



---

# Gamification For Pronunciation: How To Energize Learning?

**Dr. Hanane Khelef** University of Hamma Lakhdar El-Oued, (Algeria) khelef-hanane@univ-eloued.dz

**Dr. Asma Khelef** University of Hamma Lakhdar El-Oued, (Algeria) khelef-asma@univ-eloued.dz

**Received : 04/05/2024 ; Accepted : 29/08/2024 ; Published : 08/10/2024**

---

## Abstract

Pronunciation is an essential skill in learning foreign languages; however, it is perceived as one of the main challenges for FLE learners in Algeria. These learners face difficulties related to the influence of the Arabic phonetic system and a lack of practical activities. This article explores gamification as an alternative to improve pronunciation learning. By incorporating playful elements, this approach aims to enhance motivation and engagement while addressing the specific needs of learners. The presentation of difficulties, the theoretical framework of gamification, and adapted activities constitute the main axes of this research.

**Key words :** Gamification, pronunciation, motivation, learning, difficulties, activities.

## La gamification au service de la prononciation : comment dynamiser l'apprentissage ?

### Résumé :

La prononciation est une compétence essentielle dans l'apprentissage des langues étrangères, cependant, elle est perçue comme l'un des principaux défis pour les apprenants du FLE en Algérie. Ces derniers font face à des difficultés liées à l'influence du système phonétique de l'arabe et à un manque d'activités pratiques. Le présent article explore la gamification comme alternative pour améliorer l'apprentissage de la prononciation. En intégrant des éléments ludiques, cette approche vise à renforcer la motivation et l'engagement tout en répondant aux besoins spécifiques des apprenants. L'exposé des difficultés, le cadre théorique de la gamification et des activités adaptées constituent les principaux axes de cette recherche.

**Mots clés :** Gamification, prononciation, motivation, apprentissage, difficultés, activités.

## Introduction

Dans l'apprentissage d'une langue étrangère, la prononciation joue un rôle très déterminant, sa maîtrise est essentielle pour parvenir à se faire comprendre à l'oral. En fait, « sans une bonne phonétique, nous n'avons, à l'oral, aucune chance de transmettre un message qui sera bien compris, même si les mots ont été bien choisis et si la syntaxe est correcte. » (Berri, 2007, p. 247). Une bonne prononciation implique en principe l'acquisition d'un « système phonétophonologique » englobant à la fois les aspects perceptifs et productifs de la compétence linguistique. (Detey et al. 2016).

Le but principal de l'enseignement de la prononciation est d'améliorer cette capacité à percevoir et à produire des sons avec plus d'authenticité, ce qui peut influencer d'autres compétences linguistiques. Une bonne maîtrise de la prononciation conduit à une confiance en soi chez l'apprenant et favorise sa motivation et son attention auditive.

Néanmoins, l'apprentissage de la prononciation constitue souvent un défi majeur pour les apprenants du français langue étrangère. De nombreuses recherches dans le contexte pédagogique algérien dénoncent les difficultés rencontrées par ces derniers dans l'acquisition de la compétence phonétique. (Gharbi, 2023 ; Benazzouz et Zerari, 2021 ; Aisset, 2023 ; Kheloui, 2015)

Deux causes principales expliquent ces difficultés (Aisset, 2023). Premièrement, l'influence du système phonétique et phonologique de la langue source (l'arabe) sur celui de la langue cible (le français). Le fait que certains phonèmes de la langue étrangère n'existent pas dans la langue maternelle conduit parfois les apprenants à commettre des erreurs. Deuxièmement, le statut qu'occupe la phonétique dans les programmes scolaires. Elle est négligée dans tous les cycles et tenue à l'écart par rapport à d'autres compétences linguistiques (Kheloui, 2015). Son enseignement ne figure qu'au primaire sous forme d'activités isolées intégrées dans les séances de production orale, souvent monotones et peu motivantes. Les enseignants dans leurs cours « visent à faire parler les apprenants pour s'assurer qu'ils ont bien compris, ou s'ils savent repérer les notions vues en cours ; autrement dit, ils se focalisent sur la compréhension sans tenir compte des difficultés liées à la prononciation et à l'articulation » (2023, p.331)

La phonétique à ces stades n'est pas enseignée en tant que compétence à acquérir, mais elle est plutôt perçue comme une matière secondaire (Benazzouz et Zerari, 2021).

A l'université, les cours de phonétique se limitent à une initiation aux notions de base. Les enseignants privilégient largement l'enseignement de la phonétique articulatoire. Les activités proposées se limitent souvent à des exercices de transcription phonétique ou à des exercices écrits sur les notions de base déjà étudiées, tandis que les activités de discrimination auditive et de correction phonétique sont négligées. En conséquence, certains étudiants se sentent démotivés et finissent par manifester des lacunes en prononciation.

