



## L'intégration des jeux dans l'enseignement/apprentissage du Français Langue Étrangère (FLE) au niveau A1 : Cas de l'université Rangsit

### The Implementation of Gamified Pedagogy in Teaching and Learning French as a Foreign Language (FLE) at Level A1: A Case Study at Rangsit University

Thanawit KRAIPERM, Siripong KHUNCHAMNAN, Valentine GAUTIER et Malthide MONNAIS

Département de français, collège des arts libéraux, Université Rangsit, Thaïlande, 12000

Email: thanawit.k@rsu.ac.th, siripong.k@rsu.ac.th, valentinegautier15@gmail.com, mathilde.monnaiss@gmail.com

#### Abstract

This study aims to examine the impact of integrating educational games into a French as a Foreign Language (FLE) course for beginners. More specifically, it seeks to highlight the pedagogical benefits of this approach and assess learners' satisfaction and opinions regarding this teaching method. The results of the questionnaire reveal that the use of games promotes active student engagement, enhances motivation, and fosters a more interactive and enjoyable learning experience. However, the study also identifies several challenges, such as varying levels of language proficiency among students, time management constraints, and the necessity of providing clear and precise instructions. Consequently, it is essential for educators to carefully select and adapt games, taking into account the specific needs of their students and ensuring that the activities align with the intended pedagogical objectives.

**Keywords:** *Teaching/Learning French as a Foreign Language (FLE), Games in the Classroom, Game-Based Learning*

#### Résumé

Cette étude vise à examiner l'impact de l'intégration de jeux didactiques dans un cours de français langue étrangère (FLE) pour débutants. Plus précisément, elle s'attache à mettre en lumière les bénéfices pédagogiques de cette approche, ainsi qu'à évaluer le degré de satisfaction et des opinions des apprenants à l'égard de cette modalité d'enseignement. Les résultats obtenus au questionnaire révèlent que l'utilisation de jeux favorise l'engagement actif des étudiants, stimule leur motivation et contribue à un apprentissage plus interactif et ludique. Toutefois, l'étude montre également la présence de défis, tels que l'hétérogénéité des niveaux de compétence, la gestion du temps et la nécessité de fournir des consignes claires et précises. En conséquence, il apparaît primordial que les enseignants procèdent à une sélection et à une adaptation rigoureuse des jeux, en tenant compte des besoins spécifiques de leurs étudiants et en veillant à ce que ces activités ludiques soient en adéquation avec les objectifs pédagogiques visés.

**Mots clés:** *Enseignement/Apprentissage du FLE, jeux dans la classe, pédagogie par les jeux*

#### 1. Introduction

Actuellement, les langues étrangères sont très importantes pour la communication. Cela a abouti la popularité de l'enseignement/apprentissage des langues étrangères. Dans l'enseignement des langues, l'enseignant met l'accent sur le développement des capacités langagières des apprenants pour que les apprenants puissent utiliser correctement la langue et la maîtriser parfaitement dans des situations réelles. Pour ce faire, les apprenants doivent apprendre à écouter, à parler, à lire et à écrire. Comme le soulignent Ponglangka (2007) et Hinhao (2007), pour l'enseignement/apprentissage des langues étrangères, il est



nécessaire de se concentrer sur le développement de la capacité des apprenants à utiliser couramment et efficacement les compétences linguistiques dans des situations réelles. D'après eux, l'enseignant ne peut pas enseigner des langues avec des méthodes traditionnelles. L'enseignant devrait trouver des techniques de classe pour enseigner aux apprenants d'une manière qui est en phase avec le monde de l'éducation au XXI<sup>e</sup> siècle. Pour ces chercheurs, l'enseignement/apprentissage actif présente de nombreux avantages pour apprendre des langues. De nombreuses études et des recherches ont montré que l'apprentissage actif peut permettre aux élèves de mieux comprendre la leçon, de mieux retenir les leçons et leur permettre également de développer les compétences linguistiques : les compétences d'écoute, de production orale, de lecture, d'écriture. À vrai dire, l'enseignement/apprentissage actif permet aux apprenants d'apprendre des langues dans différentes dimensions : le travail collaboratif, le travail en équipe ainsi que les compétences langagières.

