fluidité linguistiques sont:

- **La fluidité associative:** c'est la capacité de l'individu à penser rapidement aux mots associés à une situation spécifique. Exemple: Énumérez autant de synonymes ou d'antonymes que possible pour le mot (ravi). y compris: (donner autant de synonymes, donner un sens et définir des choses...).
- **La fluidité verbale:** Ce type signifie, la capacité de l'individu à produire le plus grand nombre de mots commençant ou se terminant par une lettre spécifique. Par exemple: Mentionnez le plus grand nombre de mots commençant par la lettre O dans deux minutes, y compris: (test de production de mots, test de comparaison, test de contradiction...).
- **La fluidité des formes:** la capacité d'un individu à concevoir et à dessiner un certain nombre de formes nouvelles et multiples, par exemple: l'étudiant reçoit des images manquantes ou certaines formes, telles que des cercles, des lignes ou des lignes parallèles, et il est invité à faire quelques ajouts pour donner de nouvelles formes inconnues.
- **La fluidité expressive:** ce type de fluidité signifie la capacité de l'individu à formuler correctement les structures linguistiques. Par exemple: Écrivez le plus grand nombre de phrases utiles en utilisant les mots suivants: élève - professeur - école.

- **La fluidité intellectuelle:** c'est la capacité de l'individu à produire le plus grand nombre d'expressions relatives à un type d'idée spécifique, et les tests qui mesurent ce type de fluidité, y compris: (tester la mention des objets, donner des titres, tester les utilisations, trouver le mot étranger...).

On remarque que, la fluidité établit un pont entre l'identification de mots et la compréhension. La fluidité linguistique désigne la rapidité, l'efficacité, la précision, les compétences de reconnaissance des mots, des phrases qui permettent à l'étudiant de construire le sens d'un texte d'une manière créative.

Les études de (Kim et al. 2018) et (Javourey-Drevet, 2021), ont démontrés l'importance de la fluidité linguistique dans le développement des compétences des langues étrangères, comme suit:

- La fluidité est un facteur qui est corrélé aux compétences de lecture de textes;
- La fluidité aide à la reconnaissance des mots et de la compréhension orale;
- La fluidité est appliquée pendant la lecture silencieuse rendant possible la compréhension;
- l'évolution de la fluidité (précision et rapidité en lecture de textes à l'oral) et les liens entretenus avec les autres facteurs de la compréhension en lecture;
- La fluidité est un élément qui donne accès à davantage de créativité.

Par conséquent, si la fluidité est une compétence linguistique qui nécessite la maîtrise de ses sous-compétences et l'accès à lire et à produire des mots et des phrases correctes, alors elle est également liée à la confiance de l'individu, à sa croyance en ses capacités et aux compétences nécessaires pour favoriser la motivation et l'engagement de l'apprenant à son apprentissage, cela peut réaliser par l'utilisation de la stratégie de la gamification. Voici un détail de stratégie de la gamification par rapport à la fluidité linguistique.

-Le deuxième axe: la gamification (la ludification):

Ces dernières années, un terme est progressivement entré dans les conversations des pédagogues, celui de "gamification". Le terme s'est répandu à l'expansion du numérique et des technologies de l'information et de la communication dans le monde pédagogique (Costa, et al. 2020).

La notion de gamification n'est pas neuve, ce terme n'est pas le seul présent dans la pédagogie, nous retrouvons également la notion d'apprentissage par le jeu, de «ludification» ou de «ludo-pédagogie».

Les définitions de la gamification ont varié; certains d'entre eux peuvent être présentés comme suit:

Deterding et al. (2011) la définissent en ces termes: «l'usage d'éléments de game design dans des contextes non ludiques».

Zichermann et Cunningham (2011), et Young, & Rasinski, (2009), l'a défini, c'est l'utilisation de l'esthétique, des dynamiques et des mécaniques de jeu (par exemple l'utilisation de points, de niveaux, des activités minutées, des simulations, des narrations-fictions) dans des contextes de non-jeu.

Au travers de ces définitions, nous pouvons identifier deux éléments majoritairement constitutifs de la gamification: l'utilisation d'éléments du jeu ainsi que l'objectif de favoriser la motivation et l'engagement de l'étudiant.

En conclusion, nous pourrions alors résumer le concept de gamification, dans cette recherche, comme: «l'apprentissage construit sur les éléments structurels et de design d'un jeu, eux-mêmes sélectionnés dans la visée d'accroître l'intérêt et le sentiment de compétence de l'apprenant dans l'activité d'apprentissage».