Face à ces défis, il est essentiel de repenser les stratégies et les pratiques d'apprentissage pour susciter l'engagement et la motivation chez les apprenants. Dans cette perspective, nous supposons que la gamification constitue une approche très prometteuse qui peut rendre l'apprentissage de la prononciation plus ergonomique et, par conséquent, plus attractif.

En intégrant des éléments ludiques comme les récompenses, les défis, les niveaux, les

classements, et les activités interactives dans le processus d'apprentissage d'une langue étrangère (Mahfoud, Belarbi, Raisi, 2024), la gamification a démontré son efficacité dans le développement de différentes compétences linguistiques (Refai Ibrahim, 2023 ; Mehrabi et Habibi, 2023 ; Malek, 2024 ; Mahamed Seyam, 2023, El-Arch Enany, 2022 ; Abd El-Aziz El-Tantawi, 2021). Elle a prouvé ainsi son effet sur l'engagement, la motivation et l'interaction des apprenants (Dhailis et Miloudi, 2024 ; Ouahbi et Darhmaoui, 2020)

La question qui nous intéresse dans cette recherche est : comment la gamification peut-elle être utilisée pour améliorer l'apprentissage de la prononciation des apprenants de FLE, et en quoi cette approche constitue-t-elle une solution efficace par rapport aux méthodes traditionnelles ?

Face aux défis persistants liés à l'acquisition des compétences phonétiques, souvent amplifiés par des influences linguistiques et culturelles, notre étude vise à examiner dans quelle mesure l'intégration d'éléments ludiques peut faciliter cet apprentissage tout en le rendant plus accessible et engageant. Nous nous pencherons notamment sur les effets potentiels de la gamification en termes de motivation, d'attention auditive et de progression phonétique chez les apprenants.

Pour atteindre cet objectif, nous définirons dans un premier temps le concept de gamification et nous explorerons ses applications dans le domaine de l'éducation. Nous nous appuyerons sur des études et des pratiques existantes pour illustrer son potentiel. Ensuite, nous détaillerons une série d'activités gamifiées spécialement conçues pour la pratique de la prononciation, et adaptées aux besoins spécifiques des apprenants du français langue étrangère.

### **1. La gamification : définition, types et applications pédagogiques**

Le terme gamification, appelé aussi ludification, est apparu pour la première fois dans l'industrie des médias numériques en 2008, il s'est répandu par la suite dans les secteurs du marketing, les milieux académiques et ceux de la conception du jeu.

La gamification est définie de diverses manières. Elle est, selon Deterding et al. (2011 : 5) « l'usage d'éléments de game design dans des contextes non ludiques ». Elle consiste en effet à utiliser des techniques et des mécanismes de jeu tels que les badges, les récompenses, les défis, les classements, les challenges et les niveaux dans des contextes non ludiques dans le but d'engager et de motiver les personnes à adopter des comportements préalablement souhaités (Kevin, Hunter et Dixon, 2012) ainsi que de les stimuler à atteindre des objectifs spécifiques (Walther et Larsen, 2020).

Dans le contexte éducatif, elle se définit comme l'ensemble « des activités qui placent les apprenants en position de compétition ou de coopération et qui emploient les mécanismes du jeu » (Schmoll, 2016). L'objectif de son intégration dans les processus d'apprentissage est de faciliter l'acquisition de connaissances, stimuler la motivation, l'engagement et la productivité des apprenants et favoriser l'apprentissage en le rendant plus interactif et ludique. Des activités ennuyeuses ou routinières peuvent devenir intéressantes et captivantes grâce à la capacité de la ludification à susciter une motivation intrinsèque.

La conception de la gamification peut prendre différents formats ; cela dépend des besoins et des exigences spécifiques de chaque apprenant et de chaque situation d'apprentissage. Elle peut se dérouler dans un contexte virtuel avec des jeux en ligne, des simulations interactives,

des jeux-questionnaires ou des plateformes de formation en ligne avec des éléments de jeu intégrés (Boucher, 2024). Les mécanismes de jeux tels que les badges, les points et les tableaux de classement sont utilisés pour transformer les activités ordinaires en expériences d'apprentissage intrinsèquement motivantes. Ce genre de gamification permet à l'utilisateur de renforcer son autonomie et de suivre sa progression.

Néanmoins, les ressources limitées et les problèmes logistiques peuvent parfois rendre la gamification numérique impossible. La conception et la mise en œuvre des plateformes numériques gamifiées sont, le plus souvent, coûteuses et même les plateformes gamifiées en libre accès nécessitent des équipements technologiques et une formation des enseignants pour concevoir des environnements gamifiés (Qiao et al., 2023).

Un autre type de gamification peut être mis en œuvre dans un environnement non virtuel. Dans ce cas, l'enseignant a recours à des éléments physiques de conception de jeu tels que de vrais badges, des récompenses concrètes comme des cartes, des certificats, des autocollants, un tampon dans le cahier ou des mots de félicitations. Dans ce sens, Rioux et Chenette (2021) avancent que « la ludification, bien que souvent associée au jeu vidéo, n'a pas à être technologique ou numérique pour être considérée comme telle. Il suffit de penser à l'utilisation de dés ou de jeux de cartes. Elle tend néanmoins à l'être de plus en plus dans le contexte actuel ».