Dans l'enseignement/apprentissage du français actuel, la méthode de l'enseignement/apprentissage « actif » joue le rôle de plus en plus important pour motiver et encourager les apprenants à apprendre les langues étrangères, notamment le français. Les enseignants de français à tout niveau essaient de mettre en place de cette méthode active dans leur cours de français. L'enseignement/apprentissage actif est un processus d'apprentissage basé sur le concept de créativité intellectuelle qui met l'accent sur le processus d'apprentissage plutôt que sur le contenu du cours pour aider les apprenants à relier leurs connaissances ou créer des connaissances par une pratique réelle à travers les médias ou des activités d'apprentissage. L'enseignant va guider, encourager ou aider les élèves à apprendre. Cette méthode d'enseignement actif développe le potentiel du cerveau, à savoir la réflexion, la résolution de problèmes et l'application des connaissances. C'est-à-dire que les apprenants analysent, synthétisent et évaluent les acquis des activités d'apprentissage. (Pruittikul : 2015, Rueangsuwan : 2010).

Selon la méthode d'enseignement/apprentissage actif, l'enseignant peut mettre en place beaucoup de méthodes variées : l'apprentissage basé sur les activités, la pédagogie par projet, l'apprentissage basé sur la recherche, l'apprentissage coopératif et les activités ludiques et les jeux. Parmi ces méthodes d'enseignement/apprentissage mentionnées, l'apprentissage basé sur les jeux est une activité d'apprentissage dans laquelle les enseignants intègrent des jeux dans l'enseignement et l'apprentissage du français. L'utilisation des jeux est une bonne solution pour les enseignants de français, en cas du département de français de l'université Rangsit, dans le but de dynamiser leur classe et de motiver les apprenants à apprendre.

Dans ce contexte, le département de français de l'université Rangsit ne se limite pas à dispenser des cours destinés exclusivement aux étudiants majeurs en français ; des cours de français sont également proposés aux étudiants de l'ensemble de l'université en tant qu'options libres. Des étudiants issus de diverses facultés s'inscrivent à ces cours dans le but d'explorer la culture française et d'acquérir des compétences de communication de base en français. Cependant, nous constatons que les étudiants manifestent un manque d'engagement lors de l'apprentissage de certains sujets, tels que la grammaire et l'utilisation des langues. Nous nous interrogeons sur les méthodes pédagogiques actives que nous pourrions mettre en œuvre en classe afin de stimuler la motivation des étudiants débutants.

Dans cette étude, nous formulons deux hypothèses précises concernant l'utilisation des jeux pédagogiques au sein des classes de débutants en français à l'Université Rangsit. Premièrement, nous postulons que l'intégration des jeux facilitera une meilleure compréhension des leçons par les étudiants. Deuxièmement, nous émettons l'hypothèse que les étudiants éprouvent une satisfaction accrue à apprendre le français à travers des jeux.

## 2. Cadre théorique : les jeux pédagogiques

Depuis plusieurs décennies, certains pédagogues tels que Montessori, Piaget ou Kergomard ont mis en avant les vertus pédagogiques du jeu, considérant celui-ci comme un levier efficace pour l'apprentissage. À partir des années 1970, parallèlement à l'émergence de l'approche communicative, de nombreuses recherches se sont intéressées au rôle du jeu dans les pratiques d'enseignement. Aujourd'hui, les activités ludiques ne sont pas intégrées uniquement aux manuels scolaires mais aussi universitaires, généralement sous



forme d'exercices succincts placés en fin d'unité, visant à consolider les acquis. Toutefois, le cadre institutionnel de la classe peut atténuer l'aspect plaisant traditionnellement associé au jeu. Il apparaît donc pertinent d'interroger la nature du jeu, sa fonction dans l'enseignement des langues, ainsi que sa pertinence spécifique pour un public universitaire.

### 2.1 Définition et types des jeux pédagogiques

Afin d'encourager les étudiants à exprimer leurs idées et leurs pensées, tant à l'écrit qu'à l'oral, il appartient à l'enseignant de mettre en œuvre des stratégies pédagogiques favorisant la prise de parole et la rédaction en toute confiance. Il est essentiel de créer un environnement dans lequel les apprenants se sentent en sécurité, sans crainte de commettre des erreurs. Dans ce contexte, le jeu peut constituer un outil pédagogique pertinent. Activité structurée par des règles et des formats variés, le jeu n'est pas seulement une source de divertissement : il devient également un moyen d'apprentissage efficace, permettant de développer diverses compétences linguistiques, cognitives et sociales.

