



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE LENGUAS

“TENDANCES DANS L'ENSEIGNEMENT DU FRANÇAIS : GAMIFICATION
ET UTILISATION DES TECHNOLOGIES EN CLASSE”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN LA ENSEÑANZA DEL FRANCÉS

PRESENTADA POR

María del Rosario Cruz Velázquez

BAJO LA DIRECCIÓN DE

Dr. Carlos Alfredo Pazos Romero



Puebla, pue, noviembre, 2024


TENDANCES DANS L'ENSEIGNEMENT DU FRANÇAIS : GAMIFICATION ET
UTILISATION DES TECHNOLOGIES EN CLASSE

Après avoir lu ce travail de recherche réalisé par :

María del Rosario Cruz Velázquez

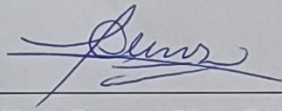
Les membres du jury de mémoire ont considéré qu'il méritait d'être accepté en tant
qu'il réunit les conditions exigées pour obtenir le diplôme de la

LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DEL FRANCÉS



Dr. Carlos Alfredo Pazos Romero

Directeur du Mémoire



Mtra. María Eugenia Olivos Pérez
Membre du jury



Mtra. Stéphanie Marie Brigitte Voisin
Membre du jury

Facultad de Lenguas
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

TABLE DE MATIÈRES

Table de matières -----	3
INTRODUCTION -----	5
• Problématique -----	6
• Justification -----	7
• Hypothèse -----	8
• Objectif général -----	8
• Objectifs spécifiques -----	8
• Question de départ/ recherche -----	8
• Méthodologie -----	9
CHAPITRE I : CADRE THEORIQUE « tendances dans l'enseignement du français : gamification et utilisation des technologies en classe -----	10
• Évolution des méthodologies pédagogiques -----	11
▪ La Gamification dans l'Enseignement du Français -----	11
▪ Utilisation des Technologies en Classe -----	12
• La gamification -----	12
▪ Exemples de gamification en classe -----	16
• La technologie dans la salle de classe -----	16
▪ Les avantages de l'utilisation de la technologie en classe -----	17
▪ Les défis de la Technologie dans la Salle de Classe -----	19
▪ L'Avenir de la Technologie dans la Salle de Classe -----	19
▪ La connectivité -----	21
○ Avantages -----	22
○ Défis -----	23
• Le modèle communicatif -----	24
▪ Le modèle communicatif et la technologie dans la salle de classe -----	25
▪ Le modèle communicatif et la gamification -----	26
CHAPITRE II : MÉTHODOLOGIE -----	27
CHAPITRE III : RÉSULTATS -----	28

CONCLUSIONS	37
RÉFÉRENCES	38
ANNEXES	40

INTRODUCTION

L'enseignement des langues a considérablement évolué au cours des dernières décennies, et le français ne fait pas exception. Avec la mondialisation croissante et l'importance de la communication interculturelle, l'enseignement du français a connu des changements et des adaptations pour répondre aux besoins des étudiants dans un monde de plus en plus diversifié et connecté. Dans un monde de plus en plus globalisé, la maîtrise de plusieurs langues est devenue une compétence essentielle.

Le français, en tant que langue officielle dans 29 pays et langue de travail dans de nombreuses organisations internationales, occupe une place importante dans le paysage éducatif mondial. L'enseignement du français ne se limite plus aux méthodes traditionnelles ; il intègre désormais des approches modernes qui répondent aux besoins et aux attentes des apprenants du 21^e siècle.

En particulier, l'enseignement du français a intégré diverses tendances innovantes visant à améliorer l'efficacité et l'attrait de l'apprentissage.

Une des tendances les plus marquantes dans l'enseignement du français est l'intégration de la technologie en classe. L'utilisation d'applications mobiles, de plateformes en ligne et de ressources numériques a révolutionné la façon dont les étudiants interagissent avec la langue. Ces outils offrent des opportunités pour pratiquer la prononciation, élargir le vocabulaire et améliorer la compréhension écrite et auditive de manière plus dynamique et accessible.

Une autre tendance importante est l'enseignement basé sur les compétences, qui met l'accent sur le développement de compétences communicatives pratiques dans des situations réelles. Les approches communicatives et l'immersion linguistique sont de plus en plus courantes dans les salles de classe de français, permettant aux étudiants non seulement d'apprendre la grammaire et le vocabulaire, mais aussi de les appliquer de manière efficace dans des contextes du quotidien.

L'inclusion de la culture francophone dans le programme est une autre tendance significative dans l'enseignement du français. Les étudiants n'apprennent pas seulement la langue, mais explorent également la richesse culturelle et la diversité des pays francophones. Cette immersion culturelle enrichit non seulement l'expérience

d'apprentissage, mais favorise également l'appréciation et le respect des différences culturelles.

Enfin, la personnalisation de l'apprentissage est une tendance émergente qui vise à adapter l'enseignement du français aux besoins individuels des étudiants. Des approches différenciées et des retours personnalisés permettent aux éducateurs d'ajuster leurs méthodes d'enseignement pour répondre aux compétences, aux intérêts et aux styles d'apprentissage uniques de chaque étudiant, favorisant ainsi un apprentissage plus efficace et significatif.

Ce travail vise à explorer deux tendances majeures dans l'enseignement du français : la gamification et l'utilisation des technologies en classe. Quelques-unes des tendances actuelles dans l'enseignement du français, en mettant l'accent sur l'innovation et l'adaptation comme éléments clés pour un apprentissage efficace de cette langue. Nous examinerons comment ces approches peuvent transformer l'expérience d'apprentissage, en augmentant la motivation, en facilitant l'interaction et en personnalisant le parcours éducatif des étudiants. En analysant les avantages, les défis et les exemples pratiques de ces tendances, nous chercherons à comprendre comment elles peuvent être intégrées de manière efficace dans le cadre de l'enseignement du français.

Problématique

L'enseignement d'une langue étrangère actuelle fait face à plusieurs défis et problématiques. Voici quelques-uns des principaux défis que les enseignants et les étudiants peuvent rencontrer :

- La diversité des styles d'apprentissage : les étudiants ont des styles d'apprentissage différents, ce qui peut rendre l'enseignement efficace difficile.
- Le niveau de motivation : la motivation des étudiants peut varier, ce qui affecte leur intérêt et leur effort dans l'apprentissage.
- L'accès aux ressources : l'accès à des ressources adéquates telles que les matériaux didactiques et la technologie peut être limité dans certaines institutions.
- La diversité culturelle et linguistique : la diversité culturelle et linguistique dans la salle de classe peut présenter des défis pour adapter l'enseignement aux besoins individuels.

- L'évaluation et la rétroaction : l'évaluation efficace et la rétroaction constructive sont essentielles, mais peuvent être difficiles à mettre en œuvre de manière efficace.
- L'utilisation de la technologie : l'intégration efficace de la technologie dans l'enseignement d'une langue étrangère peut être un défi.
- Le temps et la charge de travail : la charge de travail et le temps disponible pour l'enseignement et l'apprentissage peuvent être limités.

Il est important d'aborder ces problématiques pour améliorer l'enseignement et l'apprentissage d'une langue étrangère actuellement.

Justification

La problématique de l'enseignement des langues étrangères actuelles est multifacette et peut être due à une combinaison de facteurs, notamment :

- Les changements dans la société et la culture : la mondialisation et les progrès technologiques ont modifié la façon dont nous interagissons et nous communiquons.
- La diversification des étudiants : les salles de classe sont de plus en plus diversifiées en termes d'origine culturelle, d'âge, de niveau d'études et de style d'apprentissage.
- Les limites des ressources et du soutien : le manque de ressources adéquates, le soutien institutionnel et la formation des enseignants peuvent entraver l'enseignement efficace.
- L'évolution des théories et approches pédagogiques : les approches et théories sur l'enseignement des langues étrangères ont changé avec le temps, et certains enseignants peuvent avoir besoin de se mettre à jour.
- Les pressions et attentes externes : les exigences des normes d'apprentissage, les tests standardisés et les attentes des parents et de la société peuvent générer du stress et limiter la créativité dans l'enseignement.
- Les défis individuels des étudiants : les étudiants peuvent rencontrer des difficultés personnelles, telles que l'anxiété, le manque de motivation ou les problèmes d'apprentissage.

- Les limites du temps et de la charge de travail : le temps disponible pour l'enseignement et l'apprentissage peut être insuffisant en raison de la charge de travail et des responsabilités administratives.

Hypothèse

Actuellement, nous vivons à une époque où tout se fait à travers internet, les réseaux sociaux, la technologie, etc. c'est pourquoi l'enseignement d'une langue ou du français pour être plus précis est devenu plus attractif ou intéressant pour de nombreux étudiants s'il s'acquiert grâce aux technologies et notamment grâce à la gamification. Ainsi avec ce travail, nous voulons démontrer que si nous faisons bon usage de la technologie (l'utilisation de ressources audiovisuelles et technologiques, applications, jeux) dans l'enseignement du français, nous favoriserons l'immersion linguistique, nous augmenterons l'intérêt des étudiants et en même temps nous libérons leur motivation, ainsi que le niveau de compétence et pourquoi pas le contexte socioculturel.

