Gamification de l'apprentissage des langues dans l'enseignement supérieur au Maroc vers une pédagogie interactive et engageante

Amine Ahmed NAJIH
Université Sidi Mohamed Ben Abdellah
,Faculté des Lettres et des Sciences Humaines – Dhar El Mehraz
Laboratoire Sciences du langage, Littérature, Arts, Communication,
Histoire et Education (SLLACHE)

Résumé:

Dans le contexte de l'enseignement supérieur au Maroc, l'apprentissage des langues est essentiel pour la réussite académique et professionnelle des étudiants. Cependant, les méthodes traditionnelles utilisées dans ce domaine sont souvent perçues comme peu engageantes et manquent d'attrait pour les apprenants. Cet article se penche sur la *gamification*, une approche innovante qui pourrait transformer cet apprentissage en une expérience plus interactive et stimulante. Nous allons explorer des exemples concrets, d'outils et de techniques de gamification, tout en mettant en lumière leurs avantages et les défis spécifiques auxquels elles pourraient être confrontées dans le contexte marocain.

Abstract:

In the context of higher education in Morocco, language learning is crucial for students' academic and professional success. However, traditional methods in this area are often seen as unengaging and lack appeal for learners. This article focuses on gamification, an innovative approach that could turn language learning into a more interactive and motivating experience. We will explore concrete examples of gamification tools and techniques, highlighting their benefits and the challenges they may face in the Moroccan context.

Introducion

L'enseignement des langues est un élément clé de l'éducation des étudiants marocains, surtout dans le cadre d'une mondialisation de plus en plus présente. Cependant, les cours de langues offerts dans l'enseignement supérieur sont souvent jugés sans entrain. Un certain nombre d'étudiants les trouvent répétitifs et sans grand intérêt, ce qui nuit à leur motivation et freine leur avancement, surtout dans un monde de plus en plus interconnecté. Ces cours peuvent donc devenir ennuyeux, sans vraie interaction ni stimulation, ce qui affecte leur motivation et freine leurs avancées.

C'est dans ce contexte que la *gamification* semble une approche pédagogique novatrice pour cerner ce sujet. Elle consiste à inclure des mécanismes de jeu (comme des défis, des récompenses et des classements) dans l'apprentissage pour le rendre plus motivant et ludique. Cet article suggère d'explorer comment la *gamification* pourrait changer l'apprentissage des langues dans l'enseignement supérieur marocain en mettant en avant ses avantages, ses limites et quelques conseils pratiques.

1. Contexte et importance d'apprentissage des Langues

L'apprentissage des langues est un pilier fondamental dans la formation des étudiants marocains, influant directement sur leur employabilité et leur mobilité académique. Dans un pays multilingue comme le Maroc, où coexistent l'arabe, le berbère, le français et de plus en plus l'anglais, maîtriser des langues étrangères est crucial pour accéder à des opportunités internationales. Le français, en particulier, joue un rôle central dans l'enseignement supérieur et les carrières professionnelles, bien qu'il soit parfois perçu comme un obstacle en raison de son association avec l'élite sociale ou de sa difficulté perçue.

Cependant, le système éducatif marocain peine à relever ce défi. Les approches traditionnelles, dominées par des cours magistraux et une focalisation excessive sur la grammaire, offrent peu d'interactivité ou de stimulation pour les étudiants. Cette situation est aggravée par des lacunes préexistantes chez de nombreux étudiants, qui arrivent à l'université avec un niveau insuffisant dans les langues étrangères. Ces méthodes peinent à créer un environnement motivant et adapté aux besoins des apprenants.

Comme l'a évoqué Vygotsky,

> « *l'apprentissage humain est un processus social, et les individus apprennent mieux lorsqu'ils sont activement impliqués dans des activités significatives* ».

Cela souligne l'importance de l'engagement actif dans des contextes collaboratifs et interactifs. La *gamification*, en transformant les cours en expériences immersives et ludiques, offre une alternative innovante. Elle permet d'adapter l'enseignement aux préférences des étudiants et d'intégrer des activités pratiques, interactives et

culturelles. Par exemple, des jeux de rôle linguistiques, des applications numériques gamifiées ou des défis collaboratifs peuvent créer un environnement plus stimulant et participatif. Ces stratégies sont également adaptées pour réduire l'anxiété linguistique, qui freine souvent l'expression orale chez les apprenants.

Dans un tel cadre, l'exploration de nouvelles approches, comme la *gamification*, s'impose comme une nécessité pour réinventer l'enseignement des langues au Maroc. En s'alignant sur les attentes et les besoins des apprenants, tout en tenant compte des spécificités culturelles et linguistiques locales, cette approche peut révolutionner les pratiques pédagogiques.

