Introduction des jeux et des TICE dans l'enseignement apprentissage de la grammaire du FLE à l'université

إدخال الأنشطة الترفيهية وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات في تدريس / تعلم قواعد ف ل أ في الجامعة

Introduction of games and ICT in the teaching learning of FFL grammar at the university

Hammouche Sarra¹
ENS de Constantine
hammouchesarra@yahoo.fr

تاريخ الوصول 2023/04/20 القبول 2023/05/04 النشر على الخط 2023/06/05
Received 20/04/2023 Accepted 04/05/2023 Published online 05/06/2023

Résumé:

Cet article aborde l'innovation pédagogique à l'université avec l'introduction des jeux et des Tice dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire. Nous pensons que l'aspect ludique et l'utilisation des Tice pourrait avoir des conséquences bénéfiques dans l'apprentissage de la grammaire.

Nous avons mené une expérimentation en 1ère année de français à l'ENSC. Nous avons analysé deux cours de grammaire dans deux groupes de même niveau. L'observation du déroulement des cours et l'analyse comparative des résultats d'une même évaluation proposée aux deux groupes d'étudiants nous permettent de confirmer que les activités ludiques et les Tice peuvent améliorer et innover l'enseignement/apprentissage de la grammaire à l'université.

Mots-clés : innovation pédagogique, didactique de la grammaire du FLE, jeux, Tice.

Abstract:

This article talks about pedagogic innovation at the university by introducing games and Information and Communication Techniques in learning grammar. We think that the fun aspect and the use of ICT in teaching during the lesson could have a beneficial consequences in learning grammar. That's why we made an experiment in first year of French in the Higher school of Constantine in Algeria. We analyzed two courses of grammar in two groups of the same level.

The observation of the courses progression and the comparative analysis of the results of the same evaluation proposed to two groups of students allows us to confirm that the fun activities and the ICT can improve teaching/learning of grammar to at the university.

Keywords: pedagogical innovation, didactic of the FLE grammar, recreational activities, ICT.

ملخص:

تناقش هذه المقالة الابتكار التربوي في الجامعة مع إدخال الألعاب وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات في تدريس / تعلم قواعد النحو. نعتقد أن الجانب الممتع واستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات أثناء الدرس يمكن أن يكون له عواقب مفيدة في تعلم النحو. لهذا السبب أجرينا تجربة مع طلبة السنة الأولى لغة فرنسية في المدرسة العليا لقسنطينة في الجزائر. قمنا بتحليل درسين في القواعد النحوية في فوجيين من نفس المستوى. تسمح لنا ملاحظة التقدم المحرز في الدورات والتحليل المقارن لنتائج نفس التقييم المقترح لمجموعتي الطلاب بتأكيد أن الأنشطة الترفيهية وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات يمكنهما تطوير وتحسين طريقة تعليم النحو بالجامعة.

الكلمات المفتاحية: ابتكار تربوي، طرق تعليمية للنحو ف ل أ، ألعاب، تكنولوجيا المعلومات والاتصالات.

¹ - Auteur correspondant : Hammouche Sarra

Email: hammouche.sarra@ensc.dz

1. Introduction

De nos jours, l'innovation préoccupe de plus en plus l'enseignement supérieur en ce qui concerne les politiques éducatives institutionnelles, les objectifs de formation et les pratiques pédagogiques des enseignants. En effet, en parlant de l'innovation pédagogique, Denis Lemaître (2018 : 1) affirme : « *Le système doit être innovant pour former de manière innovante des diplômés qui seront innovants dans leurs futures pratiques professionnelles.* »

En tant qu'enseignante de français à l'ENS (Université 3 Constantine), nous avons toujours été étonnée par le nombre impressionnant d'écarts aux normes grammaticales commis par les étudiants. Ceux-ci ont pourtant le baccalauréat et ont choisi la filière « Français », ils ont même opté pour l'enseignement de cette langue puisqu'ils sont à l'ENS. Ils devraient donc être les meilleurs en langue française. Qu'en est-il alors des autres étudiants ?

L'enseignant du FLE a toujours trouvé des difficultés durant l'exercice de son métier au niveau de l'enseignement de la grammaire. Celle-ci est généralement ennuyeuse et pénible pour les apprenants mais essentielle pour l'apprentissage correct d'une langue.

