Revue Multilinguales **Volume: 14 / N° : 01 (2026), pp. 113-142**

Reçu le 29/11/2025 Accepté le 28/03/2026 Publié le 30/06/2026

LE POTENTIEL DES OUTILS D'IA DANS L'ENSEIGNEMENT / L'APPRENTISSAGE DU VOCABULAIRE SPORTIF

THE POTENTIAL OF AI TOOLS FOR TEACHING / LEARNING SPORTS VOCABULARY

Ana-Marina TOMESCU[*1]
Elena-Cristina ILINCA[2]
[1]Université Nationale de Science et Technologie POLITEHNICA Bucarest, Roumanie
ana_marina.tomescu@upb.ro
[2]Université Nationale de Science et Technologie POLITEHNICA Bucarest, Roumanie
elena.ilinca3001@upb.ro

Résumé

Le présent article traite de l'intégration des outils d'intelligence artificielle en classe de FLE, un processus innovateur et révolutionnaire qui redéfinit une autre modalité d'enseignement/d'apprentissage. D'une part, nous nous intéressons à exploiter la capacité de quelques applications générées par l'intelligence artificielle (*ChatGPT*, *Gamma*, *Bypass*, *Turboscribe*, *ZeroGPT*, *WriteHuman*, *QuillBot*, *Gliglish*) à développer instantanément des contenus didactiques, offrir des explications contextuelles, extraire des termes, communiquer, dans un contexte adapté aux besoins et aux intérêts individuels des apprenants. De l'autre part, notre

[*] Auteur correspondant

objectif est de proposer une analyse didactique de leurs modalités d'intégration dans l'enseignement/l'apprentissage du vocabulaire sportif en classe de FLE. Nous nous appuyons sur un corpus authentique, plus précisément sur quelques articles parus dans la presse écrite qui portent sur la terminologie relative aux sports additionnels admis aux *Jeux olympiques*. Ils pourraient représenter pour les enseignants le prétexte d'intégrer des sujets d'actualité en classe de FLE et d'aider les apprenants à améliorer leurs compétences linguistiques et à se sensibiliser à la terminologie sportive, plus ou moins technique.

Mots-clés : terminologie sportive, Jeux olympiques, sports additionnels, intelligence artificielle, prompts

Abstract

This article examines the integration of artificial intelligence tools in the French as a Foreign Language (FLE) classroom, an innovative and revolutionary process that is redefining teaching and learning. On the one hand, we focus on highlighting the ability of several AI-generated applications (*ChatGPT*, *Gamma*, *Bypass*, *Turboscribe*, *ZeroGPT*, *WriteHuman*, *QuillBot*, *Gliglish*) to instantly generate didactic content, provide contextual explanations, extract terms, and communicate within a context tailored to the individual needs and interests of learners. On the other hand, our objective is to offer a didactic analysis of their integration into the teaching and learning of sports vocabulary in the FLE classroom. We draw on an authentic corpus, specifically several articles published in the

print media that address the terminology related to additional sports included in the Olympic Games. They could represent for teachers the pretext of integrating current events into French as a Foreign Language classes and helping learners to improve their language skills and become more aware of sports terminology, whether technical or not.

Keywords : sports terminology, Olympic Games, additional sports, artificial intelligence, prompts

Entre le 26 juillet et le 11 août 2024 s'est déroulée la XXXIIIe édition des *Jeux olympiques d'été* à Paris. Les responsables du Comité olympique pour les Jeux olympiques, qui se tiendront à Los Angeles en 2028, ont communiqué des décisions qui ont retenu notre attention du point de vue terminologique. Les deux décisions dont nous avons parlé ci-dessus font référence à l'introduction de quelques sports additionnels : *le surf*, *l'escalade*, *le break, le skateboard* en 2024 et *le flag-football*, *le karaté*, *le kickboxing*, *le baseball-softball*, *la crosse*, *le breakdance*, *le squash*, *le sport automobile* et *le cricket* en 2028. La dénomination de ces nouveaux sports, acceptés comme disciplines olympiques, la popularité croissante de ces compétitions sportives internationales, l'apparition constante de nouvelles épreuves, réglementations ou équipements sportifs, impliquent, obligatoirement, l'invention ou la mise à jour de certains termes sportifs, suite aux changements de sens ou aux migrations d'une discipline à une autre, vu que l'évolution d'une

langue est strictement liée aux changements au niveau de la société.

Dans cet article, nous nous proposons de voir dans quelle mesure la diffusion d'informations sur ces événements sportifs dans les médias et l'utilisation d'une terminologie spécifique peuvent constituer un point d'intérêt dans l'enseignement des langues étrangères. Les outils d'intelligence artificielle peuvent-ils aider les enseignants de langues étrangères, notamment ceux de français, à créer rapidement des supports didactiques attractifs, basés sur des situations de communication réelles et actuelles, pour un enseignement plus efficace du vocabulaire et de la terminologie issus du domaine sportif ? Les professeurs de langues étrangères disposent-ils de ces outils, sont-ils gratuits et faciles à utiliser ? Aident-ils à personnaliser l'enseignement / l'apprentissage du vocabulaire sportif, en fonction des besoins ou du niveau des apprenants ? Quels sont les bénéfices concrets par rapport à une démarche didactique traditionnelle ? Les enseignants ont-ils peur d'être remplacés justement par ces outils ? Il y a des études (Galmar, 2022 ; Stockwell, 2024) qui parlent d'une condition obligatoire pour que les choses avancent dans ce domaine : la formation des enseignants, avec la mise en évidence des avantages, des limites et des risques que cette nouvelle révolution technologique représente pour le domaine.

La problématique qui guide notre étude est de déterminer dans quelle mesure plusieurs outils d'intelligence artificielle peuvent améliorer l'enseignement et l'apprentissage du vocabulaire sportif dans les cours de FLE/FOS et quels sont les éléments qui

font la différence par rapport à l'approche didactique traditionnelle, en termes d'efficacité, d'attractivité pédagogique, de personnalisation du contenu et d'autonomie de l'apprenant.

