

L'APPRENTISSAGE DU FLE PAR LE BIAIS DE LA GAMIFICATION (CAS DES UTILISATEURS DES APPLICATIONS MOBILES DUOLINGO ET MOSALINGUA)

LEARNING FRENCH AS A FOREIGN LANGUAGE THROUGH GAMIFICATION (CASE OF USERS OF THE DUOLINGO AND MOSALINGUA MOBILE APPLICATIONS)

Nadir MEDJAHED¹

Laboratoire Didactique des projets de formation et conception de curricula
Université de Mostaganem / Algérie
nadir.medjahed@univ-mosta.dz

Fatima Zohra TAIEB BENABBAS

Université de Mostaganem / Algérie
fatimazohratbs@gmail.com

Résumé : Nous tenterons au niveau de cet article de réfléchir sur l'utilité de l'élément de la gamification au sein des applications mobiles destinées pour l'apprentissage des langues étrangères, en particulier celui du FLE. Notre ambition principale est de revenir sur le rôle que peut jouer cette technique récemment intégrée dans le domaine de l'apprentissage informel des langues. Pour mener cette recherche, nous nous sommes basés sur deux applications mobiles qui se différencient sur le plan méthodologique ; où la première se base sur la gamification « Duolingo » alors que la deuxième ne l'utilise pas « Mosalingua ».

Mots-clés : gamification, apprentissage informel, langue étrangère, compétences langagières.

Abstract : In this article, we will try to reflect on the usefulness of gamification in mobile applications intended for learning foreign languages, in particular that of FLE. Our main ambition is to return to the role played by this recently integrated technique in the field of informal language learning. To conduct this research, we used two mobile applications that differ in methodological terms, where the first is based on the gamification "Duolingo" while the second does not use "Mosalingua".

Keywords: gamification, informal learning, foreign language, language skills.

* * *

De nos jours, l'utilisation des smartphones, tablettes ou toutes autres formes d'outils de communication informatique est devenue une tâche obligatoire et indispensable pour l'ensemble de la population dans le monde entier. Grâce à l'évolution technologique que connaît le monde digital, le recours à ces outils qui permettent dans un premier temps de créer et de maintenir des canaux communicatifs avec nos contacts et nos proches, représente aussi une alternative qui nous permet en

¹ Auteur correspondant : Nadir Medjahed ; nadir.medjahed@univ-mosta.dz

même temps de réaliser de nombreuses tâches qui accompagnent et organisent notre vie quotidienne. Cette mouvance est rendue possible grâce à la propagation de l'équipement informatique dans les foyers familiaux, mais aussi par la biais de la facilité à se connecter à internet un peu partout à travers le déploiement des technologies de la 3G, de la 4G et bientôt la 5G, qui a rendu l'accès à l'information ainsi que le recours à des contenus ludiques, en occurrence pour stimuler l'apprentissage, une opération qui se réalise en un simple clic, notamment par la pratique de la gamification.

En effet, après avoir fait une petite expérience avec quelques applications d'apprentissage des langues, nous avons constaté que ces dernières se présentent en deux formes : La première forme se caractérise par l'utilisation de ce qu'on appelle la gamification (les éléments de jeu), cependant, la forme restante renvoie à une typologie différente, qui ne s'intéresse pas de manière directe à ce genre de techniques. Et c'est à partir de ce constat que nous avons décidé de s'intéresser à l'étude de la pratique de la gamification présente au niveau de quelques applications mobiles, afin de revenir et de réfléchir sur l'utilité et sur le rôle joué par de cette dernière au niveau du processus d'apprentissage des langues étrangère (celui du FLE en particulier). Pour ce faire, nous nous sommes posé la question suivante :

- Quel rôle peut jouer la gamification dans le processus d'acquisition des compétences langagières en FLE dans le cadre d'un apprentissage informel ?

Cependant, de cette problématique principale, d'autres questions en découlent:

-Les éléments de jeux qui constituent la gamification, améliorent-ils le processus d'apprentissage informel du FLE?

- L'apprenant autonome du FLE, est-il motivé par la gamification?

-Y aurait-il une différence entre les apprenants étrangers et algériens par rapport à l'impact de la gamification sur leur apprentissage informel du FLE ?

Pour pouvoir répondre aux questionnements ci-dessus, nous avons choisi de mener notre enquête en se basant sur une seule application de chaque catégorie (DUOLINGO qui se base essentiellement sur la gamification et MOSALINGUA qui en manque).

1. La gamification

En effet, depuis le début des années 2000, le phénomène de « gamification » s'est largement répandu dans le monde, notamment avec l'apparition des startups spécialisées dans le domaine de la conception des sites internet et applications mobiles. Les résultats obtenus ont rapidement interpellé les spécialistes sur la question de l'extension de cette méthode dans le domaine d'apprentissage.

Le terme de gamification est très récent : certains parlent de 2002, d'autres de 2010. Cette dernière représente un concept fondé sur l'utilisation du jeu, dans une activité qui n'est pas obligatoirement numérique et qui peut être déclinée à l'ensemble des activités humaines. Il s'agit entre autre d'une approche qui de par son aspect fun et ludique, qui repose sur une séries de récompenses que peut gagner le joueur (Gamer), suite à des exercices, tâches ou missions qu'on lui attribue, représente en effet une démarche assez riche, dont l'utilisation dans le domaine d'enseignement-apprentissage peut être avantageuse et fructueuse.

