

Le rôle du jeu numérique dans l'enseignement/apprentissage du français pour les enfants (PRECOCE)

Dr. Liliane MERHY*

(Received 22 / 5 / 2023. Accepted 2 / 10 / 2023)

□ ABSTRACT □

Etant donné le développement remarquable qu'a subi la notion du jeu dans le domaine de l'enseignement/apprentissage en général, les jeux ont prouvé une efficacité vis-à-vis de l'enseignement/apprentissage des langues pour les enfants en particulier. D'un jeu traditionnel aux jeux vidéo pour arriver, et non finir, aux jeux numériques ou à ce que nous appelons jeux de société. Cela revient de la nature de nouvelles technologies qui n'ont pas cessé de se développer ces dernières décennies ce qui a contribué à développer tous les services proposés par les jeux.

Toutefois, plusieurs facteurs portent à croire que l'utilisation des jeux numériques dans les classes de langue peut causer des problèmes. De même et d'après des recherches scientifiques, ce support a prouvé sa réelle place en tant qu'outil d'apprentissage dans les classes de langue pour les enfants.

Mots clés : Enseignement – Apprentissage – jeux – enfants – vidéo – numérique – multimédia - précoce

Copyright



:Tishreen University journal-Syria, The authors retain the copyright under a CC BY-NC-SA 04

* Professeur adjoint au département de l'enseignement du français, à l'Institut supérieur des Langues, Université Tichrine, Lattaquié, SYRIE. Adresse électronique : liliane_merhy@yahoo.fr

دور الألعاب الإلكترونية في تعليم/تعلم اللغة الفرنسية لدى الأطفال

د. ليليان مرعي*

(تاريخ الإيداع 22 / 5 / 2023. قبل للنشر في 2 / 10 / 2023)

□ ملخص □

انطلاقاً من التطور الملحوظ الذي حظي به مصطلح اللعب في مجال تعليم/تعلم اللغة الفرنسية بشكل عام، استطاعت هذه الألعاب أن تعكس فاعلية كبيرة في مجال تعليم/تعلم الأطفال بشكل خاص. كانت البداية باستخدام الألعاب التقليدية مروراً بالألعاب الفيديوية وصولاً، لا نهاية، إلى الألعاب الإلكترونية أو ما نطلق عليه تسمية الألعاب الاجتماعية. ويعود ذلك إلى طبيعة التكنولوجيا الحديثة التي لم تتوقف عن التطور يوماً طيلة العقد الماضي، الأمر الذي انعكس على تطور جميع البرامج التي تقدمها الألعاب. على الرغم من ظهور عدة دراسات تبين بعض الآثار السلبية لاستخدام الألعاب الإلكترونية في صفوف اللغة، ظهرت دراسات أخرى تؤكد على المكانة المهمة التي يحتلها هذا النوع من الألعاب في صفوف تعلم اللغة للأطفال.

الكلمات المفتاحية: تعليم - تعلم - لعب - أطفال - فيديو - إلكترونية - تعدد الوسائط.

حقوق النشر : مجلة جامعة تشرين- سورية، يحتفظ المؤلفون بحقوق النشر بموجب الترخيص



CC BY-NC-SA 04

* أستاذ مساعد ، قسم تعليم اللغة الفرنسية ، المعهد العالي للغات، جامعة تشرين، اللاذقية، سورية. liliane_merhy@yahoo.fr

Introduction

L'objectif clé de n'importe quelle approche ou méthode d'enseignement de langue est de mener celui qui apprend à savoir comment communiquer. En d'autres termes, faire acquérir aux apprenants des compétences qui leur permettent de se débrouiller en langue cible dans les différentes situations de la vie quotidienne. De même, la notion de bilinguisme a pris son ampleur dans le siècle nommé siècle de la communication. C'est la raison pour laquelle les recherches ont été multipliées et diversifiées dans ce domaine.

A la différence d'un adulte, un jeune enfant possède une capacité remarquable à absorber les informations et à les mémoriser plus facilement qu'un adulte d'où vient l'importance de commencer l'apprentissage dès l'enfance « *les apprenants sont en contact avec de nouvelles langues le plus tôt possible et sont amenés à observer, réfléchir et comparer plusieurs langues pour comprendre leur fonctionnement y compris leur langue maternelle* » (RAKONTONFRANIB, D., 1918, P.1). De plus, et d'après de nombreuses études, le niveau de l'apprentissage atteint son plus haut niveau à l'âge enfantin. Cela peut expliquer le grand nombre des recherches portant sur l'enseignement/apprentissage Précoce ainsi que sur les méthodologies spécifiques à utiliser pour transmettre les informations à de jeune public y compris les supports les plus appropriés qui peuvent faciliter ce transfert.