1. L'IA – BREF APERÇU HISTORIQUE

L'évolution de l'intelligence artificielle, des machines pensantes de la pièce de l'auteur tchèque Čapek (1921) aux premiers modèles symboliques (McCulloch et Pitts, 1943), jusqu'aux systèmes complexes actuels, a transformé l'enseignement des langues étrangères. Le terme « intelligence artificielle » a été employé pour la première fois en 1956, lors d'une conférence organisée à Dartmouth. Au cours des décennies suivantes, des avancées majeures – réseaux de neurones, apprentissage automatique, traitement automatique du langage naturel, apprentissage profond (Deep Learning) et modèles génériques comme ChatGPT (2022) – ont permis la création de contenus pédagogiques, l'adaptation des supports d'enseignement aux étudiants (idées, textes, vidéos, images, etc.) et l'analyse automatisée de textes spécialisés. Après 2002, on peut traduire (logiciel Alexa), au bout de quelques secondes, jusqu'à 100 textes spécialisés. L'application Google Lens (2017) est capable de traduire des textes, en temps réel, dans plus de 100 langues, en pointant simplement la caméra du téléphone portable vers le texte. DeepL offre des traductions précises, en 25 langues, sans limite de texte, sans modifier la mise en page, et GP3, lancé par OpenAI (2020), atteint des performances extraordinaires dans la génération de texte et les interactions humaines, à l'aide des techniques du traitement du langage naturel.

Ce que nous souhaitons souligner, c'est la rapidité des actions exécutées, du développement du matériel didactique et

pédagogique, à l'aide des outils d'IA dans le domaine de l'enseignement / de l'apprentissage des langues, et du vocabulaire en particulier. C'est l'avantage le plus apprécié par les utilisateurs: « (…) le temps nécessaire à la recherche et au développement de matériel pédagogique et d'exercices a été réduit de manière significative » (Mavropoulou, 2023 : 69).

2. CORPUS ET MÉTHODOLOGIE

2.1. Spécificités des applications

Pour une utilisation efficace des outils d'intelligence artificielle mentionnés ci-dessus dans le cadre d'un cours de français, une connaissance approfondie de leurs fonctions spécifiques est indispensable. ChatGPT permet à l'enseignant de générer et d'adapter des contenus pédagogiques en fonction des objectifs de la leçon et du niveau des apprenants. QuillBot se révèle particulièrement performant pour les exercices de reformulation de texte, notamment en matière de variations stylistiques. ZeroGPT, quant à lui, ne génère pas de texte, il ne produit pas de contenu pédagogique ; il se concentre plutôt sur l'analyse et l'évaluation de textes existants. Nous passerons en revue une série d'applications de l'IA (dans leur version gratuite) à l'aide desquelles les enseignants peuvent proposer différents types d'activités (générer des textes, des exercices ou des dialogues adaptés au niveau des apprenants, sélection terminologique) en classe de FLE/FOS, pour améliorer les compétences de compréhension/expression, écrites et orales, à différents niveaux de langue. Nous analyserons l'utilisation de la terminologie spécialisée dans le langage courant utilisé dans les articles de presse, dans le but de proposer un traitement lexicographique des termes-sujets, suite aux interprétations sémantiques, classées

en trois catégories : termes sportifs généraux, termes sportifs communs à plusieurs disciplines connexes (semi-spécialisés), termes sportifs de spécialisation maximale. Dans notre analyse, en mettant l'accent sur le langage sportif spécialisé, nous avons utilisé un corpus numérique relatif aux sports supplémentaires proposés pour les Jeux olympiques de 2024 et 2028, d'un volume estimé à 18 000 à 20 000 mots. Il s'agit des communications officielles du Comité international olympique (CIO) à ce sujet (le français et l'anglais sont les langues officielles du CIO), de nouveaux règlements émis, d'articles de presse sportive généraliste (les quotidiens *L'Équipe* et *Le Figaro*, la revue *Sport&Société*, spécialisée dans les analyses olympiques et sportives). Nous avons opté pour des textes publiés dans la presse écrite et sur le site officiel du CIO, parce que les journaux représentent « le principal moyen de communication utilisé par les autorités et, par conséquent, un des principaux vecteurs de communication des changements subis par les langues » (Ilinca, Tomescu, 2022 : 224). De plus, nous avons respecté trois critères de sélection : la pertinence thématique explicite sur les sports additionnels pour les *Jeux olympiques* de 2024 et 2028 ; la diversité des discours issus d'un côté de la presse écrite, de l'autre côté des organisations institutionnelles spécialisées ; l'actualité des textes, parus entre 2019 et 2025. Même si la thématique est commune à tout le corpus, les genres discursifs sont différents : articles journalistiques sur l'actualité sportive, communications institutionnelles, analyses sportives, fiches descriptives de quelques disciplines sportives récemment intégrées dans les compétitions de ce niveau.

Cette sélection combine le langage médiatique et le langage spécialisé, ce qui offre aux enseignants la base nécessaire pour créer des supports authentiques en classe de FLE ou FOS et pour leur exploitation à l'aide de quelques outils d'IA.

