

Numérique et jeu éducatif : la ludopédagogie comme perspective innovante pour l'activité de l'oral dans le secondaire

Digital technology and educational games: edutainment as an innovative perspective for oral activity in secondary school

Souhila SOLTANI¹ 

École Normale Supérieure d'Oran/Algérie
soltani.souhila3@hotmail.fr

Badra ZARIF² 

Université de Mascara/Algérie
beddra.zerif@univ-mascara.dz

Christine FALLER³ 

Université Côte d'Azur/France
Christine.FALLER@univ-cotedazur.fr

Reçu : 30/06/2024,

Accepté: 03/10/2024,

Publié: 21/12/2024

Abstract: Digital education for the secondary school classroom goes beyond the simple teaching material available to the teacher. The choice of the latter is linked to the pedagogical objective, in the case study we present, it is related to the language practices of the oral activity and the motivation of the learners to invest in their learning. The alliance between games and digital technology in the classroom takes up the interests of young people and makes it possible to insert non-negligible means for the implementation of learning situations favourable to their investment. Currently, we are hearing about augmented reality and edutainment that invite participants to immerse themselves in a virtual context to experience a situation similar to reality. The experiment carried out with students after the introduction of an educational kit (glasses, gloves, etc.) allowed us to question the contribution of this provision in the development of these young learner's motivation.

Keywords: Ludopedagogy, digital education, digital competence, oral activity

Résumé : Le numérique éducatif pour la classe du secondaire dépasse le simple matériel didactique dont dispose l'enseignant. Le choix de ce dernier est lié à l'objectif pédagogique, dans le cas d'étude que nous présentons, il est en rapport avec les pratiques langagières de l'activité de l'oral et la motivation des apprenants à s'investir dans leur apprentissage. L'alliance entre le jeu et le numérique dans la classe reprend des centres d'intérêt des jeunes et permet d'insérer des moyens non négligeables pour la mise en

Numérique et jeu éducatif : la ludopédagogie comme perspective innovante pour l'activité de l'oral dans le secondaire

place de situations d'apprentissage favorables à leur investissement. Actuellement, nous entendons parler de réalité augmentée et de la ludopédagogie qui permettent d'inviter les participants à s'immerger dans un contexte virtuel pour vivre une situation semblable à la réalité. L'expérience menée avec des jeunes après introduction d'une mallette pédagogique (lunettes, gants, ...) nous a permis de nous interroger sur l'apport de ce dispositif dans le développement de la motivation de ces apprenants.

Mots-clés : Ludopédagogie, numérique éducatif, compétence numérique, activité orale

Introduction

De nos jours, la technocréativité s'impose, l'enseignement-apprentissage à tous les niveaux a intégré le numérique éducatif dans la classe. L'éducation nationale a pour objectif de répondre aux besoins des apprenants et à leurs contemporains. L'institution éducative doit aussi répondre à l'urgence de faire intégrer ces outils à la fois dans l'apprentissage et dans l'enseignement, en les incluant dans les contenus d'enseignement, la conception des programmes, le choix du matériel didactique et la formation des enseignants pour l'utilisation des compétences numériques à des fins professionnelles.

En effet, l'expansion croissante de ce domaine pose problème dans les trois cycles scolaires. À la suite de la pandémie, le ministère de l'éducation nationale en Algérie a rapidement publié un plan d'action visant à digitaliser le secteur de l'éducation nationale. Dès 2021, ce dernier s'est préoccupé de la digitalisation des services de gestion administrative et pédagogique, ce qui a conduit le personnel administratif et enseignant à être propulsés dans le monde numérique.

Toutefois, si les jeunes ont reçu une formation aux TIC comme enseignement transversal, le numérique éducatif s'est vu propulser à un niveau important d'innovation technologique et le simple fait d'avoir des connaissances sur les bases informatiques (Word et Excel, ...) ne risque plus de répondre aux besoins de la classe. Il est entré pleinement dans les démarches préconisées par l'institution et l'introduction des innovations pédagogiques en lien avec le numérique est particulièrement encouragée. Ce domaine, en constante évolution, demande la mobilisation de compétences transversales et de connaissances sur le matériel et les outils innovants, tel que les outils de l'intelligence artificielle qui ont envahi le marché économique, et par la même occasion, ils ont fini par se greffer aux usages et aux pratiques quotidiennes des praticiens de la communication dans divers contextes. Ce domaine offre la possibilité de concevoir le savoir en utilisant des actions structurées qui ont de nombreux objectifs : mesurer les données du monde,

développer de manière croissante la connaissance, incorporer des formules théoriques dans des calculateurs, exploiter des banques de données, etc. Cette condition devient alors un obstacle à l'acquisition des connaissances propres à des domaines d'apprentissage.

L'enseignement en Algérie, en particulier au niveau secondaire, encourage la citoyenneté des jeunes apprenants algériens, ainsi que leur insertion professionnelle, en développant de nombreuses compétences professionnelles en lien avec leur profil de sortie et les centres d'intérêt de l'apprenant, qui sont prédisposés à suivre un parcours universitaire ou à exercer une activité professionnelle.