L'arrivée du multimédia a apporté de nouvelles ressources et documents qui ont à leur tour suscité une réflexion pédagogique car ils permettaient un grand accès à n'importe quel domaine pour les enseignants. Si les documents multimédias ont fait une telle influence dans l'enseignement/apprentissage des langues, c'est parce qu'ils présentent des potentialités fortes en termes d'apprentissage. Ces potentialités viennent du fait que ces dernières tiennent à la variété des genres des supports et des situations proposées que le multimédia présente à travers ses cinq grandes spécificités, à savoir, la multicanalité, l'hypertextualité, la multiréférentialité, la navigation et l'interactivité (LANCIEN, T. 2004, P. 12).

I. Importance et objectifs

Actuellement, l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère est introduit dès la maternelle permettant aux élèves d'acquérir une « culture langagière » qui leur serait utile dans l'apprentissage des langues. C'est la raison pour laquelle nous nous intéressons dans le présent travail au rôle émergent qu'est les jeux numériques et aux méthodologies appliquées dans les classes de langue utilisant ce type de support.

Cet intérêt du jeu numérique vient de la place qu'occupe le jeu depuis longtemps dans les pratiques des classes de langue « *Dans un contexte où le lien qu'entretiennent les jeunes envers les outils issus des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) suscite à la fois crainte et intérêt de la part des pouvoirs publics, la mise en place d'un objet comme le jeu en classe fût et reste très progressive* » (ANDLAUER, L. et al, 2018, P. 2).

Malgré tout ce qui a été dit sur les profits obtenus de l'utilisation du jeu dans les classes, des recherches ont montré que les jeux numériques peuvent nuire à la santé des enfants « *la pratique du jeu pose beaucoup de questions, notamment dans notre société où cette pratique, excessive ou non, inquiète.* » (GAUTIER, S, 2011, P. 7), mais, d'après d'autres, le danger ne réside pas dans le jeu lui-même mais dans la nature de celui-ci. Il est évident que si nous comparons un jeu numérique ayant pour but de « *tuer* » des ennemis à un autre jeu où le but est de résoudre des énigmes pour réussir, les conséquences sur l'enfant ne

sont pas les mêmes, et notre objectif principal sera de prouver tout au long de notre travail à quel degré le jeu il peut enrichir les techniques de classe.

II. Méthodologie

Nous allons aborder la conception du jeu et d'un cours en présentant les services proposés liés à la mise en place d'une pratique du jeu numérique en montrant également les objectifs de chacun des jeux existants dans ce type de jeu.

III.1. Les caractéristiques d'un jeu

Le jeu est favorisé dans l'enseignement des enfants pour différentes raisons tels :

- **la motivation** : une notion clé de n'importe quel jeu vu que l'objectif principal de ce dernier est de mener le joueur à terminer tous les niveaux proposés afin de réussir le jeu.
- **le travail d'équipe** : certains jeux, selon leur nature, favorisent le travail en groupe surtout ceux à multijoueur. Cela aide l'enfant à s'ouvrir aux autres et à être mieux organisé. Ce travail favorise un climat de confiance, de coopération et de collaboration ce qui aide à donner à l'enfant de la confiance en soi en développant la notion de l'esprit du groupe.
- **le plaisir** : le fait de jouer a souvent des effets positifs sur le côté affectif de l'enfant du fait que la dopamine est une composante chimique nécessaire à l'activité normale du cerveau et qui ne se diffuse dans ce dernier que dans une situation liée au plaisir telle que *jouer*.
- **les capacités intellectuelles** : cela dépend de la nature du jeu utilisé qui peut avoir une influence sur l'intelligence de chaque enfant. L'exemple type sont les jeux de stratégie qui sont reconnu pour favoriser de façon déterminante la créativité, l'initiative individuelle et le quotient intellectuel. Par ailleurs, il en ressort que l'enfant apprend non seulement l'histoire proposée mais qu'il entraîne aussi les capacités de son cerveau.
- **L'acquisition de certaines habilités** : l'avantage de l'utilisation du jeu dans les classes par rapport aux méthodes traditionnelles basées sur les livres, c'est qu'il aide l'enfant à améliorer certaines capacités comme la logique, la vitesse de traiter les informations audiovisuelles et les stratégies de résolution des problèmes.