2.2. Analyse exploratoire en contexte universitaire

Afin de compléter cette approche, nous avons mené une analyse exploratoire auprès d'un groupe de 37 étudiants de deuxième année du programme d'études Langues modernes appliquées à l'Université POLITEHNICA Bucarest. Ces étudiants suivent le cours de *Langages spécialisés* et les travaux dirigés de *Traduction spécialisée*. Quarante-cinq autres étudiants de deuxième année, issus de facultés non philologiques (ingénierie, sciences économiques) et étudiant le français à objectifs spécifiques, se sont joints à eux (4 semaines, cours en présentiel). Ces deux groupes représentent des cibles pertinentes pour l'étude et l'acquisition du vocabulaire sportif. Au début, les étudiants ont soutenu un test initial pour connaître le niveau de connaissances en vocabulaire sportif. La mise en œuvre des activités proposées a comporté trois volets. Premièrement, les étudiants ont travaillé sur une partie du corpus (articles de *L'Équipe* et communiqués de presse du CIO) et ont utilisé ChatGPT pour extraire des termes sportifs généraux, semi-spécialisés et spécialisés. Deuxièmement, ils ont reformulé les définitions de ces termes à l'aide de QuillBot, afin d'améliorer la clarté, la rigueur intellectuelle et la précision terminologique. Dans la dernière étape, une courte vidéo expliquant les règles et

une autre vidéo explicative sur le karaté[1] et le flag football[2] ont été diffusées, puis transcrites à l'aide de Turboscribe. Cet outil a aidé à une meilleure compréhension du texte et à l'identification des variations terminologiques. Un test final, à la fin des activités, nous a permis d'observer les progrès enregistrés.

Nous avons enregistré des recherches à la fois quantitatives (à travers les données enregistrées dans les deux tests) et qualitatives (à travers les observations effectuées pendant les activités). Les résultats du test final indiquent que 71 % des étudiants ont correctement retenu et réutilisé les termes spécialisés lors des activités de traduction et de reformulation, contre 37 % lors du test initial. Cependant, les données issues du questionnaire montrent que 87 % d'entre eux ont indiqué que l'utilisation d'outils d'intelligence artificielle avait facilité leur compréhension des textes spécialisés, les avait aidés à pratiquer la prononciation des termes complexes et à gagner en assurance lors des échanges oraux relatifs aux règles sportives.

Cette expérience, bien que limitée dans le temps et le nombre de participants, confirme que les outils d'intelligence artificielle peuvent favoriser l'acquisition du vocabulaire sportif, notamment grâce à une extraction rapide de la terminologie, une reformulation assistée et une complémentarité entre les supports écrits et oraux. Elle met également en lumière certaines limites, comme la tendance de certains outils à fournir des définitions

[1] https://www.youtube.com/watch?v=Ezh2KZ_a0AA, consulté le 15 octobre 2025

[2] https://www.youtube.com/watch?v=9Ctg3B-WbwY, consulté le 15 octobre 2025

approximatives ou à confondre des termes similaires, ce qui nécessite une vérification systématique par l'enseignant.

3. OUTILS D'IA AU SERVICE DE L'ENSEIGNEMENT / L'APPRENTISSAGE DU FLE

3.1. Améliorer la compréhension et l'expression orales

Le choix des outils d'IA que l'enseignant souhaite utiliser dans la classe de français dépend des applications dont il dispose et qu'il sait utiliser correctement et efficacement, ainsi que des besoins des apprenants. Dans notre cas, l'enseignant peut choisir, par exemple, l'utilisation de *ChatGPT*, à partir d'un des textes inclus dans le corpus. La condition pour guider l'IA vers des réponses appropriées est la formulation correcte des prompts, c'est-à-dire l'optimisation constante des instructions, afin de maximiser l'efficacité de ce type de requêtes. Dans la formulation du prompt, il faut prendre en compte le rôle assumé (dans notre cas, l'enseignant), le contexte, certaines restrictions (niveau de langue, style, ton, nombre de mots), le format, l'objectif. L'utilisation de verbes-clés comme *créer, analyser, transcrire, reformuler, extraire, faire un brainstorming, traduire* est importante pour la réalisation de la tâche. Le texte est copié dans l'application IA et des prompts peuvent être proposés :

> *Je suis enseignant de FLE et pour aider mes apprenants, j'ai besoin que tu mettes en évidence (en gras) le vocabulaire relatif aux disciplines sportives présentes dans le texte ci-dessus.*
> *Donne une version révisée de ce texte, en style narratif (approche originale, témoignages, etc., avantages et inconvénients de l'ajout des sports additionnels, etc.). Garde le même contenu, niveau B1+. Maximum 250 mots.*
> *Crée un texte similaire, sous forme de dialogue. On y souligne l'importance accordée au sport, en tant que vecteur de fair-play, de*

respect et de cohésion sociale. Mentionne aussi dans ce dialogue une règle propre à un sport additionnel. 16 répliques. Niveau B1+.
Simplifie un peu le texte, pour le niveau A2+. J'aurais besoin d'un exercice sur l'accord des adjectifs présents dans le texte. Donne aussi les solutions à l'exercice proposé.

Parfois les textes créés ne sont pas satisfaisants, mais ils peuvent être améliorés, grâce à « l'humanisation » du texte. Quelques applications d'IA sont capables d'accomplir une telle tâche, telles que *Zotero GPT* ou *WriteHuman*. L'application *QuillBot* se différencie des autres parce qu'elle propose dès le début plusieurs types d'« humanisation » : simple, étoffée, créative, soutenue, académique, etc.

3.2. Améliorer la compréhension orale

Si l'objectif de la classe de FLE est de travailler la compréhension orale, c'est parfois difficile de disposer d'un document audio/vidéo, authentique, surtout pour les niveaux débutants. L'enseignant peut choisir d'abord un document écrit, adapté au niveau des apprenants et qui porte sur le vocabulaire sportif, tel que les articles de dictionnaire, présents sur le site du CIO, à la rubrique *Sports*. Prenons comme exemple, le terme *karaté* (un sport additionnel en 2028). Mais si l'enseignant dispose seulement du texte écrit et qu'il veut travailler la CO, il peut toujours recourir aux applications d'IA pour obtenir un document sonore téléchargeable. ChatGPT représente un outil efficace dans la conception et la gestion des activités didactiques. Il va d'abord copier-coller le texte sur ChatGPT et après la transcription du texte faite par le logiciel, il va appuyer sur le bouton de sonorisation ( ). Au bout d'une minute, au maximum, le document sonore sera disponible. Ensuite il faut installer l'extension pour le navigateur web - *AudioTTS - Simple*