Selon Sophie Renault, cette dernière représente :

Le processus par lequel les ressorts et la philosophie du jeu sont utilisés pour engager des acteurs à résoudre des problématiques. Ainsi, c'est en dehors de la sphère classique du jeu et dans de nombreuses industries que l'on cherche à créer une atmosphère ludique afin d'encourager la participation des individus. Sans en être nécessairement conscients, des

acteurs lambda deviennent des joueurs concourant à un processus de création de valeur. Renault, S. (2014). Combiner gamification et crowdsourcing : contours d'une innovation managériale, Management des Technologies Organisationnelles, Vol 4, (pp. 200-208).

Pour Kevin Werbach, il s'agit bien de l'"utilisation d'éléments de jeu et de techniques de création de jeu dans un contexte qui ne relève pas du jeu" Werbach, K. et Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business, Wharton Digital Press. Philadelphia. p26. Gabe Zichermann de sa part rajoute que : "Le concept appelé gamification revient à implémenter des éléments de design tirés de jeux, de programmes de récompenses pour consommateurs fidèles, et d'éléments propres à l'économie pour motiver l'utilisateur" Zicherman, G. and Joselin, L. (2013). The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition, McGraw-Hill Professional. . New York. p22..

De nos jours, plusieurs applications mobiles ont été conçues pour servir ce domaine. Le constat sur lequel nous allons nous appuyer, c'est que l'utilisation de la gamification réussit à nous maintenir concentrés, attentifs, enjoués, au mieux de nos compétences cognitives (selon le type de jeu, qui peut porter sur la mémoire, la perception, ou encore sur la faculté de raisonnement...).

L'objectif de la mise en application de cette dernière est d'améliorer la productivité et de détendre l'atmosphère sans vraiment s'y rendre compte, chez un public précis.

2. La description du corpus

Le corpus choisi dans cette étude est constitué à partir des réponses recueillies grâce aux questionnaires destinés aux utilisateurs de ces deux applications.

Notre public est constitué à partir des utilisateurs des applications mobiles pour l'apprentissage informel des langues étrangères Duolingo et Mosalingua. Ce dernier représente un échantillon composé de 24 enquêtés (12 femmes et 12 hommes : égalité non intentionnelle).

Le contexte dans lequel se déroulait notre enquête est un contexte numérique. Le public ciblé dans cette recherche représente des utilisateurs d'applications mobiles. Nous avons pu les contacter par le biais de plusieurs moyens : les clubs qui se trouvent dans l'application elle-même, sur la page Facebook de l'application ou directement à travers Messenger. La durée de l'expérimentation était aux alentours de trois mois et demi. Nous avons mis en ligne le questionnaire le 19/11/2018 et reçu notre première réponse le 04/12/2018 et la dernière le 04/03/2019.

Après avoir préparé nos quatre questionnaires (pour les quatre types de public) grâce à Google Drive, nous avons mis en ligne le lien de chaque questionnaire dans les pages Facebook des deux applications. Aussi, nous avons tenté de contacter les utilisateurs à travers les clubs qui se trouvent dans l'application (cas de Duolingo). Le public que nous avons pu cibler par cette méthode était à 100% étranger, ce qui nous a poussés en conséquence à créer notre propre public algérien concernant les deux applications. Dans ce sens, nous avons demandé à certaines personnes de tester les deux applications dans une durée d'environ deux mois pour pouvoir répondre à nos questionnaires. Pour le public algérien de Mosalingua, nous avons sélectionné des personnes qui maîtrisent la langue anglaise, mais qui en revanche présentent des lacunes en langue française.

Pour mener notre démarche, nous avons utilisé quatre questionnaires mis en ligne, créés à l'aide de Google Forums. Chaque questionnaire est destiné à un public spécifique : (PE : public étranger/ PA : public algérien)

| - Questionnaire de DuolingoPE/PA | -Questionnaire de Mosalingua PE/PA |
|--|--|
| 1. Après cette expérience avec l'application, notez-la de 1 à 5. | 1. Après cette expérience avec l'application, notez-la de 1 à 5. |
| 2. Combien de temps par jour consacrez-vous à Duolingo ? | 2. Combien de temps par jour consacrez-vous à Mosalingua? |
| 3. Actuellement vous êtes à quel niveau ? | 3. Actuellement vous êtes à quel niveau ? |
| 4. Quelles compétences avez-vous développées grâce à l'application ? | 4. Quelles compétences avez-vous développées grâce à l'application ? |
| 5. Comment trouvez-vous l'utilisation de la gamification dans l'application ? | 5. Comment trouvez-vous l'utilisation de la gamification dans l'application ? |
| 6. Qu'est-ce qui vous a plu sur Duolingo ? et qu'est-ce que vous avez aimé le moins ? | 6. Qu'est-ce qui vous a plu sur Mosalingua ? et qu'est-ce que vous avez aimé le moins ? |
| 7. Si vous auriez la possibilité de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle? | 7. Si vous auriez la possibilité de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle? |

Tableau 01

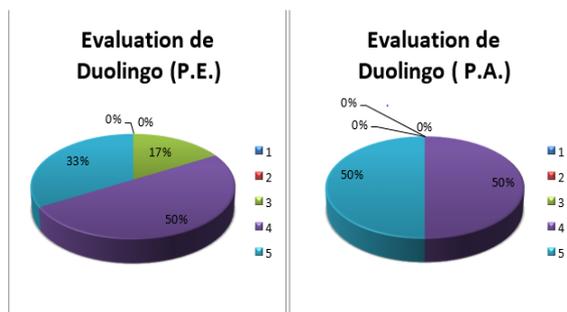
3. Analyse des questionnaires et interprétation des résultats

Dans la partie analyse et interprétation des résultats, nous avons soumis notre travail à une étude à double comparaison (approche comparative) entre P.E (public étranger) et P.A (public algérien) et entre utilisateurs de Duolingo et ceux de Mosalingua. Nous avons comparé par la suite chaque réponse obtenue des quatre publics à la même question posée, en nous basant sur des graphiques réalisées à l'aide du logiciel Microsoft Word.