Objectif général

Ce travail vise à montrer et à faire connaître les tendances de l'enseignement des langues qui ont été utilisées ces dernières années.

Objectifs spécifiques

- Rechercher des articles de recherche qui montrent des expériences d'enseignement des langues.
- Classer les expériences innovantes
- Mettre en valeur les avantages de ces expériences.

Questions de départ/ recherche

¿Qu'est-ce qui nous a conduit, en tant que professeurs de langues, à la stagnation de nos activités en classe ?

Méthodologie

La méthodologie que nous utiliserons dans ce travail de recherche sera une méthodologie mixte. Qualitative parce que nous voulons nous concentrer sur la collecte et l'analyse de documents pour comprendre les avantages et les inconvénients qui existent dans les tendances qui existent lors de l'enseignement du français comme langue étrangère. Et en même temps, nous utiliserons la quantitative car nous voulons collecter et analyser des données qui nous aident à identifier combien de professeurs sont à jour et utilisent les tendances (gamification et technologie) pour l'enseignement du français. Tout cela, nous le ferons par le biais d'une petite enquête auprès de 20 professeurs de français, dont 10 donnent des cours en ligne et 10 donnent des cours en présence.

CHAPITRE 1 : CADRE THÉORIQUE

TENDANCES DANS L'ENSEIGNEMENT DU FRANÇAIS : GAMIFICATION ET UTILISATION DES TECHNOLOGIES EN CLASSE

Les enseignants de langues bloquent des activités pédagogiques pour de nombreuses raisons. En voici quelques-unes :

1. Manque d'actualisation : un manque de mises à jour relatives aux nouvelles méthodes, approches pédagogiques et ressources éducatives peut amener les enseignants à rester fidèles à des approches traditionnelles qui, aujourd'hui, peuvent paraître désuètes ou moins efficaces.
2. Conformisme et habitude : la routine implique de savoir ce qui fonctionne et d'appliquer les éléments testés et validés à chaque occasion complète. Elle suppose également que l'exploration de nouvelles méthodes d'apprentissage n'est pas systématique, ce qui entraîne une exploration incomplète du processus d'enseignement-apprentissage.
3. Démotivation : un manque d'enthousiasme à la fois personnel et professionnel peut également être un déclencheur pour le blocage d'activités en classe. Quand les sujets ne sont plus motivés pour faire leur travail et le faire bien, ils activent ce qu'ils ont appris, sans chercher à innover.
4. Contraintes temporelles et ressources limitées : le manque de temps pour préparer vos précieux cours ou se former continuellement, en plus de l'insuffisance de compétences éducatives appropriées, rend le rythme du changement lent.
5. Réticence au changement : la peur du changement fait partie des oppositions à l'adaptation aux nouvelles technologies et à de nouvelles méthodologies.

Pour surmonter le blocage des activités pédagogiques, il est essentiel que les enseignants restent informés des évolutions du domaine, s'engagent dans un développement professionnel continu, explore de nouvelles idées et approches pédagogiques, et sont prêts à expérimenter et à innover leur enseignement.

Évolution des Méthodologies Pédagogiques

Les méthodes d'enseignement traditionnelles, souvent axées sur la mémorisation et un apprentissage passif, ont montré leurs limites en termes de motivation et de rétention des connaissances. Face à ces défis contemporains, les éducateurs se tournent vers des approches plus interactives et engageantes. La gamification, par exemple, intègre des éléments de jeu pour rendre l'apprentissage plus dynamique et motivant. De même, les technologies éducatives proposent des ressources et outils adaptables aux différents styles et rythmes d'apprentissage des étudiants.

1. La Gamification dans l'Enseignement du Français

1.1. Définition et Principes de la Gamification

La gamification consiste à appliquer des éléments et dynamiques de jeu dans des contextes non ludiques, comme l'éducation, afin d'augmenter la motivation et l'engagement des étudiants. Ces éléments peuvent inclure des points, des niveaux, des badges, des défis et des récompenses.

1.2. Avantages de la Gamification

****Motivation Renforcée**** : Les éléments ludiques rendent l'apprentissage plus attrayant et divertissant.

- ****Engagement Actif**** : Favorise l'interaction et la pratique active de la langue.
- ****Retour d'Information Immédiat**** : Offre un feedback instantané, permettant aux étudiants de corriger rapidement leurs erreurs.
- ****Personnalisation de l'Apprentissage**** : Permet d'adapter les activités aux niveaux et besoins spécifiques de chaque étudiant.
- ****Développement de Compétences Diversifiées**** : Améliore non seulement les compétences linguistiques, mais également des compétences transversales telles que la résolution de problèmes et le travail d'équipe.

1.3. Exemples de Gamification dans l'Enseignement du Français

- **Duolingo** : Une application populaire qui utilise la gamification pour l'apprentissage des langues, offrant des leçons courtes, des points et des récompenses ([Duolingo, 2024](<https://www.duolingo.com/>)).

- **Classcraft** : Une plateforme qui transforme la classe en un jeu de rôle, encourageant l'apprentissage collaboratif et une compétition amicale ([Classcraft, 2024](<https://www.classcraft.com/>)).

2. Utilisation des Technologies en Classe pour l'Enseignement du Français

2.1. Outils Numériques et Ressources Technologiques

- **Applications Mobiles** : Outils tels que Babbel, Memrise et Quizlet qui offrent des leçons interactives et des exercices pratiques ([Babbel, 2024] (<https://www.babbel.com/>), [Memrise, 2024] (<https://www.memrise.com/>), [Quizlet, 2024](<https://quizlet.com/>)).

- **Plateformes d'E-learning** : Sites comme Moodle et Google Classroom qui facilitent la gestion des cours et des ressources éducatives ([Moodle, 2024] (<https://moodle.org/>), [Google Classroom, 2024] (<https://classroom.google.com/>)).

- **Ressources Multimédia***

La gamification

Le jeu est une activité significative et commune de l'homme qui se trouve dans toutes les différences culturelles de l'homme. Comme le pense Huizinga, le jeu est une question de signal. Comme le défend Mora, l'activité ludique éveille la curiosité et dirige l'attention vers un point spécifique tout en renforçant la mémoire, ce qui, appliqué à un processus d'apprentissage, tel que l'apprentissage d'une langue, facilite l'assimilation et le traitement de nouveaux mots et structures syntaxiques et morphologiques. Dans une classe de langues étrangères, le jeu est un outil très largement utilisé : comme le souligne Foncubierta, les jeux ajoutent du plaisir tout en améliorant l'attention et modulent les humeurs, empêchent la stagnation générale

et l'ennui en classe et offrent des pauses quand on détecte une fatigue de l'accomplissement.

La gamification pour les entreprises, la gamification de cette activité est un outil large et très connu depuis des décennies. Son efficacité est telle que son utilisation a de plus en plus été étendue à toute autre sphère, comme, par exemple, le domaine de l'enseignement, principalement la langue elle-même et la compétence en tant que cadre conceptuel. Selon Deterding, Dixon, Khaled et Nacke , la gamification consiste à « l'utilisation d'une conception de jeu élémentaire dans un contexte de jeu [non ludique] » et selon Djaouti, Alvarez, Jessel et Duflo , à « l'utilisation d'éléments de jeu énergétique et de techniques dans une sphère non physique ». En d'autres termes, les outils que le jeu nous permet d'utiliser dans les propres circonstances non ludiques peuvent être exploités pour rendre plus agréable la formation d'apprentissage de la langue étrangère, ce qui est pertinent pour les apprenants qui manquent de motivation intrinsèque pour absorber. Selon Harmer et Lee , la gamification est une forme d'intervention cognitive, émotionnelle et sociale. Sur le plan conceptuel, la gamification offre aux apprenants des éléments d'un jeu conçu scientifiquement pour changer l'attitude envers l'enseignement.

Werbach établit six étapes nécessaires pour concevoir un cadre gamifié optimal :

1. Définir les objectifs.
2. Définir les attitudes attendues des apprenants.
3. Décrire les joueurs.
4. Concevoir la séquence des activités, que ce soit à travers des cycles d'implication (où les étudiants sont motivés après avoir réussi des tests et reçu des points ou des badges) ou des cycles de progression (où chaque étape réalisée par l'étudiant est nécessaire pour atteindre l'objectif final du jeu).
5. Créer des outils d'apprentissage attrayants pour différents types d'élèves.
6. Mettre en place les outils appropriés en tenant compte du contexte éducatif dans lequel la pratique de la ludification a lieu.