Le dernier type de gamification est le mixte qui combine des éléments de conception de jeu non numérique dans un environnement d'apprentissage en présentiel et des éléments de conception numérique utilisés en ligne dans le but de bénéficier des avantages potentiels des deux approches et de créer une expérience d'apprentissage réussie en favorisant l'interactivité, l'engagement et la participation active des apprenants. Plusieurs pratiques pédagogiques peuvent être intégrées : des activités brise -glace, des jeux de rôle ou simulation, des jeux de discussion, des jeux de coopération, des énigmes ou des défis à résoudre collectivement (Hovington, 2023). Qu'elle soit numérique, non numérique ou mixte, l'objectif principal est « de concevoir des expériences d'apprentissage stimulantes et pertinentes, afin d'optimiser l'engagement et la compréhension des apprenants. » (Boucher, 2024, p.34).

La conception d'une situation d'apprentissage basée sur la gamification doit suivre un ensemble d'étapes (Tantaoui, 2021). D'abord, l'enseignant doit identifier les caractéristiques de ses apprenants en analysant leurs compétences préalables, leurs attentes, leurs perceptions et leurs attitudes envers les méthodes d'apprentissage dans le but de vérifier la conformité de nouveaux outils et techniques avec leurs besoins ; ensuite il doit définir des objectifs d'apprentissage clairs, compréhensibles et atteignables; puis il conçoit des contenus et des activités pédagogiques gamifiés en fonction des objectifs et des besoins prédéterminés. Enfin, il ajoute des éléments et des mécanismes de jeux. Les défis, les chances, les missions, les retours, les récompenses, les points, les badges, les classements et les médailles sont des mécanismes qui guident l'apprenant tout au long de cette expérience en la rendant divertissante et encourageante.

De nos jours la gamification prend de plus en plus place à l'école grâce à ses nombreux intérêts pédagogiques. En utilisant des éléments ludiques, cette dernière stimule la motivation des apprenants et rend l'apprentissage plus attrayant en favorisant une participation plus active.

Elle favorise ainsi l'autonomie chez l'apprenant. En introduisant des éléments de jeu comme le système de récompense et les défis stimulants, elle pousse le participant à s'engager volontairement et d'une manière autonome, ce qui lui permet de progresser selon son propre rythme dans son apprentissage.

De plus, la gamification peut faciliter l'apprentissage actif et l'acquisition des compétences. A travers un apprentissage interactif et pratique, l'apprenant peut développer ses compétences linguistiques, communicatives et transversales (Mahfoud et al, 2024). Il peut développer aussi ses compétences en matière de résolution de problèmes « grâce à un système complexe de règles qui encourage l'exploration et la découverte actives » (Boucher, 2024, p. 38). La ludification peut également encourager la collaboration et le travail de groupe. Les mécanismes comme les jeux de rôle, les défis en groupe ou les récompenses collectives, aident les apprenants à interagir, à travailler ensemble, à s'entraider mutuellement et à partager leurs retours ce qui enrichit les compétences linguistiques et interpersonnelles.

Cependant, une conception inadéquate ou déséquilibrée de la ludification peut la transformer en simple distraction plutôt qu'un outil pédagogique efficace. En effet, « certaines activités ludiques sont plus complexes et risquent de ne pas répondre à l'objectif spécifique de la leçon et d'être trop difficiles à mettre en place par l'enseignant » (Mahfoud et al, 2024, p.114). De plus, la mise en œuvre de la ludification peut nécessiter des ressources supplémentaires, telles que du temps, des compétences spécifiques et des investissements financiers, ce qui peut limiter sa faisabilité dans certains cas. Il est donc nécessaire de maintenir un équilibre entre le plaisir du jeu et les objectifs d'apprentissage, tout en tenant compte des contraintes liées à la conception et au développement technique.

En outre, la gamification peut ne pas s'adapter à toutes les situations d'apprentissage ni à tous les domaines. Certains contenus pédagogiques demandent des méthodes d'enseignement traditionnelles pour qu'ils soient enseignés de manière efficace.

En résumé, la gamification a prouvé son efficacité tant au niveau du développement des compétences que de l'engagement et de la motivation chez les apprenants. C'est une approche innovante qui complète les autres méthodes pédagogiques et qui enrichit l'expérience éducative.

## **2. La gamification en action : activités ludiques pour la pratique de prononciation**

La créativité de l'enseignant se manifeste dans la capacité à élaborer des activités originales et personnalisées, en s'éloignant des outils pédagogiques standardisés. Rien n'est plus adapté à la progression et au niveau des apprenants que ce qui est pensé sur mesure. Cela inclut aussi l'idée de travailler à partir des idées, des centres d'intérêt ou des expériences des apprenants, en s'inspirant de leur environnement proche et des projets développés dans la classe (Muller, 2012).