3.1. Evaluation des applications

3.1.1.Evaluation de Duolingo

Analyse et interprétation Pour le public étranger, 50 % ont voté pour "4", 33 % pour "5" et 17 % pour "3". Alors que pour les algériens, ils ont voté pour "4" et "5" à titre équivalent. Ce qui atteste une satisfaction majoritaire de l'application chez la totalité des utilisateurs. la totalité des utilisateurs. Cependant, nous remarquons que l'application était moins satisfaisante pour le public étranger par rapport au public algérien. Cela pourrait être dû à la différence de la maîtrise de la langue française par rapport aux deux publics.



Graphique 01 : Evaluation de Duolingo Graphique 02 : Evaluation de Duolingo

3.1.2.Evaluation de Mosalingua

| | |
|--|--|
| <p>Analyse et interprétation Le public étranger a voté pour "2" & "3" de manière équivalente, tandis que le vote des algériens a varié entre "2", "3" & "5" en marquant un pourcentage de 67 % pour l'évaluation "2". Cela indique que la majorité des utilisateurs de cette application n'éprouve pas une satisfaction absolue des services offerts par Mosalingua</p> | <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Evaluation de Mosalingua (P.E.)</p> <p>Graphique 03 : Evaluation de Mosalingua (P.E.)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Evaluation de Mosalingua (P.A.)</p> <p>Graphique 04 : Evaluation de Mosalingua (P.A.)</p> </div> </div> |
|--|--|

Comparaison Le degré de satisfaction entre les utilisateurs des deux applications est différent. Nous remarquons que les utilisateurs de Duolingo sont plus satisfaits par rapport à ceux de Mosalingua. Cela pourrait être dû au fait que l'application Duolingo utilise des méthodes plus effectives pour gagner la satisfaction de ses utilisateurs en les comparant à celles proposées par Mosalingua.

3.2. Le temps consacré à chaque application

3.2.1. Temps consacré à Duolingo

| | |
|--|--|
| <p>Analyse et interprétation En comparant le temps consacré à Duolingo entre les apprenants étrangers et algériens, nous trouvons que les étrangers sont plus engagés par rapport aux algériens. Ce qui pourrait être interprété par l'utilisation intensive de la technologie par les sociétés étrangères en comparaison avec la société algérienne. Nous remarquons aussi que le degré d'engagement des utilisateurs de Duolingo (PE/PA) est assez considérable. Cela pourrait être dû au rappel quotidien que contient l'application et aux techniques qu'elle utilise pour garder ses utilisateurs toujours attachés.</p> | <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Temps consacré à Duolingo (P.E.)</p> <p>Graphique 05 : Temps consacré par les utilisateurs à Duolingo (P.E.)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Temps consacré à Duolingo (P.A.)</p> <p>Graphique 06 : Temps consacré par les utilisateurs à Duolingo (P.A.)</p> </div> </div> |
|--|--|

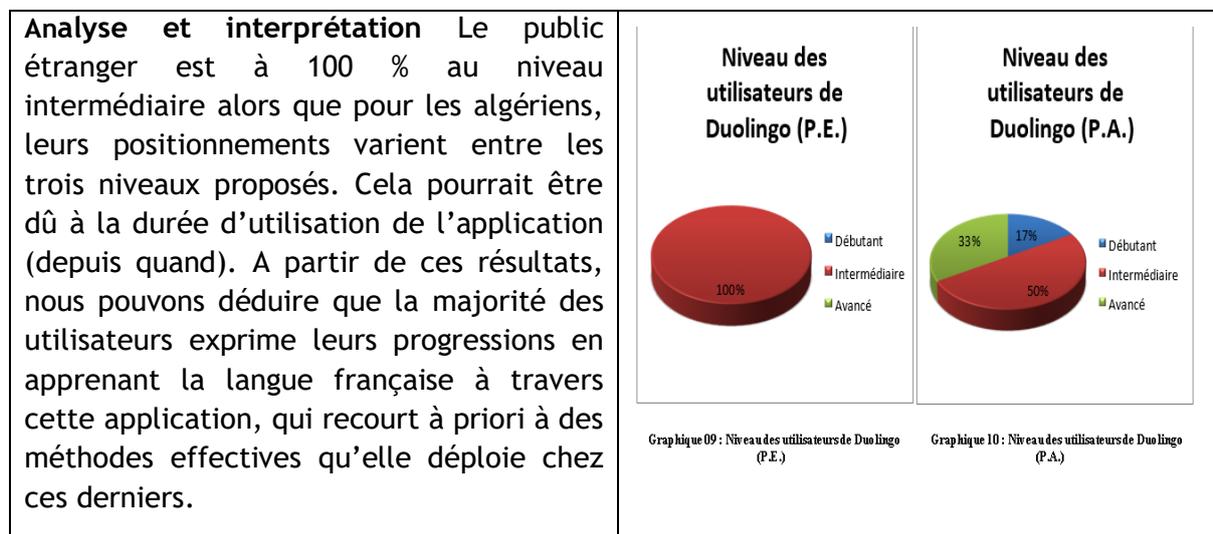
3.2.2. Temps consacré à Mosalingua

| | |
|--|--|
| <p>Analyse et interprétation En totalité, les utilisateurs consacrent un temps considérable à leur apprentissage à travers Mosalingua. Cela veut dire que cette dernière réussit à garder ses apprenants engagés. Pour les utilisateurs étrangers, 50 % d'eux passent d'une à deux heures sur l'application, 33 % passent moins de 30 minutes et 17 % entre 30 et 59 minutes. Tandis que 50 % des utilisateurs algériens passent de 30 à 59 minutes par jour sur l'application, 33 % passent d'une à deux heures et 17 % passent moins de 30 minutes en apprenant le français sur Mosalingua.</p> | <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Temps consacré à Mosalingua (P.E.)</p> <p>Graphique 07 : Temps consacré par les utilisateurs à Mosalingua (P.E.)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Temps consacré à Mosalingua (P.A.)</p> <p>Graphique 08 : Temps consacré par les utilisateurs à Mosalingua (P.A.)</p> </div> </div> |
|--|--|