La gamification est une stratégie efficace qui aide les apprenants à choisir et à acquérir des connaissances, à les représenter dans les structures mentales et cognitives et à pousser leur pensée vers de nouveaux sommets de connaissances (Dupont et al. 2016).

D'autres recherches montrent également que la croyance de l'étudiant dans ses capacités à réussir est un facteur important de sa réussite et de son apprentissage. Cette croyance de compétence favoriserait l'engagement dans la tâche et le développement d'émotions positives dans l'apprentissage (Robbins et al. 2004; Elias & MacDonald, 2007).

Les études de (Bouffard, & Vezeau, 2010; Wix, 2012; Kim, 2015; Bovermann, & Bastiaens, 2018), ont indiqué que la gamification augmenterait la motivation et l'engagement, et ils ont mis en évidence qu'un dispositif gamifié développe l'intérêt et la réussite de l'apprenant à son apprentissage.

Hamari et Koivisto (2015) montrent, à leur tour, que la gamification pousse l'apprenant à s'engager dans la tâche. Ils démontrent également que la gamification favorise sa persévérance dans la tâche et l'incite à apprendre plus en profondeur.

L'étude de Wang et Khambari (2020), a mis en place un dispositif de ludification utilisant la réalité augmentée dans un cours d'anglais à l'université. Les étudiants étaient amenés à apprendre le vocabulaire relatif à la vie sur le campus (nom de bâtiments, membres du personnel...). Les résultats ont montré le développement d'un grand intérêt pour la tâche et d'une réelle implication dans l'activité d'apprentissage par rapport à un enseignement plus classique.

La stratégie de gamification, (ludification) vise à développer les compétences sociales, où l'apprenant acquiert des compétences de résolution de problèmes, en particulier par le jeu de groupe, qui est de communiquer avec les autres en classe (Van Roy & Zaman, 2018).

Cette stratégie vise également à développer les capacités linguistiques. Lorsqu'un apprenant commence à apprendre en jouant, en apprenant sur les

procédures du jeu, en les classant, en les faisant circuler sur une base linguistique, en acquérant des compétences en communication linguistique, et continuer à influencer le développement linguistique des différentes étapes de développement qu'il traverse dans sa vie (Wang et Khambari, 2020).

Le rôle de l'enseignant dans la mise en œuvre de la stratégie de gamification, réside donc à:

- Proposer le contenu de gamification.
- Présenter les activités de gamification aux étudiants en demandant de bien les apprendre.
- Motiver les étudiants à participer aux activités de gamification;

Les activités de formation doivent être conçues en fonction des objectifs d'apprentissage et permettre de/d':

- les répéter en cas de tentative infructueuse.
- les adapter au potentiel et au niveau de compétence des étudiants.
- prendre en compte du niveau de difficulté croissant: chaque tâche ultérieure doit être plus complexe, nécessitant plus d'efforts de la part des étudiants et correspondant à leurs connaissances et compétences nouvellement acquises.
- améliorer des capacités variées chez les étudiants.
- Encourager les étudiants à réfléchir / à jouer afin de passer les niveaux et obtenir des badges de récompense.
- Faciliter les liens entre les étudiants et l'apprentissage.
- La rétro - action.

Le rôle des étudiants réside essentiellement à:

- accomplir les tâches; l'exécution des tâches conduit à l'accumulation de points, une transition vers des degrés plus difficiles et des récompenses gagnantes.
- dépasser ou d'avoir acquis de nouvelles connaissances après avoir participé au jeu.

Les piliers de la stratégie de gamification (les scénarios d'instruction/apprentissage):

En tout cas, pour un résultat optimal, il faudrait se baser sur les 3 piliers de la gamification: le plaisir pour déclencher l'envie d'apprendre, la pédagogie pour renforcer l'engagement et la performance pour définir dès le départ l'objectif à atteindre.

Les rapports entre la gamification et la fluidité linguistique:

Par ailleurs, l'apprentissage est plus ludique, la gamification sert à renforcer l'engagement de chacun des étudiants et de modifier leur perception et leur comportement dans leur apprentissage. Dans le milieu professionnel, la gamification peut aider les étudiants à développer des compétences rapidement surtout la fluidité linguistiques. Item, les étudiants auront l'opportunité de réaliser des pratiques dans des situations d'apprentissage bien concrètes afin de consolider

les acquis. Cette stratégie permet de rendre la session plus agréable et de stimuler la créativité et la fluidité, car les contenus pédagogiques sont à la fois passionnants et divertissants. En plus de cela, cette stratégie aide à favoriser la mémorisation, motiver les apprenants, développer les réflexes et renforcer les liens entre les participants. Les récompenses par exemple apportent une réelle satisfaction et donnent envie de se dépasser.