Text to Speech et rafraîchir la page ChatGPT pour réécouter le document.
Dans d'autres situations, le document sonore s'avère difficile à comprendre pour les apprenants. L'enseignant peut proposer une première écoute globale, ensuite une seconde écoute plus détaillée. Mais s'il se rend compte que la réception et la compréhension orales ne sont pas des tâches accomplies, il peut procéder à une mise en parallèle entre CO et CE. Certains documents vidéo utilisant le vocabulaire sportif (déclarations d'athlètes, explications de certaines règles du jeu, etc.) sont disponibles sur YouTube et sont intéressants à travailler en classe de français, notamment pour leur authenticité. Grâce à l'application *Turboscribe*, l'enregistrement audio peut être retranscrit et travaillé en classe jusqu'à ce que le vocabulaire soit compris et acquis.

3.3. Améliorer l'expression orale

Dans le but d'améliorer la compréhension orale et surtout l'expression orale chez les étudiants, la tâche qui incombe à l'enseignant est d'initier des activités qui impliquent l'utilisation d'agents conversationnels. L'évolution et les préoccupations dans cette direction montrent le fait que « l'utilisation de robots conversationnels a pour objectif d'imiter la manière dont les humains effectuent certaines interactions, de sorte que l'utilisateur ait l'impression d'interagir avec un autre être humain » (Mavropoulou, 2023 : 69). Aujourd'hui, l'enseignant a à sa disposition plusieurs applications de ce type, gratuites, faciles à utiliser et, le plus important, des outils qui tirent pleinement parti de cette révolution technologique. Par exemple, *Gliglish* est une application efficace dans les exercices

d'autoapprentissage ou déroulés sous la surveillance d'un enseignant. La variante gratuite permet des conversations courtes, mais la version payante offre plus de fonctionnalités. Il y a quelques avantages évidents de cette application:

- si l'apprenant n'est pas inspiré dans ses réponses, c'est l'IA qui va lui offrir quelques variantes pour l'orienter ; il va même recevoir des conseils qui visent la grammaire et la prononciation.
- ce type de communication est certainement moins intimidant qu'un professeur traditionnel ;
- l'apprenant peut ajuster la vitesse à laquelle l'agent conversationnel lui parle.

Les spécialistes mentionnent aussi un autre avantage : « Les chatbots alimentés par l'IA peuvent être utilisés pour simuler des conversations avec des locuteurs natifs de différentes régions francophones (…), permettant aux apprenants d'explorer différentes variétés du français et de comprendre les subtilités culturelles associées, ces conversations virtuelles encouragent une communication authentique » (Gupta, 2023 : 86).

3.4. Mettre en évidence la terminologie sportive

Le corpus de textes sélectionné offre la possibilité à l'enseignant de proposer une série d'activités qui puissent aider l'apprenant à l'acquisition d'une terminologie spécialisée dans le domaine du sport. Toujours sur le site du CIO, la rubrique *Sports – ce qu'il faut savoir* propose la description sommaire de plusieurs sports et les outils d'intelligence artificielle (*ChatGPT*, par exemple) s'avèrent extrêmement efficaces dans la sélection de termes. À titre d'exemple, nous avons mis en bas la sélection terminologique pour quelques sports additionnels, partagée en

trois catégories, pour mieux différencier les termes sportifs généraux, les termes appartenant à plusieurs branches sportives et les termes spécifiques à un seul sport (pour connaître et comprendre correctement les positions, les noms de mouvements, les équipements, etc., dans le but d'éviter les confusions, les ambiguïtés), pour souligner le fait que l'emploi des mots du langage courant ne suffit pas pour désigner les différentes notions sportives.

Sport additionnel	**Termes sportifs généraux**	**Termes semi-spécialisés (+sports concernés)**	**Termes spécialisés**
karaté	*combat, victoire, point, juges, panel de juges, système électronique, performance technique, athlète, épreuve.*	*coup* (boxe, taekwondo, kickboxing, muay-thaï), *projection* (judo, lutte et sambo), *balayage* (judo, sambo, lutte, taekwondo), *prise* (judo, lutte, grappling, sambo)	*Tsuki, Yuko, Waza-ari, Ippon, Kata, Kumite, Senshu, Hantei, Karatéka, Nippon Budokan, Haiwan Uke*.
crosse	*équipe, match, terrain, ballon, chronomètre, faute, joueur, corps.*	*remise en jeu* (football et hockey), *protection* (hockey, football américain, etc.), *pénalité* (hockey, rugby, football, etc.), *quart-temps* (basketball), *mort subite* (football et	*crosse, balle en caoutchouc, World Lacrosse Sixes, crosse au champ, crosse en enclose.*

		hockey), *gardien* (football, hockey, handball, etc.).	
escalade sportive	*discipline, compétition, épreuve, record, chance, athlète, championnat, classement, tournoi.*	*bloc* (escalade et musculation), *tout à l'élimination directe* (escalade, tennis, boxe, football), *mur* (escalade, parkour, gymnastique), tour (escalade, tennis, boxe, football).	*points d'ancrage, dégaines, lecture de voie, crux, pico.*
squash	*tirage au sort, vainqueur, finale, ligne.*	*balle de jeu, balle de match, échange, lob, serveur, carré de service, raquette* (basket-ball), *scratch* (athlétisme, cyclisme ou tennis).	*court, plaque sonore, jeu, nick-mort, mur frontal, tin, amorti.*
flag football	*ballon, terrain, équipe, chance, performance, sélection.*	*touchdown* (football américain, rugby), *passe* (football, basket-ball, handball**)**, *down* et *endzone* (football américain).	*drapeau, flag pull, blitz, pass rush, touchdown pass, blitz play.*
softball	*règle, médaille, championnat, point, match, victoire*.	*retrait* (cricket, hockey, rugby, etc.), *attraper* (football américain, rugby, handball), *zone de jeu* (football, basketball, volleyball, hockey sur glace, tennis).	*Balle molle, kitten ball, zone circulaire plate, sept manches, marbre, home run*.