La motivation de l'élève a toujours été un facteur très important dans l'enseignement des langues, car les désirs, les aptitudes et les efforts liés à l'enseignement et à l'étude sont également un must pour l'enseignant et l'élève pour des raisons pédagogiques qui les amènent à accepter et assimiler et étudier d'autres cultures. Hérou et Lantheaume sont d'avis que de nouvelles méthodes, des thèmes et des activités devraient être envisagés pour faciliter l'attention et le lien des étudiants aux classes. Cependant, cela n'a pas toujours été possible d'une part, il existe des techniques et des stratégies pour motiver les élèves et d'autre part, lorsqu'il s'agit de mettre en œuvre des propositions didactiques, des problèmes surviennent. L'enseignant. Le manque de temps, les obligations académiques et les formalités de travail et de la bureaucratie enseignante et institutionnelle limitent l'enseignant à s'engager dans des actions didactiques pour créer un environnement motivant, la motivation. En réponse, diverses méthodologies à l'aide de nouvelles technologies de l'information et de la communication sont destinées à faciliter le travail et facilitent la motivation classe. L'une d'entre elles est la gamification, où le jeu et l'aspect émotionnel sous-tendent les interactions visant à des interactions entre élèves. Le concept d'un jeu est utilisé pour rendre les tâches difficiles et ennuyeuses physiquement plus attrayantes ou motivantes pour les élèves. Ainsi, la perspective principale de jeu proposée dans le texte est de jeu vidéo pour rendre les tâches ou devoirs ennuyeux et développer un modèle attrayant, en particulier dans la sphère virtuelle. La gamification qui, auparavant, avait une connotation négative en matière d'éducation a également été utilisée dans l'éducation à distance en quarantaine. Le texte reflète le fait que cette technique a été largement utilisée dans l'histoire des actions commerciales, de divertissement et de marketing et est devenue un succès dans l'élaboration de jeux tels que Foldit pour rendre l'apprentissage et l'interaction significatifs pour divers publics. En outre, dans l'espace linguistique, cette technique a prouvé son efficacité. Based sur les faits ci-dessus, la gamification devrait être généralisée car c'est une méthode efficace pour améliorer la motivation et l'expérience pédagogique en ligne par des facteurs motivants tels que l'attribution de points et d'insignes pour inciter les élèves à résoudre des problèmes et à travailler sur des tâches.

La gamification dans l'apprentissage des langues en environnements virtuels offre une approche passionnante et interactive qui attire des étudiants de différents profils et niveaux éducatifs. Cette stratégie crée un environnement éducatif attrayant et divertissant sans

sacrifier la structure ni les règles de la salle de classe. En introduisant des éléments ludiques tels que des jeux de rôle et une interactivité compétitive, la participation et l'engagement des étudiants sont encouragés, générant de la motivation à travers des récompenses satisfaisantes.

De plus, la gamification favorise la rétention des connaissances en stimulant la libération de dopamine dans le cerveau, associant l'apprentissage à des sensations de bien-être et de gratification. En expérimentant les conséquences et les récompenses en fonction de leurs choix dans le jeu, les étudiants peuvent appliquer les compétences acquises dans des situations réelles, ce qui les aide à internaliser et à mémoriser les informations de manière plus efficace.

La gamification transforme la perception que l'enseignant et l'étudiant ont de la rétroaction en temps réel. Les formes d'évaluation prennent une nouvelle dimension, permettant une auto-évaluation, une Co-évaluation et une évaluation par les pairs qui rendent les objectifs plus significatifs, mesurables et accessibles en temps réel, offrant des retours de haut niveau au fur et à mesure de l'atteinte de ces objectifs.

Enfin, la gamification améliore l'expérience d'apprentissage des langues étrangères en suscitant un engagement envers le contenu appris chez l'apprenant. Cette stratégie basée sur l'apprentissage en ligne offre aux étudiants la possibilité de s'engager avec les sujets étudiés dans un environnement d'apprentissage flexible et efficace. Ainsi, lorsque les étudiants sont enthousiasmés par l'apprentissage, ils ont plus de chances de retenir l'information.

Les raisons pour lesquelles les enseignants peuvent utiliser la gamification sont diverses, mais selon les informations obtenues dans cette recherche, la gamification permet aux étudiants de voir l'échec comme un moteur pour améliorer leur apprentissage, en reconnaissant leurs propres erreurs et celles de leurs pairs, favorisant ainsi un système rapide de correction et aboutissant à un apprentissage significatif.

De même, l'utilisation de jeux "gamifiés" comme stratégies d'apprentissage offre aux étudiants et aux enseignants la possibilité de surveiller le processus d'apprentissage, les motivant à atteindre les objectifs. Les joueurs cherchent à exceller et à démontrer leur

maîtrise des défis du jeu, et sont également motivés par les relations et la formation d'équipes impliquées dans le jeu.

Exemples de gamification en classe

Pour appliquer à la classe l'application de la gamification, nous devons indiquer les ressources sur lesquelles nous souhaitons travailler. Figueroa , par exemple, mentionne le nombre d'applications qui peuvent être utilisées dans l'apprentissage de la deuxième langue et peuvent être une amélioration et une motivation pour elle: Duolingo, Socrative, ClassDojo, Edmodo, Zondle et Brainscape. Casado note également les outils pour appliquer la gamification dans l'enseignement primaire, parmi lesquels les plus remarquable temps:

Duolingo : est une plateforme dont l'objectif principal est d'apprendre une langue à travers une série de récompenses et en suivant quotidiennement les progrès dans la langue.

ClassDojo : est un outil qui aide les enseignants à améliorer l'apprentissage en classe de manière rapide et simple. De plus, il améliore des comportements spécifiques et aide les élèves à participer de manière active en émettant des récompenses en temps réel.

Kahoot : est une plateforme qui permet de créer des jeux de questions-réponses auxquels les élèves peuvent participer via des tablettes, des smartphones, etc. Les résultats sont affichés en temps réel et permettent de récompenser la rapidité de réponse ainsi que la correction de la réponse choisie.

Goalbook : est une plateforme qui aide les enseignants, les parents et les élèves à suivre les progrès en établissant des objectifs pour toutes les parties impliquées dans le processus d'apprentissage. L'enseignant peut suivre les progrès et, une fois un objectif atteint, il peut rapidement mettre à jour le profil de l'élève.

La technologie dans la salle de classe

Fait référence à l'utilisation des TIC en tant qu'outils numériques associés aux domaines de l'éducation. plus qu'une simple numérisation, elle implique l'innovation en matière de stratégies d'apprentissage en explorant des alternatives à l'apprentissage conventionnel. La technologie éducative offre à l'enseignant un processus d'enseignement et d'apprentissage en fournissant des outils pour planifier et développer le processus qui se

transforme en vue d'améliorer, d'optimiser la progression, et réaliser des objectifs éducatifs. Alors que certains enseignants adoptent une pédagogie traditionnelle, d'autres apprécient l'utilisation de dispositifs technologiques tels que des ordinateurs, Internet, téléphone portable, tablette, ou Tableau blanc interactif pour leurs avantages dans le processus éducatif.

Les avantages de l'utilisation de la technologie en classe

Actuellement, l'incursion de la technologie en classe est représentée par :

- * Tableaux interactifs.
- * Ordinateurs, ordinateurs portables et tablettes pour l'accès aux applications et à Internet.
- * Projecteurs pour la réalisation de présentations, l'exposition de vidéos ou le développement de vidéoconférences.
- * Logiciels et applications pour compléter les différentes formes d'apprentissage.

Ainsi, l'incursion de la technologie en classe est considérée comme une ressource importante pour faciliter l'acte éducatif ; en fournissant des ressources qui contribuent à la formation intégrale des étudiants. Parmi les avantages des outils technologiques pour l'éducation, on peut citer les suivants :

- * Faciliter la compréhension des contenus.
- * Motiver l'intérêt des étudiants pour l'apprentissage.
- * Favoriser l'alphabétisation numérique, car les élèves développent des compétences numériques tout en apprenant les contenus des unités d'enseignement.
- * Accroître l'autonomie et l'autorégulation de l'étudiant.
- * Favoriser la gestion du travail en équipe.
- * Stimuler le développement de la pensée critique.
- * Assouplir l'enseignement en permettant aux élèves de suivre des rythmes différents dans leur apprentissage.
- * Accélérer les processus de communication au sein de toute la communauté éducative.

* Améliorer l'utilisation du temps consacré aux études en facilitant l'accès aux bases de données et aux bibliothèques virtuelles.

La Technologie dans la Salle de Classe : Transformer l'Éducation

À l'ère numérique dans laquelle nous vivons, la technologie a imprégné presque tous les aspects de notre vie quotidienne, et l'éducation n'est pas une exception. L'intégration de la technologie dans la salle de classe a révolutionné la manière dont les étudiants apprennent et les enseignants enseignent. Cet essai explore les avantages, les défis et le potentiel futur de la technologie dans l'environnement éducatif.