Cette approche personnalisée permet non seulement d'adapter l'enseignement aux besoins des apprenants, mais aussi de stimuler leur engagement en les impliquant activement dans leur apprentissage. C'est dans cette dynamique que les activités ludiques prennent tout leur sens, en offrant un cadre stimulant pour la pratique de la prononciation.

Dans ce qui suit, nous détaillerons une série d'activités ludiques conçues pour la pratique de la

prononciation, en exposant leur mise en œuvre concrète, leurs objectifs pédagogiques spécifiques, et les bénéfices observés pour les apprenants. Parmi les activités sélectionnées, nous incluons des jeux axés sur la discrimination des sons, la précision articulatoire, et l'entraînement auditif, chaque jeu étant soigneusement structuré pour maximiser l'efficacité de l'apprentissage. En plus de favoriser une acquisition des sons clés de la langue cible, ces activités ludiques visent à développer chez les apprenants des compétences transversales, telles que la confiance en soi, la capacité à travailler en équipe, et la persévérance.

### **Activité 1: chasse au trésor**

**Niveau :** A2 et plus

#### **Objectifs :**

- Articuler correctement les voyelles fermées [i], [y], [u] ;
- Encourager la motivation et l'interaction entre les apprenants.

#### **Matériel :**

Cartes d'indice avec des phrases ou des mots à lire correctement, enveloppes ou boîtes pour cacher les indices et trésor final (récompenses) pour l'équipe gagnante.

#### **Démarche à suivre :**

- Préparer la classe en avance en tant qu'espace d'aventure ;
- Placer les indices à différents endroits dans des enveloppes ou des boîtes ;
- Demander aux participants de former trois équipes de trois à quatre étudiants ;
- Donner la consigne : « pour trouver le trésor, vous devez chercher les indices. Chaque indice contient un mot ou une phrase que vous devez prononcer correctement. Celui ou celle qui ne prononce pas correctement sera éliminé(e) et son équipe n'avance pas dans le jeu. »
- Distribuer le premier indice à chaque équipe. Les participants doivent lire correctement le mot pour pouvoir chercher l'indice suivant. La première équipe à trouver tous les indices et à arriver au trésor final gagne la récompense.

#### **Exemple d'indices :**

**Indice 1 :** cherchez l'enveloppe bleue. Prononcez correctement le mot « écriture » pour avoir le prochain indice ;

**Indice 2 :** sous une table du dernier rang, il y a un indice. Articulez le mot « surtout » pour continuer ;

**Indice 3 :** trouvez la boîte rose. Lisez correctement la phrase « Tu dis tout » ;

**Indice 4 :** derrière une image accrochée au mur se trouve un indice. Lisez à haute voix la phrase « Un jour de canicule, sur un véhicule où je circule ».

### **Activité 2 : Jeu d'écoute**

**Niveau :** A1 et A2

#### **Objectifs :**

- Travailler la discrimination auditive.
- Développer la compétence de l'écoute chez l'apprenant.

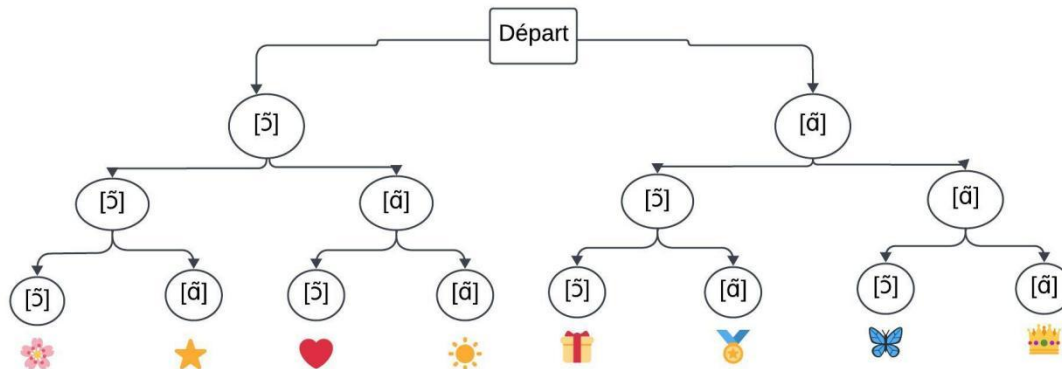
#### **Matériel :**

Projecteur, lecteur audio ou ordinateur avec haut-parleurs pour diffuser les enregistrements,

pointeur laser, chronomètre.