Marie Eve Damar (2009 : 60) affirme : « *La grammaire au sens où nous l'entendons joue un rôle partout en classe de langue, puisqu'elle renvoie à la construction de tout énoncé. Ce n'est donc pas « un outil linguistique » parmi d'autres.* »

En effet, qu'elle soit acquise d'une manière explicite ou implicite, la connaissance des normes d'une langue est nécessaire pour pouvoir la maîtriser, que ce soit au niveau de l'oral ou de l'écrit surtout chez les étudiants qui se destinent à la langue française.

Notre objectif est d'améliorer l'enseignement/apprentissage de la grammaire en le rendant plus agréable et plus efficace.

Nous pensons donc qu'il faudrait rendre les cours de grammaire plus attrayants en changeant de méthode d'apprentissage et en introduisant des moyens plus motivants comme les activités ludiques et les Tice.

A ce propos, J.M.Caré et F.Debyser (1978 : 11) affirment :

« *L'utilisation récurrente de mots ou de règles syntagmatiques dans un jeu peut constituer une situation de communication plus authentique que la répétition et la mémorisation par cœur du célèbre dialogue en situation, ou, à plus forte raison, que les techniques répétitives formelles, telles que les exercices structuraux.* »

A l'université, les jeux et les techniques de l'information et de communication pour l'enseignement (Tice) ont été surtout adoptés dans les modules de l'oral pour l'acquisition des compétences orales du FLE et ont donné des résultats positifs en aidant les étudiants à mieux communiquer à l'oral mais dans les modules pratiques de grammaire, l'enseignement s'est toujours fait de façon traditionnelle et systématique.

Ceci nous pousse à poser la problématique suivante :

Est-ce que les activités ludiques et les TICE peuvent être des moyens efficaces dans l'enseignement de la grammaire à l'université ?

Notre hypothèse est que ces innovations vont insuffler une motivation chez les apprenants et pourraient avoir des conséquences bénéfiques dans l'apprentissage de la grammaire.

2. Définition de la grammaire

Selon Gilles Sioufi et Van Raemdonck (1999 : 8), le terme « grammaire » issu du grec « *grammatike* », de « *gramma* » qui signifie « lettre » a longtemps été le seul employé pour désigner l'étude de la langue.

Selon le dictionnaire de la langue française (1998 : 530), la grammaire est :

« - *Un ensemble de règles à suivre pour parler et écrire correctement une langue.*
- *Une partie de la linguistique qui regroupe la phonologie, la morphologie et la syntaxe.* »

Selon Jean Pierre Robert (2002 : 84), la grammaire dans son sens général et traditionnel est « *l'étude scientifique des énoncés d'une langue à travers leurs structures morphologiques et syntaxiques.* »

D'un point de vue pédagogique, Jean Pierre Cuq (2003 : 117) dit que la grammaire « *C'est l'art de parler et d'écrire correctement.* »

Le terme de « grammaire » est en fait très délicat à définir car il est employé de plusieurs manières.

Robert Galisson et Daniel Coste (1976 : 253) retiennent les acceptions suivantes de la grammaire :

« - *Description du fonctionnement général d'une langue maternelle.*
- *Description de la morphologie et de la syntaxe d'une langue naturelle.*

- *Discipline étudiant les règles de fonctionnement ou d'évolution de toute langue naturelle.*

- *Ensemble de prescriptions normatives régissant certaines zones et certains détails de l'usage linguistique.*

- *Système formel construit par le linguiste pour établir un mécanisme susceptible de produire des phrases considérées comme grammaticales par les locuteurs d'une langue.*

- *Système intériorisé par le locuteur auditeur d'une langue et lui permettant de produire et de comprendre les phrases de cette langue.* »

En synthétisant toutes ces définitions et dans notre optique didactique de la grammaire, nous pouvons dire que la grammaire du mot grec « *gramma* » qui signifie « lettres » est une partie de la linguistique qui englobe la phonologie, la morphologie et la syntaxe et qui étudie un système normatif nécessaire pour l'art de parler et d'écrire correctement.

3. Jeu, pédagogie et didactique

Jean Pierre Robert (2002 : 92) trouve que le jeu est un facteur d'équilibre faisant partie non seulement de la vie des enfants pour les aider à s'intégrer dans la société mais aussi de celle des adultes en leur installant un changement avec la vie quotidienne et ses problèmes .C'est pour cela qu'il est introduit dans les méthodes d'enseignement pour enfants et adultes.