Avantages de la Technologie dans la Salle de Classe

L'un des principaux avantages de la technologie dans la salle de classe est l'amélioration de l'accès à l'information. Avant l'ère numérique, les étudiants s'appuyaient principalement sur les manuels scolaires et les bibliothèques physiques pour toute information dont ils avaient besoin. Actuellement, avec l'avènement de l'Internet et d'autres ressources numériques, les étudiants peuvent obtenir une quantité illimitée d'informations en quelques minutes et même quelques secondes. Cela rend non seulement l'apprentissage intéressant et amusant mais aussi encourage la curiosité chez les apprenants pour l'auto-apprentissage. En outre, la technologie rend l'enseignement plus personnalisé. Avec des outils tels que les plateformes d'apprentissage en ligne, les applications éducatives et les logiciels de gestion de l'apprentissage, les enseignants peuvent personnaliser leur enseignement en fonction des besoins individuels de chaque élève. C'est une excellente nouvelle pour les étudiants avec différents styles d'apprentissage et pour ceux qui ont besoin d'attention particulière. En outre, la personnalisation de l'apprentissage garde les élèves intéressés et engagés, augmentant ainsi leurs performances scolaires. Ensuite, la technologie aide les élèves à mieux se préparer à l'avenir. Nous vivons à l'ère où le numérique est sur chaque individualité. Cela signifie que toutes les aptitudes professionnelles supposent un engagement numérique. Grâce à l'utilisation de la technologie en classe, les apprenants deviennent numériques très tôt, se préparant ainsi au marché du XXI^e siècle. En outre, ils acquièrent des compétences essentielles pour la vie, notamment la résolution de problèmes, la collaboration et la pensée critique.

Défis de la Technologie dans la Salle de Classe

Cependant, en dépit des nombreux avantages, l'intégration de la technologie dans la salle de classe ne se produit pas facilement. L'un des principaux problèmes est l'inégalité d'accès à la technologie. Tous les élèves n'ont pas les dispositifs électroniques et l'accès Internet à domicile, créant une division numérique qui aggrave les inégalités existantes. À cet égard, les écoles et les gouvernements doivent coopérer et s'assurer que chaque élève bénéficie de l'outil de technologie nécessaire à son éducation. En outre, la distraction est un grand défi – bien que les dispositifs électroniques soient des outils éducatifs essentiels, ils peuvent être des sources de distraction. Les médias sociaux, les jeux et d'autres applications peuvent distraire les élèves pendant leur travail scolaire. Par conséquent, il est crucial que les enseignants établissent des règles claires d'utilisation de la technologie en classe et enseignent également aux élèves l'utilisation responsable de ces outils. La formation des enseignants est également un aspect essentiel souvent négligé. Pour que la technologie soit efficace en salle de classe, les enseignants doivent avoir suffisamment de compétences d'utilisation. Cela nécessite non seulement des programmes de perfectionnement professionnel, mais aussi des ressources pour les éducateurs pour la maîtrise des compétences de technologie appropriées. Sans cela, les enseignants seront sous pression et peu disposés à introduire des technologies nouvelles et plus avancées dans leur enseignement.

L'Avenir de la Technologie dans la Salle de Classe

En regardant vers l'avenir, il est évident que la technologie continuera de jouer un rôle fondamental dans l'éducation. Les innovations telles que l'intelligence artificielle, la réalité augmentée et la réalité virtuelle ont le potentiel de transformer encore davantage l'apprentissage. Ces technologies peuvent offrir des expériences d'apprentissage immersives et personnalisées qui n'étaient pas possibles auparavant.

Par exemple, l'intelligence artificielle peut analyser des données sur les performances des étudiants et fournir des retours en temps réel, permettant aux enseignants d'intervenir de manière plus efficace. La réalité augmentée et la réalité virtuelle peuvent transporter les étudiants à différentes époques historiques, explorer l'espace ou réaliser des expériences

scientifiques dans un environnement sûr et contrôlé. Ces expériences peuvent rendre l'apprentissage plus attrayant et mémorable.

En conclusion, la technologie dans la salle de classe offre une opportunité sans précédent pour améliorer l'éducation, la rendant plus accessible, personnalisée et pertinente pour le monde moderne. Cependant, elle présente également des défis qui doivent être relevés pour garantir que tous les étudiants puissent bénéficier de ses avantages. Avec les investissements appropriés dans les infrastructures, la formation et les politiques inclusives, la technologie a le potentiel de transformer l'éducation et de préparer les générations futures à relever les défis du XXI^e siècle.

L'utilisation de la technologie en classe peut être très bénéfique pour l'apprentissage d'une langue. Voici quelques façons dont la technologie peut être utilisée pour améliorer l'enseignement et l'apprentissage des langues :

1. ***Applications mobiles et logiciels spécialisés*** : Il existe de nombreuses applications mobiles et programmes logiciels conçus spécifiquement pour apprendre des langues. Ces outils offrent généralement des leçons interactives, des exercices de grammaire, de vocabulaire et de pratique des compétences linguistiques.
2. ***Plateformes en ligne*** : Des plateformes comme Duolingo, Babbel ou Rosetta Stone proposent des cours en ligne qui permettent aux étudiants d'apprendre à leur propre rythme, depuis n'importe où avec un accès à Internet.
3. ***Appels vidéo et visioconférences*** : Les appels vidéo et les visioconférences permettent aux étudiants de pratiquer l'expression orale avec des locuteurs natifs de la langue qui se trouvent dans différentes parties du monde, facilitant ainsi l'immersion linguistique.
4. ***Ressources multimédias*** : L'utilisation de vidéos, de podcasts, de chansons et de films dans la langue apprise peut aider les étudiants à améliorer leur compréhension auditive, leur vocabulaire et leur prononciation.
5. ***Plateformes d'échange linguistique*** : Ces plateformes mettent en relation des personnes qui souhaitent apprendre une langue avec des locuteurs natifs qui souhaitent apprendre la langue de l'étudiant. Cela offre l'opportunité de pratiquer des conversations réelles et d'améliorer la fluidité.

6. ***Jeux éducatifs*** : Il existe des jeux éducatifs en ligne qui peuvent rendre l'apprentissage d'une langue plus amusant et motivant pour les étudiants.

7. ***Plateformes d'apprentissage collaboratif*** : Des outils comme Google Docs, Google Classroom ou Microsoft Teams permettent la collaboration en temps réel entre les étudiants et les enseignants, facilitant la rétroaction et le travail d'équipe.

En résumé, la technologie peut être un outil puissant pour améliorer le processus d'apprentissage d'une langue en fournissant un accès à une grande variété de ressources, en pratiquant les compétences linguistiques de manière interactive et en se connectant avec des locuteurs natifs. Cependant, il est important de se rappeler que la technologie doit être utilisée de manière équilibrée et complémentaire à d'autres méthodologies d'enseignement pour obtenir les meilleurs résultats.

La connectivité

La connectivité est un aspect fondamental dans le domaine des technologies de l'information et de la communication (TIC). Il fait référence à la capacité des appareils, des systèmes et des personnes à se connecter les uns aux autres et à accéder aux ressources, aux services et aux données via les réseaux de communication.

Je présente ici quelques aspects importants de la connectivité dans les TIC :

1. ***Réseaux de communication*** : les réseaux de communication sont l'infrastructure qui permet la connectivité entre les appareils et les systèmes. Ils peuvent être filaires (comme Ethernet) ou sans fil (comme le Wi-Fi ou les réseaux mobiles)

2. ***Internet*** : Internet est le plus grand réseau de réseaux au monde et est essentiel à la connectivité mondiale. Il permet la communication, l'échange d'informations, l'accès aux ressources et services à travers le monde.

3. ***Appareils connectés*** : De plus en plus d'appareils sont connectés à Internet, connu sous le nom d'Internet des objets (IoT). Ces appareils peuvent échanger des données entre eux et avec des serveurs distants, permettant ainsi la collecte et l'automatisation des données en temps réel.

4. *Accès à l'information* : la connectivité TIC facilite l'accès à un large éventail d'informations et de ressources en ligne, telles que les bibliothèques numériques, les cours en ligne, les plateformes de communication, les réseaux sociaux, entre autres.

5. *Travail collaboratif* : La connectivité permet une collaboration en temps réel entre des personnes situées dans différents endroits grâce à des outils tels que la vidéoconférence, les plateformes de travail d'équipe et le partage de documents dans le cloud.

6. *Sécurité et confidentialité* : étant donné que la connectivité expose les appareils et les systèmes à d'éventuelles menaces, il est essentiel de mettre en œuvre des mesures de sécurité pour protéger les informations et la confidentialité des utilisateurs.