Pour les établissements scolaires, il est important de considérer l'intégration de compétences transversales en plus des compétences académiques, comme la lecture, l'écriture et/ou le calcul, que l'apprenant développe au cours de son parcours scolaire, tels que le numérique, l'esprit critique, la collaboration, etc.

Cependant, afin de consolider cette technologie et de l'orienter vers la mobilisation des compétences chez les jeunes, il est nécessaire de réfléchir aux conditions motivationnelles, qui doivent être pensées à partir des centres d'intérêt correspondant aux objectifs du programme d'enseignement. Ainsi la classe de langue offre la meilleure opportunité d'utiliser ces outils par le jeu pour intégrer les apprenants dans leur propre processus d'apprentissage. L'idée d'introduire du matériel didactique innovant dans les séances d'expression/production orale au niveau du secondaire est très appréciée par les apprenants. En effet, les avancées dans le domaine de l'éducation numérique ont eu un impact sur les pratiques des élèves. Actuellement, la possibilité de percevoir la réalité à partir du monde virtuel, les contraints à utiliser leurs capacités motrices et à travers lesquelles ils finissent par solliciter l'ensemble des types d'intelligence.

Dans cet article, la problématique de l'insertion du numérique dans la classe du français langue étrangère est au cœur de notre étude. Il s'agit de s'interroger sur l'impact des outils employés par les enseignants en classe de langue française pour la réalisation de l'activité de la compréhension/ production de l'oral (Soltani et Faller, 7 : 2019), sur la méthodologie employée par les enseignants, mais surtout sur les compétences mobilisées par les enseignants et leurs apprenants dans un contexte d'apprentissage qui compte le numérique éducatif.

1. L'innovation dans le numérique éducatif

L'évolution technologique a donné l'opportunité aux praticiens de l'enseignement apprentissage ? d'intégrer des outils dans la classe, dans l'organisation et la

Numérique et jeu éducatif : la ludopédagogie comme perspective innovante pour l'activité de l'oral dans le secondaire

conception des enseignements, ainsi que dans la gestion des espaces et du temps. Il est devenu essentiel de former les enseignants au numérique, avec un prolongement qui est celui de la formation sur l'IA dans l'éducation, que ça soit à partir de séminaires programmés par le secteur mais aussi d'initiatives personnelles, par l'intégration de groupes de formation ou des associations qui assurent des formations continues dans le domaine du numérique, telle que l'association de l'Apef 36 en Algérie. Des recherches sont également menées dans le cadre de la chaire UNESCO RELIAL sur l'innovation numérique dans le domaine de l'éducation. Ce regain d'intérêt pour ce domaine est le résultat de l'intrusion informelle et formelle de ce genre de technologie en classe, tant par les apprenants que par les enseignants, afin de répondre à des situations-problèmes rencontrées par les enseignants.

Effectivement, si l'apport du numérique éducatif est incontestable dans les écoles, il reste que les enseignants doivent être en mesure de contourner les pratiques non conventionnelles des élèves, telles que la réalisation des activités par la machine à la suite de l'usage non contrôlé de la technologie. Autrement dit, un usage qui échappe au contrôle des éducateurs et des enseignants. Tout porte à croire, qu'avec l'intrusion de ces nouvelles technologies en classe, de nouvelles problématiques vont émerger, telle que l'utilisation de l'intelligence artificielle dans la rédaction des productions écrites. Effectivement, ces outils qui garantissent l'assistantat deviennent problématique lorsque le taux de leur investissement et de leur productivité devient supérieur à celui de l'apprenant, autrement dit lorsqu'il est question d'accomplir les tâches qui lui sont assignées.

Dans ce sens, avant même que l'élève expérimente les usages du jeu soutenu par le numérique pour apprendre, il est indispensable que son enseignant adhère à cette démarche et qu'il soit lui-même formé. Ce n'est que dans ce cas (formation académique ou universitaire ou en auto-formation) qu'il pourra ensuite engager ses élèves dans cette voie particulière de l'apprentissage. Ce phénomène a été observé à l'INSPE de Nice (université Côte d'Azur) dans une expérimentation menée durant les années 2017 à 2022. Celle-ci a montré que le processus formation des enseignants provoquant de la techno créativité des élèves dans la classe peut être très rapide ; il y a une sorte de « ricochet de créativité », (Faller, 2021). Par ailleurs, cette même étude a mis à mal la théorie des « digital natives » mettant en avant de nombreuses controverses déjà identifiées par Stenger en 2015. Néanmoins, avec une formation et dans des conditions parfois très contraignantes comme la période de la pandémie mondiale, les enseignants même débutants sont

parvenus à assurer une continuité pédagogique et ont su trouver des moyens pour travailler avec leurs élèves à distance (Fluckiger, 2021).