### Démarche à suivre :

- Projeter l'itinéraire ci-dessous sur un tableau ou un mur blanc ;



- Donner la consigne : « Ecoute ces phrases et suis les indications. Tourne à gauche quand tu entends le son [ɔ̃]. Tourne à droite quand tu entends le son [ɑ̃]. Tu arrives où ? » ; les points d'arrivée sont fleur, étoile, cœur, soleil, cadeau, médaille, papillon et couronne ;
- Demander à un apprenant de commencer le jeu ;
- Jouer l'enregistrement du mot ou de la phrase. A l'aide du pointeur, l'apprenant indique la direction (gauche ou droite) qu'il doit prendre selon le son entendu ;
- Donner un feedback immédiat sur les choix de direction de l'apprenant et corriger si nécessaire ;
- Pour ajouter un élément de défis et de compétition, l'enseignant peut utiliser un chronomètre pour noter le temps pris par chaque apprenant pour atteindre la destination finale. Une récompense (un stylo, un post-it, un carnet de note...) sera attribuée à l'apprenant le plus rapide et qui a pu distinguer correctement les voyelles.

Ce jeu qui consiste en un travail de compréhension et de différenciation, permet de développer la discrimination auditive dans un environnement motivant. (Bugnet, 2022). Tous les apprenants peuvent suivre et participer activement et l'enseignant peut rapidement corriger et fournir des explications sur l'erreur commise.

### Activité 3 : le téléphone arabe

Niveau : A1-A2

#### Objectifs :

- Travailler les oppositions consonantiques sourde/sonore : [p] [b], [f] [v] et [s] [z].
- Développer les compétences d'écoute et de mémorisation.

#### Matériel :

Cartes avec des phrases à lire, chronomètre.

#### Démarche à suivre

- Répartir les apprenants en trois équipes de six personnes au maximum. Chaque équipe forme un cercle ;
- Désigner un apprenant dans chaque équipe pour commencer le jeu. Les trois équipes commenceront en même temps ;

- Remettre aux trois premiers joueurs des cartes contenant des phrases à lire, par exemple : je voudrais boire un jus de poire, on cherche du fil de fer vert, c'est une saison sèche avec des brises douces mais saisissantes. Le premier joueur lit la phrase deux fois, la mémorise, puis la répète à l'oreille de son voisin et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur. Le dernier joueur annonce la phrase à haute voix.
- Comparer la phrase dite par le dernier apprenant avec celle du premier pour voir à quel point elle a été modifiée ; une correction immédiate sera offerte aux apprenants.
- Pour stimuler la motivation et la compétitivité, l'enseignant peut noter le temps pris par chaque équipe. Une récompense sera accordée à l'équipe la plus rapide et ayant transmis la phrase correctement.

Le téléphone arabe est un jeu qui appartient à la catégorie des jeux de société. Il permet le développement des compétences de l'écoute, de compréhension et de mémorisation. En l'intégrant dans des cours de phonétique, l'apprenant peut développer sa prononciation et sa pratique des sons. Le travail en équipe et le système de récompense motivent les apprenants et les encouragent à s'engager activement.

#### **Activité 4 : le duel des sons**

**Niveau :** A2-B1

#### **Objectifs :**

- Travailler l'opposition voyelle orale/voyelle orale et voyelle nasale/voyelle orale.
- Encourager la motivation et l'interaction entre les apprenants.

#### **Matériel :**

Cartes avec des oppositions, exemple : [ɔ̃] [o], [ã] [a], [ẽ] [ɛ], [ɛ] [i], [o] [œ], tableau de score et récompenses.

#### **Déroulement :**

- Former deux équipes identiques de 5 à 6 apprenants ;
- Expliquer les règles du jeu ; le jeu se déroule en plusieurs tours, chaque tour porte sur une opposition vocalique. Deux joueurs, un de chaque équipe, doivent trouver une paire minimale pour chaque opposition. Le joueur qui réussit à prononcer le mot correct, fait gagner à son équipe un point. En cas d'échec, l'équipe perd un point.
- Tirer au sort pour choisir le groupe qui va commencer ;
- Lancer le jeu en montrant la première carte qui contient l'opposition vocalique [i] [ɛ]. Le premier joueur de l'équipe choisie prononce un mot contenant la voyelle [i], par exemple père. Le joueur correspondant de l'autre équipe doit répondre en prononçant un mot contenant la voyelle [ɛ], par exemple père. L'enseignant fournit des corrections et des orientations immédiates.
- Répéter le processus avec une nouvelle opposition et de nouveaux joueurs de chaque équipe. Les équipes alternent jusqu'à ce que tous les membres aient participé.
- Une fois le jeu terminé, l'enseignant et les apprenants comptent les points sur le tableau de score. L'équipe avec le plus de points est déclarée gagnante. Ses membres reçoivent des badges comme récompense.

#### **Activité 5: les virelangues**



**Niveau :** B1-B2

**Objectifs :**

- Développer la prononciation et l'articulation de certains phonèmes difficiles.
- Travailler le rythme et l'intonation.

**Matériel :**

Cartes des virelangues imprimées, chronomètre.

