



**Linnéuniversitetet**

Kalmar Växjö

Mémoire

# Les jeux comme outil de FLE



**Författare:** Joseph Sandberg

**Lärosäte:** Linnéuniversitetet

**Termin:** VT 2023

**Ämne:** Franska

**Nivå:** Kandidatnivå

## **Préface**

Je voudrais commencer par remercier toutes les personnes qui ont contribué à la création de ce travail. Examiner comment les jeux sont utilisés en tant qu'outil pédagogique a été intéressant et instructif, car je suis un enseignant qualifié dans quatre matières différentes au lycée. Ce travail a permis une compréhension et une connaissance plus approfondies des différentes possibilités pédagogiques des enseignants.

Je tiens à remercier les répondants qui ont accepté de participer aux entretiens. Je tiens également à remercier ceux qui m'ont soutenu et ont relu mon texte. Je tiens également à remercier ma famille qui m'a soutenu pendant mes études à temps plein à 300% dans quatre universités différentes en parallèle avec mon travail à 100%.

## **La table des matières**

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| 1. Introduction                       | 1  |
| 1.1 Etudes antérieures                | 2  |
| 2. Méthode                            | 4  |
| 2.1 Méthodes de recherche qualitative | 4  |
| 2.2 Analyse du contenu                | 4  |
| 2.3 Sélection                         | 5  |
| 2.4 Considérations éthiques           | 6  |
| 2.5 Méthode de collecte des données   | 6  |
| 2.6 Validité et fiabilité             | 7  |
| 3. Résultat                           | 9  |
| 4. Analyse                            | 13 |
| 5. Conclusion                         | 17 |
| 6. Poursuite de la recherche          | 18 |
| 7. Bibliographie                      |    |

## **Abstract**

Ce mémoire examine comment les enseignants utilisent les jeux comme outil pédagogique dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE). Les jeux peuvent être liés aux objectifs de l'Agence nationale suédoise pour l'éducation en matière d'enseignement des langues et constituent une base permettant aux enseignants d'atteindre les étudiants. L'étude s'appuie sur une méthode de recherche qualitative et consiste en quatre entretiens avec des professeurs de français. Les résultats montrent comment l'utilisation de jeux peut contribuer à améliorer l'apprentissage des langues et à impliquer les élèves dans la classe.

*mots-clés: Enseignement, méthodes, FLE, français, jeux.*

## **Thesis**

This mémoire investigates how teachers use games as a pedagogical tool in teaching French as a foreign language (FLE). Games can be linked to the Swedish National Agency for Education's goals for language teaching and form a basis for teachers to reach out to students. The study is rooted in a qualitative research method and consists of four interviews with teachers of French. The results show how the use of games can help improve language learning and engage students in the classroom.

*Keywords: Learning, methods, FLE, French, games.*

## 1. Introduction

L'éducation et les jeux sont deux phénomènes importants, complexes et vastes. L'importance des jeux est évidemment encore plus complexe en raison des nombreuses définitions et utilisations du terme « jeux ». Selon Petitmengin et Fafa (2017), le jeu est un moyen d'interaction sociale et un moyen d'apprentissage, une façon d'apprendre sans le savoir. C'est une manière intuitive d'assimiler des informations. En outre, ils notent que pour rendre l'enseignement intéressant, il faut essayer de le rendre aussi engageant que possible, ce qui en retour ne fera qu'augmenter la motivation des élèves (Petitmengin & Fafa, 2017, p : 4).

Dans le cadre du jeu, les vainqueurs, les gagnants, ne sont pas toujours les plus performants au niveau linguistique, car d'autres compétences sont activées : la tactique, la réactivité, la volonté de gagner, par exemple. Le jeu contribue donc à (re)motiver l'ensemble des participants et particulièrement ceux en difficulté. (Petitmengin & Fafa, 2017, p : 5)

Les jeux sont basés sur les règles, le respect, le divertissement et la compétition. Ils discutent également de la façon dont la langue française entre en jeu dans tout cela, dans le sens de la partie linguistique, qui fait également partie des règles des jeux (Petitmengin & Fafa, 2017, p:4-5). Les jeux sont plus que des jeux dans les salles de classe, ils ouvrent sur beaucoup de choses. Par exemple, utiliser des jeux en classe, c'est inviter les élèves à la liberté de parole, à être courageux et à faire des erreurs. Les jeux sont utiles pour de nombreux élèves, y compris ceux qui ont de faibles compétences. Petitmengin & Fafa poursuivent en disant que les élèves ont moins peur d'être jugés, de se faire moquer d'eux ou de faire des erreurs lorsqu'ils jouent à des jeux pour apprendre une langue. C'est un élément qui remotive les élèves (Petitmengin & Fafa, 2017, p:5).

L'éducation qui utilise les jeux comme outil pédagogique répond également aux objectifs de l'Agence nationale suédoise pour l'éducation (Skolverket). En particulier, l'objectif est que les élèves apprennent à interagir, à dialoguer et à s'exprimer à l'oral et à l'écrit. (Skolverket, 2011). Ce mémoire s'appuie sur la définition de « jeux au sens de quiz, jeux de rôle, jeux en ligne. En outre, dans ce travail, les « jeux » seront étudiés de manière à ce que les jeux aient un but éducatif. Pour clarifier davantage ma définition de « jeu », le sens réel du mot « jeu » est utilisé : « Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir » (Larousse). Comme décrit, ce travail se limite également aux jeux à vocation éducative. Pour essayer de comprendre comment les enseignants utilisent les jeux comme outil pédagogique à l'école aujourd'hui, j'ai mené quatre entretiens avec quatre professeurs de

français actifs au lycée et qui est : comment les enseignants utilisent les jeux comme outil pédagogique dans le cadre du FLE.

## **1.1 Etudes antérieures**

Ce chapitre présente diverses recherches antérieures pertinentes pour cette étude. Il existe des travaux sur la manière dont les jeux peuvent être utilisés comme outil pédagogique pour l'apprentissage des langues.