Dans un article qui concerne le jeu en classe de langue, Haydée Silva (2005) confirme que le jeu peut constituer un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE à condition qu'il soit dans un premier temps entamé d'une façon minutieuse et exacte car sa bonne utilisation est plus importante que sa qualité à partir du moment où il y a abondamment de jeux présentés dans beaucoup d'ouvrages mais tout dépend de la manière adéquate qu'emploie le professeur pour les aborder.

Pour Haydée Silva (2005, voir site : http://www.franparler.org/dossiers/silva_2005.htm, consulté le 03 /10/2010), il est primordial de dresser une cohésion et un lien entre l'hypothèse théorique du jeu et l'enseignement apprentissage des langues, des outils pédagogiques et les pratiques pour réussir son exploitation pédagogique.

François Magneot (1997, voir site : http://w3.u-grenoble3.fr/espace_pedagogique/afef1.htm, consulté le 20/12 /2016) présente une démarche proposée aux professeurs des écoles stagiaires par certains formateurs de l' I.U.F.M de Lyon qui a pour objectif de les rendre autonomes face aux manuels de la grammaire.

Dans un premier temps , il faudrait toujours analyser la notion à aborder et de voir son importance , les difficultés qu'elle peut manifester pour les élèves pour rechercher après un support auquel elle peut correspondre car il y a une multitude d'activités ludiques mais qui ne sont pas souvent classées en fonction des notions puis il s'agit de concevoir l'activité en faisant appel à l'imaginaire et fixer un dispositif idéal à la poésie et au jeu mais il est très intéressant de la discuter avec la classe afin de présenter à la fin une évaluation à partir des écrits .

Ainsi, nous pouvons citer quelques exemples de jeux qu'ils proposent :

- des jeux à base de petits papiers (papiers de syntagmes nominaux et de syntagmes verbaux)
- la technique du cadavre exquis
- les pubs qui leurs semblent un excellent support pour faire de la grammaire car elles permettent de jouer la langue
- Les cartes à poèmes ...etc....

Nous pouvons dire que le jeu peut très bien être introduit dans un cours de grammaire qui n'est pas facilement intériorisé par les apprenants.

4. L'intégration des TICE dans l'enseignement du FLE

De nos jours, la technologie joue un rôle primordial dans la formation des personnalités, dans le développement et l'application des connaissances dans des situations réelles de la vie.

L'intégration des TICE dans l'apprentissage est une stratégie et une méthode d'enseignement qui pourrait garantir chez les apprenants une assimilation plus rapide et plus efficace du français tout en suscitant chez eux un intérêt et une curiosité pour le processus éducatif.

En effet, Maidan Doina (2022, voir site : https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/183-189_16.pdf , consulté le 5/05 /2023) pense que l'application des méthodologies traditionnelles dans

les programmes scolaires suscite un désintérêt chez les élèves contrairement aux méthodes modernes qui sont les plus accessibles pour la nouvelle génération. Les plus utilisables stratégies didactiques modernes sont : le brainstorming, l'étude de cas, le jeu de rôle, l'interview etc. Les plateformes online comme: mentimeter, kahoot, learningapps, quiz, wiki dont les fonctions sont plus interactives et intéressantes suscitent l'attention des élèves lors de l'apprentissage. L'objectif des TICE est de mettre les élèves dans des espaces réels d'un monde virtuel, avec des conditions et des charges adaptées aux réalités environnantes.

Selon Naima Hocine (2011, voir site :

<file:///C:/Users/CSA%20INFORMATIQUE/Downloads/Dialnet-InteretsPedagogiquesDeLintegrationDesTICEDansLense-3999469.pdf> , consulté le 05/05/2023), pour réussir l'intégration des TICE dans l'enseignement des langues en Algérie, il est important, d'abord, de soulever certains obstacles tels que : l'insuffisance des ressources financières en matière de TIC, l'insuffisance relative en quantité, en qualité et en pertinence des ressources et des contenus numériques éducatifs ainsi que leur appropriation par le personnel enseignant et le manque de formation des enseignants aux TICE .

Puis, il faut opter pour le changement des pratiques pédagogiques en impliquant les individus dans une dynamique de changement par l'adoption de l'approche par projets pour accélérer l'exploitation des TICE. « *Il serait désormais nécessaire de penser à une planification au niveau local, à la reconnaissance morale et matérielle des initiatives réussies, à l'évaluation des réalisations (en sanctionnant réussites et échecs) par les conseils et instances concernés.* » (Naima Hocine, 2011)

5. L'innovation pédagogique avec l'introduction des jeux et des TICE à l'université

Une expérience menée à l'Ecole Normale Supérieure de Constantine en 2018 auprès des étudiants de 1^{ère} année français va nous permettre de confirmer ou d'infirmer notre hypothèse.