III.2. La notion du jeu dans la classe de langue

La notion du jeu est très ancienne. Il est très difficile d'encadrer l'origine de cette notion étant donné que les êtres humains aiment jouer en général et peu importe le jeu ou l'âge. Selon le *petit Robert*, le jeu est une « *activité physique ou mentale, purement gratuite qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure... activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte* » (petit Robert, 2002). Le jeu a fait sa première apparition dans le domaine de l'enseignement/apprentissage au début du 18^e siècle (SCHMOLL, L., 2016). Du jeu de rôle au jeu vidéo pour arriver au jeu numérique, quel changement de pratique de classe ? L'efficacité de l'utilisation du jeu dans le domaine de l'enseignement/apprentissage en général et celui des langues en particulier n'est plus mis en cause, au contraire, toutes les recherches réalisées ont été d'accord sur le fait que l'utilisation d'un tel support ludique peut susciter l'enthousiasme chez les élèves surtout chez les jeunes (Pablo Neruda, 1987). Cela est dans l'objectif de mettre l'enfant dans un milieu bilingue afin de rendre l'apprentissage plus naturel et plus créatif.

Le jeu tient son importance de ses nombreuses caractéristiques liées à sa nature de base : une activité gratuite, limitée dans l'espace et dans le temps, qui est soumise à des règles, fictive et produisant du plaisir. Dans le contexte didactique, toute production dans une

langue étrangère, dans notre cas le français, implique un certain stress et c'est justement par le jeu que tous les enfants essayent d'occulter une part de cette situation.

III.3. L'élaboration d'une unité pédagogique

L'objectif du processus d'apprentissage est de favoriser l'implication des enfants grâce à des activités stimulantes, ludiques et créatives qui leur permettent également, grâce au travail en groupes, de devenir progressivement autonomes.

Il existe quatre catégories de jeu : en fonction des compétences linguistiques et communicationnelles visées : nous pouvons citer les jeux phonétiques, lexicaux, grammaticaux, des jeux visant la compréhension et la production orale ou écrite, jeux de culture et civilisation. Selon la structure et la fréquence d'utilisation en classe de FLE, les jeux peuvent être groupés dans des catégories d'exercices à connotation ludique, des jeux instrumentalisés et des jeux libres. De plus, l'utilisation du jeu dépend du domaine abordé, nous désignons les jeux linguistiques, jeux de création, jeux culturels, jeux dérivés de théâtre, jeux sensoriels ou moteurs, etc. La multitude des critères de classification conduit à un grand nombre de catégories de jeux, mais en fait, la dimension la plus importante est le changement qu'apportent ces activités ludiques en classe de langue.

Pour situer la place des jeux numériques dans les différentes phases du déroulement d'une unité pédagogique, François WEISS, 2002, propose des étapes à suivre dans n'importe quelle unité pédagogique à enseigner : « 1-La sensibilisation, 2-Apprentissage des moyens linguistiques et sociolinguistiques pour accomplir la tâche et les objectifs fixés, 3- Exercices d'application, de réemploi et de fixation, des éléments nouveaux, exercices structuraux de substitution, de transformation, de complétion, 4-Exercices de transferts, d'explication, de personnalisation, 5- Résolution de problèmes nouveaux 6-Evaluation » (WEISS, F, 2002, p.9).

Il s'avère de surcroît utile de dresser une liste des outils et des techniques mis à la disposition pour le cours de langue, c'est pourquoi il est primordial de penser aux points suivants en choisissant un document à utiliser dans la classe :

- Les thèmes traités ;
- Compétences communicatives développées (écrites ou orales) ;
- Adaptabilité du contenu au programme de langues ;
- Eléments socioculturels présents dans les documents.

De même, le choix des activités doit se faire selon certains critères. Les activités les plus couramment utilisées sont, selon BOYER (1990, P. 164-165) :

- Repérage, identification, discrimination, déstructuration ;
- Recherche d'indice, établissement et vérification des hypothèses ;
- Combinatoire, créativité ;
- Reformulation, élaboration de paragraphe, traduction ;
- Transcodages ;
- Mémorisation, autocorrection ;
- Evaluation ;
- Conceptualisation, explication ;

Les activités ou les tâches de classe varient en fonction du moment où elles s'insèrent et de l'objectif d'apprentissage lui-même.