Le numérique éducatif fonctionne selon le mouvement et le développement de la technologie qui se veut montante qui s'est vue propulsée au rang des études scientifiques les plus en vogue ces derniers temps, dont la vitesse de développement relève beaucoup plus de la catégorie des jeunes, constituant un handicap majeur pour l'ancienne génération des enseignants. L'objectif visé est celui de favoriser l'intégration de la formation à de nouveaux outils de gestion, tel que l'Intelligence Artificielle dans des enseignements de la matière de l'informatique. Effectivement, le programme de cette dernière dans les établissements du secondaire repose juste sur le développement de compétences numériques de base, sans une prise en considération du volet innovation dans le domaine du numérique éducatif.

Depuis la Covid 19 le numérique éducatif (Soltani et Mezdaout, 4 : 2023a)), (Soltani et Mezdaout, 218 : 2023b)) s'est vu s'accorder une place non négligeable dans le contexte éducatif et dans celui de la formation, des directives ont été données compte tenu l'accroissement des enseignements via les plateformes et les outils numériques. En 2021 l'IA a suivi avec des applications et des outils génératives (Chat GPT, Midjourney, etc.) qui ont envahi le monde du numérique. Un engouement a suivi cette invasion du marché de l'électronique par les nombreux questionnements et s'est fait connaître du grand public. Il a également suscité l'intérêt de nombreux chercheurs et praticiens dans le domaine de l'éducation et de l'enseignement supérieur.

Toutefois, le développement d'une technologie engendre d'autres préoccupations, pour le cadre éducatif, les intentions orientent vers la nécessité de comprendre le fonctionnement de ces techniques afin de remettre en question les gestes professionnels d'éducateurs et d'enseignants. L'objectif est celui d'accompagner les apprenants dans leurs usages du numérique (Harig-Benmostefa, 2013) et dans le choix des outils de l'IA, sachant, qu'actuellement, les élèves en plus d'être portés sur la technologie, ont une certaine connaissance des outils IA, grâce auxquels ils arrivent à concrétiser des projets. Les bases de la compétence numérique (Soltani et Mezdaout, 2024) sont mobilisées dans diverses actions, tel que le montage de vidéos, le rôle de l'enseignant est d'orienter ces apprenants vers les bonnes pratiques éducatives, en réexportant ces connaissances et habilités numériques dans un bon usage éducatif.

1.1. Le numérique éducatif en Algérie

Dans le but d'améliorer son efficacité, le système éducatif algérien a été profondément réformé, en effectuant des ajustements importants des programmes et des manuels scolaires en accord avec les principes de l'Approche Par les Compétences (APC). Cette réforme a été mise en place en 2003 à tous les niveaux scolaires, de l'école primaire au lycée, dans le but de promouvoir un enseignement et un apprentissage axés sur les compétences, les contextes et les curriculums adaptés aux besoins des élèves pour garantir leur progression éducative.

Les aptitudes à acquérir tout au long de l'éducation peuvent être disciplinaires, transversales ou générales, offrant ainsi à l'apprenant la capacité de mobiliser de manière globale les ressources requises pour résoudre des difficultés. Cette évolution des méthodes d'enseignement a également eu un impact sur les institutions éducatives avec l'évolution technologique mondiale. L'objectif de l'enseignement/apprentissage est de mobiliser des compétences :

- disciplinaires, qui rassemblent un ensemble particulier de compétences liées à une activité spécifique, qui permettent de mobiliser les ressources requises pour résoudre des problèmes.
- transversales : elles peuvent être intellectuelles, ce qui signifie que l'on peut utiliser des informations pour résoudre des problèmes, faire preuve de critique et de créativité, y compris l'utilisation des technologies de l'information et de la communication, mais aussi qui relèvent des capacités personnelles et sociales, incluant celles à travailler en équipe, à développer sa personnalité et son esprit critique, ainsi qu'à établir des relations avec autrui.
- en communication, qui se concentrent sur la capacité à communiquer de manière efficace dans diverses situations et contextes.

Les compétences sont acquises de façon intégrée, en commençant par les compétences les moins complexes et en avançant vers les plus complexes. Cependant, l'incorporation de cette méthode en classe met l'accent sur l'apprenant en tant que centre de l'apprentissage, lui donnant de nouveaux rôles, visant l'autonomie et la responsabilité dans la construction de ses connaissances, tout en prenant en considération ses compétences.

Des programmes et des référentiels sont établis par le ministère de l'éducation nationale pour l'enseignement. Leur évaluation est basée sur les exigences du secteur de l'éducation nationale, celles des apprenants algériens, sur les aspects socio-éducatifs, ainsi que sur l'ouverture au monde et l'innovation dans le domaine de la formation au développement. Le numérique a pris une position prépondérante. Dans ce sens, dès le début des années 2000, l'incorporation des TIC dans le système éducatif algérien devient une priorité à tous les échelons de l'Education nationale. A ceci, s'ajoute les initiatives qui ont été mises en place pour équiper les établissements du moyen et du secondaire, d'ordinateurs et de matériel informatique.

En plus de ces mesures de modernisation, l'Office National d'Enseignement et de la Formation à Distance (ONEFD) joue un rôle essentiel dans la lutte contre l'abandon scolaire en proposant la possibilité d'apprendre à distance en utilisant des méthodes modernes. La numérisation et l'intégration des TIC dans le domaine de l'éducation ont été progressivement facilitées par cette évolution, notamment grâce à une augmentation importante du nombre d'internautes à partir de 1997.