En conclusion, on apprend mieux en prenant du plaisir à apprendre. Ainsi, que les effets bénéfiques de la gamification sur l'apprenant semblent indéniables. Une majorité des études nous ont démontré ses effets sur l'engagement et la motivation. Néanmoins, cet impact semble être plus large, touchant directement aux performances de l'étudiant et à ses compétences transversales (compréhension du cours, fluidité, collaboration, structuration des connaissances et capacités de résolution de problèmes etc...).

Cette recherche vise à étudier l'efficacité de la stratégie de gamification pour développer des compétences de la fluidité linguistiques en français chez les étudiants du cycle secondaire.

II-Instruments de la recherche et ses procédures:

Cette partie traite des étapes détaillées des procédures de recherche et de la préparation de ses outils et matériels pédagogiques. Ce qui commence par l'identification un questionnaire des compétences de la fluidité linguistiques, élaboration un programme basé sur la stratégie de gamification, ainsi que la préparation d'un test de fluidité linguistique des étudiants secondaire; ceci est évident dans ce qui suit:

1. Questionnaire des compétences de la fluidité linguistiques nécessaires aux étudiants de la deuxième année secondaire.

Ce questionnaire vise à identifier les compétences de la fluidité linguistiques nécessaires aux étudiants de la deuxième année secondaire. Il se compose de (23) items représentant les sous-compétences de la fluidité linguistiques nécessaires aux étudiants de la deuxième année, ducyclesecondeaire, et chaque compétence a une échelle de degré d'importance (très importante - importante - pas importante).

Après avoir modifié le questionnaire des compétences, le questionnaire final se compose de (21) items. Par conséquent, on a choisi les compétences ayant de fréquence 50% ou plus car c'est le pourcentage moyen qui fait le critère séparatif entre les compétences élevées et celles-ci faibles.

2. Elaboration du test de la fluidité linguistique.

Après avoir identifié les compétences de la fluidité linguistique nécessaires aux étudiants de la deuxième année, du cycle secondaire, le chercheur a préparé un test qui a pour but d'évaluer les compétences de la fluidité linguistiques chez les étudiants de la deuxième année, du cycle secondaire ainsi que de vérifier

l'efficacité de la stratégie de gamification dans le développement de ces compétences.

Après avoir élaboré les items du test, nous l'avons présenté aux membres d'un jury pour prendre leurs points de vue concernant les items du test. Ils sont d'accord que le test est valable et adéquat aux étudiants de la deuxième année, du cycle secondaire. Le chercheur a ensuite choisi 30 étudiants parmi les étudiants de la deuxième année, du cycle secondaire, pour calculer la durée, la fidélité et la validité du test.

$$1- \text{ la durée du test} = \frac{3000}{30} = 100 \text{ minutes}$$

Donc la durée du test de l'écriture persuasive est 100 minutes.

2- la fidélité du test: Pour calculer la fidélité du test, le chercheur a utilisé le coefficient Alpha Cronbach, et le chercheur a appliqué le test sur l'échantillon de (30 étudiants), le tableau suivant (1) montre le coefficient de fidélité pour chaque dimension de la fluidité linguistique et le score total du test.

Tableau No (1):

N	Dimensions de la fluidité linguistiques	Coefficient de fidélité
1	Fluidité verbale	0,640
2	Fluidité intellectuelle	0,585
3	Fluidité des forms	0,647
4	Fluidité de connecteurs	0,606
5	La maitrise de langue	0,641
le score total du test		0,651

D'après le tableau précédent, il est clair que:

La valeur du coefficient Alpha Cronbach pour les dimensions de la fluidité linguistiques utilisées allait de 0,585 à 0,674, et sa valeur pour le test dans son ensemble (0,651), qui confirme la fidélité de l'utilisation du test.

Puis le chercheur l'a réappliqué deux semaines plus tard, et le facteur de fidélité (0,806), un coefficient donne la confiance de l'utilisation de ce test.

Le coefficient de corrélation entre les dimensions de la fluidité linguistiques et le score total du test allait de (0,825 à 0,591), qui confirme la cohérence interne du test.