Francine Vestberg (2016) examine comment l'interaction peut être utilisée dans deux manuels différents pour l'apprentissage du français langue seconde (FLE) en Suède. Son étude est basée sur deux manuels, Mais oui 3 et Escalade Littéraire, où elle se concentre sur la façon dont les enseignants interagissent avec les étudiants pour fournir le meilleur enseignement possible. Vestberg (2016) utilise la théorie didactique et examine deux méthodes didactiques différentes : l'approche directe et l'approche communicative. Les résultats de son étude démontrent que les étudiants obtiennent de meilleurs résultats en FLE si les leçons sont planifiées correctement et si les étudiants utilisent la langue française en dehors de la classe.

Fanny Jonsson (2018) a écrit « Les méthodes d'enseignement du vocabulaire en classe FLE ». L'étude visait à examiner les méthodes utilisées pour enseigner le vocabulaire en français langue étrangère dans les écoles secondaires. Le chercheur a voulu comparer ses résultats avec une étude précédente de Vinet (2011) sur les méthodes utilisées dans les écoles secondaires. Elle a voulu voir s'il y avait des différences entre l'enseignement du vocabulaire au collège et au lycée.

Jonsson (2018) a utilisé une méthode qualitative et a recueilli des données pour son étude en utilisant trois méthodes : des observations, des entretiens et des enquêtes. Les observations ont permis de comparer ses résultats avec ceux de Vinet (2011). Les entretiens et les enquêtes ont été utilisés en complément pour comprendre quelles méthodes les enseignants utilisent et si elles sont cohérentes avec les recherches mentionnées dans le cadre théorique.

Jonsson (2018) a constaté que les méthodes utilisées dans le secondaire supérieur couvraient un aspect de plus que les méthodes utilisées dans le secondaire inférieur, selon l'étude de Vinet (2011). Il semble que les enseignants du secondaire supérieur passent plus de temps à discuter des synonymes ou des associations avec les élèves que ceux du secondaire. Cependant, l'étude a également montré que les activités observées ne couvrent pas suffisamment d'aspects pour que les élèves apprennent bien un mot. Il appartient donc aux enseignants de s'imprégner de la recherche afin d'améliorer les méthodes d'enseignement du vocabulaire.

Madeleine Aderhold (2022) a écrit « Vad spelar det för roll » et le travail porte sur comment, quand et pourquoi les jeux ont été utilisés dans l'enseignement des langues et quel est l'impact des jeux sur les étudiants. L'étude consiste en une méthode de recherche quantitative sous la forme d'un questionnaire numérique. Elle peut être considérée comme une étude pilote avec une approche exploratoire. Les répondants de l'étude ont été contactés par le biais de messages sur les médias sociaux et l'échantillon a été déterminé à l'aide d'un cadre d'échantillonnage systématique. L'enquête s'adressait principalement aux enseignants de langues vivantes dans la discipline de l'allemand.

L'étude de Aderhold (2022) montre que les jeux sont utilisés de manière claire et récurrente dans l'enseignement. Ils sont utilisés pour des activités planifiées en classe avec une intention pédagogique et didactique claire, comme le renforcement de l'apprentissage coopératif. Les jeux sont principalement utilisés comme outil de motivation pour l'apprentissage des langues, mais aussi pour aider à surmonter la timidité et la peur de parler dans une langue étrangère. Ils sont également utilisés pour renforcer le vocabulaire et la grammaire.

Cependant, j'ajoute des nuances à ce domaine dans la mesure où mon étude adopte une approche différente. Non seulement parce que mon étude est nouvelle dans un domaine qui évolue constamment, à cause de la technologie. Je contribue donc avec une étude qualitative sur l'utilisation des jeux en tant qu'outil pédagogique en français langue étrangère dans les lycées suédois.

## **2. Méthode**

Ce chapitre décrit la méthodologie utilisée dans l'étude pour analyser et traiter le matériel empirique. Ce chapitre décrit également la sélection des répondants, la conduite et la conception des questions d'entretien et l'éthique de recherche utilisée dans l'étude.

### **2.1 Méthodes de recherche qualitative**

Une méthode de recherche qualitative a été utilisée comme base pour cette étude. Elle consiste à essayer de comprendre ce qui s'est passé, aussi bien que comment et pourquoi. Une méthode de recherche qualitative implique l'utilisation de questions d'entretien pour essayer de comprendre le répondant « en profondeur » et de saisir sa perspective (Alvesson & Sköldberg, 1994 p : 35-36). Une méthode qualitative permet une compréhension plus profonde et vise à faire la lumière sur les expériences, la compréhension, les pensées et les sentiments du répondant (Bryman, 2012, p : 58-59). C'est ce que l'on essaie de faire dans cette étude, pour avoir une compréhension « plus profonde » de la façon dont les répondants utilisent les jeux comme outil pédagogique dans le FLE.

Selon Davidsson et Patel (1994, p : 99-101), c'est l'effort d'analyse et de compréhension de l'ensemble qui caractérise la recherche qualitative. Les entretiens qualitatifs permettent à la personne interrogée de s'exprimer dans différentes « directions », ce qui donne une idée de ce qu'elle juge important. Les questions posées par l'enquêteur sont adaptées à la conversation. Pour que l'entretien se déroule au mieux, l'intervieweur doit être clair, bien informé, articulé, structuré, savoir écouter et demander des réponses détaillées (Kvale & Brinkmann, 2014, p : 121). Dans ce travail, la méthode qualitative se reflète dans le fait que, pendant les entretiens, j'étais bien préparée, j'écoutais bien et je posais des questions consécutives. Cela a permis de comprendre comment les personnes interrogées utilisent les jeux comme outil dans leur enseignement du FLE.

### **2.2 Analyse du contenu**

Selon Bryman (2012), l'analyse de contenu est l'interprétation, l'analyse et le traitement systématiques des sources, thèmes et textes écrits et oraux. L'analyse de contenu implique également que le chercheur tire des conclusions du matériel collecté. Les conclusions de cette étude ont été tirées des entretiens réalisés et qui constituent le matériel collecté. Dans l'analyse de contenu, il existe deux méthodes principales : l'analyse de contenu quantitative et l'analyse de contenu qualitative. L'analyse qualitative du contenu consiste à rechercher une compréhension

approfondie d'un phénomène, par exemple en analysant et en interprétant des images, des sons et des textes (Bryman, 2012, p : 58-59). L'analyse quantitative du contenu porte sur les données qui peuvent être quantifiées en catégories ou en chiffres. Les questions souvent posées dans l'analyse qualitative du contenu sont « combien » et « combien de fois ». Les enquêtes sont un exemple d'analyse quantitative du contenu (Lantz, 2011, p : 25). L'analyse qualitative du contenu est appliquée dans cette étude précisément parce que les perceptions et les perspectives des répondants sont au centre de l'attention.