De Grandmont (1999) s'est penchée sur la définition du concept de jeu et en propose une classification en trois catégories distinctes. La première, le jeu ludique, se caractérise par l'absence de contraintes, son imprévisibilité et le plaisir qu'il procure. Il contribue au développement global de l'enfant, tant sur les plans intellectuel, affectif, social que psychomoteur. La deuxième catégorie, le jeu éducatif, vise l'acquisition de nouvelles connaissances à travers des activités d'expérimentation et de conceptualisation, tout en conservant une dimension plaisante. Ce type de jeu tend à atténuer la perception de l'effort, en dissimulant la visée éducative derrière l'aspect divertissant de l'activité. Enfin, le jeu pédagogique a pour objectif de consolider et/ou de réinvestir les savoirs acquis. Il permet ainsi de vérifier les connaissances, tout en offrant l'opportunité de les approfondir et de se perfectionner. Tandis que Piaget (2004) a réparti les jeux de la façon suivante : 1) Les jeux d'exercices avec le mouvement, appelés jeux de fonctionnement, caractérisent le stade de l'intelligence sensorimotrice permettant à l'élève de progresser au niveau moteur et cognitif. 2) Les jeux de fictions, symboliques et de représentations caractérisent le stade préopératoire. 3) Les jeux à règles (qui imitent les contraintes de la vie sociale) : Ils apparaissent vers 7/8 ans avec la compétition. Au départ, la règle est imposée par l'adulte référent. Il faudra attendre 9-10 ans pour que l'élève comprenne qu'il peut les modifier avec l'accord de ses pairs.

Dans l'enseignement/apprentissage des langues, les jeux sont également appliqués dans la classe. Cuq & Gruca (2017) a classé les jeux pédagogiques en quatre types :

1. Les jeux linguistiques : Ce sont les jeux qui concernent les éléments des langues comme la grammaire, les vocabulaires, les syntaxes, la prononciation, l'orthographe. Les jeux de ce groupe permettent aux apprenants de mémoriser les règles de l'usage. Les enseignants peuvent utiliser les jeux pour les élèves de chaque niveau.
2. Les jeux de créativité : Ce sont les jeux adoptés dans l'enseignement/apprentissage des langues pour développer la créativité des langues à travers l'utilisation des jeux. L'enseignant doit toutefois insister sur la réflexion des apprenants en utilisant les jeux.
3. Les jeux culturels : Ce sont les jeux qui donnent de l'importance à l'apprentissage de la culture et à la découverte des connaissances culturelles sur les pays des langues cibles.
4. Les jeux dérivés du théâtre : L'enseignant pourrait changer la salle de classe en scène. L'enseignant pourrait demander aux élèves de faire une petite saynète sous forme de jeu.

D'après les opinions sur la division des types de jeux par les chercheurs mentionnés ci-dessus, nous pouvons comprendre que les types des jeux sont très variés. Cependant, dans l'enseignement/apprentissage du français, la division des types de jeux de Cuq est beaucoup adoptée car cela correspond aux cours de français, notamment à l'université Rangsit.



## 2.2 Avantages et importances

Pourquoi les jeux ? Mawai (2011) a donné son opinion sur l'importance des jeux dans la classe de langue dans le livre « วิชา เล่น...ที่เป็นภาษา ». Elle trouve que le jeu est une des activités que les enseignants, et les pédagogues considèrent comme un outil important dans l'enseignement/apprentissage des langues. Depuis des années, les enseignants s'intéressent de plus en plus au « jeu » en tant qu'activité pédagogique. Julien (1993) explique clairement et propose également un regard intéressant : « le jeu peut être bien plus qu'un simple gadget pédagogique. Il peut devenir un état d'esprit, un mode privilégié d'apprentissage et même un mode de vie. Lorsqu'on joue, le poids des éventuels échecs n'est-il pas allégé ? Ne peut-on pas toujours rejouer et gagner ? En fait, grâce aux activités ludiques, les capacités individuelles sont mises en cause de manière beaucoup moins culpabilisante qu'à travers les modes d'évaluation traditionnels du système scolaire. ».

Néanmoins, les jeux dans la classe de langue ne devraient pas être considérés comme de simples activités « bouche-trou » pour terminer une leçon ou encore comme une récompense pour une classe qui a bien travaillé (Weiss, 1983).

Caillois (1958) propose que le jeu repose et amuse. Il évoque une activité sans contrainte, mais aussi sans conséquence sur la vie réelle. Le jeu s'oppose au sérieux de celle-ci et se voit ainsi qualifié de frivole. Quant à Cuq (2003), ces dernières sont autant de formidables sources de motivation, et permettent aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives. De plus, un jeu est une compétition ou le développement d'habiletés physiques en utilisant la force ou la réflexion pour gagner. Et les jeux sont souvent des compétitions mentales ou une combinaison des deux qui se traduit par le développement de compétences utilisées comme une forme d'exercice.