À l'ère numérique, la connectivité est essentielle pour la communication, l'échange d'informations, la collaboration et l'accès aux ressources. Les progrès technologiques améliorent la connectivité pour la communication et le partage d'informations plus efficaces, sûrs et accessibles. La connectivité et les technologies de l'information et de la communication sont susceptibles d'avoir un impact significatif sur l'apprentissage des langues étrangères, positif et négatif. Cet article examine comment la connectivité et les TIC perturbent l'apprentissage d'une langue.

Avantages :

1. *Accès aux ressources éducatives* : La connectivité permet aux étudiants d'accéder à une large gamme de ressources éducatives en ligne, telles que des applications, des plateformes d'apprentissage, des vidéos, des podcasts et des matériels interactifs qui peuvent enrichir leur apprentissage des langues.

2. *Pratique interactive* : Les TIC offrent des opportunités de pratiquer les compétences linguistiques de manière interactive à travers des jeux, des exercices interactifs, des applications de conversation et des plateformes d'échange linguistique, ce qui peut rendre l'apprentissage plus attrayant et efficace.

3. *Immersion linguistique virtuelle* : Les étudiants peuvent se plonger dans des environnements virtuels où la langue cible est parlée à travers des vidéos, des podcasts,

des chats en ligne avec des locuteurs natifs et des cours en ligne interactifs, ce qui peut améliorer la compréhension auditive et la fluidité dans la langue.

4. ***Collaboration et rétroaction***: Les TIC facilitent la collaboration entre les étudiants et les enseignants à travers des plateformes en ligne, permettant de recevoir une rétroaction instantanée, de travailler sur des projets collaboratifs et de pratiquer les compétences linguistiques dans un environnement virtuel.

Défis :

1. ***Dépendance à la technologie***: L'utilisation excessive de la technologie dans l'apprentissage des langues peut entraîner une dépendance excessive, ce qui pourrait affecter négativement la concentration, l'attention et l'interaction sociale dans le processus d'apprentissage.

2. ***Manque d'interaction humaine***: Bien que les TIC offrent des opportunités de pratiquer les compétences linguistiques, le manque d'interaction en face à face avec des locuteurs natifs ou des camarades de classe peut limiter le développement des compétences communicatives et sociales dans la langue.

3. ***Qualité des ressources***: Toutes les ressources en ligne ne sont pas de haute qualité ou adaptées aux besoins individuels des étudiants, il est donc important de sélectionner soigneusement les matériaux éducatifs numériques pour garantir un apprentissage efficace.

En conclusion, la connectivité et les TIC peuvent être des outils puissants pour enrichir l'apprentissage d'une langue étrangère, à condition d'être utilisés de manière équilibrée et complémentaire à d'autres méthodologies d'enseignement. Il est important que les éducateurs et les étudiants exploitent les avantages de la technologie tout en restant conscients des défis et des limitations potentiels qu'elle peut présenter.

Le modèle communicatif

Le modèle communicatif d'enseignement des langues est un modèle pédagogique qui met l'accent sur l'utilisation de la langue dans des situations de communication authentiques. Par conséquent, au lieu de la grammaire et de la mémorisation des languettes, cette méthode aide les étudiants à développer leurs compétences de communication pour bien fonctionner dans la langue. Le modèle sous-jacent suggère également que l'objectif de l'apprentissage des langues doit être la capacité de bien fonctionner dans des situations quotidiennes authentiques. En tant que tel, cela inclut des capacités pratiques telles que l'écoute, la parole, la lecture et l'écriture.

Certains principes clés du modèle communicatif dans l'enseignement des langues comprennent :

1. Concentration sur la communication authentique : On encourage la pratique de la langue dans des situations réelles et significatives pour les élèves, comme des conversations quotidiennes, des débats, des jeux de rôle, etc.
2. Apprentissage centré sur l'élève : On encourage la participation active des élèves dans le processus d'apprentissage, leur permettant de développer leur autonomie et leur prise de décision.
3. Utilisation de tâches communicatives : On utilise des activités et des tâches qui demandent aux élèves d'utiliser la langue pour atteindre un objectif communicatif spécifique, plutôt que de se concentrer uniquement sur la pratique grammaticale.
4. Accent mis sur la fluidité et la communication effective : On valorise davantage la capacité des élèves à communiquer de manière efficace plutôt que la précision grammaticale absolue.

En résumé, le modèle communicatif dans l'enseignement des langues vise à préparer les élèves à communiquer de manière efficace dans des situations réelles, en favorisant l'interaction et l'utilisation pratique de la langue dans un contexte significatif.

Le modèle de communication dans l'enseignement d'une langue met l'accent sur la communication efficace et l'utilisation active de la langue dans des situations réelles. Cette approche vise à développer les compétences linguistiques des étudiants à travers l'interaction verbale, la compréhension auditive et l'expression orale.

La technologie en classe peut jouer un rôle important dans le soutien de l'approche communicative dans l'enseignement des langues. Voici quelques façons dont la technologie peut être liée **au modèle communicatif** en classe :

1. ***Ressources multimédias interactives*** : La technologie permet l'accès à une large gamme de ressources multimédias interactives, telles que des vidéos, des audios, des jeux et des applications éducatives, qui peuvent aider les étudiants à améliorer leurs compétences linguistiques grâce à la pratique et à l'exposition à des situations de communication réelles.

2. ***Plateformes d'apprentissage en ligne*** : Les plateformes d'apprentissage en ligne offrent des opportunités pour la pratique et l'échange d'informations en temps réel entre les étudiants, favorisant la communication écrite et orale à travers des forums de discussion, des visioconférences et des messageries instantanées.

3. ***Simulations et environnements virtuels*** : En utilisant des simulations et des environnements virtuels, les étudiants peuvent participer à des situations communicatives simulées qui reflètent des scénarios de la vie réelle, leur permettant de pratiquer et d'améliorer leurs compétences linguistiques de manière contextualisée.

4. ***Outils de traduction et de correction*** : Les outils technologiques tels que les correcteurs orthographiques, les outils de traduction et les dictionnaires en ligne peuvent être utiles aux étudiants lorsqu'ils communiquent dans une langue étrangère, car ils leur permettent de corriger les erreurs et d'élargir leur vocabulaire de manière rapide et efficace.

La technologie en classe peut enrichir et compléter l'approche communicative en offrant aux étudiants l'occasion de pratiquer et d'interagir avec la langue cible de manière plus dynamique et authentique. La gamification, définie comme l'utilisation des caractéristiques du jeu et des mécaniques dans les environnements qui ne sont pas du tout des jeux pour motiver la participation et améliorer l'expérience de l'utilisateur, est liée au modèle communicatif de l'enseignement des langues de plusieurs manières.

Voici quelques façons dont la gamification peut compléter l'approche communicative :

1. ***Motivation et engagement*** : La gamification peut augmenter la motivation et l'engagement des étudiants en rendant l'apprentissage plus amusant, excitant et stimulant. Les éléments de jeu tels que les points, les niveaux, les récompenses et les compétitions peuvent inciter les étudiants à participer activement aux activités de communication en classe.

2. ***Pratique et renforcement*** : À travers des jeux et des activités gamifiées, les étudiants peuvent pratiquer et renforcer leurs compétences linguistiques de manière interactive et contextualisée. Les jeux peuvent simuler des situations de communication réelles, permettant aux étudiants d'appliquer ce qu'ils ont appris dans un environnement pratique et significatif.

3. ***Collaboration et compétition*** : La gamification favorise la collaboration entre les étudiants en travaillant ensemble pour atteindre des objectifs communs, tels que résoudre des défis linguistiques ou accomplir des tâches de communication. En même temps, l'introduction d'éléments compétitifs peut stimuler la participation active et le développement des compétences linguistiques dans un environnement de compétition saine.

4. ***Feedback immédiat*** : Les jeux et activités gamifiés offrent généralement un feedback immédiat sur les performances des étudiants, leur permettant d'identifier les domaines d'amélioration et de corriger les erreurs rapidement. Ce feedback constant contribue au processus d'apprentissage et au développement des compétences de communication.

En résumé, la gamification peut renforcer le modèle communicatif dans l'enseignement des langues en fournissant un environnement interactif, motivant et ludique qui favorise la pratique, la participation et le développement des compétences linguistiques de manière efficace et attrayante pour les étudiants.

CHAPITRE II : MÉTHODOLOGIE

Pour ce travail de recherche, nous avons pris en compte 2 groupes de professeurs de français, dont 10 sont des professeurs de français qui donnent des cours en ligne et les autres 10 sont des professeurs de français qui donnent des cours en présentiel, au même temps nous voulons savoir si cela influence la méthodologie que chaque professeur utilise. Les deux groupes sont dédiés à donner des cours au public adolescent et adulte. Nous avons choisi ces groupes car ce qui nous intéresse, c'est de savoir s'ils utilisent la gamification et l'utilisation de la technologie dans leurs cours. Et si existe une motivation, innovation ou rejet de la part des élèves.

L'outil que nous avons utilisé pour découvrir si les professeurs de français utilisent ces tendances actuelles a été un questionnaire de 25 questions associées aux innovations, applications, ressources technologiques, etc. qui existent pour améliorer l'enseignement des langues, spécifiquement du français.