Les besoins évolutifs des enseignants et des apprenants en Algérie sont en accord avec le contexte socio-éducatif et les pratiques innovantes. La direction actuelle attire de plus en plus l'attention des nouvelles avancées technologiques, comme les outils de l'intelligence artificielle qui se sont montrés, ces derniers temps, captivants pour les apprenants et sur lesquels se sont tournés les enseignants devant des situations-problèmes de l'ordre de la gestion des apprentissages et de leur conception.

1.1.1. Le numérique pour les apprenants

Les apprenants définissent le monde du numérique en fonction de leurs centres d'intérêt liés à leur âge et à la génération hyperconnectée à laquelle ils appartiennent. Dans un grand nombre de leurs activités quotidiennes, des adolescents, qui se tournent vers le jeu et les réseaux sociaux, ont incorporé les outils numériques dans leur démarche d'apprentissage, tel que le fait d'intégrer les multimédia et la conception de projets sur un personnage historique pour la classe du secondaire, lors des travaux sur la commémoration.

L'intérêt pour l'utilisation de ces orientations numériques dans l'enseignement/apprentissage peut être bénéfique pour les apprenants en termes de motivation (Schmoll, 65 : 2016). L'utilisation de ce terrain offre aux enseignants la possibilité d'engager les apprenants dans leur processus d'apprentissage.

Numérique et jeu éducatif : la ludopédagogie comme perspective innovante pour l'activité de l'oral dans le secondaire

L'exploitation de ce terrain constitue une opportunité pour les enseignants d'impliquer les apprenants dans leur apprentissage.

En effet, si le jeu (Silva 2008) dans l'enseignement des langues a toujours été privilégié dans les deux premiers cycles, l'intégration du numérique est également un terrain propice pour les jeunes lycéens. La mise en place d'une forme ludique technologique devient un moyen favorable pour les inciter à créer et à s'engager. La classe a adopté une approche actionnelle en passant du jeu traditionnel au jeu numérique, en parfaite adéquation avec les objectifs de l'approche par les compétences.

En conséquence, s'inspirer de la vision collaborative des réseaux sociaux devient également une façon de favoriser le travail en équipe. Dans leurs pratiques pédagogiques quotidiennes, les enseignants ont pour but de favoriser le développement de la connaissance, de l'aptitude, des tâches, du savoir-faire, de l'expérience chez l'apprenant. Ces mesures favoriseront l'utilisation de compétences, d'abord en linguistique, l'apprenant acquiert des connaissances et des compétences liées à la langue tels que le lexique, la grammaire, la morphosyntaxe, etc... Ensuite en sociolinguistiques, comme les règles d'adresse et de politesse, de régulation des relations entre les participants dans une communication, mais aussi en pragmatique, en mettant en œuvre toutes les connaissances et les compétences pragmatiques, ce qui implique la maîtrise du discours, sa cohérence et sa cohérence.

Néanmoins, des travaux de recherche centrés sur les activités d'apprentissage par le jeu ont démontré la complexité du mécanisme qui se met en place lors des séances préparées par les enseignants (Romero, 2016).