Nous avons présenté la même leçon (La complétive par "que") à deux groupes de même niveau de façon différente. Avec le premier groupe, nous avons effectué la leçon de manière traditionnelle. Avec le 2^{ème} groupe, nous avons introduit des activités ludiques et les Tice.

6. Analyse comparative des séances du cours de grammaire (avec méthode traditionnelle et avec introduction des jeux et des TICE)

Nous avons remarqué que la leçon avec le 1^{er} groupe s'est déroulée dans une atmosphère lourde et pesante. En effet, au début du cours, nous avons défini la complétive par "**que**" en donnant toutes les règles auxquelles elle renvoie (sa place dans la phrase, emploi du mode...). Toutes ces explications étaient suivies d'exemples fixés au tableau sur l'axe des temps. Nous avons terminé la leçon par des exercices de systématisation, un exercice oral dans lequel nous avons proposé aux apprenants des propositions principales à terminer par des propositions subordonnées complétives, un autre exercice écrit où il s'agissait de mettre les verbes des subordonnées complétives au mode et au temps convenables. La participation des étudiants était effective mais ils avaient une attitude plutôt crispée.

Les étudiants du 2^{ème} groupe se sont défoulés avec l'introduction des activités ludiques (challenge, jeu de rôle) et l'utilisation des micro-ordinateurs au laboratoire des langues. Nous avons commencé le cours de grammaire par la proposition du jeu "**Bingo**" (inspiré de Hourst, 2001 : 63). Ainsi, nous avons proposé en phase d'observation une carte (fixée au tableau) dans laquelle figuraient six propositions principales et six subordonnées complétives qui étaient dans le désordre. Il s'agissait de retrouver le début et la fin de chaque phrase. Il était question d'un challenge : Deux étudiants

passent au tableau et chacun doit trouver une réponse juste. S'il trouve une réponse, il marque un point, sinon il a zéro et passe son tour. On continue jusqu'à l'obtention des six phrases justes. Celui qui a le plus de points a gagné. A partir des phrases correctes obtenues, nous avons expliqué les règles de base de la complétive par "que". Dans la phase de systématisation, nous avons proposé le jeu " **le jeu du pendu** " (Inspiré de Weiss, 1983 : 24). Deux apprenants passent au tableau. On donne les débuts des phrases et les élèves à tour de rôle doivent donner les complétives par « que » sans se tromper. Ex : Le professeur : Il est possible. Réponse de l'étudiant : qu'il fasse froid. Chaque fois qu'un élève fait une erreur, on dessine une partie de la potence. Au bout de 9 erreurs du même apprenant, celui-ci est pendu et l'autre élève a donc gagné.

Nous avons aussi organisé un jeu de rôle (inspiré de Barlow. M, 1988) en proposant un sujet qui a été motivant pour les étudiants (Vous voulez trouver votre âme-sœur idéale, quelles caractéristiques souhaitez-vous retrouver chez elle ?). Nous avons bien sûr exigé l'utilisation des subordonnées complétives et nous avons corrigé les phrases incorrectes. Chaque étudiant qui n'a plus d'idées doit céder son tour à un autre apprenant. Puis, comme nous étions au laboratoire des langues, nous avons soumis les étudiants à un exercice en ligne sur le site français facile.com dans lequel ils devaient mettre le mode et le temps convenables des subordonnées complétives. La correction est effectuée automatiquement et une note est attribuée à l'apprenant avec même une appréciation.

Les étudiants du 2^{ème} groupe étaient plus décontractés que ceux du 1^{er} groupe et voulaient tous participer au cours. Comme le pensent Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca (2002 : 416,417), le jeu peut instaurer une progression (lettre, phonème, mot, phrase, paragraphe, texte), aborder différents domaines (grammaire, lexique... etc.) et intégrer la dimension plaisir dans l'apprentissage. En effet, les activités ludiques ont des enjeux dans la pédagogie : elles suppriment non seulement l'aspect rébarbatif de tout apprentissage mais modifient également la vision de la matière enseignée qui est perçue parfois comme astreignante. Elles établissent aussi des relations plus authentiques dans les interactions, créent une dynamique dans les échanges entre les participants et dépolarisent les relations maîtres / élèves.