### 2.3 Sélection

Ce tableau indique les personnes qui ont répondu à l'enquête, en utilisant des noms fictifs.

Tableau 1 : présentation des répondants

| Enseignants | L'âge  | Expérience dans l'enseignement |
|-------------|--------|--------------------------------|
| Jonas       | 39 ans | 10 ans                         |
| Ninni       | 34 ans | 6 ans                          |
| John        | 61 ans | 35 ans                         |
| Amanda      | 47 ans | 8 ans                          |

Ce travail est basé sur quatre entretiens qualitatifs menés dans quatre écoles secondaires supérieures différentes, dont deux écoles sont situées dans le Norrbotten et deux écoles sont situées dans le sud de la Suède. Les quatre enseignants interrogés sont tous des professeurs de français en activité dans des écoles secondaires supérieures. L'expérience professionnelle et l'âge diffèrent selon les répondants, et la répartition par sexe est de 50% de femmes et 50% d'hommes. Le contact a été pris par l'intermédiaire du directeur de l'école où l'objectif de l'enquête a été clairement présenté. Les directeurs des écoles contactées ont envoyé leurs coordonnées et un contact a été pris avec les répondants pour une présentation plus claire, par exemple que l'entretien était volontaire et que l'entretien pouvait être annulé à tout moment. Le « consentement » a également été fourni par courrier électronique.

Les entretiens avec les personnes interrogées ont été menés par téléphone et ont duré entre 30 et 40 minutes chacun. Des questions semi-structurées ont été utilisées pour l'entretien, basées sur des questions relatives aux jeux en tant qu'outil éducatif. Avant le début des entretiens, les répondants ont été informés de l'objectif de l'étude et du fait que l'entretien serait enregistré. Les



entretiens ont été transcrits afin d'en thématiser le contenu, c'est-à-dire que le matériel d'entretien a été divisé en thèmes et que le contenu a pu être relié à la question « Quels sont les objectifs des jeux dans vos cours ? ». Ils ont également été informés que la transcription et les fichiers audio seraient supprimés une fois l'étude entièrement terminée.

## **2.4 Considérations éthiques**

Avant l'entretien, les quatre principales exigences générales concernant les considérations éthiques ont été présentées sur la base des directives du Conseil suédois de la recherche (2002) et de Kvale et Brinkmann (2014).

L'exigence d'information - Cette exigence signifie que la personne qui participe à l'entretien est informée de l'objectif de l'entretien (Vetenskapsrådet, 2002). Les répondants de cette étude ont été informés de l'objectif, de l'utilisation des résultats, du fait qu'ils pouvaient mettre fin aux entretiens quand ils le souhaitaient et que leur participation était volontaire. La présentation de ce que j'étudie et de qui je suis faisait également partie de l'obligation d'information.

L'exigence de consentement - Afin d'obtenir la permission d'enregistrer et de mener les entretiens pour cette étude, un consentement a été requis conformément à l'exigence de consentement (Vetenskapsrådet, 2002). Les répondants ont été informés (formulaire de consentement) par e-mail que les entretiens enregistrés ne seraient utilisés qu'aux fins de l'étude et que le répondant pouvait interrompre l'entretien à tout moment.

L'exigence d'utilité - Un élément qui a été pris en compte dans ce travail est conforme à ce que dit le Conseil suédois de la recherche (2002), à savoir que les personnes interrogées doivent être informées du fait que les entretiens ne sont utilisés que pour atteindre l'objectif de l'étude et que les entretiens sont supprimés lorsque l'étude est complètement terminée. Une fois le document terminé, tous les entretiens doivent être supprimés, ce qui est une exigence selon Kvale et Brinkmann (2014, p : 121).

Exigence de confidentialité - Nous avons également tenu compte de l'exigence de confidentialité en ce sens que les noms des enseignants participants ne sont ni mentionnés ni enregistrés nulle part.

## **2.5 Méthode de collecte des données**

Des questions d'entretien semi-structurées ont été choisies pour l'entretien et ont été préparées sur la base de l'objectif, des questions et des théories. Un guide d'entretien doit comporter des questions ouvertes et peut avantageusement se composer de différents thèmes, chaque thème

étant associé à des questions ouvertes (Bryman, 2012, p : 58-59). Les questions du guide d'entretien ne doivent pas être suggestives et les questions doivent être formulées à l'avance. Les questions d'entretien doivent être conçues en fonction de la question de recherche et être liées au thème. Pour chaque thème, il y a des questions associées et des questions de suivi posées en fonction des réponses de la personne interrogée. Il est important que l'enquêteur n'utilise pas un langage trop compliqué et qu'il pose des questions ouvertes. Les questions ne doivent pas nécessairement suivre l'ordre du guide d'entretien, mais les questions peuvent être utilisées à volonté, ce qui donne de la flexibilité (Bryman, 2012, p : 58-59). Au cours de l'entretien lui-même, il est utile de commencer par des questions d'introduction et d'utiliser des questions de suivi, d'approfondissement, de clarification, directes, indirectes, structurées et interprétatives. Ces aspects sont des éléments importants de l'entretien, cela montre que l'enquêteur est actif (Kvale et Brinkmann, 2014, p : 121). L'avantage des questions semi-structurées est que la conversation a un fil conducteur et que le répondant a la possibilité de finir dans des directions différentes, ce qui lui donne l'opportunité de mettre en évidence les points importants de la conversation. L'inconvénient peut être que l'enquêteur ne soit pas réactif et ne pose pas les bonnes questions de suivi. Les questions d'entretien semi-structurées sont souvent utilisées lorsque des questions spécifiques sont en jeu (Bryman, 2012, p : 58-59). Dans cette étude, des questions d'entretien semi-structurées ont été spécifiquement choisies et préparées en fonction de l'objectif, des questions et des théories de la recherche. Les questions du guide d'entretien ont également été conçues en fonction de la question de recherche. Pour assurer la flexibilité pendant l'entretien, les questions peuvent être utilisées à volonté, mais toujours en gardant le fil conducteur. Durant l'entretien, des questions de suivi, d'approfondissement, de clarification, directes, indirectes, structurées et interprétatives ont été posées pour montrer l'activité de l'enquêteur et mettre en évidence les points importants de la conversation. Pour faciliter la transcription, les entretiens ont été enregistrés à l'aide d'un téléphone portable, et les noms des personnes interrogées ont été remplacés par des noms fictifs.