L'intégration des jeux en classe de FLE offre des avantages considérables pour les apprenants, en transformant l'apprentissage en une expérience stimulante et engageante. L'apprentissage des langues, et notamment du français, devient une activité plaisante et motivante. Le jeu stimule la participation active des élèves en classe. Comme le souligne Brougère (2005), spécialiste du jeu et de l'éducation, « le jeu est une activité volontaire, source de plaisir et de motivation intrinsèque » (Brougère, 2005). De plus, les étudiants comprennent que l'objectif principal du jeu est l'apprentissage du français, favorisant ainsi une maîtrise de la langue dans un contexte de communication authentique. L'approche communicative met l'accent sur l'usage de la langue en situation (Coste, 2002). Ils saisissent que l'apprentissage ne se limite pas à la mémorisation et à la récitation. Par notre observation, les jeux favorisent une perception positive de l'apprentissage linguistique, en démontrant que chacun a la capacité d'apprendre une nouvelle langue. Il n'est pas nécessaire de maîtriser toutes les compétences linguistiques pour progresser comme l'insiste Blanchet (2007) « la valorisation des compétences partielles ». En termes de développement de compétences collaboratives, les étudiants apprennent à travailler ensemble, sans distinction de compétences, une qualité essentielle pour les personnes travaillant avec les langues. En outre, les jeux encouragent les étudiants à être plus ouverts et à accepter les erreurs, tout en apprenant à apprécier et à féliciter les réussites. En fin, grâce aux jeux, la relation avec les enseignants et les camarades de classe s'améliore naturellement, favorisant les échanges d'idées et la familiarisation.

Selon la recherche intitulée *L'impact du jeu de rôle sur l'amélioration de l'expression orale en classe de FLE*, Hadj Boussada et Feghouli (2022) mettent l'accent sur un outil pédagogique « Le jeu de rôle » qui est peu exploité comme une activité dans l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère et précisément dans l'expression orale. Ce dernier développe chez les apprenants l'habileté de communiquer oralement.

Selon la recherche de Butkanha et Tanunchabuttra (2016), cette recherche se vise à étudier les compétences en expression écrite en français des élèves de Mattayom 5 en utilisant le modèle d'apprentissage coopératif Teams-Games-Tournament (TGT) combiné à des activités ludiques d'écriture. Les résultats de l'étude ont révélé que les élèves ont obtenu un score moyen en expression écrite équivalant à 77,70 %, et 77,14 % d'entre eux ont atteint le seuil de réussite fixé, ce qui montre que les résultats étaient conformes aux

[869]



objectifs préétablis. Concernant la satisfaction, les élèves se sont déclarés très satisfaits du modèle d'apprentissage coopératif (TGT) accompagné d'activités ludiques d'écriture.

Dans le cadre de sa recherche intitulée « Le jeu comme méthode didactique et ludique adaptée aux étudiants thaïlandais du Sud » Le Roux (2024) a répondu au manque de pratique orale constaté chez ses étudiants, issus de diverses confessions religieuses (bouddhistes et musulmans), en adoptant une approche pédagogique fondée sur le jeu. Celle-ci intègre différents types d'activités ludiques telles que les jeux vidéo, les jeux de société, les jeux de mots et les mimes. Cette stratégie a permis de susciter l'intérêt, de stimuler la créativité et d'accroître la motivation des apprenants, tout en facilitant les interactions entre pairs ainsi que la mémorisation des contenus linguistiques. Les résultats de l'étude indiquent que, bien que cette méthode n'ait été mise en œuvre que de manière partielle au cours des séances, elle a été largement perçue par les étudiants comme une modalité d'enseignement engageante et favorable à l'apprentissage du français.

### 2.3 Intégration des jeux en classes des langues

D'où viennent les jeux pédagogiques dans la classe ? Cette question est toujours posée par les enseignants de français. Il est vrai que l'enseignant ne peut pas fabriquer par lui-même tous les jeux pédagogiques. C'est pourquoi, il est possible évidemment que l'enseignant puisse modifier les jeux existants ou puisse télécharger les jeux si l'enseignant enseigne le français avec les jeux numériques. Cependant, doit vérifier les jeux pouvaient être appliqués aux sujets d'enseignement. En outre, « le public » est aussi un facteur important, si l'enseignant applique les jeux trop faciles pour enseigner les étudiants de niveau plus avancé, cela provoquera de mauvais résultat.