Jean Marc Defays (2003 : 269) affirme : « *Le jeu permet de renforcer la cohésion du groupe de la classe, de motiver les apprenants même pour les aspects de l'apprentissage qu'ils considèrent comme les plus austères, de décrisper les plus inhibés ou anxieux, de dédramatiser l'erreur et de stimuler les échanges* »

Nicole Décuré (2004 : 198) reconnaît l'importance du jeu dans l'apprentissage de la grammaire en affirmant : « *L'activité la plus ennuyeuse peut se faire sous forme de jeu si on introduit des éléments ludiques...* »

Les étudiants des deux groupes avaient l'air d'avoir compris la leçon mais les étudiants du 2^{ème} groupe étaient plus motivés en trouvant enfin un autre genre d'activités en cours de grammaire. Cela ne prouve pas évidemment qu'ils ont mieux compris que ceux du 1^{er} groupe

Nous avons donc terminé la séance (pour les deux groupes) par une évaluation (trois exercices : un exercice de complétion, un exercice où l'étudiant doit mettre le mode et le temps convenable et un exercice de création dans lequel l'étudiant doit utiliser des complétives par "que".

Il faut signaler que cette évaluation a été faite durant une période de grève des étudiants. Les groupes étaient réduits à 15 éléments pour le 1^{er} groupe et 13 éléments pour le 2^{ème} groupe.

7. Analyse comparative des évaluations proposées aux deux groupes

Nous avons ensuite corrigé les copies des étudiants des deux groupes en remplissant une grille donnant pour chaque exercice le nombre de réponses attendues, le nombre de réponses justes et le

nombre de réponses fausses. Les résultats sont consignés dans les deux tableaux suivants : (tableau 1 et 2).

Tableau n°1 : Résultats de l'évaluation du 1^{er} groupe (Méthode traditionnelle)

Copie	1 ^{er} exercice (5 réponses)		2 ^{ème} exercice (5 réponses)		3 ^{ème} exercice (5 réponses)	
	juste	fausse	juste	fausse	juste	fausse
1	1	4	0	5	2	3
2	2	3	1	4	3	2
3	3	2	5	0	2	3
4	3	2	2	3	2	3
5	2	3	3	2	0	5
6	2	3	2	3	2	3
7	3	2	3	2	2	3
8	3	2	3	2	0	5
9	2	3	4	1	4	1
10	0	5	3	2	0	5
11	2	3	2	3	2	3
12	4	1	1	4	4	1
13	4	1	2	3	2	3
14	3	2	1	4	2	3
15	3	2	2	3	2	3
Totaux	37	38	34	41	29	46

Tableau n°2 : Résultats de l'évaluation du 2^{ème} groupe (introduction des jeux et des Tice)

Copie	1 ^{er} exercice (5 réponses)		2 ^{ème} exercice (5 réponses)		3 ^{ème} exercice (5 réponses)	
	juste	fausse	juste	fausse	juste	fausse
1	3	2	5	0	3	2
2	4	1	5	0	3	2
3	5	0	4	1	2	3
4	4	1	4	1	3	2
5	4	1	4	1	4	1
6	4	1	4	1	3	2
7	5	0	4	1	3	2
8	5	0	2	3	5	0
9	3	2	5	0	2	3
10	4	1	4	1	4	1
11	3	2	5	0	2	3
12	3	2	4	1	2	3
13	5	0	5	0	2	3
Totaux	52	13	55	10	38	27

Nous avons ensuite comparé les résultats. Il y a trois exercices avec 5 réponses pour chacun d'entre eux. Pour chaque copie, on attend donc 15 réponses.

Pour le 1^{er} groupe (avec lequel on a présenté une leçon de grammaire avec une méthode traditionnelle)

On a 15 réponses et 15 étudiants, soit 225 réponses attendues.

- 100 réponses étaient justes (37 au 1er exercice, 34 au 2ème exercice, 29 au 3ème exercice)

- 125 réponses étaient fausses (38 au 1er exercice, 41 au 2ème exercice, 46 au 3ème exercice)

Nous avons donc un pourcentage de réussite de 44,44 % .

Pour le 2ème groupe (avec lequel on a introduit des activités ludiques et les TIC), on a 15 réponses et 13 étudiants, soit 195 réponses attendues.

- 145 réponses étaient justes (52 au 1er exercice, 55 au 2ème exercice, 38 au 3ème exercice)

- 50 réponses étaient fausses (13 au 1er exercice, 10 au 2ème, 27 au 3ème exercice)

Nous avons donc un pourcentage de réussite de 74,35 % .