## **2.6 Validité et fiabilité**

Bergström et Boréus (2012) mentionnent qu'il est très important que l'enquête présente une bonne validité et une bonne fiabilité pour qu'une enquête soit considérée comme fiable et crédible. En outre, le concept de validité signifie que ce qui doit être mesuré dans une enquête est mesuré et que lorsque le praticien de l'enquête obtient des réponses à ce qui était l'objectif de l'enquête, la validité est élevée (Bergström et Boréus, 2012, p : 35-36) L'objectif de l'enquête de cette étude était d'examiner comment les enseignants de FLE au niveau secondaire supérieur en Suède utilisent les

jeux comme outil pédagogique. Cette question a été étudiée, ce qui indique que la validité de ce travail est élevée. Cependant, on peut considérer que la validité a diminué dans ce travail car le matériel a été guidé par les questions du guide d'entretien. Certaines questions sont plus guidées dans le sens où les différents concepts présentés ont quelque peu orienté les réponses des répondants. En outre, il est possible que certains des concepts théoriques présentés dans le guide d'entretien aient été difficiles à comprendre pour les répondants et aient ainsi influencé leurs réponses, même si la signification de ces concepts leur a été expliquée. Il convient également d'ajouter que l'objectif de cette étude est de comprendre les répondants « en profondeur », ce qui explique le choix d'une étude qualitative et non d'une enquête quantitative. Une enquête qualitative n'aurait pas répondu à l'objectif et n'aurait donc pas fourni une validité élevée car une enquête quantitative ne permet pas de comprendre les perspectives et les pensées des répondants en « profondeur » (Bryman, 2012, p : 58-59). Elle aurait donc abouti à une faible validité.

L'objectif de la fiabilité est que les enquêtes soient menées de manière fiable. Le concept de fiabilité se réfère, par exemple, à la mesure, au raisonnement et au rapport (Bergström et Boréus, 2012, p : 35-36). Dans cette étude, les mêmes questions ont été posées à toutes les personnes interrogées et tous les entretiens ont été enregistrés. Au cours des entretiens, des questions de suivi leur ont été posées en fonction des réactions des répondants ; les questions de suivi posées n'étaient pas directives. Les questions du guide d'entretien ont été préparées pour répondre à l'objectif et aux questions de ce travail. Ainsi, cette étude doit être considérée comme ayant une bonne validité et une bonne fiabilité. En outre, l'étude fait preuve d'une bonne validité et d'une bonne fiabilité parce que l'objectif et les questions ont trouvé une réponse et que si d'autres chercheurs mènent une étude similaire, les résultats sont susceptibles de démontrer la même chose lorsqu'ils sont mesurés à plusieurs reprises (Bergström et Boréus, 2012, p : 35-36).

### **3. Resultat**

#### **Comment utilisez-vous les jeux comme outil pédagogique dans le cadre du FLE ?**

Jonas utilise les jeux comme un moyen pour les étudiants d'apprendre des choses de manière plus efficace et amusante. Amanda a mentionné qu'elle n'utilisait pas beaucoup les jeux, sauf les jours avant les vacances. Elle pense que c'est un bon moyen de terminer le semestre tout en permettant aux étudiants d'apprendre quelque chose. Ninni a déclaré : « Je suis une grande fan des jeux comme outil d'apprentissage, mais je ne suis pas la seule, les élèves aiment vraiment les jeux dans l'apprentissage du français. Il y a tellement de façons d'utiliser les jeux dans les cours de français ». John a mentionné qu'il était plutôt un enseignant traditionnel et qu'il n'utilisait pas vraiment de jeux dans ses cours. John a déclaré : « En tant qu'enseignant, les élèves ont tellement de choses à apprendre et il n'y a pas de temps pour les jeux dans les écoles. L'école n'est pas censée être amusante ».

#### **Quels sont les jeux que vous utilisez ?**

Ninni dit qu'elle utilise des jeux que l'on peut facilement trouver en ligne, par exemple kahoot. Elle a ajouté : « J'aime aussi utiliser les jeux de rôle dans mes cours, car je veux que les élèves aient l'impression de jouer et de ne pas faire d'efforts pour apprendre. Cela doit venir naturellement ». Ils peuvent par exemple faire semblant d'être leur artiste préféré, en l'imitant autant que possible. Jonas dit qu'il utilise les jeux que l'école possède et qu'il les laisse jouer en français. Amanda mentionne qu'elle utilise des quiz liés aux vacances à venir. Il peut s'agir de quiz d'hiver ou de quiz d'été. Elle poursuit en disant qu'avec un peu de chance, ils sont plus réceptifs à l'apprentissage si c'est « saisonnier ». « Tout comme la nourriture, les connaissances devraient être saisonnières ». John dit que les rares fois où il utilise des jeux comme outil pédagogique, ce sont des jeux de cartes français.

#### **Quels sont les objectifs des jeux dans vos cours ?**

L'objectif des jeux pour Amanda est que les étudiants s'amuse tout en apprenant. Elle mentionne que c'est le « plaisir » qui est plus important que l'apprentissage proprement dit. Jonas a mentionné que l'objectif des jeux dans ses cours de français est que les élèves apprennent tout en profitant des moments d'apprentissage. John dit qu'il n'a pas d'objectifs dans son utilisation des jeux comme outil pédagogique parce qu'il ne trouve pas comment les jeux peuvent être utilisés de manière efficace. L'objectif de Ninni est de trouver les centres d'intérêt des élèves et de relier l'apprentissage du français à leurs centres d'intérêt. Elle mentionne que les élèves apprennent

beaucoup plus rapidement lorsque les leçons sont liées à leurs intérêts et à leur vie. Ce que les jeux font efficacement selon Ninni.