Pour utiliser des jeux dans l'apprentissage du français, il existe 4 étapes de l'enseignement/apprentissage par le jeu :

1. Expliquer et présenter le jeu aux élèves
2. Mener des activités de jeu selon les règles établies
3. Résumer les résultats du jeu
4. Évaluer

L'enseignant peut bien sûr modifier et appliquer les jeux selon les objectifs visés et aussi selon le niveau des apprenants. L'enseignant peut appliquer les jeux dans toutes les étapes de l'enseignement : au début, pendant ou à la fin des cours (Weiss, 1983).

### 3. Objectifs de recherche

Nous avons mené cette étude en visant de

- 1) Apporter un éclairage sur les apports de la mise en place des jeux, qui est l'un des pistes de didactique proposé auprès cette étude, dans un cours de français débutant.
- 2) Connaître la satisfaction des étudiants envers l'enseignement de FLE par les jeux.

### 4. Méthodologie adoptée par notre recherche

Cette étude a été menée auprès de 2 groupes : les enseignants et les étudiants.

Pour le premier groupe des enquêtés, ce sont 2 enseignants. La méthode d'enquête menée pour ce groupe est les opinions par l'observation de cours et également par la réunion de groupe de discussion ciblée.

Pour le deuxième groupe, ce sont les étudiants qui ont inscrit au cours de français débutant I (FRN101) au 2<sup>e</sup> semestre de l'année universitaire 2024. La population de cette enquête est de 79 étudiants. 64 étudiants ont répondu à l'enquête. Le questionnaire comprend deux parties :

- 1) des questions fermées qui portent sur les avis et la satisfaction vis-à-vis de l'apprentissage par les jeux.



2) des questions ouvertes portant sur les besoins et les suggestions dans l'enseignement et l'apprentissage du français en utilisant les jeux.

Nous nous servons de la méthode d'enquête par questionnaire afin de connaître la satisfaction et les opinions des étudiants dans l'apprentissage du français à travers de la pédagogie des jeux. Ce sont les jeux ludiques et ludonumériques qui sont adoptés dans les séances de l'apprentissage de la grammaire. Cette démarche a duré une semaine, en février 2025. Le questionnaire a été administré en langue thaïe et est ensuite envoyé en ligne sur la plateforme Google Forms.

## 5. Résultats et discussion

Cette étude présente les résultats d'une enquête menée auprès des étudiants inscrits au cours de français (FRN 101) à l'Université Rangsit. Ces résultats permettent d'analyser l'enseignement/apprentissage du français à travers l'approche de la pédagogie par le jeu, et d'identifier les besoins et les opinions des étudiants concernant leur apprentissage par jeux. De plus, leurs opinions contribueront de manière significative à l'intégration des jeux dans la classe pour l'enseignement/apprentissage du français pour les étudiants débutants à l'Université Rangsit

### 5.1 Analyse des opinions des étudiants de l'enseignement de français par la pédagogie de jeux.

**Tableau 1** Opinions des étudiants de l'enseignement de français par la pédagogie de jeux. ( n = 64)

Satisfaction par rapport à l'enseignement du français par la pédagogie de jeux	Très satisfait	Satisfait	Moyen	Moins satisfait	Médiocre
1) Diversité de la mise en place des jeux dans l'enseignement du français dans la classe	<b>79,70%</b>	18,80%	1,60%	0,00%	0,00%
2) Intérêt des jeux appliqués dans la classe	<b>84,40%</b>	15,60%	0,00%	0,00%	0,00%
3) Stimulation de l'apprentissage des étudiants par les jeux pédagogiques utilisés dans la classe	<b>85,90%</b>	12,50%	1,60%	0,00%	0,00%
4) Motivation des étudiants dans l'apprentissage de français	<b>84,50%</b>	14,10%	1,60%	0,00%	0,00%
5) Utilisation des jeux pédagogiques encourage l'intention de l'apprentissage chez les étudiants	<b>81,30%</b>	17,20%	1,60%	0,00%	0,00%
6) Compréhension de la leçon par l'application des jeux	<b>76,60%</b>	21,90%	1,60%	0,00%	0,00%
7) Souhait des étudiants de la mise en place des jeux dans l'enseignement/apprentissage de français	<b>85,90%</b>	12,50%	1,60%	0,00%	0,00%

A propos des avis des étudiants enquêtés concernant la mise en place des jeux pédagogiques dans l'enseignement/apprentissage du français niveau A1, l'ensemble des résultats d'enquête nous révèle que les étudiants sont motivés à apprendre le français par l'intégration des jeux pédagogiques dans la classe. Selon leur point de vue, la plupart des enquêtés (84,40%) présument que les jeux pédagogiques utilisés dans la classe sont très intéressants et très variés : « *Les apprenants sont amusants à apprendre le français par les jeux et souhaitent que les enseignants appliquent dans la classe les différents jeux. (E 1)* ». De plus, certains étudiants soulignent que « *Il faudrait que les enseignants utilisent les jeux plus fréquentés dans la classe, et aussi appliquent les jeux variés liés à chaque sujet d'apprentissage. (E 3)* ».