Le coefficient de fidélité du test est 0,806. Cette valeur (0,806) indique que le test est fidèle.

$$3- \text{ la validité du test} = \sqrt{0,806} = 0.90$$

Critères de notion pour le test:

On a consacré (100) notes pour le test des compétences de la fluidité linguistiques, on a corrigé les réponses des étudiants selon une rubrique de critères de notion conçue à ce propos.

3. Élaboration des activités basées sur la stratégie de la gamification:-

En bref, les activités basées sur la stratégie de la gamification visent à développer les compétences de la fluidité linguistiques et ses dimensions chez les étudiants du cycle secondaire. Nous avons suivi les étapes suivantes:

- déterminer les objectifs des activités basées sur la stratégie de la gamification.
- déterminer les sources de ces activités.
- Élaborer le contenu de ces activités.

Déroulement de l'expérience:

Après avoir élaboré le contenu du programme, on a commencé l'étude expérimentale en suivant les démarches suivantes:

1. Le choix de l'échantillon de la recherche.
2. L'application du pré - test de la fluidité linguistique.
3. Déroulement de l'expérimentation.
4. L'application du post - test de la fluidité linguistique.

1. Le choix de l'échantillon de la recherche.

Le chercheur a choisi son échantillon parmi les étudiants de la deuxième année, du cycle secondaire à Mett-Ghamr, Cet échantillon se compose de 60 étudiants qui ont réparti en deux groupes: un groupe témoin (30 étudiants) et un groupe expérimental (30 étudiants).

2. L'application du pré - test de la fluidité linguistique.

Comme on a déjà dit que ce test vise essentiellement à mesurer le niveau préalable des étudiants dans quelques compétences de la fluidité linguistique avant l'expérience. Les résultats de ce test ont indiqué la faiblesse du niveau des membres de l'échantillon (les deux groupes) dans quelques compétences de la fluidité linguistique.

3. Déroulement de l'expérimentation.

La démarche suivie dans le déroulement de l'expérimentation didactique lors du premier semestre de l'année scolaire 2021/2022.

4. La passation du programme.

L'expérimentation a débuté le 23 Octobre 2021 et s'est terminé le 26 Novembre 2021. Elle a donc durée presque cinq semaines.

5. L'application du poste - test de la fluidité linguistique en français.

Après avoir fini l'expérimentation, on a successivement appliqué le post-test de fluidité linguistique en français aux membres de l'échantillon de la recherche le 29 Novembre 2021.

Pour mesurer l'efficacité de la stratégie de gamification dans le développement de quelques compétences de la fluidité linguistiques en français chez les étudiants de la deuxième année, du cycle secondaire. On va présenter dans les lignes suivantes l'analyse statistique de ces résultats, comme suit:

Résultats de la recherche

Cette recherche comprend deux hypothèses pour vérifier l'efficacité de la stratégie de gamification dans le développement de quelques compétences de la fluidité linguistiques en français chez les étudiants de la deuxième année, du cycle secondaire.

1- Pour vérifier la première hypothèse de la présente recherche selon laquelle (il existe une différence statistiquement significative entre la moyenne des notes des étudiants de deux groupes (témoin et expérimental) au post test des compétences de la fluidité linguistiques et ses dimensions en faveur du groupe expérimental), le chercheur a utilisé le test (T) pour les échantillons indépendants comme suit:

Tableau No (2):

Dimensions	Groupe	N.	M.	É.T.	D.L.	T.	S.
F. verbale.	Témoin	30	8,50	,90	58	19,254	0.01
	Expérimental	30	16,70	2,15			
F. intellectuelle.	Témoin	30	8,56	,72	58	34,6.1	0.01
	Expérimental	30	19,50	1,57			
F. des formes, des phrases.	Témoin	30	2,56	,56	58	34,794	0.01
	Expérimental	30	8,43	,72			
F. des connecteurs.	Témoin	30	8,33	1,56	58	18,746	0.01
	Expérimental	30	16,80	1,91			
La maîtrise de la langue.	Témoin	30	8,83	,83	58	35,378	0.01
	Expérimental	30	20,43	1,59			
Degré totale du test	Témoin	30	36,80	2.26	58	56,360	0.01
	Expérimental	30	81,86	3.74			

- N : Nombre des étudiants
- M : Moyenne des notes au post test
- E.T : Ecart type
- T : Valeur de T
- D.L. : Degré de liberté
- S. : Significative