### **Comment les étudiants réagissent-ils aux jeux dans le cadre du FLE ?**

Selon John, les élèves ne sont pas motivés, avec ou sans jeux dans l'éducation. Ils ont d'autres centres d'intérêt que la langue française et cela signifie que le type d'enseignement n'a pas vraiment d'importance. Ninni dit que ses élèves aiment vraiment les jeux et que leurs visages s'illuminent. Surtout si les jeux comportent un élément de compétition, elle a ajouté : « Ils ne font pas qu'apprécier les jeux, ils apprennent aussi de nouveaux mots et de nouvelles façons de s'exprimer ». Amanda a mentionné qu'ils réagissent de manière positive et que c'est probablement parce qu'elle l'a utilisé à certains moments du semestre. Elle a poursuivi en disant que si elle utilisait souvent les jeux comme outil pédagogique, ce ne serait probablement pas aussi excitant pour les étudiants. Jonas a déclaré : « Ils ne réagissent pas beaucoup car il n'y a pas beaucoup de jeux dans mes cours ».

### **Avez-vous constaté une évolution positive dans l'avancement des étudiants dans l'apprentissage des langues ?**

« Il y a beaucoup de changements et d'aspects positifs avec les jeux que dans mes cours de français. Ils apprennent beaucoup grâce aux jeux et je pense que c'est parce que cette génération est née avec des téléphones et des jeux dans les mains », a déclaré Ninni. John dit qu'il n'a pas vu beaucoup de changements positifs, et il ajoute qu'il peut voir comment les jeux peuvent avoir des effets positifs sur les progrès linguistiques des élèves, mais ce n'est pas quelque chose qu'il a expérimenté ou remarqué. Selon Jonas, les élèves ont appris de nombreuses façons grâce aux jeux dans leurs cours., « Les aspects grammaticaux et les expressions naturelles sont des choses que j'ai vu les élèves développer énormément ». Amanda a mentionné qu'elle avait constaté une évolution positive chez ses élèves, par exemple l'apprentissage de nouveaux mots.

### **Que pensez-vous des jeux pour des raisons pédagogiques ?**

Ninni pense que les jeux sont importants pour le développement des élèves. Les jeux aident les élèves à être créatifs et à apprendre de nouvelles choses d'une manière moderne et amusante. Elle ajoute : « J'ai lu que le cerveau peut apprendre davantage lorsque les gens apprennent d'une manière qui leur plaît et qui est créative ». Selon John, les jeux ne sont pas le meilleur moyen d'apprendre des choses. Jonas a dit qu'il aimait les jeux à des fins éducatives et a mentionné que

c'était un excellent outil parce que c'est un moyen pour les élèves de faire autre chose que de s'asseoir et de lire. Amanda a indiqué qu'elle pensait que les jeux pouvaient être utiles à des fins éducatives, mais qu'il fallait choisir les bons jeux. Il ne peut pas s'agir de n'importe quel jeu.

### **Utilisez-vous les jeux pour des raisons spécifiques ? Par exemple, l'apprentissage de la grammaire ?**

John a répondu qu'il n'utilisait pas de jeux pour des raisons spécifiques, il utilise des jeux pour que les élèves fassent autre chose que lire et écrire. Selon Ninni, il existe de nombreuses raisons spécifiques pour lesquelles elle utilise des jeux dans ses cours. L'une d'entre elles est d'apprendre la grammaire, mais aussi d'apprendre différentes façons de dire la même chose. De plus, elle ajoute qu'il n'y a pas qu'une seule façon de dire une chose dans les langues. Ninni a conclu en disant que les langues sont libres et doivent le rester. Amanda a déclaré que la grammaire est certainement l'un des objectifs des jeux qu'elle utilise. Elle trouve certains jeux plus utiles que d'autres et cela dépend de la façon dont le jeu est créé. Jonas a mentionné qu'il utilise des jeux à des fins de prononciation. Il a déclaré : « Les jeux sont un excellent moyen pour les élèves d'apprendre à prononcer les mots, et bien sûr, en tant qu'enseignant, je dois être là pour les corriger. Si nécessaire ».

### **Utilisez-vous les jeux comme un complément à vos cours ?**

Amanda utilise les jeux comme un complément à ses propres cours. Elle utilise toujours des jeux qui ont un rapport avec ce que les élèves apprennent. Les jeux fonctionnent comme une répétition de ce qu'ils ont déjà appris. Jonas a parlé de la façon dont il utilise les jeux pour introduire des choses. Il a ajouté : « Si les élèves trouvent quelque chose d'amusant dans l'introduction d'un nouveau moment, ils le trouveront beaucoup plus attrayant, ce qui ne fera qu'augmenter leur volonté d'apprendre ». Ninni a dit qu'elle utilisait les jeux comme un complément et aussi comme une chose à part. Elle utilise les jeux comme un complément lorsqu'elle les utilise comme un exercice pour des choses avec lesquelles les élèves ont déjà travaillé. Elle poursuit en disant que les jeux fonctionnent séparément lorsqu'elle les laisse simplement utiliser les jeux sans rien d'autre. Mais alors, elle poursuit ses leçons sur ce que le jeu a enseigné aux élèves. Selon John, les jeux qu'il utilise servent de complément à ses cours, car il pense qu'il est absolument nécessaire que l'enseignant enseigne aux élèves. C'est la raison d'être des enseignants, selon John.

### **Comment donnez-vous les instructions pour les jeux ?**

« Je donne les instructions en français, je donne les instructions à la fois oralement et par écrit. C'est la méthode qui fonctionne le mieux dans mon expérience, car elle aide les élèves à développer leurs compétences orales et de communication », explique Ninni. John dit qu'il donne les instructions oralement et qu'il donne plus d'explications si nécessaire. Jonas dit qu'il donne les instructions à la fois oralement et par écrit. Selon Amande, elle donne les instructions surtout oralement car ils travaillent déjà beaucoup avec l'écriture. Elle aime avoir une variation dans ses leçons.