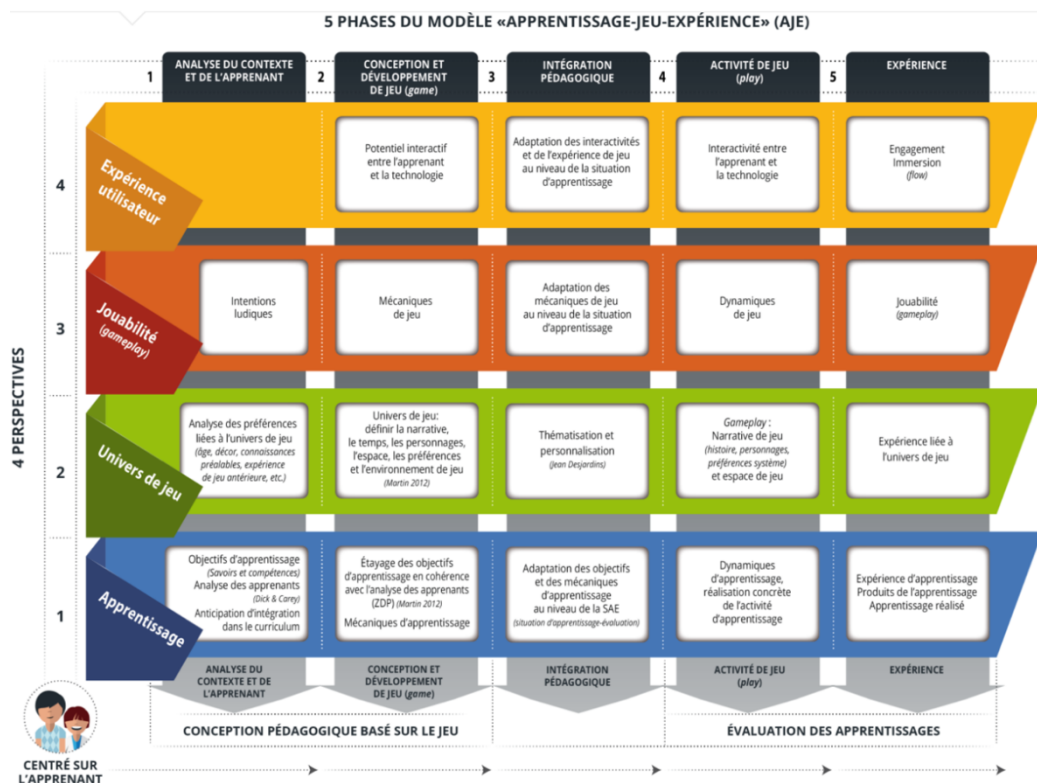


Figure 1 : 5 modèles d'apprentissage-jeu-expérience AJE). Margarida ROMERO

Ces différentes perspectives du jeu ainsi que du travail collaboratif sont autant d'initiatives qui correspondent à des centres d'intérêts de l'apprenant. Spécifique à cette génération, le jeu éducatif par les outils numériques et multimédia sont devenus un moyen motivant par lequel les enseignants ont la possibilité d'amener les apprenants à développer des compétences communicationnelles mais aussi transversales. Le numérique dans le jeu est aussi d'apporter de l'innovation dans le choix des pratiques enseignantes par l'utilisation de ses outils dans la gestion des enseignements et des différentes tâches professionnelles.

1.1.2. Le jeu numérique éducatif pour les pratiques communicationnelles orales

Actuellement, le jeu éducatif (Weiss, 2002) est au centre d'un grand nombre des études sur les dispositifs numériques à intégrer dans l'enseignement/apprentissage, constituant ainsi un intérêt particulier pour les jeunes chercheurs. De nombreuses expérimentations ont été menées dans des

Numérique et jeu éducatif : la ludopédagogie comme perspective innovante pour l'activité de l'oral dans le secondaire

laboratoires dont le LINE (laboratoire innovation et numérique pour l'éducation) à l'université Côte d'Azur à Nice. Effectivement, les outils ludopédagogiques, en rapport avec les nouvelles technologies et les multimédias, peuvent avoir un apport pour le développement des compétences des apprenants.

La perspective d'entreprendre l'apprentissage par le jeu numérique pour le développement de pratiques communicationnelles orales, est considérée dans l'optique de l'espace d'échange du physique par le virtuel. Le lieu d'apprentissage et des pratiques reste la classe et le lieu de pratique de la situation réelle est vécue à travers le virtuel, introduisant ainsi les apprenants dans une dimension dans laquelle sont conçus des scénarios afin de reproduire des situations authentiques.

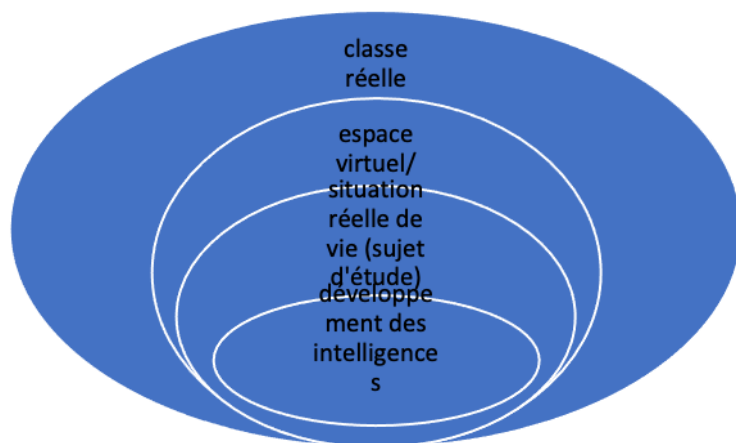


Figure 2 : Situation d'apprentissage en réalité augmentée en classe

Il s'agit ainsi d'exploiter la réalité augmentée dans l'intégration de l'apprenant dans des situations d'apprentissage en contexte virtuel, lui-même inclus dans le cadre de la classe. La ludopédagogie prend tout son sens dans l'image qui suit, l'apprenant finit par être emporté dans un monde virtuel afin de s'investir et participer dans la situation vécue. Qu'elle soit virtuelle ou réelle, la finalité reste celle du vécu de la situation en temps commun.

Dans l'image qui suit l'apprenant finit par s'intégrer dans une situation d'apprentissage, au-delà de ce qui le motive et l'invite à s'impliquer et à prendre le risque de communiquer ; le non verbal témoigne de son acceptation à partager un espace d'échange avec la machine. La communication, vue de l'extérieur, apparaît à travers le non verbal, effectivement le geste, la position du corps et celle de la tête, permettent de distinguer l'activité positive de l'apprenant quant à

l'acceptation de l'outil numérique et de la situation de communication dans laquelle il se retrouve.