Par la suite, les étudiants enquêtés (84,50%) sont motivés à apprendre le français par les jeux pédagogiques car, d'après eux, les jeux sont l'une des méthodes qui stimule l'apprentissage du français. L'une



des étudiants révèlent que « *Les jeux aident à tous les étudiants de classe de participer mieux aux activités, cela crée l'ambiance active dans la classe et aussi, les jeux permettent aux apprenants d'être toujours actifs. (E 2)* ». De plus, « *L'utilisation des jeux stimulent les étudiants de participer aux activités collaboratives. Ces activités ludiques rendent les apprenants dynamiques et cela nous aide à nous concentrer mieux aux leçons. En outre, les jeux changent positivement l'ambiance de classe pendant le cours de français. (E 10, 17, 20, 35)* ». Il est vrai que les jeux ne favorisent pas seulement l'apprentissage de français, mais cela encourage aussi les étudiants de s'exprimer et s'interagir dans la classe. Ces opinions des étudiants confirmeraient que les jeux dans la classe motivent les apprenants d'apprendre mieux et créent l'ambiance collaborative et d'apprentissage. Ces résultats révélés trouvent écho dans les idées de Cuq (2003), qui met en évidence que les jeux pédagogiques sont autant de formidables sources de motivation, et permettent aux apprenants « *d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicatives* ». En outre, l'une des opinions intéressantes des étudiants révèle que « *L'apprentissage à travers des jeux permet à l'enseignement/apprentissage ne se limite pas uniquement dans la classe ou sur le manuel.* ».

De plus, la plupart des étudiants (76,60%) estime que les jeux permettent aux étudiants de mieux comprendre la leçon : « *Ces activités ludiques sont la méthode efficace aidant à comprendre la leçon et à mémoriser les vocabulaires. Nous pouvons appliquer les connaissances acquises dans la situation réelle. (E 50, 19, 25)* ». L'utilisation récurrente de mots ou de règles syntaxiques dans un jeu peut constituer une situation de communication plus authentique que la répétition et la mémorisation par cœur [...] (Debyser, 1991). « *Les jeux nous permettent de nous concentrer mieux sur la leçon, pourtant il ne faudrait pas trop souvent l'intégration des jeux pédagogiques dans la classe. (E 7, 11, 15, 37)* ». L'intégration des jeux peut être envisagée à toutes les étapes de la séquence pédagogique : en introduction pour susciter l'intérêt et activer les connaissances antérieures, en phase de développement pour renforcer la compréhension et favoriser l'acquisition de nouvelles compétences, ou en conclusion pour évaluer les acquis et consolider les apprentissages (Weiss, 1983). Cette polyvalence permet d'exploiter pleinement le potentiel des jeux en tant qu'outils didactiques au service de la progression des apprenants. Selon le retour des étudiants, l'enseignant devrait appliquer les jeux pédagogiques en fonction des objectifs didactiques poursuivis et du niveau de compétence des apprenants pour optimiser l'efficacité des activités ludiques en les adaptant aux besoins spécifiques de chaque groupe d'apprenants.

## 5.2 Opinions des enseignants de FLE sur la mise en place des jeux pédagogiques dans la classe de français

Outre les opinions des étudiants enquêtés, nous avons organisé le groupe de discussion entre les enseignants du cours afin de connaître les opinions des enseignants ainsi que les obstacles rencontrés au cours de l'intégration des jeux pédagogiques dans la classe.

Quels sont les avantages pour l'enseignant de français après la mise en place des jeux pédagogiques dans la classe de français ? L'intégration des jeux pédagogiques en classe de français offre une multitude d'avantages évidemment pour les enseignants aussi. Tout d'abord, elle suscite un intérêt intrinsèque pour l'apprentissage, libérant les étudiants de la contrainte des notes et de la nécessité de les forcer à étudier. Comme le souligne Brougère (2005), le jeu est une activité volontaire, source de plaisir et de motivation intrinsèque. Cette motivation se traduit par une appropriation active des connaissances, où les étudiants deviennent acteur de son propre apprentissage. Pour les enseignants, l'atmosphère de détente et de convivialité induite par les jeux réduit le stress et favorise une interaction plus positive avec les étudiants. Les jeux permettent de créer un climat de classe détendu et propice à l'apprentissage (Rieber, 1996). De plus, ils constituent un support efficace pour la mémorisation et l'acquisition de connaissances, en particulier pour les leçons complexes. Selon Prensky (2001), les jeux favorisent un apprentissage « engageant et immersif », où les étudiants peuvent appliquer les concepts de manière concrète et ludique. Par la suite, la dimension collaborative des jeux renforce la coopération et l'entraide entre les étudiants, créant un environnement d'apprentissage collaboratif. Comme l'affirme Dillenbourg (1999), l'apprentissage collaboratif favorise l'échange de connaissances et la construction collective du savoir. Cette collaboration permet également de