### **Quel est votre rôle dans les jeux ?**

Amanda a dit que son rôle est d'être là comme un pilier au cas où ils auraient besoin d'aide. Elle est le « joueur » le plus important dans les jeux puisqu'elle doit les aider. Par exemple, s'ils prononcent mal quelque chose, c'est son rôle de leur faire apprendre la bonne façon de prononcer les mots. John dit que son rôle est de s'assurer que chacun fait ce qu'il est censé faire. Ils suivent donc ses instructions. Ninni a mentionné que son rôle est de s'assurer que tout le monde apprend quelque chose. Il peut y avoir des moments où ils sont bloqués et abandonnent, son rôle est alors de s'assurer qu'elle les aide à aller plus loin et à s'amuser. Jonas a dit que son rôle est de s'assurer que les règles sont respectées et non pas de s'assurer qu'ils apprennent tout parfaitement.

## 4. Analyse

### Attitude à l'égard des jeux en tant qu'outil pédagogique

Afin de mieux comprendre le phénomène de l'utilisation des jeux comme outil pédagogique, je vais analyser les résultats des entretiens de cette étude. Les personnes interrogées ont donné des réponses similaires mais aussi des réponses différentes les unes des autres. Parmi les répondants, il y a deux enseignants qui diffèrent grandement dans la plupart de leurs réponses, ces deux enseignants sont Ninni et John. Ces deux enseignants peuvent être placés sur des « côtés opposés » du spectre lorsqu'il s'agit d'attitudes envers les jeux dans le FLE. Ninni était très positive et a mentionné de nombreux aspects positifs de l'utilisation des jeux dans ses cours. John, quant à lui, était plus critique quant à l'utilisation des jeux à des fins pédagogiques. Cependant, ces deux personnes et tous les autres répondants étaient soit positifs soit capables de voir un effet positif de l'utilisation des jeux dans le FLE. Les réponses des personnes interrogées indiquent que les enseignants ont des perceptions différentes et utilisent les jeux comme outil pour l'enseignement du FLE de manières très différentes. La mesure dans laquelle les personnes interrogées utilisent les jeux dans leur enseignement est directement liée et dépendante des attitudes des personnes interrogées. Les personnes interrogées qui ont exprimé une vision positive des jeux sont également celles qui ont déclaré utiliser les jeux comme outil pédagogique dans une plus large mesure que les personnes interrogées ayant une vision plus négative des jeux en tant qu'outil pédagogique.

Les réponses des personnes interrogées montrent clairement qu'elles utilisent des jeux qui nécessitent du matériel. Ninni a déclaré qu'elle utilisait le jeu en ligne Kahoot, qui nécessite un ordinateur ou un téléphone. La réponse de Ninni peut être reliée à ce que Petitmengin et Fafa mentionnent à propos de l'existence de plusieurs jeux différents qui nécessitent du matériel pouvant être utilisé comme outil didactique (Petitmengin & Fafa, 2017, p : 5).

Les différents points de vue des enseignants sur les jeux en tant qu'outil pédagogique dans le cadre du FLE sont également visibles dans la question sur ce qu'ils pensent de l'utilisation des jeux à des fins pédagogiques. Les similitudes mais aussi les différences entre les points de vue des répondants apparaissent ici. Ninni pense que les jeux sont pertinents et importants pour les étudiants. Selon Ninni, c'est un moyen pour les élèves d'atteindre leur plein potentiel. En effet, les jeux permettent aux élèves d'être créatifs et d'apprendre des choses d'une manière amusante et moderne. Elle a même ajouté une corrélation entre l'apprentissage du cerveau et l'utilisation des jeux. Amanda a mentionné que ce ne sont pas les jeux qui sont les plus importants, mais le type de jeu qui est choisi par les enseignants. John a mentionné qu'il ne pense pas vraiment que l'utilisation



de jeux soit la meilleure façon d'apprendre des choses. Cela montre la variété et les différents points de vue des personnes interrogées dans cette étude.

### **Pourquoi les répondants utilisent-ils les jeux comme outil pédagogique ?**

Jonas a indiqué que l'un des avantages de l'utilisation des jeux comme outil pédagogique est d'aider les élèves à améliorer leur prononciation. Cette déclaration de Jonas peut être étroitement liée à ce que Petitmengin et Fafa ont mentionné à propos de l'existence de jeux de cartes oraux que les élèves peuvent utiliser pour développer leur prononciation orale. « Il offre aux apprenants la possibilité de réutiliser, d'approprier et de maîtriser des connaissances déjà vues ailleurs » (Petitmengin & Fafa, 2017, p : 5). Cette citation peut être associée aux réponses des répondants sur l'utilisation des jeux comme complément à leur enseignement. Tous les répondants ont mentionné qu'ils utilisaient les jeux comme complément à leur enseignement et qu'il était nécessaire de le faire. Amanda, Ninni et Jonas ont mentionné qu'ils utilisaient des jeux pour des raisons spécifiques dans le cadre de l'apprentissage du français langue étrangère (FLE). Ils utilisent tous des jeux pour la prononciation, et Ninni a ajouté qu'elle utilisait également des jeux pour des raisons grammaticales. John, quant à lui, n'est pas un grand fan de l'utilisation des jeux dans ses cours et il n'utilise pas de jeux pour une raison spéciale. Il est clair que la citation ci-dessus correspond à ce qu'Amanda, Ninni et Jonas ont mentionné à propos de leur utilisation des jeux. Ils permettent aux élèves d'utiliser les connaissances déjà établies et leur permettent ensuite de perfectionner leur prononciation.

### **Comment les enseignants utilisent-ils les jeux comme outil pédagogique ?**

Ninni a mentionné qu'elle utilise les jeux de rôle dans ses cours et que les élèves ont la possibilité d'imiter leur artiste préféré. En fait, seule Ninni a dit expressément qu'elle utilisait le jeu de rôle dans ses cours. Les raisons en sont multiples, mais l'une d'entre elles est probablement que le jeu de rôle peut être considéré comme un jeu plus avancé. Le jeu de rôle peut également prendre plus de temps à planifier et à exécuter, il est donc plus pratique pour de nombreux enseignants d'utiliser des jeux en ligne ou des jeux de cartes. Cependant, les personnes interrogées ont mentionné de nombreux éléments communs aux jeux de rôle et aux autres jeux.