Figure 3 : Lunettes connectées dans les pratiques de l'apprenant lors de la séance l'activité de l'oral

Dans ce domaine de ludopédagogie, de nombreuses études sont menées pour explorer les divers aspects de l'apprentissage chez les apprenants, de l'émotionnel, du kinésiste, etc. L'approche éducative novatrice de l'apprentissage par le jeu vise à concilier l'utilisation de jeux et d'activités ludiques avec des objectifs pédagogiques. Ainsi, l'apprentissage peut se transformer en une initiative personnelle des apprenants, passant de la réception/compréhension des informations et du contenu de l'activité à l'implication/accomplissement des actions.

Le programme de formation propose de nombreuses tâches basées sur des simulations de situations réelles. Les apprenants se retrouvent ainsi dans des musées, dans le domaine de la santé, dans des groupes de discussion et d'échange, où elles développent des compétences de collaboration et de coopération pour gérer des situations-problèmes liés à différents domaines éducatifs.

En Algérie, nous sommes confrontés à de nouvelles opportunités de formation grâce à l'intégration du jeu éducatif. Nous assistons à la cinquième génération qui utilise des méthodes pédagogiques et des concepts innovants. Les jeux en réalité augmentée « VR » ont pris le contrôle des salles de classe de langues, « Il est encore ici question de jeu sérieux, et du potentiel de la mise en place de scénarios pédagogiques élaborés et proches du réel sur la motivation des apprenants » (Dugas, 8 : 2016). L'importance de ce genre d'activité réside dans la possibilité de mobiliser chez l'apprenant les multiples compétences mentales telles que l'attention, la compréhension, la mémorisation, la réflexion et la créativité sans rencontrer de difficultés.

Numérique et jeu éducatif : la ludopédagogie comme perspective innovante pour l'activité de l'oral dans le secondaire

Ce genre d'interaction entre l'homme et la machine crée des conditions optimales, des connaissances sont acquises dans des situations-problèmes similaires à des situations réelles et des connaissances à acquérir pour développer des comportements en présence de la machine, des simulations qui établissent des habitudes à adopter pour s'intégrer dans un monde hyperconnecté axé sur le numérique et la technocréativité. Néanmoins, l'acquisition de ces compétences nous amène à nous demander quels sont les effets et l'impact de la ludopédagogie numérique, ainsi que les difficultés liées à sa gestion.

Nous en citons dans ce sens celui de la gestion du temps d'exposition ou impartie aux appareils et le développement psychomoteur des apprenants lors de l'utilisation de ces dispositifs innovants pour accéder à des contenus numérisés (Holstein, 2018), un temps incommensurable aux écrans qui semble s'éterniser.

Des recherches ont également été menées dans cette optique, comme l'analyse qualitative utilisant la matrice d'Eisenhower (Marius, 2010), qui permet de gérer les priorités et le temps pour réfléchir à un classement des tâches en fonction de leur urgence et de leur importance. Dans le jeu numérique pour l'apprentissage, on distingue quatre catégories d'urgence : urgent et important, important mais non urgent, urgent mais non important, ni urgent ni important. L'idée est de concevoir le jeu en classe selon une classification des tâches de ce dernier et en fonction de leur impact, ce qui permet également une meilleure gestion du temps et des priorités dans le système éducatif de l'école algérienne.

Pour cela, les enseignants ont la possibilité d'utiliser différents outils numériques, comme les tableaux numériques interactifs (TNI), des applications, voire même les téléphones portables dans certaines situations, pour rendre les cours de français langue étrangère (FLE) plus dynamiques. Ils ont aussi la possibilité de proposer des enquêtes et des questionnaires, d'utiliser les smartphones des apprenants comme boîtiers de vote, et de préparer des questions en utilisant des applications, comme celles de Socrative et Kahoot¹.

Dans les classes de langue au secondaire les enseignants tolèrent l'utilisation d'outils numériques plus courants, tels que les ordinateurs, les tablettes, etc... Ils ont pu inciter les apprenants à utiliser leur smartphone (Zerif & Soltani, 2024). Bien que la majorité des enseignants craignent qu'ils ne parviennent pas à maîtriser l'utilisation de ce moyen en classe et que cela ne les détourne vers

¹ Kahoot, Socrative sont des applications en ligne, de plus en plus utilisées en contexte éducatif et en classe, afin de générer des QCM interactifs. Sur tablette, iPhone ou ordinateur, ils permettent de donner la possibilité aux apprenants de s'auto-évaluer, tout en visualisant en direct leur degré de réussite ainsi que celui du groupe-classe.

d'autres utilisations, comme le fait de rejoindre des réseaux sociaux. Il devient donc important de savoir adopter des gestes professionnels pour la maîtrise du jeu à visée éducative.

2. JEUX EDUCATIFS NUMERIQUES ET APPROCHE ACTIONNELLE

En cherchant constamment à améliorer les compétences des apprenants, les jeux numériques se présentent aujourd'hui pour les praticiens et les enseignants comme des moyens de créer un environnement interactif motivant et favorable pour la mise en place d'un espace d'apprentissage. Ces jeux les plongent dans un univers de défis et d'échanges constants. Cette collaboration propose une opportunité enrichissante pour développer des compétences d'action. Selon Perrichon (2008), elle est essentiellement associée à l'action et à la réalisation de tâches spécifiques. Elle comprend cinq éléments interdépendants : la maîtrise linguistique (par la construction du discours adapté aux situations sélectionnées), la culture d'action collective (création d'une culture commune pour atteindre un objectif collectif), les compétences sociales (mobilisation des compétences interactionnelles), la référence culturelle individuelle et les stratégies de communication (verbales/non verbales).