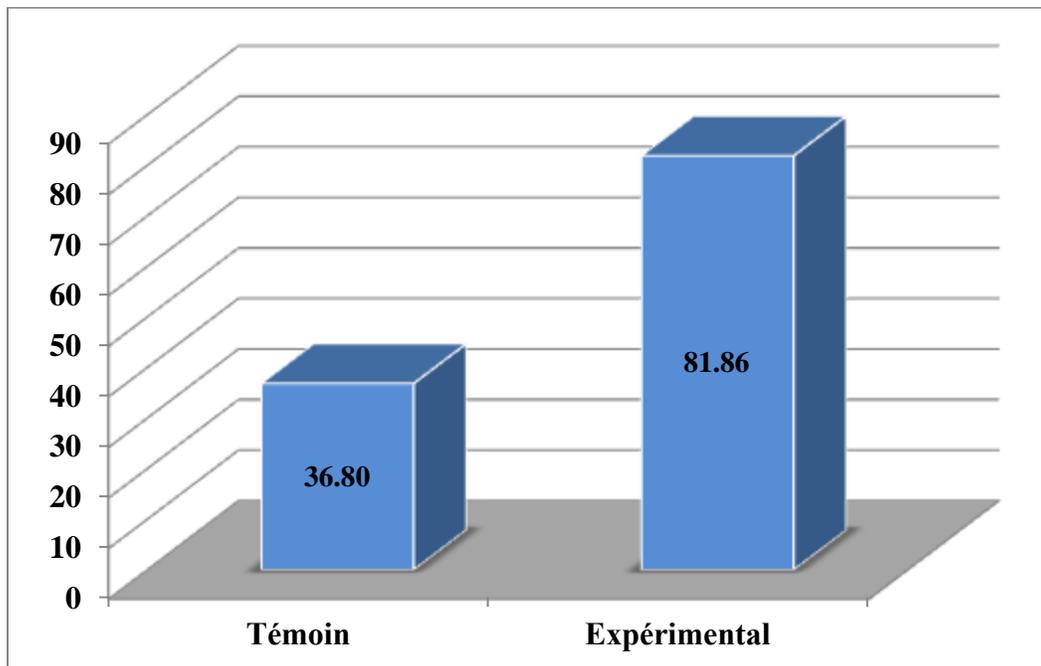
Commentaire

Ce tableau montre qu'il existe une différence statistiquement significatives entre la moyenne des notes des étudiants de deux groupes (témoin et expérimental) au post test des compétences de la fluidité linguistiques et ses dimensions en faveur du groupe expérimental. Le degré de liberté est (58). La valeur de T. est (56,360). Cette valeur est significative au niveau 0.01. Donc, notre première hypothèse est vérifiée.

D'après les résultats obtenus, on peut distinguer que le groupe expérimental est avancé sur le groupe témoin. Ce progrès est le résultat direct de l'application de la stratégie de gamification.

Schéma (1)

Résultats obtenus par le groupe expérimental et le groupe témoin au post-test de la fluidité linguistique.



2- Pour la deuxième hypothèse de la recherche qui est (il existe une différence statistiquement significative entre la moyenne des notes des étudiants de groupe expérimental au pré- post test des compétences de la fluidité linguistiques et ses

dimensions en faveur du post test). Le chercheur a utilisé le test (T) pour les échantillons indépendants comme suit:

Tableau No (3):

Groupe Expérimental	Test	N.	M.	É.T.	D.L.	T.	S.
F. verbale.	Pré-test	30	7,10	1,62	29	17,937	0.01
	Post-test	30	16,70	2,15			
F. intellectuelle.	Pré-test	30	7,96	1,12	29	31,658	0.01
	Post-test	30	19,50	1,57			
F. des formes, des phrases.	Pré-test	30	2,13	,77	29	32,696	0.01
	Post-test	30	8,43	,72			
F. des connecteurs.	Pré-test	30	7,63	1,40	29	32,676	0.01
	Post-test	30	16,80	1,91			
La maîtrise de la langue.	Pré-test	30	7,83	,87	29	37,314	0.01
	Post-test	30	20,43	1,59			
Degré totale du test	Pré-test	30	32. 66	2.72	29	52.891	0.01
	Post-test	30	81.86	3.74			