Avant parler de la technicité de certains termes, l'enseignant peut proposer aux apprenants des exercices qui utilisent les termes sportifs généraux, étant donné le fait qu'on connaît « l'importance et la place qu'occupe un lexique spécialisé au nombre de locutions qui pénètrent l'usage quotidien » (Aleksandrova, 2023 : 22). Par exemple, les exercices à choix multiple, à trous, de construction de phrases, de reformulation ou d'association auront le but de familiariser les apprenants à l'emploi des expressions construites à base d'une lexie qui appartient au domaine du sport, en vue d'une meilleure communication orale et écrite : *performance artistique*, *épreuve difficile*, *compétiteur acharné*, *règles du jeu*, *jeu d'équipe*, *processus de sélection*, etc. « L'idée est de varier les supports et exercices pour aider à réfléchir de différentes façons sur les sujets abordés » (Cavalla, 2021 : 57).

Un autre constat vise la multitude de termes sportifs empruntés à la langue anglaise, puisque « le lexique spécialisé s'ouvre facilement aux emprunts » (Hammami, 2016 : 20). En effet, « les journaux sportifs couvrant sensiblement les mêmes disciplines ont d'autre part en commun l'emploi délibéré des anglicismes, premier fait de langage à étudier » (Gritti, 1999 : 176). Nombreuses sont aussi les dénominations polylexicales en anglais : *flag pull*, *kitten ball*, *free throw*, *home run*, *Tinning shot*, *Quarterback sneak*, etc. Une première explication est que les sports supplémentaires répertoriés sont en partie des sports pratiqués et bien populaires outre-Atlantique (*squash*, *skateboard*, *cricket*, *hockey*, *surf*). La deuxième explication est de nature extralinguistique, à savoir que la structure du vocabulaire sportif admet une série de termes issus de la langue

anglaise circulant dans le vocabulaire international. Enfin et surtout, on peut supposer que la préférence est également générée par l'avantage représenté par la brièveté de ce terme, par rapport à l'expression équivalente en français. Dans le tableau ci-dessus, il y a des mots et des termes inclus qui proviennent des langues latine et grecque : *corps* (<lat. corpus), *esprit* (<lat. mens), *chance* (<lat. sanus), *règle* (<lat. regula), *épreuve* (<lat. probare), *raquette* (<lat. rasceta manus), *jeu* (<lat. jocus), *service* (<lat. servitium), *athlète* (<gr. *ἀθλητής*), *cyclisme* (<gr. *κύκλος*), *victoire* (< gr. Νίκη).

La pratique des sports japonais aide les connaisseurs à « retenir des termes japonais et leur signification, se familiariser avec des règlements sportifs, des espaces et des temps de pratique, faire sienne une activité imprégnée de culture japonaise » (Hilpron, Rosselin, 2010 : 120-121). De cette manière, le japonais a légué quelques termes, tels que : *karaté* (qui en français signifie *main vide, sans arme*), *Judo* (en français il signifie *souplesse*), *Tsuki* (qui se traduit en français par *poussée*), *Senshu* (qui en français fait référence à une règle récente en Ju-Kumite qui apporte un avantage à celui qui marque le premier point.), *Haiwan Uke* (qui désigne un blocage avec le dos de l'avant-bras), etc. qui pourraient poser des problèmes de compréhension chez les locuteurs. Ce sont des termes qui appartiennent aux arts martiaux, mais il y a d'autres termes spécialisés appartenant à la gastronomie (*sushi, teryaki*) ou aux traditions culturelles japonaises (*ikebana, manga, bonsaï*) qui ont conquis la langue française. D'autre part, « les Européens forgent dans leurs langues respectives, même si elles appartiennent à d'autres groupes linguistiques, l'essentiel de leurs termes scientifiques à

partir d'étymons issus des deux langues anciennes, le latin et le grec » (De Clercq, 1993 : 10).

Dans la deuxième colonne, nous avons inclus de termes semi-spécialisés, qui appartiennent à plusieurs sports. Dans la troisième colonne sont inscrits des termes spécialisés, à caractère monosémique, qui appartiennent à une seule discipline sportive, ils ont une signification claire, précise, connue par les spécialistes ou les connaisseurs du domaine. Prenons quelques exemples :

- le terme *jeu* est encadré dans la rubrique des termes spécialisés pour le squash. Dans la langue courante il signifie « activité divertissante, soumise ou non à des règles, pratiquée par les enfants de manière désintéressée et par les adultes à des fins parfois lucratives » (*TLF*). Dans le vocabulaire sportif, dans le tennis, par exemple, il désigne « chacune des divisions de la partie » (*TLF*). En revanche, dans le squash, le terme acquiert une signification à part, plus spécifique et précise, il s'agit d'« un ensemble de points disputés et le premier joueur à atteindre onze points avec deux points d'écart remporte le jeu »[3]. Dans cette situation on dit que le joueur *remporte le jeu* ou *la manche*, comme dans le tennis (où il y a 2 points d'écart), c'est « un jeu décisif ».
- le terme semi-spécialisé *tour* prend des acceptions spécifiques : en escalade, par exemple, il s'agit d'un format de duel où un grimpeur élimine un adversaire, pour évoluer dans la compétition; dans le jeu de tennis

[3] https://www.worldsquash.org/wp-content/uploads/2018/11/2019-Rules-in-French.pdf, consulté pe 1er octobre 2025

ou en boxe, cela signifie qu'un concurrent est éliminé après une défaite.