[872]



réduire l'écart entre les étudiants « forts » et « faibles », en valorisant les compétences de chacun. Les jeux contribuent également à rapprocher les enseignants et les étudiants, en instaurant une relation de confiance et de complicité. Cette proximité facilite la communication et l'apprentissage, même pour les notions les plus difficiles. Comme le souligne Vygotsky (1978), l'interaction sociale joue un rôle crucial dans le développement cognitif. En outre, les jeux permettent aux enseignants de mieux connaître leurs étudiants, en révélant leurs potentiels et leurs comportements. Ils offrent ainsi des opportunités d'observation et d'évaluation individualisées, favorisant un accompagnement personnalisé. De plus, ils facilitent l'intégration des nouveaux étudiants et enseignants, en créant des occasions de rencontre et d'échange. Enfin, l'utilisation des jeux incite les enseignants à réfléchir à leurs pratiques pédagogiques et à explorer de nouvelles approches. Ils stimulent la créativité et l'innovation, favorisant ainsi le développement professionnel. De plus, ils permettent d'intégrer des valeurs morales et éthiques de manière ludique et naturelle, en cohérence avec les objectifs d'éducation globale.

Nous trouvons les défis de l'intégration des jeux en classe de FLE en contexte de l'université Rangsit. Bien que la pédagogie par le jeu soit reconnue pour ses bénéfices potentiels en termes d'engagement et de motivation des apprenants, sa mise en œuvre effective se heurte à des obstacles significatifs, comme en témoignent les observations recueillies auprès des étudiants. Pour l'hétérogénéité et difficulté perçue des jeux, les apprenants expriment des difficultés liées à l'inadéquation entre leur niveau et la complexité des jeux, entraînant frustration et désengagement. Il nous semble que l'enseignant de FLE devrait prendre en compte de la gestion de l'hétérogénéité des classes. Il est vrai que la diversité des profils d'apprentissage au sein des classes représente un défi majeur pour la mise en œuvre de la pédagogie par le jeu. L'adaptation des activités aux besoins spécifiques de chaque apprenant est donc essentielle. (Blanchet, 2007). Cette réalité souligne l'importance d'une évaluation diagnostique précise. Comme le souligne Puren (2013), dans son approche actionnelle, il est crucial de prendre en compte les capacités d'action des apprenants (Puren, 2013). Ainsi, l'adaptation des jeux aux niveaux hétérogènes des classes est primordiale. Par la suite, à propos de la gestion du temps et adéquation temporelle, la gestion du temps est un facteur clé. Un décalage entre la durée des jeux et le rythme des cours perturbe l'apprentissage. Les travaux de Jean-Pierre Cuq insistent sur l'importance de la gestion du temps didactique pour optimiser l'apprentissage (Cuq, 2003). Une planification rigoureuse est donc nécessaire. Un autre obstacle trouvé, la fiabilité de la connectivité dans les jeux numériques. Les jeux numériques dépendent de la connectivité, et les interruptions nuisent à l'expérience. Dalbera Stefanaggi (2010) met en lumière l'importance de la stabilité technique pour l'intégration des outils numériques dans la classe de FLE s'avère très important. D'après les opinions des étudiants enquêtés, la clarté de la consigne est essentielle pour assurer la participation et la réussite de tous les étudiants. L'ambiguïté des instructions peut entraîner des malentendus et des difficultés dans la réalisation des jeux. Ces contraintes soulignent la nécessité d'une approche rigoureuse et réfléchie dans la conception et la mise en œuvre de la pédagogie par le jeu. Une analyse approfondie des besoins des apprenants, une planification minutieuse des activités et une évaluation continue des résultats sont indispensables pour maximiser les bénéfices de cette approche pédagogique.

En fin, cette étude répond à deux hypothèses postulées. D'après l'analyse des opinions des étudiants, les jeux qui sont intégrés dans la classe de français FRN 101 facilite l'apprentissage de français, notamment l'apprentissage de la grammaire qui s'avère le sujet difficile chez les étudiants débutants de l'université Rangsit. En outre, les étudiants du cours FRN 101 éprouvent une satisfaction favorable à apprendre le français à travers des jeux.