Vu qu'il s'agit des enfants, il est important de prendre en considération tous les côtés venant des caractéristiques du jeu mentionnées ci-dessus et de travailler toutes les stratégies et les techniques de classe destinées à des enfants afin de les faire sentir parties de ce processus d'enseignement/apprentissage. De même, le côté affectif a son rôle négatif

ou positif du fait que l'enseignement PRECOCE demande une attention majeure pour gérer les interactions entre les enfants eux-mêmes et entre l'enseignant et les enfants en même temps.

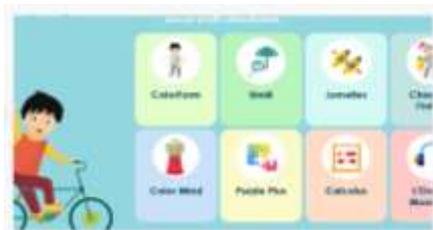
Afin de donner une idée de ce nous venons de présenter, nous avons choisi des exemples de jeux numérique et nous allons analyser leur contenu dans l'objectif de mieux expliquer les services mis à la disposition de l'enseignant et qui sont très faciles à manipuler et à exploiter dans les classe pour les enfants.

III.4. Des exemples de jeux numériques

III.4.1. Coco PENSE coco BOUGE

Ce jeu est consacré aux enfants âgés de cinq à dix ans. Il est composé de plus de 30 jeux éducatifs afin de faire travailler le français, les maths, la logique, la mémoire ou l'attention. Les jeux physiques viennent compléter le processus d'apprentissage. A la différence d'autres jeux, ce dernier impose une pause sportive chaque 15 minutes. De ce fait, l'enfant est obligé d'arrêter et de suivre les propositions du jeu qui se bloque automatiquement pour encourager l'enfant à faire suivre les mouvements demandés. Les jeux éducatifs proposés sont :

- Chasse à l'intrus : Le jeu propose à l'enfant 4 dessins et c'est à lui de trouver l'intrus.
- Poème perdu : Mémorise les fables de la Fontaine.
- Syllabus : L'enfant apprend l'orthographe des mots en regroupant des syllabes.
- L'Oreille Musicale : Le but de cet exercice est de développer la conception auditive de l'enfant en lui proposant des bruits et c'est à lui de deviner de quel animal il s'agit.
- ColorMind : Apprendre à l'enfant comment mémoriser des combinaisons de couleurs de plus en plus difficiles.
- ColorForm : L'enfant doit trouver la bonne forme ou la couleur du modèle proposé.
- Calculus : Il entraîne l'enfant à réaliser un calcul mental.



➤ Coco Sport

Comme nous venons de le mentionner, le jeu propose des exercices physiques adaptés, pour permettre aux enfants de bouger physiquement afin de lutter contre les méfaits des écrans. Toutes les 15 minutes, l'enfant doit bouger, danser, faire des imitations. Voici quelques exemples de jeux sportifs proposés :

- Le ressort : L'enfant imite les mouvements de Coco : debout, assis, accroupi...
- 1, 2, 3 Statue : L'enfant danse avec Coco et quand la musique s'arrête l'enfant ne doit plus bouger, d'où vient son nom statue.
- Danse avec Coco : L'enfant doit suivre les mouvements de Coco et danser avec lui.
- Mimer des animaux : Mimer les animaux qui apparaissent sur l'écran.
- Mimer les émotions : Mimer les émotions que Coco montre.
- Jeu d'équilibre : Il faut refaire les positions de Coco.

Afin de bien expliquer la différence entre un cours utilisant les jeux numériques et un cours traditionnel, nous allons prendre, à titre d'exemple, deux jeux proposés dans cette application.

➤ **ColorForm**

Dans ce jeu, l'enfant doit trouver la bonne forme ou la couleur du modèle proposé par le jeu.

○ **Objectifs du jeu** : aider l'enfant à :

- Apprendre les couleurs ;
- Apprendre les formes en même temps que les couleurs selon le niveau choisi par l'enfant.