Nous pouvons conclure que la performance est meilleure dans le groupe où l'on a introduit des activités ludiques : une différence de 29,91 % .

8. Conclusion

Nos investigations nous permettent de confirmer l'hypothèse que nous avons émise au début de notre recherche à savoir que les activités ludiques et les Tice peuvent améliorer l'apprentissage de la grammaire. Les jeux et les TIC peuvent favoriser l'apprentissage et encouragent la créativité chez les étudiants et les enseignants. Leur introduction est une innovation pédagogique.

Le pourcentage de réussite pour le groupe 2 est nettement supérieur à celui du groupe 1. Ces résultats sont toutefois relatifs car il faudrait un corpus beaucoup plus important pour confirmer ces pourcentages. De plus, l'ambiance, la participation et la motivation des étudiants dans le groupe où l'on a introduit les jeux sont déjà des points satisfaisants.

Cependant, il n'est pas toujours évident de présenter une leçon avec introduction des jeux et des Tice. Il faut que le matériel adéquat (Tice) existe et soit disponible à l'université. Cela dépend aussi du génie de l'enseignant qui doit proposer des jeux intéressants et correspondants au point grammatical étudié. Beaucoup d'efforts et de bonne volonté doivent être fournis aussi bien par l'administration de l'université que par les enseignants si l'on veut innover dans l'enseignement/apprentissage de la grammaire en introduisant des jeux et les Tice.

9. Liste bibliographique

Barlow. M, 1988 *Jeux de langage*, Fiches de travail pour les professeurs. Centre national de documentation pédagogique. Académie de Lyon.

Caré, J.M. & Debyser, F, (1978), *Jeu, langage et créativité*. Hachette Larousse, FDM-BEL. Paris.

Cuq, J.P., (2003), *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris : Clé international.

Cuq, J.P., & Gruca, I., (2003), *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, Grenoble : Presses universitaires de Grenoble.

Damar, M-E., (2009), *Pour une linguistique applicable, l'exemple du subjonctif en FLE*, Bruxelles, PIE - Peter Lang.

Décuré, N. 2004 « Plaidoyer pour le jeu, philosophique, politique et pédagogique » Colloque International *Langues et modernité*, Université d'Oran Es-Senia (Algérie) du 13 au 15 mars. pp. 195-212.

Defays, J.M., (2003), *Le français langue étrangère et seconde*, Psychologie et Sciences Humaines : Pierre Mardaga.

Galisson, R & Coste, D., (1976). *Dictionnaire de didactique des langues*. Hachette.

Haydée, S. 2005 « Le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe FLE », *Franc-parler*, [En ligne], n°6 [consulté le 03/10/2010] http://www.francparler.org/dossiers/silva_2005.htm

Hocine, N. 2011. Intérêts pédagogiques de l'intégration des TICE dans l'enseignement du F.L.E : l'utilisation du web-blog dans des activités de production écrite [En ligne] Synergies Algérie n° 12 - 2011 pp. 219-226. Groupe d'Etudes et de Recherches pour le Français Langue Internationale. [Consulté le 5/05/2023] <file:///C:/Users/CSA%20INFORMATIQUE/Downloads/Dialnet-InteretsPedagogiquesDeLintegrationDesTICEDansLense-3999469.pdf>

Hourst, B. & Thiagarajan, S., (2001) *Les jeux-cadres de Thiagi : techniques d'animation à l'usage du formateur*. Paris : Organisation.

Magenot, F. 1997 « [Activités ludiques et communicatives pour l'étude de la langue](#) », in *Le Français aujourd'hui* 118, numéro de juin, consacré à l'exercice. Paris, Association française des enseignants de français. [Consulté le 20/12/2016] http://w3.u-grenoble3.fr/espace_pedagogique/afef1.htm

Maidan, D. 2022. Acquisition de la compétence pragmatique en français par le biais des TICE. Conférence. [En ligne] "Congrès scientifique étudiant à participation internationale" Université d'État de Tiraspol. Chisinau, Moldavie. [Consulté le 5/05/2023], https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/183-189_16.pdf

Robert, J.P. (2002). *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Ophrys

Sioufi, G & Raemdonck, Van, D. (1999). *100 fiches pour comprendre la linguistique*. Rosny, Bréal.

Weiss, F. (1983). *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*,

Pratiques pédagogiques. Hachette.