- la *mort subite* est une expression qui nous fait penser plutôt à la médecine, à un décès inattendu. Dans le domaine du sport, dans les compétitions de football ou hockey, elle renvoie à un match qui exclut l'égalité, qui doit désigner une équipe gagnante et, dans ce cas une prolongation avec *mort subite*, de cinq minutes, est accordée.

3.5. Valoriser l'emploi des expressions idiomatiques

Notre corpus est constitué d'articles publiés dans la presse écrite. Or, « le recours aux expressions idiomatiques enrichit le vocabulaire journalistique et permet aux lecteurs de percevoir l'information d'une manière facile et concise » (Pareshishvili, 2016 : 411). Avant de proposer ce type d'activités didactiques, il est important que les apprenants soient sensibilisés à l'importance de ces structures dans la langue, malgré la difficulté ressentie dans leur acquisition. González-Rey souligne que ces structures « représentent de véritables entraves dans l'acquisition de la nouvelle langue, contre lesquelles bute sans cesse notre esprit en quête de logique, ce qui leur confère une valeur particulière » (González-Rey, 2002 : 18) et, par conséquent même si « enseigner les expressions idiomatiques est un processus assez difficile, à la fois pour les apprenants, qui n'ont souvent pas le niveau de langue requis et pour les enseignants de FLE, pour qui, la culture de l'autre peut échapper (…), il est important de les aborder en classe, car elles permettent à l'apprenant, d'enrichir son vocabulaire et d'atteindre un niveau de langue plus soutenu. » (Nabila, 2021 :

515). C'est toujours l'intelligence artificielle qui peut aider l'enseignant à créer des activités qui aident à une meilleure compréhension des expressions idiomatiques. À l'aide de l'outil ChatGPT, on sélectionne les expressions idiomatiques et on peut même demander des explications pour mieux comprendre la signification de l'expression.

- *Pour aider mes apprenants, mets en évidence (en gras) les expressions idiomatiques présentes dans le texte.*

S'il observe que certaines expressions opaques posent aux apprenants des problèmes de compréhension, il peut revenir avec un nouveau prompt :

- *Est-ce que tu peux, tour à tour, expliquer les expressions utilisées dans le texte ci-dessus ?*

Pour un apprentissage plus efficace et attractif, l'enseignant peut aller à la rubrique Explore ChatGPT - Flixier Video GPT - Create Free AI Videos) et proposer un prompt pour créer une vidéo relative à une certaine expression idiomatique rencontrée dans les textes sélectionnés. Exemple :

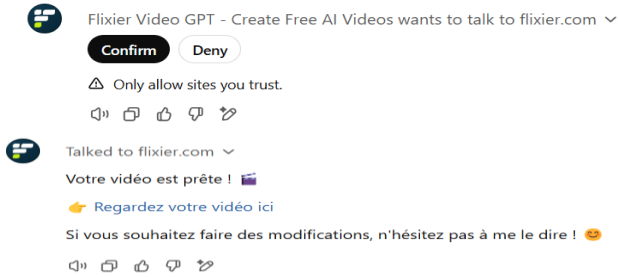
- *Crée une vidéo pour l'expression « avoir le vent en poupe » (expliquer l'expression, divertir). Public – adultes, niveau B1+. But pédagogique, didactique. Compétition sportive à la mer, plusieurs personnes présentes, en été. Durée maximale : 1 minute 30 secondes.*

L'IA crée déjà le contenu narratif :

> ***« Script pour la vidéo : « Avoir le vent en poupe »***
> *[Musique entraînante, bruit des vagues et du vent]*
> *Voix off :*
> *Imaginez-vous en pleine mer, sous un soleil éclatant. Les voiles sont gonflés ; le bateau file à toute vitesse… Vous avez le vent en poupe ! …… »*

Et, avant de créer la vidéo, l'IA pose deux questions supplémentaires : quel type de voix choisir et s'il y a d'autres

modifications à faire. Dans l'étape suivante, il suffit de confirmer et la vidéo sera créée au bout de quelques secondes :



À notre avis, c'est une modalité à la portée des enseignants pour construire des ressources pédagogiques agréables à exploiter, surtout si les documents authentiques manquent.



Notre analyse montre que cet outil d'IA a rendu possible la variation des supports en classe de FLE, ce qui devient incitant et attractif pour les apprenants, car ils voient se dérouler sous leurs yeux des images mobiles, colorées, sur fond musical attractif, avec la transcription du texte sur l'écran, ce qui facilite la compréhension de l'expression sélectionnée et sa mémorisation. Ce sont des éléments qui aiguisent la curiosité des apprenants, parce que « la vidéo, c'est l'image animée, mobile, (…) qui permet une langue variée, actuelle et en situation, fournit un savoir-faire langagier et des pratiques de communication » (Dakhia, 2020 : 92).

4. ANALYSE DES RÉSULTATS

Bien que notre étude ne vise pas une analyse à grande échelle, elle est plutôt limitée, les activités que nous avons proposées ont été conçues selon plusieurs critères, dont le plus important est qu'elles s'adaptent et correspondent bien aux conditions existantes dans la réalité de la classe de français langue étrangère, dans le but de mettre en pratique et d'évaluer la pertinence didactique de plusieurs outils d'IA, gratuits et à la portée des enseignants. Nous pensons que ces activités peuvent être proposées à des étudiants de niveau intermédiaire (B1) voire B2, dans le cadre d'une séquence pédagogique dédiée à la compréhension et à l'apprentissage du vocabulaire sportif, en classe de FLE ou FOS. À partir des exemples donnés, nous observons que les outils d'IA indiquent qu'ils sont utiles aux enseignants en classe de FLE, premièrement parce qu'ils réduisent le temps consacré à la préparation des activités pédagogiques. En outre, même si la gamme d'exercices proposés est diversifiée (compréhension, production, acquisition du vocabulaire et de la terminologie sportive, etc.), adaptée aux compétences et aux objectifs visés, le tout en fonction du niveau des apprenants, l'aide des outils d'IA s'avère bien utile en ce qui concerne le maintien de la cohérence didactique.