○ **Les moyens d'aide**

- Le jeu donne la possibilité de jouer à deux.
- Les écrans sont très conviviaux : au niveau des couleurs utilisées (le vert pour les réponses correctes et le rouge pour les réponses incorrectes), et des dessins proposés (le dessin de CoCo, les animaux proposés).
- Les consignes sont présentées d'une façon claire et facile à comprendre de la part de l'enfant.

○ **Description**

Il y a trois niveaux de difficulté (facile, moyen et difficile)

	<p>A gauche, il y a les consignes pour expliquer les démarches à suivre pour jouer le jeu. L'enfant peut jouer pour retrouver la forme ou la couleur (dans le niveau facile) ou les deux ensemble (dans le niveau moyen et difficile) mais il faut respecter le temps donné pour terminer le niveau difficile.</p>
--	--

 <p>Facile</p>	 <p>Moyen</p>	 <p>Difficile</p>
---	--	---

Ce jeu présente 10 diaporamas pour choisir la couleur ou la forme convenable, donc il est noté à 10 points



Dans la méthode traditionnelle, l'enseignant était obligé d'acheter des papiers colorés et d'écrire au-dessus le mot (couleur ou forme) et distribuer ensuite les papiers pour faire deviner les couleurs ou les formes retrouvées en lisant les mots écrits au dos des papiers. Ensuite, Pour aider les enfants à mieux mémoriser, l'enseignant utilise par exemple des images pour demander la couleur. A la fin, il utilise un texte à trous et d'autres exercices pour dire quelle couleur pour quel objet (avec des images). Mais toutes les démarches ont été renouvelées après l'utilisation du jeu numérique, la tâche de l'enseignant n'est plus

compliquée et l'enfant peut continuer à jouer chez lui du fait que le jeu propose beaucoup d'activité du même genre dont l'enseignant n'est pas obligé à faire tous les exercices.

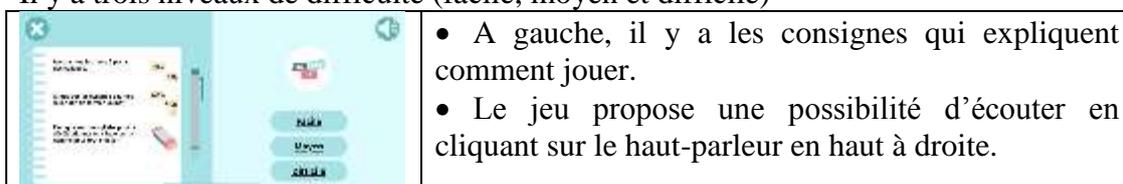
➤ Le jeu de Syllabus



○ **Objectifs du jeu** : aider l'enfant à apprendre le vocabulaire (comment regrouper les syllabes pour former un mot).

○ **Description** :

• Il y a trois niveaux de difficulté (facile, moyen et difficile)



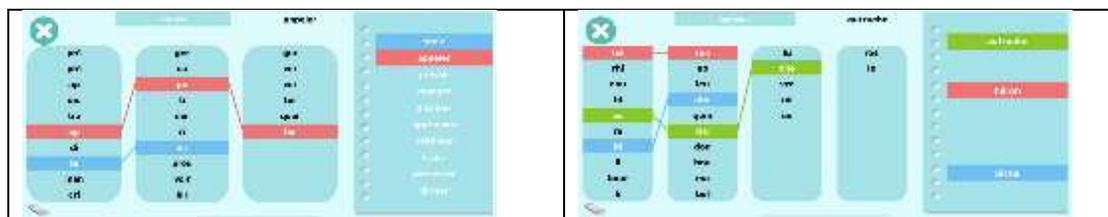
- A gauche, il y a les consignes qui expliquent comment jouer.
- Le jeu propose une possibilité d'écouter en cliquant sur le haut-parleur en haut à droite.

a. Le principe du jeu

- L'enfant doit reconstituer les mots à partir des syllabes.
- Dans le niveau moyen et difficile, il faut cliquer sur les syllabes pour les relier afin de former un mot.

b. Les moyens d'aide

- La possibilité de jouer à deux.
- Les mots se trouvent à droite pour le niveau facile.
- Il y a un outil (la gomme) pour changer la réponse donnée.



Pour chaque exercice, il y a en haut un moyen d'aide (la catégorie des mots) des animaux, des verbes, etc. Cela est dans l'objectif de faciliter le jeu. Aussi dans chaque exercice, il y a dix mots à reconstituer ou à former à partir des syllabes proposées donc, c'est noté à 10 points.