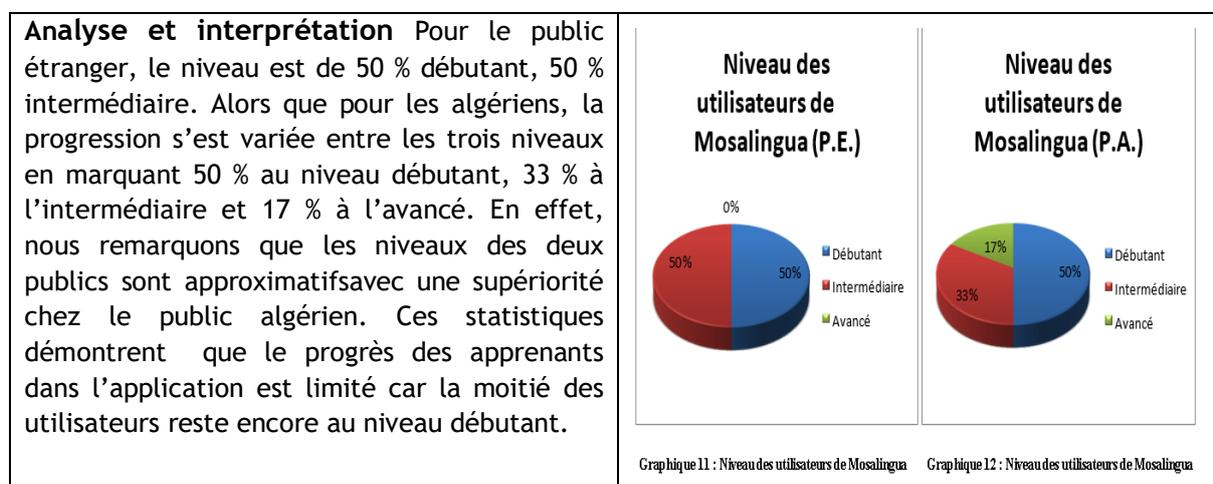
Comparaison D’après les résultats obtenus, nous pouvons déduire que les utilisateurs des deux applications consacrent un temps considérable à l’apprentissage du français à des valeurs approximatives, où les utilisateurs de Duolingo présentent un profil plus engagé par rapport à ceux de Mosalingua. Un résultat prévu selon l’évaluation des applications.

3.3. Niveau des utilisateurs

3.3.1. Niveau des utilisateurs de Duolingo



3.3.2. Niveau des utilisateurs de Mosalingua

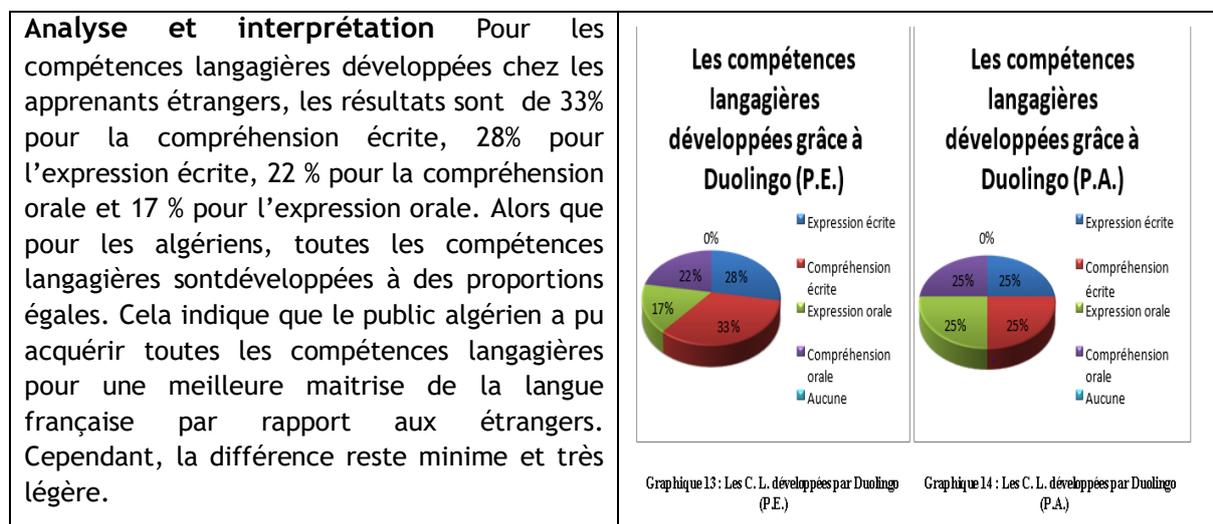


Comparaison En comparant les niveaux des utilisateurs des deux applications, nous pouvons dire que la progression d’apprentissage des utilisateurs de Mosalingua est limitée