2. La Gamification : Définition, Histoire et Principes Clés

La *gamification*, terme apparu au début des années 2000, a initialement été adoptée dans le domaine du marketing et des technologies numériques pour renforcer l'engagement des usagers. Son origine remonte à des concepts plus anciens liés à la ludification des tâches. Des pédagogues comme John Dewey avaient déjà souligné l'importance d'incorporer des éléments ludiques dans l'apprentissage pour stimuler la motivation et l'intérêt des apprenants.

Aujourd'hui, la *gamification* s'est étendue à de nombreux secteurs, y compris l'éducation, où elle est utilisée pour motiver non seulement les enfants, mais aussi les adultes et les apprenants de tous horizons. Contrairement à une idée répandue, la *gamification* ne se limite pas aux jeunes publics. Elle est également efficace pour les adultes, notamment dans des contextes de formation professionnelle ou d'apprentissage de langues. Elle crée un environnement où l'apprenant, quel que soit son âge, devient un acteur engagé et motivé. (Kingsley et Grabner Hagen, 2018)

Selon Deterding (2011),

> « La gamification consiste à utiliser des éléments de jeu dans des contextes autres que le jeu, pour renforcer l'engagement et la motivation des utilisateurs ».

Parmi ces éléments, on trouve les récompenses, les défis et les classements. Quand nous les utilisons dans l'apprentissage des langues, ils apportent une vraie dynamique. Imaginez un apprenant qui reçoit une petite récompense pour ses efforts, ou qui relève un défi pour tester ses connaissances : ça le motive et rend le processus plus engageant. Les classements, quant à eux, peuvent ajouter une touche de compétition, encourageant chacun à progresser à son rythme. Ces mécanismes rendent l'apprentissage plus interactif et moins monotone – comme un jeu où l'on gagne des connaissances au lieu de simples points.

De là, nous remarquons que la *gamification* n'est pas qu'un simple gadget : elle transforme l'apprentissage en une expérience plus vivante et motivante. L'intégration des mécanismes comme les récompenses, les défis et les classements, elle donne aux apprenants des objectifs concrets et un sentiment de progression. (Kapp, 2012)

2.1 Les principes fondamentaux de la *gamification* dans l'apprentissage des langues

- **Objectifs et Défis** : Proposer des activités structurées avec des missions claires, telles que compléter un quiz en un temps limité ou participer à une simulation de conversation.

- **Récompenses** : Offrir des gratifications symboliques telles que des badges, des points ou des niveaux pour encourager les efforts et valoriser les progrès réalisés.

- **Classements et Compétitions** : Favoriser une dynamique de groupe positive grâce à des classements ou des compétitions amicales entre les apprenants, stimulant ainsi l'émulation collective.

- **Feedback Immédiat** : Fournir des retours en temps réel sur les erreurs et les réussites pour permettre un apprentissage rapide et une amélioration continue.

- **Immersion et Scénarios Réalistes** : Créer des environnements d'apprentissage immersifs, comme des jeux de rôle ou des simulations interactives, pour favoriser l'application pratique des compétences linguistiques.

La *gamification* ne remplace pas le fond. Elle l'habille d'une couche de fun et de motivation, ce qui peut faire toute la différence, surtout pour les jeunes générations habituées aux interactions ludiques.

La *gamification* s'appuie également sur l'idée de rendre les apprenants acteurs de leur apprentissage. Elle encourage leur implication active tout en répondant à leurs besoins d'autonomie, de maîtrise et de connexion sociale. En intégrant ces mécanismes dans l'enseignement des langues, il devient possible de transformer des activités perçues comme monotones en expériences engageantes et stimulantes. Par exemple, une activité basée sur la collecte de points pour chaque phrase correctement formulée peut transformer une leçon de grammaire en un défi motivant.

La *gamification* propose ainsi une approche innovante pédagogique innovante qui non seulement améliore l'engagement des apprenants, mais répond aussi aux exigences de l'éducation moderne en combinant le plaisir et l'apprentissage. (Dehghanzadeh et al., 2021)

3. Avantages de la Gamification dans l'Apprentissage des Langues

La *gamification* est un domaine riche et varié, elle mélange des idées théoriques et des applications concrètes pour s'adapter à des situations différentes. Elle s'appuie sur des savoirs multiples et s'applique à des contextes très divers, l'un des avantages majeurs de la *gamification* dans l'apprentissage des langues est qu'elle permet de rendre l'apprentissage plus motivant et ludique. Lorsque des éléments de jeu sont intégrés, les étudiants perçoivent l'apprentissage sous un autre angle, plutôt que de s'ennuyer devant des exercices de conjugaison, les apprenants deviennent des joueurs en quête de succès - débloquer un badge pour maîtriser les verbes irréguliers, atteindre le niveau supérieur après un test réussi. Ces micro-récompenses créent un sentiment immédiat d'accomplissement, comme lorsqu'on franchit un palier dans son jeu mobile préférer. Un vrai changement dans un système éducatif où les fruits du travail apparaissent habituellement... à la fin du semestre ! Cela est particulièrement important dans un environnement académique où l'apprentissage peut sembler abstrait et peu gratifiant à court terme.