Dans la classe, l'enseignant peut utiliser ce jeu pour apprendre les trois groupes des verbes par exemple ou les noms des animaux, etc. Il aide l'enfant aussi à mieux prononcer les mots (dans les cours de phonétique)

Contrairement à la méthode traditionnelle où l'enseignant est obligé d'acheter des étiquettes qui contiennent des syllabes pour que les élèves les regroupent et forment des mots en essayant de les prononcer, à la fin, il propose un exercice d'évaluation comme (complétez les mots avec les syllabes proposées).

❖ Flik & Flak

Une application sur iphone ou ipad pour apprendre à dire l'heure.

a. Objectifs du jeu : Cette application aide l'enfant à pratiquer la lecture de l'heure de façon simple et amusante. Étape par étape, il apprendra à lire les nombres, les heures et les minutes tout en apprenant à indiquer l'heure.

b. Aperçu des caractéristiques :

- Disponible dans 10 langues ;
- Application gratuite ;
- Pas de publicité ni de contenu commercial ;
- Jolies illustrations ;
- Six différents niveaux ;
- Apprentissage de la lecture de l'heure en augmentant le niveau de difficulté étape par étape ;
- Plusieurs profils utilisateurs à personnaliser ;
- Certificat « Lecteur de l'heure ».

L'enseignant peut profiter de cette application pour enseigner les nombres, les heures ou les habitudes de la journée, etc.

Dans la méthode traditionnelle où l'enseignant doit apporter une horloge en classe pour expliquer aux élèves comment lire l'heure ou bien il est obligé de dessiner une horloge au tableau et d'écrire les horaires en changeant la position des aiguilles. Après, pour mieux mémoriser, l'enseignant peut utiliser par exemple des images pour demander et indiquer l'heure. À la fin, il peut utiliser une page d'agenda avec des activités et des horaires (une journée précise) et demander aux élèves de parler de leurs activités pendant cette journée en indiquant l'heure de chaque activité. Alors que dans le jeu numérique:

il faut d'abord sélectionner un joueur et la langue, puis l'élève doit écrire son nom et crée son profil



Le jeu donne à l'enfant la possibilité de choisir le cadran qui lui plaît dont le but est de faire participer l'enfant à la création de son cours en tant qu'un vrai partenaire.

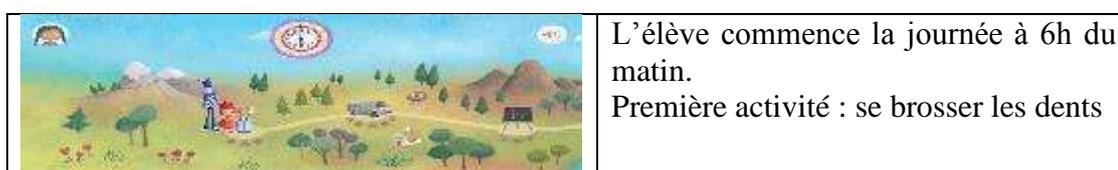


Et pour commencer, l'élève doit personnaliser le jeu (pour aligner les heures du jeu aux activités de la journée)

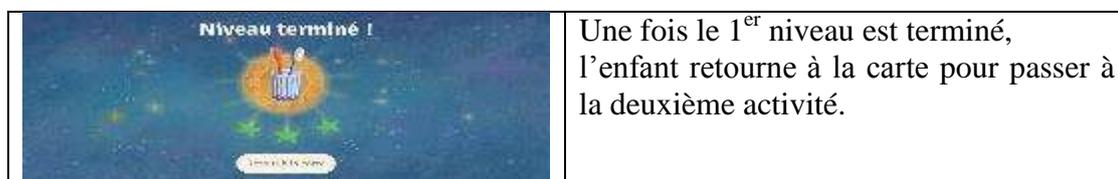


Étape par étape, et en respectant la consigne orale, l'enfant commence à jouer.

1^{er} niveau:



2^{ème} niveau :



Titre du niveau : « L'heure d'aller à l'école »

Ce niveau se compose de 5 étapes, l'enfant doit respecter les consignes dans chaque étape pour terminer le niveau.



Une fois terminé, l'enfant doit retourner à la carte pour pouvoir continuer le jeu.