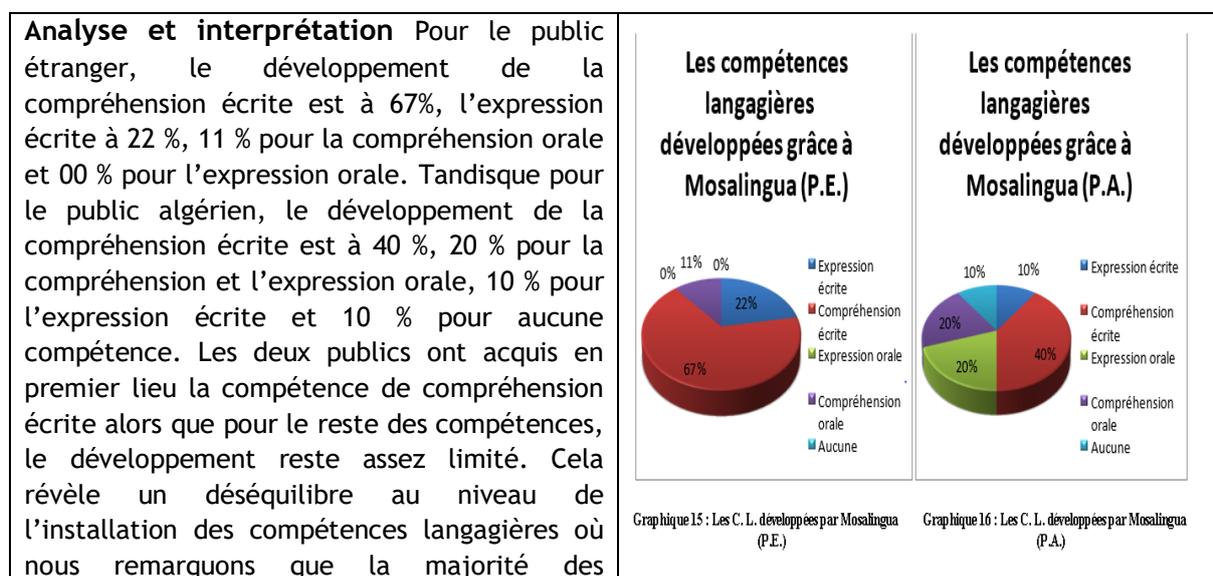
par rapport à celle de Duolingo. Cela pourrait être dû à la capacité de Duolingo à motiver ses apprenants pour poursuivre leur apprentissage de la langue française, tandis que Mosalingua a encore besoin de plus de facteurs qui amplifient la motivation de ses utilisateurs.

3.4. Le développement des compétences langagières par les applications

3.4.1. Le développement des C/L par Duolingo



3.4.2. Le développement des C/L par Mosalingua



| | |
|--|--|
| <p>utilisateurs ont pu développer la compétence de compréhension écrite. En revanche, les autres compétences sont moins développées.</p> | |
|--|--|

Comparaison Maitriser une langue étrangère renvoie à l’acquisition des quatre compétences qui la constituent. En prenant en compte que le contenu enseignable des deux applications est bien varié et en comparant le développement des compétences langagières réalisé sur les deux applications, nous pouvons dire que l’application Duolingo parvient à l’installation des quatre compétences qui garantissent une meilleure maitrise de la langue française. Cela indique que cette application utilise les bonnes techniques pour améliorer le processus d’apprentissage chez ses utilisateurs, en la comparant à Mosalingua qui à notre sens doit réviser ses techniques utilisées.

3.5.L’impact de la présence/absence de la gamification chez les apprenants

3.5.1.Les utilisateurs de Duolingo

| <p>Analyse et interprétation Pour le public étranger, 45 % trouvent l’utilisation de la gamification amusante, 44 % se trouvent motivé dans leur apprentissage grâce à cette dernière, et 11 % de ce public trouvent ces éléments de jeu ennuyeux. Le public algérien la considère comme un élément amusant qui change l’idée classique de l’apprentissage du français, en le motivant notamment. Nous remarquons que les deux publics sont approximativement en accord à propos de l’aspect motivant et amusant de la gamification dans l’apprentissage informel du FLE. Cela prouve que la majorité des apprenants considère les éléments de jeu comme un avantage et un moyen utile pour leur apprentissage. Nous pouvons expliquer la présence de l’impact d’ennui chez certains utilisateurs, par l’intensité des techniques de jeu présentes dans l’application. Le fait qu’elle était choisie par un utilisateur de 64 ans, cela nous montre que la gamification n’est pas assez appréciée de la part du public âgé.</p> | <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>La gamification à Duolingo (P.E.)</p> <table border="1"> <caption>Graphique 17: Impact de la gamification sur Duolingo (P.E.)</caption> <thead> <tr> <th>Catégorie</th> <th>Pourcentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Amusante</td> <td>45%</td> </tr> <tr> <td>Motivante</td> <td>44%</td> </tr> <tr> <td>Ennuyeuse</td> <td>11%</td> </tr> <tr> <td>Distrayante</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Génante</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table> </div> <div style="text-align: center;"> <p>La gamification à Duolingo (P.A.)</p> <table border="1"> <caption>Graphique 18: Impact de la gamification sur Duolingo (P.A.)</caption> <thead> <tr> <th>Catégorie</th> <th>Pourcentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Amusante</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>Motivante</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>Ennuyeuse</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Distrayante</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Génante</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table> </div> </div> <p style="text-align: center;">Graphique 17: L’impact de la gamification sur Duolingo (P.E.) Graphique 18: L’impact de la gamification sur Duolingo (P.A.)</p> | Catégorie | Pourcentage | Amusante | 45% | Motivante | 44% | Ennuyeuse | 11% | Distrayante | 0% | Génante | 0% | Catégorie | Pourcentage | Amusante | 50% | Motivante | 50% | Ennuyeuse | 0% | Distrayante | 0% | Génante | 0% |
|--|---|-----------|-------------|----------|-----|-----------|-----|-----------|-----|-------------|----|---------|----|-----------|-------------|----------|-----|-----------|-----|-----------|----|-------------|----|---------|----|
| Catégorie | Pourcentage | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Amusante | 45% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Motivante | 44% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ennuyeuse | 11% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Distrayante | 0% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Génante | 0% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Catégorie | Pourcentage | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Amusante | 50% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Motivante | 50% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ennuyeuse | 0% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Distrayante | 0% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Génante | 0% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