**Déroulement :**

Après avoir préparé une liste de virelangues contenant des phonèmes difficiles en français tels que [s], [z], [ʃ] et [ʒ], l'enseignant répartit les apprenants en groupes de deux qui se tiennent face à face. Ensuite, il distribue à chaque binôme une carte avec un virelangue. À tour de rôle, chaque joueur doit prononcer le virelangue aussi rapidement que possible sans se tromper. Le but du jeu est de le dire le plus vite possible. Si un apprenant réussit à dire le virelangue correctement sans erreur, il reçoit un point pour la rapidité et un autre point pour la prononciation. D'autres virelangues plus compliqués peuvent être proposés aux apprenants pour susciter plus de motivation et d'interaction.

Une fois le jeu terminé, les apprenants reçoivent leurs récompenses en fonction du nombre de points obtenus. Un tableau de classement sera ensuite affiché sur la plateforme de l'université afin de suivre leur progrès.

**Exemples de virelangues :**

Angèle et Gilles en gilet gèlent.

Serge cherche à changer son siège.

La charmante Macha mâche en marchant

Sous chaque seau se cachent six choux

Zaza zézaie, Zizi zozote

Seize jacinthes sèchent dans seize sachets secs.

Si six cents scies scient six cents saucisses, six cent six scies scieront six cent six saucissons.

**Activité 6 :** le labyrinthe

**Niveau :** A2 et plus

**Objectifs :**

- Travailler la discrimination phonétique des sons
- Développer l'attention auditive et visuelle des apprenants
- Renforcer la prononciation correcte des mots

**Matériel :**

Labyrinthes imprimés.

**Déroulement :**

Ce jeu se déroule sur plusieurs niveaux.

**Niveau 1**

- Distribuer les labyrinthes imprimés aux apprenants.
- Leur expliquer le but du jeu. Dans l'exemple 1 figuré ci-dessous, il s'agit de trouver le chemin à travers le labyrinthe en ne passant que sur des cases contenant le son [e]. Ils doivent

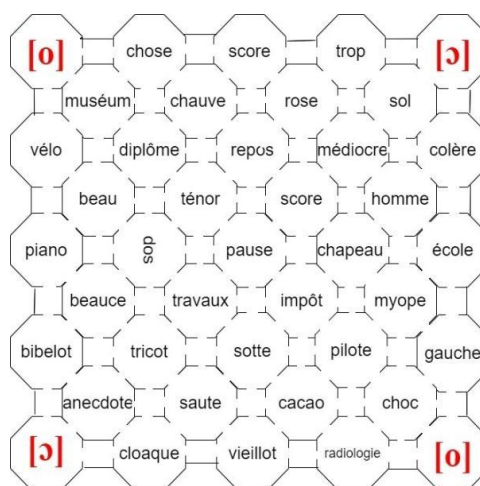
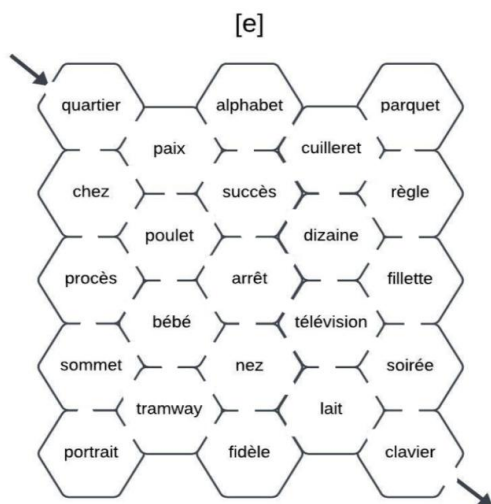
commencer par le mot « quartier » pour arriver au mot « clavier ».

- Celui qui réussit à trouver le bon chemin doit lire à haute voix les mots du chemin choisi, en veillant à bien prononcer les sons ciblés. Une correction des erreurs sera fournie si nécessaire.
- L'apprenant qui atteint la fin du labyrinthe avec une bonne prononciation des mots gagne un point.

## Niveau 2

Suivre la même démarche mais avec un labyrinthe plus compliqué (exemple 2)

- Demander aux apprenants de trouver deux chemins différents. Le premier concerne les mots avec un [o] fermé et le deuxième vise les mots contenant le [ɔ] ouvert.
- Une fois le jeu terminé, afficher les résultats sur un tableau de scores et distribuer des badges aux gagnants.
- À la fin du jeu, discuter avec les apprenants les mots qui étaient difficiles à prononcer en leur offrant des orientations.



Exemple 1

Exemple 2

## Activité 7 : la roulette de prononciation

Niveau : A1-B1

### Objectifs :

- Développer la prononciation et l'articulation des sons.
- Renforcer la production orale spontanée des mots et des phrases.

### Matériel :

Projecteur, micro-ordinateur, connexion internet, plateforme de création de ressources pédagogiques (Wordwall, Flippity...).