CHAPITRE III : RÉSULTATS

Un questionnaire a été réalisé auprès de 20 professeurs de français sur les tendances qu'ils utilisent dans leurs cours. Les réponses seront examinées en détail ci-dessous et examinées minutieusement afin de déterminer si les professeurs de français utilisent actuellement le jeu et la technologie pour un apprentissage significatif.

1. Comment donnez-vous votre cours du français ?

De cette première question, on pourrait remarquer que 50 % des professeurs interrogés donnent leurs cours en ligne tandis que le reste, soit aussi 50%, donnent des cours en présentiel. Il n'y a pas beaucoup à analyser ici puisque j'avais mentionné bien plus tôt que sur les 20 professeurs interrogés, 10 soient des professeurs ayant donné en ligne et les autres, des professeurs donnant en présent .

2. Utilisez-vous des tendances dans l'enseignement du français ?

Cette question fermée, avec seulement deux options "oui" ou "non", a reçu 100% de réponses positives. Nous pouvons donc constater que tous les professeurs interrogés affirment utiliser une tendance dans leurs cours.

3. Quelles sont les tendances que vous utilisez dans votre enseignement ?

Des énormes observations peuvent être faites ici, puisque cette question a été faite pour comprendre quelles tendances les professeurs appliquent dans leurs cours. Parmi les 20 personnes interviewées, 5% utilisent un seul outil pour enseigner, 10% utilisent 2 outils, 40% utilisent 3 outils, 30% utilisent 4 outils et 15% utilisent 5 outils, à quels on peut mentionner les jeux, l'internet, YouTube, les applications et les plateformes de streaming. Il est important de souligner que 90% des personnes interviewés ont mentionné qu'elles utilisent des vidéos YouTube comme un outil dans leurs cours. Donc, ce dernier est le plus populaire parmi tous les outils utilisés par les professeurs de français.

4. Avez-vous déjà utilisé la gamification dans votre enseignement du français ?

Dans cette question, nous voulions savoir quel était le pourcentage de professeurs qui utilisent la gamification comme technique d'enseignement en français, ce qui a donné un résultat de 70% d'entre eux. D'autre part, 30% ont mentionné qu'ils ne recourent pas à la gamification comme outil pour l'enseignement du français.

5. Quel type d'activités de gamification avez-vous utilisé dans votre enseignement du français ?

En posant cette question ouverte, nous avons découvert que la plupart des professeurs qui emploient la gamification comme outil dans l'enseignement du français (71,4%) utilisaient des jeux de société, en particulier des jeux de mémoire, de mimique, de bingo. En outre, 21,4% ont remarqué qu'ils avaient recours à Kahoot, etc., et 7,2% ont répondu qu'ils avaient recours à des applications Internet afin de jouer aux jeux de pendu et aux mots cachés. Il convient de noter que 14 des professeurs interrogés précédemment avaient signalé employer la gamification dans leurs cours : 8 d'entre eux étaient des professeurs qui donnaient des cours en ligne et 6 d'entre eux étaient des professeurs qui donnent des cours en présentiel.

6. Avez-vous déjà utilisé les technologies dans votre enseignement du français ?

Le résultat de cette question nous indique que 95% des personnes interrogées utilisent une technologie lorsqu'elles donnent leur cours, tandis que 5% ont dit non. Cela signifie que 19 professeurs ont dit oui et un seul professeur a mentionné qu'il n'utilise pas la technologie dans sa classe.

7. Quel type de technologies avez-vous utilisé dans votre enseignement du français ?

Parmi les technologies mentionnées, les ordinateurs, les téléphones, les iPads/tablettes, les projecteurs et Internet sont mis en évidence. Il convient de souligner que 84,2% des personnes interrogées considèrent que l'Internet et les appareils électroniques sont essentiels pour l'enseignement du français, tandis que 15,8% mentionnent que les projecteurs sont également importants.

8. Quel est le but principal de l'utilisation des technologies dans votre enseignement du français ?

Comme nous le savons, la technologie a été un outil très efficace pour l'enseignement non seulement du français mais en général. C'est pourquoi 60% des professeurs conviennent que l'objectif principal de la technologie est de faciliter leur accès à des ressources et des matériels d'apprentissage, comme des podcasts, des vidéos, des sites web et des applications où ils peuvent écrire leurs corrigés, apprendre du vocabulaire, améliorer l'exercice, prononciation, jouer, etc. D'autre part, 30% considèrent que l'objectif principal est de favoriser son interaction et sa communication puisqu'ils peuvent rencontrer d'autres étudiants et faire un échange culturel, lequel aide à améliorer ses compétences linguistiques. Et 10% des professeurs disent que l'objectif principal est de personnaliser leur apprentissage en adaptant leurs ressources et activités à ses besoins.

9. Avez-vous déjà utilisé des applications dans votre enseignement du français ?

Dans cette question, nous voulions savoir combien de professeurs utilisent des applications pour l'enseignement du français, 80% d'entre eux ont mentionné qu'ils implémentaient l'utilisation d'applications et 20% ont dit non.

10. Quel type d'applications avez-vous utilisé dans votre enseignement du français ?

Je trouve mes répondants à cette question plutôt surprenants car ils ont mentionné des applications qui n'ont pas été créées pour l'apprentissage / l'enseignement d'une langue, mais qui sont néanmoins devenues très utiles pour pratiquer diverses compétences communicatives au fil du temps. Selon les répondants, les applications de streaming et de musique étaient les plus acclamées – 75%, tandis que les autres 25% ont déclaré utiliser des applications qui peuvent être installées sur un téléphone / mobile / tablette et n'ont pas besoin d'une connexion Internet pour être utilisées, comme des dictionnaires, des traducteurs, la conjugaison des verbes, des etc. Il convient de noter qu'après la question 2, seuls 16 des 20 professeurs ont répondu aux applications qu'ils utilisaient, tandis que 4 ont déclaré qu'ils n'utilisaient pas d'applications du tout.

11. Avez-vous déjà utilisé des jeux dans votre enseignement du français ?

Parmi les répondants, 55% des enseignants ont utilisé des jeux dans leurs cours, tandis que 45% ont répondu négativement. La raison en est que certains enseignants pensent que le jeu est un outil qui améliore la motivation et la participation des étudiants. Par conséquent, grâce aux jeux, les compétences langagières telles que la compréhension, la production orale et écrite et la grammaire sont développées et l'apprentissage est plus interactif et amusant. Cependant, d'un autre côté, il convient de rappeler que les étudiants de ces enseignants sont des adolescents et des adultes. Cela signifie que pour certains d'entre eux, le jeu ne convient pas au niveau d'âge et de compétences. Probablement, ces enseignants suivront ensuite une approche plus traditionnelle de l'enseignement du français et ne verront aucun avantage à l'utilisation de jeux.

12. Quel type de jeux avez-vous utilisé dans votre enseignement du français ?

Parmi les jeux mentionnés par les professeurs de français, on retrouve :

- Des jeux de vocabulaire (memoramas, crucigrammes, soupes de lettres, pendu)
- Des jeux de grammaire comme ordonner une phrase, créer des phrases à partir de plusieurs mots
- Des jeux de conversation (jeux de rôles dans différents contextes, débats sur un sujet d'actualité).

13. Avez-vous déjà utilisé des plateformes d'apprentissage en ligne dans votre enseignement du français ?

70% des professeurs ont mentionné qu'ils utilisent des plateformes d'apprentissage en ligne pour l'enseignement du français, considérant que cela offre une flexibilité et une accessibilité, permettant aux étudiants d'apprendre à leur propre rythme et quand ils le veulent. Alors que 30% ont mentionné qu'ils n'utilisent pas de plateformes d'apprentissage dans leurs cours, et on considère que ce n'est pas le cas pour les raisons suivantes :

- Ils peuvent ne pas avoir accès à la technologie ou à la connectivité
- Ils peuvent préférer des méthodes d'enseignement traditionnelles
- Ils peuvent avoir une expérience négative avec les plateformes en ligne

14. Quel type de plateformes d'apprentissage en ligne avez-vous utilisé dans votre enseignement du français ?

En ce qui concerne cette question, nous avons découvert que la plupart des enseignants de français interrogés n'ont aucune connaissance des différentes plates-formes qui existent pour aider à améliorer l'apprentissage du français, puisque tous les élèves qui étaient déjà familiarisés avec au moins une plate-forme n'ont répondu oui à la question précédente qu'ils avaient utilisé YouTube comme exemple de "plate-forme" d'apprentissage. Nous savons que YouTube est une plate-forme "éducative" à laquelle nous avons accès tant que nous savons comment l'utiliser elle peut être très bénéfique pour nous, mais ce n'est pas le seul, car les enseignants de français ont d'autres plates-formes qui peuvent les aider.