3.5.2. Les utilisateurs de Mosalingua

| <p>Analyse et interprétation Pour les deux publics, étranger et algérien, la majorité des enquêtés trouve que l'absence de la gamification rend l'utilisation de l'application ennuyeuse et gênante. Cela indique que la majorité des apprenants préfère l'intégration de l'élément de la gamification dans l'application, question de rendre leur processus d'apprentissage plus amusant.</p> | <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>L'absence de la gamification à Mosalingua (P.E.)</p> <table border="1"> <caption>Graphique 19 : L'impact de l'absence de la gamification dans Mosalingua (P.E.)</caption> <thead> <tr> <th>Catégorie</th> <th>Pourcentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ennuyeuse</td> <td>55%</td> </tr> <tr> <td>Gênante</td> <td>36%</td> </tr> <tr> <td>Sérieuse</td> <td>9%</td> </tr> <tr> <td>Effective</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Directe</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table> </div> <div style="text-align: center;"> <p>L'absence de la gamification à Mosalingua (P.A.)</p> <table border="1"> <caption>Graphique 20 : L'impact de l'absence de la gamification dans Mosalingua (P.A.)</caption> <thead> <tr> <th>Catégorie</th> <th>Pourcentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ennuyeuse</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>Gênante</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Sérieuse</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Effective</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Directe</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table> </div> </div> <p style="font-size: small; text-align: center;">Graphique 19 : L'impact de l'absence de la gamification dans Mosalingua (P.E.) Graphique 20 : L'impact de l'absence de la gamification dans Mosalingua (P.A.)</p> | Catégorie | Pourcentage | Ennuyeuse | 55% | Gênante | 36% | Sérieuse | 9% | Effective | 0% | Directe | 0% | Catégorie | Pourcentage | Ennuyeuse | 50% | Gênante | 30% | Sérieuse | 20% | Effective | 0% | Directe | 0% |
|---|---|-----------|-------------|-----------|-----|---------|-----|----------|----|-----------|----|---------|----|-----------|-------------|-----------|-----|---------|-----|----------|-----|-----------|----|---------|----|
| Catégorie | Pourcentage | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ennuyeuse | 55% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gênante | 36% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sérieuse | 9% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Effective | 0% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Directe | 0% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Catégorie | Pourcentage | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Ennuyeuse | 50% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Gênante | 30% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sérieuse | 20% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Effective | 0% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Directe | 0% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Comparaison D'après ces statistiques, nous pouvons déduire que la majorité des utilisateurs des deux applications préfèrent la présence de la gamification, car cela les motive à apprendre tout en s'amusant. Les réponses obtenues de cette question nous renvoient aux réponses précédentes, notamment celles qui concernent l'évaluation, le temps, le niveau, et les compétences langagières développées par ces applications. De ce fait, nous pouvons dire que la gamification représente donc une des méthodes qui améliorent le processus d'apprentissage.

3.6. Avis des apprenants

3.6.1. Pour les apprenants de Duolingo

| | |
|--|--|
| Pour la première question (Qu'est-ce que vous avez aimé à propos de Duolingo et qu'est-ce que vous avez détesté) : | |
| PE | PA |
| <p><i>-Portable, feedback rapide, riche en vocabulaire, y voir l'amélioration au fil du temps, l'intégration du siri français m'a vraiment aidé par rapport à la prononciation.</i></p> <p><i>- J'aime l'utilisation des leçons écrites et parlées mais parfois le français parlé n'est pas assez claire et du coup la réponse peut être incorrecte.</i></p> <p><i>- J'aime : être capable de pratiquer un peu chaque jour. Maintenir une série quotidienne. Gagner des Lingots. Je n'aime pas : j'ai accidentellement été retiré de mon groupe de chat précédent. Je n'arrive pas à comprendre comment y revenir, car c'était un désordre au début ... Mais cela faisait quelques semaines que je l'aimais et ça me plaisait.</i></p> | <p><i>-J'aime beaucoup les niveaux</i></p> <p><i>-J'ai aimé l'aspect ludique</i></p> <p><i>-La façon de l'apprentissage et la motivation</i></p> <p><i>-J'ai aimé le fait de travailler à chaque fois avec un nouveau vocabulaire. J'ai détesté le fait de répéter les même expressions à chaque fois.</i></p> <p><i>-J'aime se qu'il me font rappeler comme règles(grammaticales,orthographe,compétnes de production écrites et oral) et j'ai détesté le nombre de fois ou je pouvais essayer de rattraper mon erreur car c'Est limité par un cœur qui m'off Juste 5 ou quatre essais donc j'estimerai avoir beaucoup de chance.</i></p> <p><i>-C'est comme un jeu dans la langue, j'ai aimer</i></p> |

| Pour la deuxième question (Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle?) : | |
|---|---|
| PE | PA |
| <p><i>-Beaucoup plus de contenu (un arbre plus long).</i></p> <p><i>-Vous auriez de la chance pour utiliser des Lingots pour les jours ratés pour ne pas perdre votre série.</i></p> <p><i>-Peut être, ajouter une liste des clubs précédents où vous étiez, ou au moins un lien vers le dernier.</i></p> <p><i>-Je voudrais voir sous les mots, si elles étaient fem ou Masc; je ne suis pas sûr à 100%, mais il apparaît que beaucoup de mots ne figurent pas dans la section des mots une fois que vous les avez utilisés.</i></p> <p><i>-Je voudrais ajouter l'option de masculin et féminin.</i></p> | <p><i>- Rien</i></p> <p><i>-Rien Plus de contenu</i></p> <p><i>-Rien</i></p> <p><i>-J'aimerais changer les règles de jeux car elles nous offre juste des chances limitées de jouer a se jeux la comme j'avAis dit tout à l'heure.</i></p> |