La réponse de Ninni peut être rapprochée de celle de Branellec-Sorensen et Chalaron lorsqu'ils mentionnent que certains jeux de rôle peuvent être utilisés à des fins éducatives. Par exemple, les élèves lisent un texte et l'analysent, puis utilisent le texte et ses personnages pour un jeu de rôle. Dans ce cas, les élèves travaillent en groupes, certains jouant le rôle du contrôleur et

d'autres celui du passager. Ils entrent ensuite dans la peau du personnage et suivent les instructions du « jeu ». Ils peuvent choisir comment se termine la conversation (Branellec-Sorensen & Chalaron, 2017 p : 6-7). Les personnes interrogées ont déclaré que les jeux en ligne leur permettaient par exemple de lire et de parler, ce qui est également le cas des jeux de rôle.

Les règles jouent un rôle important dans les jeux en milieu scolaire. Les règles aident les élèves à réaliser que c'est le moment d'apprendre et pas seulement quelque chose que les élèves font pour passer le temps (Nemessany, 2019, p : 11). Les réponses des personnes interrogées aux questions sur le rôle de l'enseignant dans les jeux et sur la façon dont il donne des instructions pour les jeux donnent un aperçu de la façon dont les enseignants perçoivent leur rôle et utilisent les « règles ». Certains répondants utilisent à la fois des instructions orales et écrites, d'autres uniquement des instructions orales. Amanda ne donne des instructions qu'oralement, ce qui peut être lié à la réponse qu'elle a donnée sur la façon dont elle utilise les jeux pour que les élèves apprennent la prononciation. John mentionne également qu'il donne les instructions oralement et que si nécessaire, il ajoute des instructions supplémentaires. Cela permet donc de comprendre que les personnes interrogées comprennent l'importance des règles, mais aussi la manière dont elles sont données.

En outre, on constate que les personnes interrogées sont conscientes de leur rôle dans les jeux. Il ressort des réponses des personnes interrogées qu'elles semblent d'accord sur le fait que leur rôle est de s'assurer que tout se passe comme prévu. Amanda a même mentionné qu'elle était comme un pilier dans les jeux, ce qui signifie qu'elle a un rôle important dans les jeux auxquels les élèves jouent pendant les cours.

### **Qu'apprennent les élèves en utilisant les jeux comme outil pédagogique ?**

Amanda, par exemple, utilise les jeux pour terminer ses semestres. Pour elle, c'est un moyen d'apprendre, mais cela reste quelque chose de « léger ». D'autres répondants ont mentionné des choses similaires, par exemple un répondant a mentionné qu'il utilisait les jeux comme un moyen amusant d'apprendre. C'est un moyen pour les étudiants d'apprendre à parler et à communiquer dans des situations qu'ils ne connaîtraient pas normalement ou peut-être pas. Ils apprennent à communiquer librement et à exprimer des choses qu'ils n'exprimeraient pas normalement. Du moins, pas dans la vie de tous les jours. Les réponses des répondants peuvent être mises en relation avec ce que Branellec-Sorensen et Chalaron mentionnent sur le fait que les jeux peuvent être utilisés d'un nombre infini de façons et qu'ils aident également les étudiants à communiquer dans la vie réelle, ce qui peut être difficile pour les étudiants de FLE car ils ne parlent pas nécessairement le

français dans leur vie de tous les jours. C'est donc un bon moyen pour les étudiants de se préparer et d'apprendre à communiquer correctement tout en renforçant leur confiance en eux (Branellec-Sorensen & Chalaron, 2017 p : 6-7) Cela peut également être lié au fait que Ninni a mentionné qu'elle utilisait le jeu de rôle comme outil pédagogique, ce qui est soutenu par Branellec-Sorensen et Chalaron. Il permet aux élèves d'utiliser leurs connaissances déjà établies pour essayer de communiquer, ce qui conduit à un élargissement des connaissances (Branellec-Sorensen & Chalaron, 2017 p : 6-7).

### **La perception des jeux comme outil pédagogique**

« Le jeu est inséparable de la notion de plaisir, dont l'intérêt est souvent mésestimé, voire contesté dans un contexte pédagogique. Sa revendication contemporaine est révélatrice d'une évolution des mentalités. Elle met à distance les pratiques d'enseignement traditionnelles au profit d'activités centrées sur l'expérimentation, l'autonomie et le droit à l'erreur. » (Nemessany, 2019, p : 23-24). Cette citation est étroitement liée à ce que les répondants ont mentionné sur la façon dont les jeux sont un moyen amusant pour les élèves d'apprendre. Jonas l'a littéralement mentionné, à savoir que les jeux sont un moyen amusant d'apprendre. Si l'on analyse les réponses de Ninni et d'Amanda, on peut en conclure que c'est exactement ce qu'elles ont indiqué dans leurs réponses. Selon Ninni, les jeux dans le FLE sont quelque chose que les étudiants aiment vraiment. Cela indique que les enseignants ne sont pas les seuls à trouver les jeux amusants comme outil pédagogique. John, quant à lui, donne à cette étude une autre perspective sur la partie « amusante ». Il a mentionné que l'école n'a pas le temps de s'amuser et qu'elle doit faire apprendre des choses aux élèves. Cela permet de comprendre que les jeux peuvent être vus sous différents angles. Tous les enseignants ne pensent pas la même chose des jeux, certains préfèrent les méthodes d'enseignement plus traditionnelles. Cela peut être dû à de nombreux facteurs différents, par exemple l'âge, l'expérience et les perspectives de l'enseignant. Du moins si l'on en juge par les répondants de cette étude.

## 5. Conclusion

Dans ce mémoire, j'ai découvert que les enseignants de FLE en Suède utilisent les « jeux » de différentes manières. Par exemple, les jeux sont utilisés par les enseignants pour stimuler l'apprentissage des élèves tout en faisant quelque chose d'amusant. Cela peut se faire par le biais de jeux en ligne et hors ligne, tout en atteignant des objectifs spécifiques. Les enseignants adaptent le choix des jeux au groupe d'élèves et à la matière qu'ils apprennent. Par exemple, certains jeux sont plus souvent utilisés pour développer les compétences orales des élèves. En outre, cette étude a révélé que les attitudes et les intérêts des enseignants influencent la mesure dans laquelle ils utilisent les jeux comme outil pédagogique.