## 6. Conclusion

En conclusion, cette étude a exploré l'intégration des jeux dans l'enseignement/apprentissage du FLE au niveau A1 à l'Université Rangsit, révélant les avantages et les défis de cette approche pédagogique. Les résultats ont démontré que les jeux peuvent susciter l'engagement des étudiants, améliorer leur motivation et favoriser un apprentissage plus ludique et interactif. Cependant, des obstacles tels que la variation des niveaux de compétence, la gestion du temps et la nécessité de consignes claires ont également été mis en évidence.

[873]



Il est donc crucial pour les enseignants de sélectionner et d'adapter les jeux en fonction des besoins spécifiques de leurs étudiants, en veillant à ce qu'ils soient pertinents et alignés sur les objectifs d'apprentissage. En outre, une formation adéquate des enseignants à l'utilisation des jeux pédagogiques est essentielle pour maximiser leur efficacité. Des recherches futures pourraient examiner l'impact à long terme de l'intégration des jeux sur les compétences linguistiques des étudiants, ainsi que l'exploration d'outils numériques pour améliorer l'expérience d'apprentissage ludique.

## 7. Remerciements

Nous tenons tout d'abord à exprimer nos sincères remerciements aux personnes les plus concernées par ce travail : nos chers étudiants du cours FRN101. Nos vifs remerciements vont ensuite à nos chers collègues du département de français pour leur contribution à ce travail. Enfin, nous exprimons notre profonde gratitude à Mme Piyasuda Mawai et Mme Sirajit Dechamonchai pour la relecture de cet article, le temps qu'elles nous ont accordés et leurs conseils précieux.

## 8. Références

- Blanchet, P. (2007). *Regards critiques sur la notion de « compétences plurilingues »*. L'Harmattan.
- Brougère, G. (2005). *Jeu et éducation*. L'Harmattan.
- Butkanha, S., Tanunchabuttra, P. (2016). The Development of French Writing Ability for Grade 11 Students Using Cooperative Learning Model (TGT) Together with Writing Game Activities. *Bulletin de Education Khon Kaen University*, 10, 161-165.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. Paris Folio essais: Gallimard.
- Coste, D. (2002). *Dictionnaire de didactique des langues*. CLE international.
- Cuq, J.-P. (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. CLE International.
- Cuq, J.-P. & Gruca, I. (2017). *Cours de didactique langue étrangère et seconde*. Paris: CLE International.
- Dalbera Stefanaggi, M.J. (2010). *TICE et enseignement du FLE. Editions archives contemporaines*.
- Debyser, F., Caré, J.-M. (1991). *Jeu, langage et créativité*. Hachette.
- De Grandmont N. (1999). *Pédagogie du jeu*. Montréal : Logiques
- Dillenbourg, P. (1999). *What do you mean by collaborative learning?* In P. Dillenbourg (Ed.), *Collaborative-learning: Cognitive and computational approaches* (pp. 1-19). Elsevier Science.
- Hadj Boussada, A., Feghouli, F. (2022). L'impact du jeu de rôle sur l'amélioration de l'expression orale en classe de FLE. *Mémoire de master en didactique des langues étrangères*
- Hinhao, Y. (2007). *The Use of Video to Enhance English Listening Ability of First-Year Higher Certificate Vocational Students at Lopburi Technical College* (M.A. thesis). Srinakharinwirot University.
- Julien, P. (1993). *Activités ludiques*. CLE International.
- Mawai
- Piaget, J. (2004). *L'importance des jeux dans les apprentissages*. Dans une revue de la cellule pathologique de la fondation Rodin. Rodin Foundation.
- Pruittikul., S. (2015). Educational Administration and Change in the 21 Century. *Journal of Education*, Burapha University, 28(2).
- Ponglangka, K. (2007). *A Study of Using Role-Play Activities to Enhance*.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. Paragon Press.
- Puren, C. (2013). *La didactique des langues étrangères à la croisée des méthodes*. Essai sur l'éclectisme. Editions didier.
- Rieber, L. P. (1996). Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games. *Educational Technology Research and Development*, 44(2), 43-58.



- Rueangsuwan, C. (2010). A design and development of courseware and web-based learning. (14<sup>th</sup> ed.). Department of Technology and Communication for Education, Faculty of Education, Mahasarakham University, Mahasarakham. (in Thai)
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Weiss, F. (1983). *Jeux et activités communicatives dans la classe de langues*. Hachette.