Tableau 02

Analyse et interprétation Un nombre considérable de réponses était axé sur la gamification soit d'une manière directe en appréciant son aspect ludique, et en mentionnant un des éléments qui la constitue (Niveaux, Clubs, Lingots...) ou indirectement à travers des expressions qui se réfèrent à cette dernière (estimer avoir plusieurs chances : peur de la perte, maintenir une série quotidienne : barre de complétion ...). Toutes ces réponses sont là pour nous confirmer l'aspect positif de l'utilisation de la gamification au sein de l'application, et proposent même des idées pour améliorer son aspect gamifié notamment à Duolingo (utiliser des Lingots pour ne pas perdre la série, ajouter un lien vers le dernier club...). Les avis du public étranger par rapport à la gamification sont beaucoup plus diversifiés (Niveaux, barre de complétion, collection, points, communication, coopération, peur de la perte) que ceux du public algérien (Niveaux, peur de la perte). Cela doit avoir une étroite relation avec la durée d'utilisation de l'application. L'expérience des apprenants étrangers avec Duolingo était plus longue que celle des algériens, ce qui permet d'avoir une meilleure connaissance de l'application et de ses méthodes d'utilisation.

3.6.2. Pour les apprenants de Mosalingua

| Pour la première question (Qu'est-ce que vous avez aimé à propos de Mosalingua et qu'est-ce que vous avez détesté?) : | |
|--|--|
| PE | PA |
| <p><i>-Je changerai les couleurs.</i></p> <p><i>-Son désigne.</i></p> <p><i>-Elle a besoin d'être plus amusante et plus colorée.</i></p> <p><i>-J'essayerai de la rendre plus amusante. Cela peut attirer les gens plus.</i></p> | <p><i>-La façon de l'apprentissage</i></p> <p><i>-Elle est direct et j'apprends facilement le français mi elle est ennuyeux un peut elle n'attire pas l'attention de l'utilisateur</i></p> <p><i>-Pas de langue arabe et j'ai trouver une difficulté pour comprendre comment</i></p> |

| | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> -Améliorer la prononciation des mots et ajouter plus d’amusement. -Elle a besoin d’être plus vivante. | <p><i>l'application marche. C compliqué.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -C'est pa bien, c'est compliquer, c'est enyueux -J'ai aimé la bonne utilisation d'image et j'ai détester Les couleurs el les dizaine |
| <p>Pour la deuxième question (Si vous auriez de la chance de modifier quelque chose dans l'application ou d'en ajouter, quelle sera-t-elle?) :</p> | |
| PE | PA |
| <ul style="list-style-type: none"> - Je changerai les couleurs - Son désigne - Elle a besoin d’être plus amusante et plus colorée. - J’essayerai de la rendre plus amusante. Cela peut attirer les gens plus. - Améliorer la prononciation des mots et ajouter plus d’amusement. - Elle a besoin d’être plus vivante. | <ul style="list-style-type: none"> -Rien -Ajouter la langue arabe -Je ajoute plus des couleur et de jeux de langue parsque c'est enyueux -Plus amusant -J'ajoute l'arbre comme langue mère |

Tableau 03

Analyse et interprétation À partir de ces réponses, nous pouvons remarquer une utilisation répétitive des qualificatifs « Compliqué » et « Ennuyeux ». La plupart des avis des utilisateurs de Mosalingua ont porté un jugement négatif à l’encontre de cette dernière. La majorité des apprenants se plaignaient de la complexité et de l’ennui qu’ils éprouvaient durant l’utilisation de Mosalingua. Tandis qu’une minorité la trouve directe, et apprécie sa facilité et sa rapidité en matière d’apprentissage. Toutes fois, nous pouvons dire que l’ensemble des avis enregistrés, indiquent une absence de motivation et d’amusement au niveau de l’utilisation Mosalingua, ce qui empêche la plupart des apprenants à avancer dans leur apprentissage du FLE. Les éléments de la gamification peuvent représenter donc une solution efficace pour augmenter le degré de motivation dans ce cas. Le public étranger se plaint de la complexité, de l’ennui et de l’absence des éléments motivants, et propose d’améliorer l’apprentissage au niveau de cette application en la rendant plus amusant et vivant. Quant au public algérien, ce dernier trouve aussi l’utilisation de l’application ennuyeuse et compliquée, et requière d’attirer plus l’attention des apprenants, notamment par le biais de l’intégration des jeux et d’amusement. Globalement, les deux publics (étranger et algérien) sont unanimes par rapport aux lacunes rencontrées lors de l’utilisation de Mosalingua. L’ennui représente pour leur majorité un élément qui tend à diminuer leur engagement.