15. Avez-vous déjà utilisé des ressources en ligne pour enseigner le français ?

95% des professeurs ont mentionné qu'ils utilisent des ressources en ligne pour l'enseignement du français et nous croyons que cela est dû au fait que ces ressources offrent une variété de matériaux et d'activités interactives qui peuvent rendre l'apprentissage plus attractif et compléter les cours, que ce soit en présence ou en ligne. D'autre part, 5% des professeurs ont déclaré qu'ils n'utilisaient pas de ressources en ligne pour la planification de leurs cours.

16. Quel type de ressources en ligne avez-vous utilisé pour enseigner le français ?

Dans cette question, plusieurs ressources ont été mentionnées, notamment YouTube avec 100% des professeurs, Spotify avec 45%, des sites web (tv5, saber francés, le monde) avec 20% des professeurs. Il convient de noter que seuls 19 professeurs ont répondu à cette question.

17. Quel est votre niveau d'expérience dans l'utilisation des technologies dans l'enseignement du français ?

Il convient de noter que la perception des professeurs sur leur niveau d'expérience dans l'utilisation des technologies peut varier en fonction de facteurs tels que la formation, l'expérience préalable, l'accès aux ressources et la motivation. Cependant, voici quelques raisons possibles pour lesquelles 70% des professeurs de français se considèrent à un niveau intermédiaire, 10% à un niveau de base et 20% à un niveau expert :

Niveau intermédiaire (70%) : Ils ont utilisé des technologies dans leurs cours pendant un certain temps, mais pas nécessairement de manière intensive. Ils ont reçu une formation ou un soutien pour mettre en œuvre des technologies dans leurs cours, mais n'ont pas nécessairement développé des compétences avancées. Ils utilisent des technologies de manière régulière, mais pas nécessairement de manière innovante ou intégrée dans leur enseignement.

Niveau de base (10%) : Ils peuvent avoir peu d'expérience dans l'utilisation des technologies en général ou dans l'enseignement du français. Ils peuvent avoir besoin d'une formation ou d'un soutien pour commencer à utiliser des technologies dans leurs cours. Ils peuvent se sentir incertains ou ne pas être sûrs de comment utiliser les technologies de manière efficace.

Niveau expert (20%) : Ils ont une large expérience dans l'utilisation des technologies dans leurs cours et ont développé des compétences avancées. Ils ont reçu une formation ou ont développé des compétences par eux-mêmes pour utiliser des technologies de manière innovante et efficace. Ils utilisent des technologies de manière intensive et ont intégré la technologie dans leur enseignement de manière efficace.

18. Avez-vous reçu une formation à l'utilisation des technologies dans l'enseignement du français ?

Il est digne de noter que 50% de tous les professeurs de français interrogés ont été formés sur l'utilisation des technologies, alors que les 50% restants n'ont pas eu cette opportunité. Ainsi, il est possible qu'il y ait une lacune dans la formation et le soutien des professeurs de français en termes de formation sur les technologies dans l'enseignement. Les professeurs qui ont été formés sur l'utilisation des technologies peuvent se sentir plus à l'aise utilisant des outils numériques dans leurs salles de classe et ceux-ci peuvent être plus accessibles pour eux. D'autre part, les professeurs non formés ne peuvent pas se sentir en sécurité ou même ne savent pas comment utiliser les technologies de manière productive lors de leurs cours.

19. Quel est le principal défi auquel vous êtes confronté lorsque vous utilisez les technologies pour enseigner le français ?

Le 80 % des professeurs on a dit que la distraction est considérée comme le principal défaut ou inconvénient pour plusieurs raisons :

Au début pour l'excès de stimuli, la technologie peut fournir une grande quantité de stimuli visuels et auditifs qui peuvent distraire les étudiants et rendre difficile leur concentration sur l'apprentissage du français.

Aussi on a mentionné le manque de contrôle, les professeurs peuvent rencontrer des difficultés à contrôler l'utilisation de la technologie en classe et à s'assurer que les étudiants utilisent les outils de manière efficace.

D'autre part, les 20% qui considèrent que le principal motif est le manque d'accès à Internet peuvent être dues à : l'inégalité d'accès à la technologie, tous les étudiants n'ont pas accès à des appareils ou à des connexions Internet stables, ce qui peut limiter leur capacité à utiliser la technologie pour apprendre le français.

20. Comment pensez-vous que les tendances et les technologies peuvent améliorer l'enseignement du français ?

Pour résumer, les enseignants de français considéreraient que les tendances et les technologies améliorent l'enseignement du français en donnant à un apprenant un accès à des ressources, en le rendant plus personnalisé, interactif, accessible à une ressource authentique, en facilitant la collaboration, la rétroaction instantanée, la stimulation, la création accès à des matériels actuels, des possibilités de pratique et en fournissant à l'enseignant des ressources. En outre, les enseignants de français pensent que les tendances et les technologies amélioreraient l'enseignement du français de plusieurs manières : Les technologies donnent accès à des ressources telles que des vidéos, des podcasts et des sites web qui enrichit l'apprentissage. Les technologies permettent de personnaliser l'apprentissage pour répondre aux besoins uniques de chaque apprenant. Les technologies offrent des possibilités d'interaction en temps réel qui améliorent la capacité de pratiquer la conversation et la compréhension orale. Les technologies donnent accès à du contenu authentique en français qui, à son tour, aide les apprenants à améliorer leur compréhension de la langue. Les technologies rendent l'apprentissage du français plus amusant, attirant ainsi les étudiants à apprendre. Les technologies offrent des

ressources actualisées et pertinentes qui aident les apprenants à suivre les évolutions de la langue.

21. Quel impact avez-vous observé sur l'apprentissage des élèves lors de l'utilisation des tendances et des technologies dans l'enseignement du français ? Selon la majorité des professeurs du français enquête l'utilisation des tendances et des technologies dans l'enseignement du français peut avoir un impact positif sur l'apprentissage des élèves de plusieurs manières parce qu'ils peuvent souvent se sentir plus motivés pour apprendre le français.

22. De quel type de soutien ou de ressources avez-vous besoin pour mettre en œuvre les tendances et les technologies dans l'enseignement du français ?

Les professeurs du français pensent que, pour mettre en œuvre les tendances et les technologies dans leur enseignement du français, ils doivent recevoir les types de soutien et de ressources suivants.

formation et soutien pédagogique; soutien technique pour résoudre les problèmes techniques et maintenir les équipements; accès à des ressources technologiques tels que des ordinateurs, des tablettes, des smartphones, des projecteurs, des écrans interactifs, etc.; connexion internet; collaboration et partage avec d'autres professeurs, des experts, des chercheurs, etc.; formation continue pour rester à jour avec les dernières tendances et technologies; temps de planification pour planifier et préparer les leçons et les activités.

23. Êtes-vous prêt à continuer à explorer et à vous renseigner sur les tendances et les technologies dans l'enseignement du français ?

Dans l'enquête réalisée par les professeurs de français, nous avons été constatés que :

- 90% des enseignants sont prêts à continuer à explorer et à réessayer les tendances et les technologies dans l'enseignement du français. -

50% des enseignants ont déclaré qu'ils ont besoin de formation et de soutien pour utiliser efficacement les technologies dans leur enseignement. -

30% des enseignants ont déclaré qu'ils sont sceptiques quant à l'efficacité des technologies dans l'enseignement du français.

24. Pensez-vous que nous sommes actuellement dans une stagnation dans nos activités en classe ?

L'enquête réalisée auprès de 20 professeurs de français montre des résultats intéressants. Voici quelques explications possibles pour le pourcentage de professeurs qui ont répondu qu'ils ne sont actuellement pas dans une impasse dans les activités en classe (60 %) et le pourcentage qui ont répondu que oui (40 %) :

60 % pas d'impasse : Il est possible que ces professeurs aient trouvé des moyens innovants et efficaces d'enseigner le français, ce qui leur permet de maintenir leurs élèves motivés et engagés. Ils peuvent utiliser des ressources et des matériaux à jour qui répondent aux besoins de leurs élèves. Il est possible que ces professeurs aient une bonne relation avec leurs élèves et aient créé un environnement de classe positif et stimulant.

40 % impasse : Il est possible que ces professeurs utilisent des méthodes et des matériaux désuets qui ne répondent pas aux besoins de leurs élèves. Ils peuvent manquer de ressources ou de soutien pour mettre à jour leurs pratiques d'enseignement. Il est possible que ces professeurs éprouvent des difficultés à motiver leurs élèves ou à maintenir leur intérêt pour l'apprentissage du français. Ils peuvent rencontrer des défis dans la gestion de leur classe ou dans la création d'un environnement d'apprentissage efficace.