Ainsi devant des apprentissages, le jeu numérique, vecteur d'innovation, confronte l'apprenant à des situations-problèmes et l'émerge dans le vécu social pour le conduire à développer des stratégies pour la gestion des tâches. Le jeu finit par l'inciter à la prise de décision et à agir. L'immersion constante renforce sa capacité à agir et à réagir dans diverses situations d'apprentissage, contribuant ainsi à l'acquisition de compétences actionnelles.

D'un autre côté, la composante stratégique est renforcée devant les défis proposés dans le jeu, l'apprenant contextualise ses tâches dans des scénarios ludiques et il finit par être engagé dans la recherche de savoirs spécifiques à ses besoins d'apprentissage pour la réalisation des tâches octroyées. À ceci s'ajoute la possibilité d'intégrer le travail collaboratif, à partir de l'insertion des composantes co-culturelle et co-actionnelle dans les activités portées sur le jeu éducatif. Par conséquent, l'action commence individuelle et devient collective pour un usage social de la langue. De l'action à la co-action (CECRL, 20 : 2001) pour une adaptabilité et une résolution des problèmes. Les jeux numériques présentent souvent des défis variés nécessitant une adaptation rapide et des solutions créatives. Cette capacité à s'adapter et à résoudre des problèmes correspond à la composante projective de la compétence stratégique, renforcée par l'expérience de jeu.

Conclusion

Les disciplines d'enseignement se distinguent également par la mobilisation de compétences transversales numériques, les outils et les applications utilisés pour rédiger et analyser une situation-problème liée à l'enseignement/apprentissage des langues deviennent indispensables. De plus, il est important d'intégrer le jeu numérique dans les cours de langue à tous les niveaux d'éducation, car ces outils font partie des centres d'intérêt des jeunes, avec des niveaux différents et des objectifs éducatifs en lien avec les programmes de chaque niveau.

Dans de telles disciplines, les outils varient d'un niveau d'apprentissage à un autre, et de celui de difficulté chez les apprenants et les enseignants est lié à celui des tâches à réaliser et aux connaissances à acquérir/dispensées, la perspective ludopédagogique devient un moyen par lequel les praticiens surpassent la difficulté de l'action et l'implication des apprenants, vu qu'ils intègrent, par le jeu, un contexte familier pour l'apprenant, aussi ludique que motivant pour la prise de risque.

Les apprenants du secondaire sont une génération connectée, très intéressée par la créativité technologique et les appareils numériques. La création d'un environnement social en salle de classe, par la voie du numérique, orientera les enseignements vers les centres d'intérêt de ces derniers et la contextualisation des situations en mode virtuel augmentera les chances de l'implication de ce dernier. Effectivement, on parle actuellement d'interactions virtuelles, de jeux à distance, de montage d'images et de vidéos, qui sont accessibles aux pairs. Les compétences numériques ne sont plus considérées comme une valeur ajoutée, mais plutôt comme une réponse à la nécessité du métier pour les enseignants du 21^{ème} siècle. L'utilisation de ces compétences numériques (Zerif et Soltani, 22 : 2024) permettra à l'enseignant de développer un savoir-faire pour les utiliser.

En somme, l'adjonction des jeux numériques dans les pratiques de classe de langue constitue un moyen efficace et stimulant pour améliorer les compétences actionnelles. Ces jeux offrent un cadre favorable à l'implication active, à la mise en contexte des tâches, à la collaboration, à la rétroaction et à la résolution des situations-problèmes, ce qui renforce les compétences actionnelles de manière ludique et pratique.

Références

- DUGAS, Julien. (2016). La réalité augmentée dans un contexte d'apprentissage : note de recherche. Consulté le 01/06/2024, <https://hal.science/hal-01349195/document>