Une autre conclusion est que les enseignants s'accordent sur le rôle important qu'ils jouent eux-mêmes dans le fonctionnement du jeu. Les enseignants jouent un rôle central dans l'élaboration des règles de la pratique des jeux. Ce sont eux qui veillent à ce que les élèves fassent ce qu'ils sont censés faire et à ce que le jeu fonctionne comme prévu, afin que les jeux fonctionnent réellement comme une partie intégrante de l'éducation. Ma conclusion est également que les jeux dans le FLE peuvent fonctionner comme un complément à d'autres méthodes d'apprentissage. En tant qu'outil didactique pour enseigner aux étudiants de nouveaux mots, de la grammaire, des expressions et des phrases. Par exemple, des jeux comme « kahoot » peuvent être bénéfiques comme exercice pour les leçons de grammaire existantes. Ils permettent aux élèves d'apprendre ou de se souvenir de ce qu'ils ont déjà appris. En outre, les jeux sont utilisés pour que les élèves apprécient leur apprentissage tout en le faisant naturellement. Peut-être même sans savoir qu'ils apprennent.

## **6. Poursuite de la recherche**

Une suggestion pour une recherche plus approfondie pourrait être de comparer comment différentes catégories de jeux affectent un objectif de connaissance spécifique en FLE à l'école primaire. Cela permettrait de comprendre comment différentes catégories de jeux peuvent être utilisées de manière détaillée dans le cadre du FLE. Le programme de l'école primaire est peut-être davantage lié à « l'éducation et à la prise en charge » que celui de l'école secondaire. Le rôle de l'éducation des citoyens démocratiques peut y être plus important que dans l'enseignement secondaire supérieur, ce qui peut influencer le choix des jeux. Une autre proposition de recherche pourrait être d'étudier et de comparer la capacité des différentes catégories de jeux à atteindre les objectifs de connaissance en FLE. D'autres propositions de recherche pourraient être d'étudier les jeux en FLE dans une perspective de genre, comment les garçons et les filles réagissent aux jeux dans l'enseignement du FLE ou comment les enseignants féminins et masculins utilisent les jeux dans l'enseignement du FLE.

## Bibliographie

Aderhold, M. (2022). *Vad spelar det för roll?: En studie om spel som redskap i ämnet Moderna språk*. [Projet de diplôme Högskolan Dalarna]. Consulté le 1 avril, 2023. <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1638766/FULLTEXT01.pdf>

Alvesson, M. & Sköldberg, K. (1994). *Tolkning och reflektion*. Lund : Studentlitteratur.

Branellec-Sorensen, M & Chalaron, M-L. (2017). *Jeux de rôles*. Édition : Rose Mognard.

Bryman, A. (2012). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Malmö: Liber.

Davidsson, B. och Patel, R. (1994). *Forskningsmetodikens grunder : Att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. Lund : Studentlitteratur.

Jonsson, F. (2018). Les méthodes d'enseignement du vocabulaire en classe de fle. *Une étude sur les méthodes utilisées au lycée*. [Projet de diplôme Göteborgs universitet]. Consulté le 1 avril, 2023. [https://gupea.ub.gu.se/bitstream/handle/2077/56691/gupea\\_2077\\_56691\\_1.pdf;jsessionid=F6EE9F0551A9FB48A3452AC6649820E9?sequence=1](https://gupea.ub.gu.se/bitstream/handle/2077/56691/gupea_2077_56691_1.pdf;jsessionid=F6EE9F0551A9FB48A3452AC6649820E9?sequence=1)

Kvale, S. och Brinkmann, S. (2014). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund : Studentlitteratur AB.

Lantz, B. (2011). *Den statistiska undersökningen - grundläggande metodik och typiska problem*. Lund : Studentlitteratur AB.

Larousse. dictionnaire. Consulté le 4 novembre, 2022 : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>

Nemessany, V. (2019). *La pédagogie par le jeu : Comment remettre les apprentissages en jeu ?*.

Petitmengin, V. & Fara, C. (2017). *La grammaire en jeux*. Édition : Agnès Roubille et Rose Mognard.

Skolverket (2011). Ämne - moderna språk. Consulté le 7 novembre, 2022. <https://www.skolverket.se/undervisning/gymnasieskolan/laroplan-program-och-amnen-i-gymnasieskolan/gymnasieprogrammen/amne?url=1530314731%2Fsyllabuscw%2Fjsp%2Fsubject.htm%3FsubjectCode%3DMOD%26tos%3Dgy&sv.url=12.5dfce44715d35a5cdfa92a3>

Vestberg. F. (2016). *L'interaction comme méthode d'apprentissage du Français langue étrangère (FLE) en Suède*. [Projet de diplôme Högskolan Dalarna]. Consulté le 1 avril, 2023. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1049002/FULLTEXT01.pdf>

Vetenskapsrådet (2002). Forskningsetiska principer. Consulté le 4 novembre, 2022. [https://www.vr.se/download/18.68c009f71769c7698a41df/1610103120390/Forskningsetiska\\_principer\\_VR\\_2002.pdf](https://www.vr.se/download/18.68c009f71769c7698a41df/1610103120390/Forskningsetiska_principer_VR_2002.pdf)

## **Guide d'entretien**

- Comment utilisez-vous les jeux comme outil pédagogique dans le cadre du FLE ?
- Quels sont les jeux que vous utilisez ?
- Quels sont les objectifs des jeux dans vos cours ?
- Comment les étudiants réagissent-ils aux jeux dans le cadre du FLE ?
- Avez-vous constaté une évolution positive dans l'avancement des étudiants dans l'apprentissage des langues ?
- Que pensez-vous des jeux pour des raisons pédagogiques ?
- Utilisez-vous les jeux pour des raisons spécifiques ? Par exemple, l'apprentissage de la grammaire ?
- Utilisez-vous les jeux comme un complément à vos cours ?
- Comment donnez-vous les instructions pour les jeux ?
- Quel est votre rôle dans les jeux ?