N : Nombre des étudiants

M : Moyenne des notes au pré test

M : Moyenne des notes au post test

E.T : Ecart type

T : Valeur de T

D.L. : Degré de liberté

S. : Significative

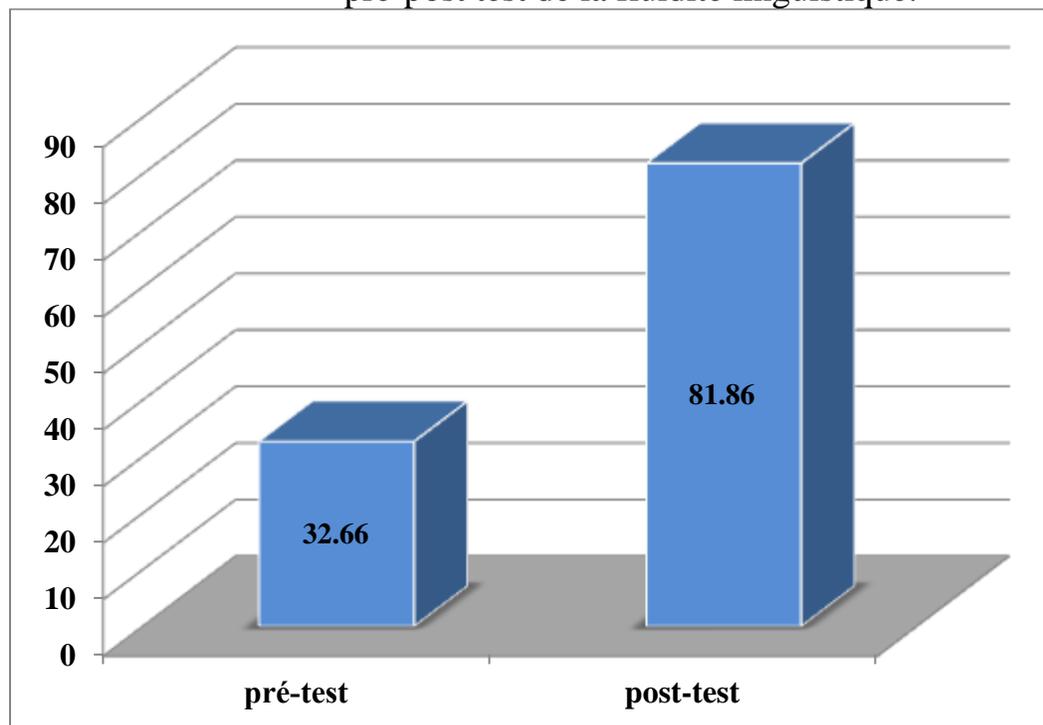
Commentaire

Les résultats du tableau précédent démontrent que la valeur de(T) (52.891) est significative au niveau de .01. Cela indique qu'il y a une différence statistique significative entre la moyenne des notes des étudiants de groupe expérimental au pré/post test des compétences de la fluidité linguistique et ses dimensions en faveur

de post- test. On déduit que la stratégie de la gamification a une grande influence sur le développement de quelques compétences de de la fluidité linguistique chez les étudiants de la deuxième année, du cycle secondaire.

Schéma (2)

Différence entre les moyennes des notes des étudiants du groupe expérimental au pré-post test de la fluidité linguistique.



D'après les résultats de cette recherche, on peut conclure que:

- L'étudiant pourra apprendre en s'amusant.
- L'assimilation est alors plus rapide et se fait d'une manière progressive.
- Grâce à la gamification, l'apprentissage devient moins contraignant, il suffit de jouer pour apprendre.
- Les étudiants ne risquent pas de s'ennuyer pendant l'apprentissage.
- La gamification permet de rendre l'apprentissage plus ludique et d'augmenter la concentration et la motivation.

Conclusion

Pour conclure, on peut dire que l'utilisation de la stratégie de gamification pour développer les compétences de la fluidité linguistiques chez les étudiants de la deuxième année, du cycle secondaire, était efficace grâce aux points positifs suivants:

- 1- La variété des sources d'apprentissage (textes, images, vidéos) et les différentes activités proposées tout au long de l'expérience ont contribué au

développement de la motivation des étudiants à l'apprentissage et à la qualité de leurs compétences en fluidité linguistiques.

- 2- L'apprentissage par le jeu représente un outil dynamique qui favorise la création, la motivation et l'auto-apprentissage chez les étudiants, ainsi qu'une communication authentique, ils peuvent renforcer le travail collaboratif entre eux.
- 3- Grâce à l'utilisation de la gamification, l'enseignant est devenu un guide et un planificateur, et l'apprenant est devenu un participant et un utilisateur de jeux dans la leçon.
- 4- Les étudiants ont tendance à être préparés mentalement parce qu'ils ont besoin de diversité, d'engagement et de réflexion, pour être prêts à affronter les problèmes qui les entourent, d'ici les établissements d'enseignement doivent les aider à y parvenir.
- 5- La représentation aide à développer les capacités mentales des étudiants, ce qui à son tour aide à développer et à conserver des compétences de la fluidité linguistiques.
- 6- La gamification est une stratégie très efficace pour apprendre à long terme sans se lasser.