- FALLER, Christine. (2021). « Un ricochet de créativité dans le dossier *créativité* ». Revue Les cahiers pédagogiques, n° 569.
- FLUCKIGER, Cédric. (2021). Devenir étudiant, quels liens sociaux pour entrer dans une technicité numérique à l'université? Dans : Olivier Martin éd., *Les liens sociaux numériques* (pp. 159-177). Paris : Armand colin. Consulté le 04/04/ 2024. <https://doi.org/10.3917/arco.marti.2021.01.0159>
- HARIG-BENMOSTEFA, Fatima-Zohra. (2013). « Les Modalités Du Numérique : Le Plaisir Dans Le Numérique », in *Passerelle*, (Volume 4, n°1), Pages 60-62. Consulté le 12/03/2024. <https://www.asjp.cerist.dz/en/article/165769>
- HOLSTEIN, Kenneth. HONG, Gena. TEGENE, Mera. MCLAREN, Bruce M et ALEVEN Vincent, (2018), « The classroom as a dashboard: co-designing wearable cognitive augmentation for K-12 teachers», in *Proceedings of the International Conference on Learning Analytics and Knowledge*, Sydney, New South Wales, Australia, p. 79– 88.
- MARIUS, Andra. (2010). What is the Eisenhower Matrix?, sur *Time GT*.
- PERRICHON, Emilie. (2008), « Agir d'usage et agir d'apprentissage en didactique des langues-cultures étrangères : enjeux conceptuels, évolution historique et construction d'une nouvelle perspective actionnelle ». Thèse de doctorat en Sciences du langage. Université de Saint-Etienne. Consulté le 13/01/2024. <https://theses.hal.science/tel-03660104v1>
- ROMERO, Margarida (2016), *Jeux numériques et apprentissages*, édition JFD. 117 pages. ISBN :9782924651070
- SCHMOLL, Laurence. (2019), « Jeux numériques et apprentissage des mathématiques », in *Brochure Maths Jeux Culture Express*, CIJM. PP 61-66.
- SILVA, Haydée. (2008). *Le jeu en classe de langue*. Coll. *Techniques et pratiques de classe*. Paris : CLE International.
- SOLTANI, Souhila & FALLER, Christine. (2019), « Dispositif De L'exposé Et Dynamique », in *Passerelle* (V 8 n°1). pp106-112. Consulté le 23/06/2024. [Dispositif de l'exposé et dynamique | ASJP \(cerist.dz\)](#)
- SOLTANI, Souhila & MEZDAOUT, Hassina, (2023a). « Numérique et enseignement au supérieur à l'ère de la COVID-19 : retours des pratiques enseignantes », in *Studii de gramatică contrastivă (n°39)*, PP153-162. Consulté le 23/06/2024. [39/2023 – SGC \(studiidegramaticacontrastiva.info\)](#)

Numérique et jeu éducatif : la ludopédagogie comme perspective innovante pour l'activité de l'oral dans le secondaire

- SOLTANI, Souhila & MEZDAOUT, Hassina, (2023b). «Retour d'expérience des enseignements en ligne en temps de Covid. Quel dispositif à adopter en post-pandémie ?», in *Synergie Algérie* n° 31, PP 215-230. Consulté le 23/06/2024. [Synergies Algérie 31 \(gerflint.fr\)](http://synergies.algerie31.com)
- SOLTANI, Souhila & MEZDAOUT, Hassina, (2024). « Modèle d'enseignement hybride et compétences du 21 e siècle pour le secteur de l'éducation nationale en Algérie », in, *ALTRALANG Journal* (n° 12), PP. Consulté le 23/06/2024. [ALTRALANG Journal | ASJP \(cerist.dz\)](http://altralangjournal.com)
- STENGER Thomas, (2015), Introduction. Dans : Thomas Stenger éd., *Digital natives: Culture, génération et consommation*, Caen: EMS Editions, PP 11-26.
- <https://doi.org/10.3917/ems.steng.2015.01.0011>
- WEISS François, (2002), *Jouer, communiquer, apprendre*. Coll. Pratiques de classe. Hachette FLE. Paris.
- ZERIF Badra et SOLTANI Souhila, (2024), « Apport du numérique éducatif dans la mobilisation des compétences numériques et gestion des pratiques communicationnelles des enseignants du secondaire du fle de la ville d'oran en algérie », in, *Akofena* (n°12, Vol.3), PP 13-24. Consulté le 23/06/2024. https://www.revue-akofena.com/wp-content/uploads/2024/05/02-J12v03-17-Badra-ZARIF-Souhila-SOLTANI_013-024.pdf

Biographies des auteurs

Dre Souhila SOLTANI, Enseignante-chercheuse à l'Ecole Normale Supérieure d'Oran, docteure en didactique du FLE, chef de projet national PRFU sur "la conception d'un référentiel pour les pratiques communicationnelles pour la formation des formateurs" (2023/2026). Elle a organisé des journées d'étude, des colloques nationaux et internationaux. Membre active du laboratoire LOAPL et auteur De plusieurs articles scientifiques.

ZERIF Badra, conseillère d'éducation chef ex enseignante de la langue française au cycle moyen et étudiante en troisième année doctorat, option didactique du FLE en ingénierie numérique à l'Université de Mustapha Stambouli Mascara. Membre du projet national PRFU sur "la conception d'un référentiel pour les pratiques communicationnelles pour la formation des formateurs" (2023/2026) et du laboratoire de l'OAPEL de l'université d'Oran 2. Elle a publié deux articles scientifiques, en rapport avec le domaine d'étude, et a participé à des colloques internationaux et nationaux.

Christine FALLER, est actuellement professeure agrégée hors classe en histoire géographie et titulaire d'un doctorat (thèse soutenue en 2013). Depuis 2017, elle est chercheuse associée au LINE (laboratoire innovation et numérique pour l'éducation) de l'INSPE de Nice, et en équipe, elle expérimente le dispositif « curriQvidéo » qu'elle partage également avec ses collaborateurs à

l'international notamment avec l'Algérie, avec lesquels elle a produit des articles et participé à plusieurs manifestations scientifiques. **ORCID** : 0009-0002-6785-3983