Les résultats obtenus suggèrent que, grâce à des contenus pédagogiques élaborés à l'aide d'outils d'intelligence artificielle, la compréhension de textes audio ou écrits, ainsi que la production orale et écrite, devient une activité plus agréable et efficace pour les étudiants, grâce à une technologie très appréciée des nouvelles générations, ce qui facilite la didactisation des textes authentiques.

L'utilisation de documents authentiques en classe de langue étrangère était auparavant à la portée de l'enseignant, mais, par rapport à une démarche didactique traditionnelle, qui implique l'adaptation manuelle des supports, les outils d'IA contribuent à automatiser plusieurs étapes du processus d'enseignement et, par conséquent, à le rendre plus efficace. Nous avons présenté des applications qui génèrent rapidement des textes ou proposent diverses activités à partir de documents déclencheurs, en soulignant à chaque fois que l'adaptation au niveau de difficulté et la reformulation sont immédiates, voire instantanées. Chaque outil d'intelligence artificielle choisi a joué un rôle spécifique et complémentaire dans le traitement du corpus sélectionné. ChatGPT a prouvé son efficacité pour extraire et structurer le vocabulaire sportif du corpus. Il a identifié les termes et les a classés en trois catégories : termes généraux, semi-spécialisés et spécialisés, en référence aux sports olympiques. Associé à QuillBot, ChatGPT a généré des reformulations adaptées aux différents niveaux de compétence en FLE/FOS, permettant ainsi la création de supports pédagogiques différenciés. L'objectif a été d'améliorer la fluidité, la cohérence et le naturel de leur utilisation didactique. Concernant les supports audiovisuels, Turboscribe a fourni une transcription fiable et rapide, ne nécessitant que de légères corrections de la part de l'enseignant. L'utilisation pédagogique d'extraits d'interviews d'athlètes a aidé les apprenants à mieux comprendre l'oral. Enfin, des applications conversationnelles (Gliglish) ont permis la création de dialogues oraux sur le thème du vocabulaire sportif extrait du corpus. Cette méthode, moins intimidante que l'interaction directe, permet aux étudiants de l'utiliser de manière autonome, et pas seulement en classe. Elle

offre en outre l'avantage d'un retour immédiat sur la prononciation et la grammaire.
Malgré ce potentiel pédagogique, certaines limites doivent être prises en compte. Par exemple, lors de l'utilisation de QuillBot, les étudiants ont constaté que les modèles génératifs fournissent parfois des définitions approximatives et imprécises (*crux* en escalade est défini comme « moment difficile dans une activité sportive », mais il désigne en réalité la « partie la plus difficile ou incertaine d'une voie d'escalade, souvent caractérisée par une séquence complexe de mouvements »[4]). Ils peuvent aussi confondre certains termes (*flag pull*, *tin*) et, parfois, certaines informations semblent non vérifiées. De ce fait, ils ont éprouvé le besoin de consulter des dictionnaires monolingues ou bilingues et de solliciter constamment la validation de l'enseignant. Il convient d'éviter la dépendance engendrée par un usage excessif de ces outils, car elle peut avoir des conséquences cognitives chez les étudiants ou les empêcher de réaliser des tâches d'analyse lexicale ou de reformulation lorsqu'ils ne bénéficient pas du soutien de l'IA.
Pour toutes ces raisons, nous insistons sur le fait que les applications d'IA ne remplacent pas l'enseignant, mais constituent un outil pratique qui soutient, améliore et enrichit le processus didactique et pédagogique.

Dans les trois contributions que nous avons menées (l'expérimentation en contexte universitaire, les activités

[4] https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/crux, consulté le 29 octobre 2025

didactiques intégrant les outils d'IA, l'analyse terminologique du vocabulaire sportif)), nous avons montré que les outils d'IA peuvent constituer un appui essentiel pour l'enseignement/apprentissage du vocabulaire sportif en classe de FLE/FOS, plus précisément pour l'amélioration des compétences langagières qui emploient le vocabulaire et la terminologie du domaine sportif, par l'intermédiaire des articles de presse capables de capter l'attention des lecteurs. Aujourd'hui, le champ d'application de l'IA dans tous les domaines est immense, mais les questions éthiques et de surveillance humaine, évoquées depuis quelques décennies, sont plus que jamais actuelles et doivent nous faire réfléchir au statut et à l'évolution de ce phénomène révolutionnaire. Les enseignants et les apprenants, à la fois, doivent connaître leurs rôles pour un emploi judicieux de ces outils. Et ils ne doivent pas rester méfiants à l'égard de ces technologies de nouvelle génération, capables d'effectuer des tâches cognitives autrefois réservées aux êtres humains. Il va donc sans dire que ces nouveaux besoins d' « acculturation au numérique » (Collet, Durampart, Pélissier, 2014 : 15) doivent être satisfaits par des programmes de formation des compétences technologiques et de sensibilisation aux enjeux éthiques associés à l'agentivité et à l'utilisation de l'IA en éducation (Lepage, Collin, 2023 : 83).

BIBLIOGRAPHIE

Aleksandrova, A., « Catégorisation et vocabulaire spécialisé : enquête sur les dénominations de mouvements sportifs », Lexis 22, Lyon, 2023. [Disponible sur https://journals.openedition.org/lexis/7366] (consulté le 29/10/2025).

Brega, V. „Terminologia sportive în limba română: o cercetare complexă proceselor semantice intra- și transdomeniale", Știința culturii fizice, 34(2), Chișinău, 2019, p. 193-195. [Disponible sur https://ibn.idsi.md/ro/author_articles/25330] (consulte le 02/11/2025).

Bruno, G., « Vers une formation à l'intelligence artificielle des enseignants universitaires de langues étrangères et de littérature à Taïwan ? », Communication, technologies et développement 12, Paris 2022. [Disponible sur https://journals.openedition.org/ctd/7915] (consulté le 15/12/2023).