### Déroulement :

- Créer une roulette virtuelle contenant les sons visés ;
- La projeter sur un tableau ou un mur blanc ;
- Choisir un apprenant pour jouer ;

- Faire tourner la roulette virtuellement. Lorsqu'elle s'arrête sur un son aléatoire, l'apprenant doit penser à un mot qui contient ce son et le prononcer à haute voix. Si l'articulation est correcte, il gagne un point. En cas d'erreur, une correction sera donnée.
  - Lors du deuxième tour, demander aux apprenants de former une phrase qui comporte deux ou trois mots avec le son cible.
  - Les apprenants ayant le plus de points gagnent une récompense.
- N. B :** Ce jeu peut être joué en mode asynchrone.



### Activité 8 : Jeu du bac

**Niveau :** A2-B2

#### Objectifs :

- Renforcer la reconnaissance et la production des sons.
- Enrichir le vocabulaire.

#### Matériel :

Feuilles ou tableau avec colonnes, cartes des sons, chronomètre.

#### Déroulement :

- Constituer quatre équipes d'apprenants ;
- Laisser les apprenants choisir les rubriques du tableau (exemples de rubriques : animaux, prénoms, objets, pays, verbes, etc.) ;
- Désigner un son pour commencer le jeu et informer les joueurs qu'ils sont limités par le temps (deux minutes pour chaque son par exemple). Les équipes doivent remplir leur tableau en trouvant des mots commençant par le son désigné. Lorsqu'elles terminent, elles présentent leurs réponses. Si deux équipes ou plus ont trouvé le même mot pour une rubrique, le point ne sera pas attribué pour cette réponse. La première équipe qui complète son tableau gagne un point pour la rapidité, si toutes ses réponses sont correctes.
- Désigner un nouveau son et demander aux équipes de recommencer le processus. Le jeu se termine après un certain nombre de tours. L'équipe avec le plus de points à la fin du jeu est déclarée gagnante.

Son	Prénom	Animal	Ville ou pays	Profession	Objet	Fruit ou légume	Points
[z]							
[p]							
[y]							
<b>Score total</b>							

La plupart des activités ludiques mentionnées précédemment sont conçues pour être réalisées en classe. Cependant, l'enseignant peut également ajouter des jeux en ligne. Il peut ainsi créer des quiz et des jeux interactifs en utilisant des plateformes telles que Kahoot, Quizizz, Wordwall ou Flippity. Ces outils permettent aux apprenants de s'exercer à leur propre rythme, de s'auto-évaluer et de s'engager davantage dans leur apprentissage dans un environnement compétitif. L'enseignant peut également se servir d'applications mobiles telles que Duolingo, Babbel et Rosetta Stone, qui renforcent la motivation et l'engagement des apprenants en proposant des activités ludiques et variées. La combinaison d'activités en présentiel et en ligne permet de créer un environnement d'apprentissage plus dynamique qui répond aux besoins particuliers des apprenants.

### Conclusion

En proposant une série d'activités basée sur la gamification, nous avons cherché dans ce travail à démontrer l'efficacité de cette approche dans l'enseignement de la prononciation grâce à ses caractéristiques d'interactivité et de plaisir. L'intégration d'éléments de jeu tels que les badges, les récompenses, les défis, les classements, les challenges et les niveaux rend l'apprentissage de la prononciation plus dynamique et intéressant et suscite chez les apprenants un intérêt et un engagement accrus pour leur apprentissage. Le recours à la coopération, à l'entraide et à l'échange permet également aux apprenants de prendre du plaisir en vivant une expérience divertissante, qui leur fait ressentir différentes émotions.

La gamification permet de transformer le modèle transmissif<sup>1</sup> de l'enseignement. Bien que l'apprenant devienne acteur de son apprentissage, l'enseignant reste le planificateur et le guide qui encadre ce processus.

Néanmoins, en pratique, l'utilisation de la gamification demeure une tâche laborieuse et exigeante pour l'enseignant. Son efficacité repose sur une mise en œuvre réfléchie et équilibrée, qui nécessite un travail de recherche et une préparation considérable. Il est donc essentiel de maintenir un équilibre entre l'activité ludique et l'apprentissage. Une utilisation excessive de la gamification pourrait en effet nuire à l'efficacité pédagogique en détournant l'attention des apprenants des objectifs d'apprentissage essentiels. Il est donc important de diversifier les approches pédagogiques tout en puisant dans chaque méthode et chaque perspective ce qui pourrait être utile.

<sup>1</sup> Conception de l'apprentissage selon laquelle l'enseignant transmet le savoir à l'élève, qui ne possède aucune connaissance au départ. Il explique et montre, tandis que l'élève écoute.

La présente contribution offre plusieurs implications pratiques susceptibles d'aider les enseignants dans le développement des compétences phonétiques de leurs apprenants. Elle constitue une piste prometteuse pour la conception d'un environnement d'apprentissage plus dynamique, amusant, interactif et motivant. Les enseignants et les chercheurs sont ainsi invités à évaluer l'efficacité des activités gamifiées proposées dans ce travail au sein de leurs classes.