Recommandations:

À la lumière des résultats de la recherche, nous pouvons avancer les recommandations suivantes:

- 1- Il est très nécessaire de s'intéresser à la fluidité linguistique en français pour attirer l'attention aux nouvelles tendances qui les appartiennent.
- 2- Intéresser au développement des compétences de la fluidité linguistique auprès des étudiants de différents niveaux académiques grâce à l'utilisation des programmes et des nouvelles méthodes comme la gamification qui reposent sur l'auto-apprentissage et l'apprentissage auto-régulé.
- 3- Encourager les enseignants de français, dans le différent cycle d'apprentissage, à l'utilisation de la stratégie de gamification dans le développement des compétences de la fluidité linguistiques.
- 4- Attention aux processus d'application, augmentation des exemples fonctionnels de l'environnement social des apprenants et proche de la réalité, afin qu'ils soient fermement dans leur esprit et qu'ils interagissent avec eux.

Suggestions:

A la lumière des résultats obtenus, on peut suggérer ces thèmes à chercher:

- 1- Vérifier l'efficacité de la stratégie de gamification dans le développement des autres compétences linguistiques.

- 2- Vérifier l'effet d'un programme basé sur la familiarisation dans le développement de la réflexion créative et les attitudes des apprenants en langues étrangères.
3. Une étude comparative pour préciser le niveau des étudiants à la fluidité expressive, verbale, créative et la fluidité intellectuelle.
4. Vérifier l'effet d'un programme basé sur la gamification en ligne pour développer les compétences de la fluidité linguistiques au cycle secondaire.

Bibliographie

A- Références en langue française:

- Altet, M. (2013). *Les pédagogies de l'apprentissage*. Paris: PUF.
- Atrouz, Y. (2013). Évaluation des compétences langagières en actes et contextualisation didactique. Doctorant, Université d'Annaba, Algérie, *Synergies* n°20, 3 pp. 109-124.
- Bautier, Élisabeth (2001). «Pratiques langagières et scolarisation» in *Revue française de pédagogie*, n°137, 4e trim., pp117 -161.
- Bonenfant, M., & Genvo, S. (2014). «Une approche située et critique du concept de gamification», *Sciences du jeu*, 2. doi: <https://doi.org/10.4000/sdj.286>.
- Bouffard, T., & Vezeau, C. (2010). «Intention d'apprendre, motivation et apprentissage autorégulé: le rôle de la perception de compétence et des émotions », *Psychologie des apprentissages scolaires*, pp. 66-84.
- Castellotti, V., P. y. B. (2002). La notion de compétence en langue. *Notions en questions* 6.
- Cuq, J.-P. (2003). *Dictionnaire didactique du français langue étrangère et secondes*. Paris: ASDIFLE / Clé Internationale.
- Dubé F. Bessette L. et Quellet C,(2015). Développer la fluidité et favoriser la compréhension en lecture, *Revue vivre le primaire*, 28.
- Dubé, F. Chantal, O. Lyne, B. (2016). Développer la fluidité et la compréhension en lecture afin de prévenir les difficultés. *La nouvelle revue - Éducation et société inclusives*, 76(4):27
- Dubé, F., L. Bessette et C.Ouellet (2015). Développer la fluidité et favoriser la compréhension en lecture au primaire, *Revue vivre le primaire*, 28(2), 18-22.
- Dubé, F., Ouellet, C. et Bessette, L. (2015). Fluidité et compréhension en lecture d'élèves du primaire, *Progrès en lecture-écriture chez des élèves du primaire au post-secondaire*, ed. L'Harmattan, pp. 21-46.
- Dupont, S., De Clercq, M., & Galand, B. (2016). Les prédicteurs de la réussite dans l'enseignement supérieur: revue critique de la littérature en psychologie de l'éducation. *Revue Française de Pédagogie*, 191 (2), 105-136.
- El-Tantawi, Chaimaa yhia A. (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. *Revue de faculté de Pédagogie, université de Ménoufia*, Mar, 2021.
- Guiderdoni-Jourdain, K. & Caraguel, V. (2018). «Comment les étudiants perçoivent-ils l'intégration d'un serious game dans leur cursus universitaire : une révolution pédagogique?», *@GRH*, 26(1), pp. 23-46.
- Hana Djabrouhou, (2018). La fluidité au service de la compréhension lectorale en FLE: Cas des élèves de 4ème AM, mémoire de master, Faculté des lettres et des langues, Université de Labri Ben M'hidi-Oeb.
- I. E. N. C. (2015). L'importance de la fluence et de la lecture à haute-voix. Extrait du Inspection de l'Education Nationale de Cluses. <http://www.ac-grenoble.fr/ien.cluses/spip.php?article582>.
- Javourey-Drevet, L. (2021). La simplification de textes comme outil pour améliorer la fluidité et la compréhension de lecture chez les enfants à l'école primaire. Thèse de Doctorat, Ecole doctorale, Langage, Education, Université Aix-Marseille.
- Wix, A. (2012). Jouer en classe, est-ce bien sérieux ? Bilan de l'expérimentation académique sur les usages de jeux sérieux au collège et au lycée. Académie d'Aix Marseille. Disponible à: https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/upload/docs/application/pdf/2012-10/bilan_jeuxserieux__2011-2012.pdf.