Cavalla, C., « Enseigner le lexique en classe de langue », Le Français dans Le Monde 435, Paris, 2021, p. 56-57. [Disponible sur https://hal.science/hal-03427888v1] (consulté le 08/11/2025).

Collet, L., Durampart, M., Pélissier, M., « Culture et acculturation au numérique : des enjeux clefs pour les organisations de la connaissance », Les Cahiers de la SFSIC 10, Paris, 2014, p. 148-153.

Dakhia, M., « L'apport de la vidéo dans l'enseignement de la compétence socioculturelle en FLE à l'université. Cas des étudiants de la 1ère année LMD licence Français », Journal of

Arts and Languages 8(1), Alger, 2020, p. 91-102. [Disponible sur https://asjp.cerist.dz/en/article/114139] (consulté le 29/02/2020).

De Clercq, D., *Étymons grecs et latins du vocabulaire scientifique français*, Bruxelles, 1993. [Disponible sur https://www.afblum.be/bioafb/etymons.pdf] (consulté le 30/10/2025).

Gonzalez-Rey, I., *La phraséologie du français*, Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, 2002.

Gritti, J., « Le vocabulaire des sports, les anglicismes », Dans Gérald Antoine et Robert Martin (dirs.), Histoire de la langue française 1880-1914, Paris, CNRS Éditions, 1999, p. 175-191. [Disponible sur https://books.openedition.org/editionscnrs/9264] (consulté le 12/11/2026).

Gupta, A., « Exploration des Frontières Culturelles : L'Intégration de l'Intelligence Artificielle (IA) dans l'Enseignement du Français Langue Étrangère (FLE) pour Favoriser l'Intercompréhension Culturelle », JETIR 10(12), Ahmedabad, 2023, p. 85-100. [Disponible sur https://www.jetir.org/papers/JETIR2312111.pdf] (consulté le 15/11/2025).

Hammami, M., « Caractéristiques générales et spécificités des langues de spécialité », AL-MUTARĞIM 16(1), p. 7-35, Ager, 2016. [Disponible sur https://asjp.cerist.dz/en/article/1757] (consulté le 01/11/2025).

Hilpron, M., Rosselin, C., « Vécu corporel du judo et globalisation du sport. Une comparaison France-Japon », Journal des anthropologues, p. 120-121, Paris, 2010.

[Disponible sur https://journals.openedition.org/jda/4319] (consulté le 13/112025).

Ilinca, E.-C., Tomescu, A.-M., « Création et créativité néologique dans le discours médiatique », Xlinguage 15(4), Bratislava, 2022, p. 223-232. [Disponible sur https://www.xlinguae.eu/2022_15_4_20.html] (consulté le 15/11/2025).

Lepage, A., Collin, S., « Préserver l'agentivité des enseignants et élèves : des pistes issues d'une recension des écrits », Dans Romero Margarida et al. (dirs.), *Enseigner et apprendre à l'ère de l'intelligence artificielle,* p. 81-92, Canopé, Paris, Livre blanc, 2023.

Mavropoulou, E., « Exploitation de l'intelligence artificielle dans l'enseignement du français langue étrangère sur des objectifs spécifiques : une étude de cas », Revue des Arts, Linguistique, Littérature & Civilisations 8, Athènes, 2023, p. 63-70. [Disponible sur https://www.ziglobitha.org/wp-content/uploads/2023/12/05-Art.-Eleni-MAVROPOULOU-2-pp.63-70.pdf.] (consulté le 12/11/20250.

Nabila, T., « L'enseignement des expressions idiomatiques en première année de licence de FLE », Multilinguales 16, Alger, 2021, p. 515-533. [Disponible sur https://doi.org/10.4000/multilinguales.7370] (consulté le 14/11/ 2025).

Pareshishvili, M., « Les expressions phraséologiques dans la presse écrite française et géorgienne », European Scientific Journal 12(26), Tbilisi, 2016, p. 410-421. [Disponible sur

https://doi.org/10.19044/esj.2016.v12n26p410] (consulté le 03/11/2025.

Stockwell, G. ”ChatGPT in language teaching and learning: exploring the road we’re travelling”, Technology in Language Teaching & Learning 6(1), 2024. [Disponible sur https://doi.org/10.29140/tltl.v6n1.2273] (consulté le 11/11/2025).

Urziceanu, R. N., „Anglicisme în limbajul sportiv”, Analele Universității din Craiova, Seria Științe Filologice. Limbi Străine Aplicate XVIII (1), Craiova, 2022, p. 89-94.

CORPUS

https://www.lequipe.fr/Jo-2024-paris/Tous-sports/Actualites/Les-cinq-nouveaux-sports-choisis-pour-les-jeux-olympiques-de-los-angeles-en-2028/1490395

https://www.lequipe.fr/Tous-sports/Actualites/Le-cio-valide-officiellement-les-cinq-sports-additionnels-pour-les-jo-2028-a-los-angeles/1425634

https://www.lefigaro.fr/blogs/sport-business/2019/03/paris-2024-choix-sports-olympiques-traditions-diplomatie-pragmatisme.html

https://www.lefigaro.fr/sports/jeux-olympiques/jo-2028-le-breaking-ne-figurera-pas-au-programme-a-los-angeles-20231009

https://www.olympics.com/cio/faq/sports-programme-et-resultats/comment-un-sport-peut-entrer-au-programme-des-jeux-olympiques

https://www.olympics.com/fr/infos/la28-propose-cinq-sports-additionnels-jeux-olympiques-los-angeles-2028
https://www.olympics.com/fr/sports/
https://sportetsociete.org/2023/10/09/la-2028-propose-cinq-sports-additionnels/
https://sportetsociete.org/2023/10/14/les-sports-additionnels-proposes-par-la-2028-soumis-au-vote-de-la-session-du-cio/