### **Bibliographie :**

- Aissat, H. (2023). Enseignement de la prononciation en classe de langue : Démarches, difficultés et perspectives. Retour d'expérience auprès d'apprenants du FLE en Algérie. *SOCLES*, 12(1), 311-346.
- Berri, A. (2007). Quelques considérations à propos de la phonétique dans la formation des futurs enseignants de FLE. *Fragmentos*, (33), 245-250.
- Benazouz, N., & Zerari, S. (2021). La dramaturgie pour la correction phonétique en classe de FLE : Cas des étudiants universitaires du sud algérien. *Revue ICHKALAT*, 10(2), 594-606.
- Boucher, F. (2024). La ludification de la formation et son influence sur l'expérience apprenant en entreprise. Mémoire, Université du Québec à Rimouski, 109 p.
- Chenette, A., & Rioux, M. (2021). 8 leçons tirées des jeux vidéo pour augmenter la motivation et l'engagement. *École branchée*. <https://ecolebranchee.com/ludification-ludicisation-8-lecons/>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2014). Du game design au gamefulness : Définir la gamification. *Sciences du jeu*, (2).
- Detey, S., Fontan, L., & Pellegrini, T. (2016). Traitement de la prononciation en langue étrangère : Approches didactiques, méthodes automatiques et enjeux pour l'apprentissage. *Revue TAL*, 57(3), 15-39.
- Dhilis, H., & Miloudi, M. (2024). La gamification et la gestion des apprentissages en classe de FLE (cas des apprenants de 3e année moyenne à El-Oued). *El-Quari'e Journal of Literary, Critical and Linguistic Studies*, 7(1), 154-166.
- El-Enany, H. H. Y. (2022). Efficacité de la stratégie de gamification pour développer des compétences de fluidité linguistique en français chez les étudiants du cycle secondaire. *BSU Journal of Pedagogy and Curriculum*, 1(2), 63-85.
- Gharbi, N. (2023). Difficultés phonétiques dans l'enseignement du français langue étrangère chez les apprenants du 5e AP. *Revue Qabas des études humaines et sociales*, 7(2), 2006-2020.
- Hovington, S. (2023). La ludification en enseignement : Jeux sérieux, pédagogie par le jeu, pédagogie ludique. Webinaire, Université Laval. <https://www.youtube.com/watch?v=oESK43gANb4>
- Ibrahim, M. G. R. (2023). Emploi de la gamification pour augmenter l'acquisition du vocabulaire en FLE et le plaisir d'apprendre des apprenants du cycle secondaire. *Journal of Research in Education and Psychology*, 38(2), 765-810. doi: 10.21608/mathj.2023.202896.1327
- Kevin, W., Hunter, D., & Dixon, W. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business* (Vol. 1). Philadelphia: Wharton Digital Press.

- Kheloui, N. (2015). Apprentissage de l'oral en contexte plurilingue : Problèmes liés à l'acquisition de la prononciation. *Revue des pratiques langagières LPLA*, 6(3), 19-30.
- Mahfoud, Z., Belarbi, F. M., & Raïssi, H. A. (2024). Les vertus de la gamification en classe de langue étrangère. *Pratiques & Didactique*, 2(1), 99-117.
- Malek, L. (2024). La gamification pédagogique en classe de FLE : Une voie vers l'optimisation de l'expression orale de l'apprenant. *IJAFAME*, 5(4), 583-596.
- Mehrabi, M., & Ebrahim-Habibi, A. (2023). Exploitation de la gamification de MOODLE pour enseigner le vocabulaire : Le cas des étudiants en licence de langue et littérature françaises à l'université de Téhéran. *Tarbiat Modares University*, 14(3), 321-350.
- Muller, F. (2005). Manuel de survie à l'usage de l'enseignant. *L'Étudiant*.
- Ouahbi, I., Darhmaoui, H., & Kaddari, F. (2020). Gamification dans les cours de français au profit des étudiants de la licence d'éducation. *Revue Article*.
- Qiao, S., Yeung, S. S. S., Zainuddin, Z., Ng, D. T. K., & Chu, S. K. W. (2023). Examining the effects of mixed and non-digital gamification on students' learning performance, cognitive engagement and course satisfaction. *British Journal of Educational Technology*, 54(1), 394-413.
- Schmoll, L. (2016). L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique. *Sciences du jeu*, (5).
- Seyam, W. M. (2023). L'efficacité de la ludification via web sur le développement des compétences orthographiques et de la motivation à apprendre auprès des élèves du cycle primaire. *Research in Language Teaching*, 4, 23.
- Walther, B. K., & Larsen, L. J. (2020). Gamification and beyond: The case of ludification. In *Games and Learning Alliance: 9th International Conference, GALA 2020, Laval, France, December 9–10, 2020, Proceedings* (pp. 125-134). Springer International Publishing.
- Yhia Abd El-Aziz El-Tantawi, C. (2020). L'efficacité de l'utilisation de la stratégie de gamification pour développer quelques compétences de l'interaction orale chez les élèves du cycle primaire en français. *JFE Journals*, (1).