3^{ème} niveau

Titre du niveau : « L'heure d'étudier »

○ **Objectif du jeu** : Sensibiliser l'enfant aux minutes.

Dans le niveau suivant, l'enfant commence par les nombres. Il répète cette étape trois fois pour avoir les 3 étoiles vertes.



4^{ème} niveau

Titre du niveau : « L'heure de faire ses devoirs »

A ce moment, l'enfant va écouter l'heure affichée en haut, puis il va supprimer les horloges incorrectes (il répète cette étape 5 fois, en changeant l'heure affichée, pour avoir les 5 étoiles vertes).



5^{ème} niveau

Titre du niveau : « L'heure de jouer »



Ici l'enfant doit régler l'heure affichée.

6^{ème} niveau

Titre du niveau : « L'heure d'aller au lit »



Finally, after the realization of the six levels, the child will be able to talk about his daily activities. There is no winning or losing. The child must respect the instructions to know how to play whose goal is to memorize the numbers and to know how to ask and indicate the time. The teacher can choose only one level in his course according to the objective of the course.

It is primordial to frame the game by a contextual framework allowing learning and a methodology well thought out in order to make the latter more profitable by taking into account the perceptions that children have of the game outside the classroom. Only the teacher can give meaning to this tool, to know the game, in order to allow the child to go beyond the simple experience of play and to inscribe it in a real learning process. This reflection on the mediation of the teacher appears indispensable if we want to overcome the reticences of teachers and develop the uses of this tool. Unlike traditional role play where the teacher must present in a clear and precise way the instruction and bring additional information so that the tasks are well understood by the children, the digital game allows the child to work on his discovery and comprehension capacities and encourages him to be autonomous by offering him all the necessary means to carry out the requested task.

III. Conclusion

« Le jeu par sa nature a alors pour objectif d'aider à motiver l'enfant et l'accompagner dans sa transition entre monde ludique et sérieux » (Buzy-Christmann, D. et al, 2017, P. 11)

The game has been used for a long time as a pedagogical support. However, in a context where the link that exists between young people and the tools issued from Information and Communication Technologies (ICT) is at once fear and interest on the part of teachers and educational establishments. In fact, the use of an object like the digital game in class is and remains very progressive. The positive impact of a game on learning is closely linked to the reflection on the conditions of use and the objectives pursued. It is not only because of its effects, its possible pedagogical use, that the game has become important and has a essential part in the teaching/learning process in the classroom.

It is clear that the use of digital games in language classes for children is far from being determined, in the sense that the development of the notion of the game in general and the techniques used as well as the proposed help means in digital games are also undergoing permanent evolutions and continuous evaluations from the part of pedagogues and didacticians.

Bibliographie

- ANDLAUER, Leticia, THIAULT, Florence et BOLKA-TABARY, Laure, « Apprendre avec le jeu numérique Minecraft.edu dans un dispositif interdisciplinaire en collège » in *Sciences du jeu*, URL: <http://journals.openedition.org/sdj/1057> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.1057>, 2018, consulté le 10.12.2022.
- BOYER, Henri. et al, *Nouvelle introduction à la didactique du Français Langue Etrangère*, le français sans frontière, 1990, Clé International, Paris.
- Buzy-Christmann, Delphine, DI FILIPPO Laurent, GORIA Stéphane et THEVENOT Pauline, « Correspondances et contrastes entre jeux traditionnels et jeux numériques », <https://doi.org/10.4000/sdj.547>, 2017, consulté le 2/12/2022.
- GAUTIER, Sarah, *Le jeu vidéo un outil de socialisation et d'éducation*, Mémoire de fin d'études, IUT Toulouse, 2011.
- LANCIEN, Thierry, *De la vidéo à internet : 80 activités thématiques*, Hachette, Paris, 2004.
- Le petit Robert, *Dictionnaire de français*, Hachette, Paris, 2002.
- NERUDA, Pablo, *J'avoue que j'ai vécu*, Folio, Paris, 1987.
- RAKONTONFRANIB, D. « L'enseignement Précoce des langues étrangères », <https://adventisteducators.org/2018/02/french-article-5/> , 1918, consulté le 4/05/2022.
- SCHMOLL, Laurence , « L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique », <https://doi.org/10.4000/sdj.628>, 2016, Consulté le 20.09.2022.
- WEISS, François, *Jouer, communiquer, apprendre*, Hachette, Paris, 2002.