B- Références en langue anglaise:

- Abbott, M., Wills, H., Miller, A. et Kaufman, J. (2012). The relationship of effort rate and comprehension in second and third grade oral reading fluency. *Reading Psychology*, 33, p.104-132.
- Alomari, I. Al-Samarraie, H. & Yousef, R. (2019). The role of gamification techniques in promoting student learning: A review and synthesis. *Journal of Information Technology Education: Research*, 18, 395-417. doi:10.28945/4417.
- Bovermann, K., & Bastiaens, T. (2018). Using gamification to foster intrinsic motivation and collaborative learning: A comparative testing. *Proceedings of EdMedia+ Innovate Learning* (pp. 1128-1137). Waynesville, NC: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved from <https://www.learntechlib.org/p/184321/>.
- Costa, F. A., Viana, J., & Raleiras, M. (2020). What do higher education students have to say about gamification? In: Vol. 1236 AISC. *Advances in Intelligent Systems and Computing* (pp. 56-65), doi: 10.1007/978-3-030-52287-2_6
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). "From game design elements to gamefulness: defining gamification", *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference : Envisioning future media environments*, Tampere, Finlande, pp. 9-15.
- Ding, L., Kim, C., & Orey, M. (2018). Studies of student engagement in gamified online discussions. *Computers & Education*, 115, 126-142. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.06.016>
- Elias, S. M., & MacDonald, S. (2007). Using Past Performance, Proxy Efficacy, and Academic Self-Efficacy to Predict College Performance. *Journal of Applied Social Psychology*, 37(11), 2518-2531. doi:10.1111/j.1559-1816.2007.00268.
- Hudson R.F., Pullen P.C., Lane H.B., et Torgensen J.K., (2005). The complex nature of reading fluency: A multidimensional view, *Reading and writing quarterly*, No.25, PP. 4-32.
- Kim, S. (2015). Team Organization Method Using Salary Auction Game for Sustainable Motivation. *Sustainability*, 7(10), 14358-14370.
- Kuhn M.R. et Schwanenflugel P.J. (2008). *Fluency in the classroom*, Guildford Press, New York.
- Rasinski, T.V. et Padak, N. (2005). *Three-minute reading assessments: Word recognition, fluency and comprehension*. New York: Scholastic.
- Rasinski, T.V. Rikli, A. et Johnston, S. (2009). Reading fluency: More than automaticity? More than a concern for the primary grades? *Literacy Research and Instruction*, 48, p. 350-261.
- Robbins, S. B., Lauver, K., Le, H., Davis, D., Langley, R., & Carlstrom, A. (2004). Do Psychosocial and Study Skill Factors Predict College Outcomes? A Meta-Analysis. *Psychological Bulletin*, 130(2), 261-288. doi:10.1037/0033-2909.130.2.261
- Simões, J., Redondo, R., & Vilas, A. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 29,345-353.
- Van Roy, R., & Zaman, B. (2018). Need-supporting gamification in education: An assessment of motivational effects over time. *Computers & Education*, 127, 283-297. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.08.018>
- Wang, D., & Khambari, M. N. M. (2020). The Application of a Game-Based AR Learning Model in English Sentence Learning. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 8(1), 63-71.

- Young, C. et Rasinski, T. (2009). Implementing readers theatre as a approach to classroom fluency instruction. *The Reading Teacher*. 63, p. 4-13.
- Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps* (1st edn), O'Reilly Media: Sebastopol, CA, p. xiv. ISBN: 1449315399.