25. Pour finir, pourriez-vous me dire à quel groupe d'âge vous appartenez ?

Dans cette dernière question, on a demandé aux professeurs de nous donner un groupe d'âge pour savoir un peu plus en détail la raison des réponses que nous avons obtenues tout au long de ce questionnaire. Nous pouvons nous rendre compte que 40% des professeurs ont entre 26 et 30 ans, tandis que 25% ont entre 20 et 25 ans, 20% des professeurs ont un âge compris entre 31 et 35 ans et avec 5% chacun, nous trouvons des professeurs qui ont entre 36 et 40 ans, 41 et 45 ans et 46 et 50 ans.

CONCLUSIONS

L'enseignement du français a évolué de manière significative ces dernières années, et les tendances actuelles reflètent une approche plus centrée sur l'élève, la technologie et l'innovation, voici quelques conclusions que nous avons trouvées sur les tendances en matière d'enseignement du français.

L'enseignement du français se concentre de plus en plus sur les besoins et les intérêts individuels des élèves, promouvant un apprentissage personnalisé et significatif, ainsi que la promotion de l'autonomie de l'élève, en encourageant l'apprentissage autonome et la responsabilité personnelle dans le processus d'apprentissage. La technologie joue un rôle fondamental dans l'enseignement du français, avec des outils tels que les plateformes en ligne qui facilitent l'apprentissage et la pratique de la langue. La gamification est de plus en plus utilisée dans l'enseignement du français pour rendre l'apprentissage plus attrayant et divertissant, en utilisant des éléments de jeux et des défis pour motiver les élèves. L'enseignement en ligne est devenu très populaire, permettant aux élèves d'accéder à des ressources et des cours de français depuis n'importe où et à tout moment.

L'enseignement du français se concentre sur la communication efficace, en promouvant le développement des compétences linguistiques et culturelles qui permettent aux élèves de communiquer avec aisance et précision. Au même temps utilise des ressources authentiques telles que des vidéos, des films, de la musique et des textes pour fournir aux élèves un contexte réel et significatif pour l'apprentissage. L'enseignement du français encourage la créativité et l'expression personnelle, en permettant aux élèves d'explorer et de développer leurs propres idées et projets en français. L'enseignement du français se concentre sur la préparation des élèves à la vie réelle, en promouvant le développement des compétences linguistiques et culturelles qui leur permettent de communiquer et d'interagir efficacement dans des situations réelles

RÉFÉRENCES

- Aldana, T. S. (2015, abril 29). *Actitudes lingüísticas y enseñanza del francés como lengua extranjera*. Récupéré sur redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35643049014.pdf>
- Arredondo, P. O. (2019, julio 02). *La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima*. Récupéré sur Universidad Católica del Perú: <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14515>
- Fernández, O. V. (s.d.). *LA ENSEÑANZA DEL FRANCÉS*. Récupéré sur Revista electronica Sinéctica: <https://www.redalyc.org/pdf/998/99826037010.pdf>
- G, Y. C. (s.d.). *El francés, lengua de comunicación internacional*. Récupéré sur redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/340/34004704.pdf>
- González, H. T. (2020, junio 24). *Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma*. Récupéré sur redalyc: <https://www.redalyc.org/journal/834/83469061004/html/>
- González, H. T. (2020, diciembre 09). *Experiencia de gamificación para la enseñanza de un segundo idioma*. Récupéré sur redalyc: <https://www.redalyc.org/journal/834/83469061004/>
- la tecnología en el aula*. (2024). Récupéré sur euroinnova online education: <https://www.euroinnova.edu.es/blog/la-tecnologia-en-el-aula>
- Lion, C. (2019, septiembre). *Los Desafíos y oportunidades de incluir tecnologías en las prácticas educativas: análisis de casos inspiradores*. Récupéré sur UNESCO Biblioteca Digital : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375589>
- Martinell, A. R. (2020, marzo 06). *La tecnología en la enseñanza de idiomas: evolución a través de los métodos*. Récupéré sur redalyc: <https://www.redalyc.org/journal/340/34065195009/html/>
- Martínez Martínez, S., & Hunt Gómez, C. I. (2020, Octubre 22). *Uso de aplicaciones online para plataformas en streaming: Language Learning with Netflix*. Récupéré sur redalyc: <https://www.redalyc.org/journal/5771/577165121005/html/>
- Núñez, C. E. (2021, noviembre 06). *La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras*. Récupéré sur redalyc: <https://www.redalyc.org/journal/6882/688272308002/html/>
- Riera Astudillo, j. g., García Herrera, D. G., & Mena Clerque, S. E. (2021, julio 1). *Gamificación como estrategia de enseñanza del Inglés en la modalidad virtual*. Récupéré sur dialnet: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/258/2582582010/html/>

- Saéz, D. (2021, febrero 15). *El uso de la tecnología para innovar la práctica docente: Retos y lecciones aprendidas en la pandemia*. Recuperé sur el dialogo : <https://www.thedialogue.org/analysis/el-uso-de-la-tecnologia-para-innovar-la-practica-docente-retos-y-lecciones-aprendidas-en-la-pandemia/?lang=es>
- Trujillo Sáez, F., Salvadores Merino, C., & Gabarrón Pérez, Á. (2018, julio 30). *Tecnología para la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras: revisión de la literatura*. Recuperé sur Revista Iberoamericana de Educación a Distancia : <https://www.redalyc.org/journal/3314/331459398008/331459398008.pdf>
- Yuste, B. C. (2019, noviembre 21). *Revisión de experiencias de gamificación en la enseñanza de lenguas*. Recuperé sur universidad de granada : <https://www.ugr.es/~reidocrea/8-33.pdf>

ANNEXES

TENDENCES DANS L'ENSEIGNEMENT DU FRANÇAIS

Ce questionnaire a été créé pour savoir si vous, en tant que professeur de français, connaissez et utilisez la gamification et la technologie lorsque vous enseignez à votre classe et si les élèves sont motivés et intéressés à apprendre.

* Indica que la pregunta es obligatoria

1. 1. Quel genre de cours du français enseignez-vous ? *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

- En ligne
- Présentiel

2. 2. Utilisez-vous des tendances dans l'enseignement du français ? *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

- Oui
- Non

3. 3. Quelles sont les tendances que vous utilisez dans votre enseignement ? *

4. 4. Avez-vous déjà utilisé la gamification dans votre enseignement du français ? *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

- Oui
- Non

5. 5. Quel type d'activités de gamification avez-vous utilisé dans votre enseignement du français ?

6. 6. Avez-vous déjà utilisé les technologies dans votre enseignement du français ? *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

Oui

Non

7. 7. Quel type de technologies avez-vous utilisé dans votre enseignement du français * ?

8. 8. Quel est le but principal de l'utilisation des technologies dans votre enseignement du français ?

9. 9. Avez-vous déjà utilisé des applications dans votre enseignement du français ? *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

Oui

Non

10. 10. Quel type d'applications avez-vous utilisé dans votre enseignement du français ?

11. 11. Avez-vous déjà utilisé des jeux dans votre enseignement du français ? *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

Oui

Non

12. 12. Quel type de jeux avez-vous utilisé dans votre enseignement du français ? *

13. 13. Avez-vous déjà utilisé des plateformes d'apprentissage en ligne dans votre enseignement du français ?

Oui

Non

14. 14. Quel type de plateformes d'apprentissage en ligne avez-vous utilisé dans votre enseignement du français ?

15. 15. Avez-vous déjà utilisé des ressources en ligne pour enseigner le français ? *

Oui

Non

16. 16. Quel type de ressources en ligne avez-vous utilisé pour enseigner le français ? *

17. 17. Quel est votre niveau d'expérience dans l'utilisation des technologies dans l'enseignement du français ?

Selecciona todas las opciones que correspondan.

- Essentiel
- Intermédiaire
- Expert

18. 18. Avez-vous reçu une formation à l'utilisation des technologies dans l'enseignement du français?

Selecciona todas las opciones que correspondan.

- Oui
- Non

19. 19. Quel est le principal défi auquel vous êtes confronté lorsque vous utilisez les technologies pour enseigner le français ?

20. 20. Comment pensez-vous que les tendances et les technologies peuvent améliorer l'enseignement du français ?

21. 21. Quel impact avez-vous observé sur l'apprentissage des élèves lors de l'utilisation des tendances et des technologies dans l'enseignement du français ?

22. 22. De quel type de soutien ou de ressources avez-vous besoin pour mettre en œuvre les tendances et les technologies dans l'enseignement du français ?

23. 23. Êtes-vous prêt à continuer à explorer et à vous renseigner sur les tendances et * les technologies dans l'enseignement du français ?

24. 24. Pensez-vous que nous sommes actuellement dans une stagnation dans nos activités en classe ?

Selecciona todas las opciones que correspondan.

- Oui
- Non

25. 25. Pour finir, pourriez-vous me dire à quel groupe d'âge vous appartenez ? *

Selecciona todas las opciones que correspondan.

- 20-25 ans
- 26-30 ans
- 31-35 ans
- 36-40 ans
- 41-45 ans
- 46-50 ans

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