Comparaison En comparant les réponses des utilisateurs, nous constatons que les utilisateurs de Duolingo apprécient l’utilisation de la gamification au sein de l’application vu que cette dernière les motive pour mieux avancer dans leur apprentissage. Tandis que ceux de Mosalingua se plaignent de l’ennui qu’ils ressentent en l’utilisant, et revendiquent l’intégration d’une source de motivation pour améliorer leur acquisition de la langue française. A partir de ces données, nous réalisons que la gamification représente donc d’une manière directe ou indirecte, un facteur de motivation qui renforce cette relation entre apprenant autonome et son application d’apprentissage. Et de ce fait, la non

utilisation des éléments gamifiés dans un apprentissage informel risque alors de couper ce lien et de perdre l'interaction avec l'application.

4. Conclusion

L'objectif de cette recherche était de réfléchir sur l'utilité de la gamification au sein des applications mobiles destinées pour l'apprentissage des langues étrangères, plus précisément celui du FLE, et de déterminer le rôle joué par cette technique récemment intégrée dans le domaine de l'apprentissage informel. Après avoir mené notre enquête avec les utilisateurs étrangers et algériens de ces deux applications, nous avons trouvé que la gamification représente un élément qui favorise l'acquisition des compétences langagières, vu qu'elle garde les apprenants engagés avec leur application, en passant plus de temps à apprendre le français.

Nous sommes parvenus à découvrir que cette dernière ne représente pas une source de distraction pour les apprenants, mais au contraire elle constitue une source de motivation et d'amusement, qui facilite l'apprentissage surtout pour les jeunes apprenants. Ces derniers apprécient l'existence des éléments ludiques dans leur apprentissage informel, car cela représente un facteur de motivation qui les garde toujours impliqués. Aussi, nous avons découvert que les deux types de publics enquêtés avaient donné presque les mêmes réponses durant toute l'enquête, surtout en ce qui concerne leurs avis à propos de la gamification. Cette dernière sera donc applicable dans un contexte algérien avec le même niveau d'efficacité d'un contexte étranger. Au terme de cette recherche, nous pouvons confirmer donc que la gamification représente une de ces techniques qui garde l'apprenant attaché à son outil d'apprentissage et qui contribue à atteindre rapidement et efficacement les objectifs fixés au préalable.

Du point de vue de la continuité de cette recherche, cette même problématique pourrait varier de plusieurs façons. Certes, il ne faut pas généraliser nos conclusions, mais traiter de nouvelles études avec un échantillon plus large serait intéressant, afin de vérifier les résultats obtenus.

Références bibliographiques

- MCGONIGAL J. 2011. *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press, Londres.
- KUKULSKA-HULME A. 2016. *Personalization of language learning through mobile technologies*. Cambridge University Press, Cambridge, UK.
- STEVENS A. et SHIELD L. (dir.). 2010. *Study on the impact of Information and Communications Technology (ICT) and new media on language learning*. European Commission, Luxembourg.
- WERBACH K. et HUNTER D. 2012. *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press, Philadelphia.
- ZICHERMAN G. AND JOSELIN L. 2013. *The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition*. McGraw-Hill Professional, New York.
- ESHACH H. 2006. *Bridging In school and Out of school Learning: Formal, NonFormal, and Informal Education*. Journal of Science Education and Technology, Vol 16. (pp 171-190).
- RENAULT S. 2014. *Combiner gamification et crowdsourcing : contours d'une innovation managériale*, Management des Technologies Organisationnelles, Vol 4, (pp. 200-208)

Sitographie

- ❖ <https://barlingua.de/en/how-effective-is-language-learning-through-apps/> (12/05/2019- 22:03).
- ❖ <https://blog.esl.fr/blog/apprendre-les-langues/applis-pour-apprendre-les-langues/> (13/05/2019-18:15).
- ❖ <http://lifestylers.fr/citations-motivantes-blogueurs-entrepreneurs-web/> (22/05/2019- 00 :17).
- ❖ <https://www.mosalingua.com/blog/2017/05/17/comparatif-duolingomosaliqua/> (10/11/2018 - 23 :18).

Liste des graphiques

Graphique 01 : Evaluation de Duolingo (P.E.)04
 Graphique 02 : Evaluation de Duolingo (P.A.).....04
 Graphique 03 : Evaluation de Mosalingua (P.E.)04
 Graphique 04 : Evaluation de Mosalingua (P.A.).....04
 Graphique 05 : Temps consacré par les utilisateurs à Duolingo (P.E.)05
 Graphique 06 : Temps consacré par les utilisateurs à Duolingo (P.A.)05
 Graphique 07 : Temps consacré par les utilisateurs à Mosalingua (P.E.)05
 Graphique 08 : Temps consacré par les utilisateurs à Mosalingua (P.A.)05
 Graphique 09 : Niveau des utilisateurs de Duolingo (P.E.)06
 Graphique 10 : Niveau des utilisateurs de Duolingo (P.A.)06
 Graphique 11 : Niveau des utilisateurs de Mosalingua (P.E.)06
 Graphique 12 : Niveau des utilisateurs de Mosalingua (P.A.)06
 Graphique 13 : Les C. L. développées par Duolingo (P.E.)07
 Graphique 14 : Les C. L. développées par Duolingo (P.A.)07
 Graphique 15 : Les C. L. développées par Mosalingua (P.E.)07
 Graphique 16 : Les C. L. développées par Mosalingua (P.A.)07
 Graphique 17 : L’impact de la gamification sur Duolingo (P.E.)08
 Graphique 18 : L’impact de la gamification sur Duolingo (P.A.)08
 Graphique 19 : L’impact de l’absence de la gamification dans Mosalingua (P.E.)08
 Graphique 20 : L’impact de l’absence de la gamification dans Mosalingua (P.A.)08

Liste des tableaux

Tableau 01 questionnaire : (PE : public étranger/ PA : public algérien)..... 03/04
 Tableau 02 Avis des apprenants de Duolingo09
 Tableau 03 Avis des apprenants de Mosalingua10