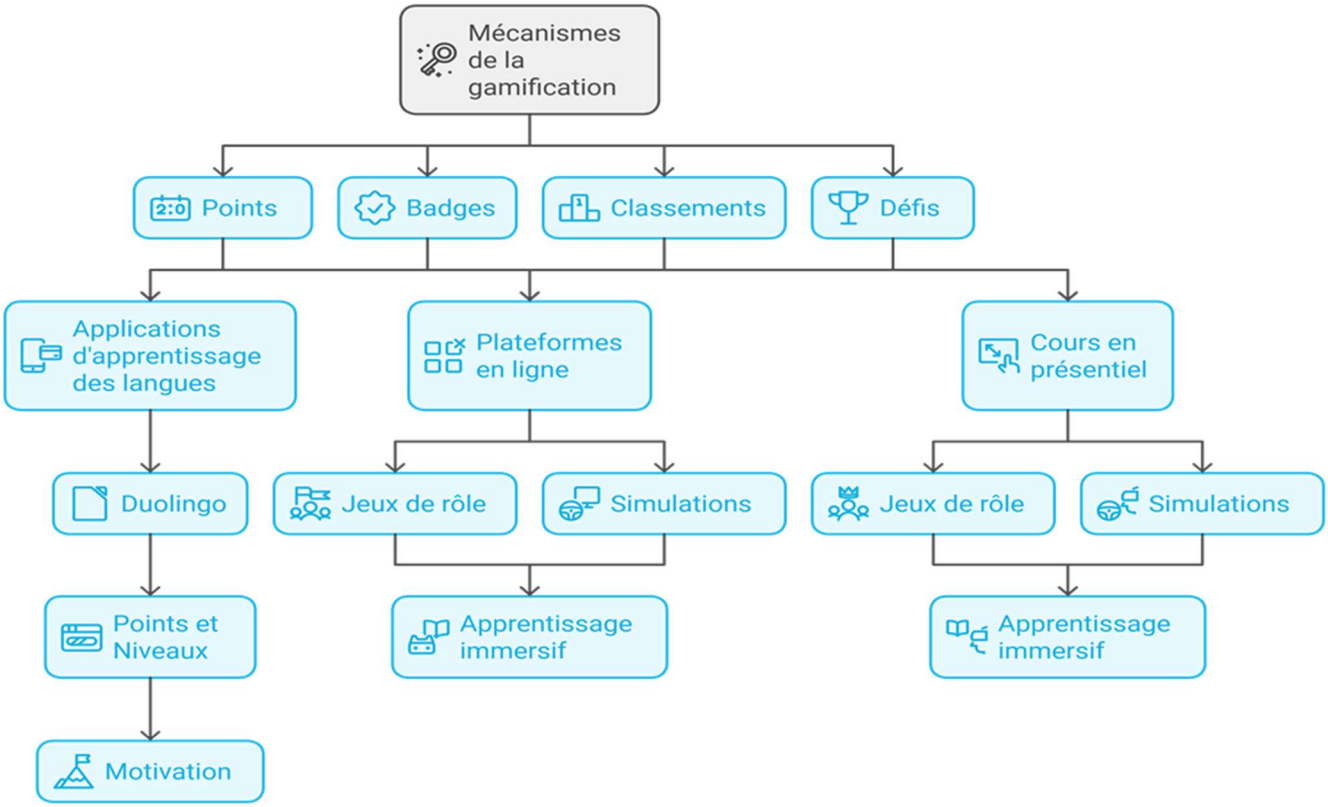
De plus, la *gamification* favorise la participation active des étudiants. L'un des grands défis de l'enseignement traditionnel est la passivité des apprenants. Par l'intermédiaire de défis, de compétitions ou d'interactions en temps réel, la *gamification* fait en sorte que chaque étudiant soit activement impliqué dans son propre processus d'apprentissage. Cela permet de maximiser l'engagement, d'autant plus que les étudiants sont incités à progresser à leur propre rythme, sans pression excessive. (Peterson, 2006)

Cette approche permet aussi de réduire l'anxiété linguistique, un problème majeur pour de nombreux apprenants de langues, notamment dans les contextes où l'expression orale est cruciale. En introduisant des scénarios de jeu et des simulations, les étudiants peuvent pratiquer la langue dans un environnement plus détendu et moins stressant, ce qui leur donne confiance pour s'exprimer. (Nah et al., 2014)

En outre, la *gamification* encourage l'apprentissage collaboratif. Les jeux en équipe, les défis collectifs et les classements favorisent un esprit de camaraderie, où les étudiants ne sont pas seulement des compétiteurs mais aussi des coéquipiers. Cela crée une atmosphère d'apprentissage où la coopération est aussi valorisée que la performance individuelle. (Krystalli et Arvanitis, 2018)

3.1 Mécanismes de la Gamification

Les mécanismes de la gamification sont les éléments clés qui transforment l'apprentissage en une expérience interactive et engageante.



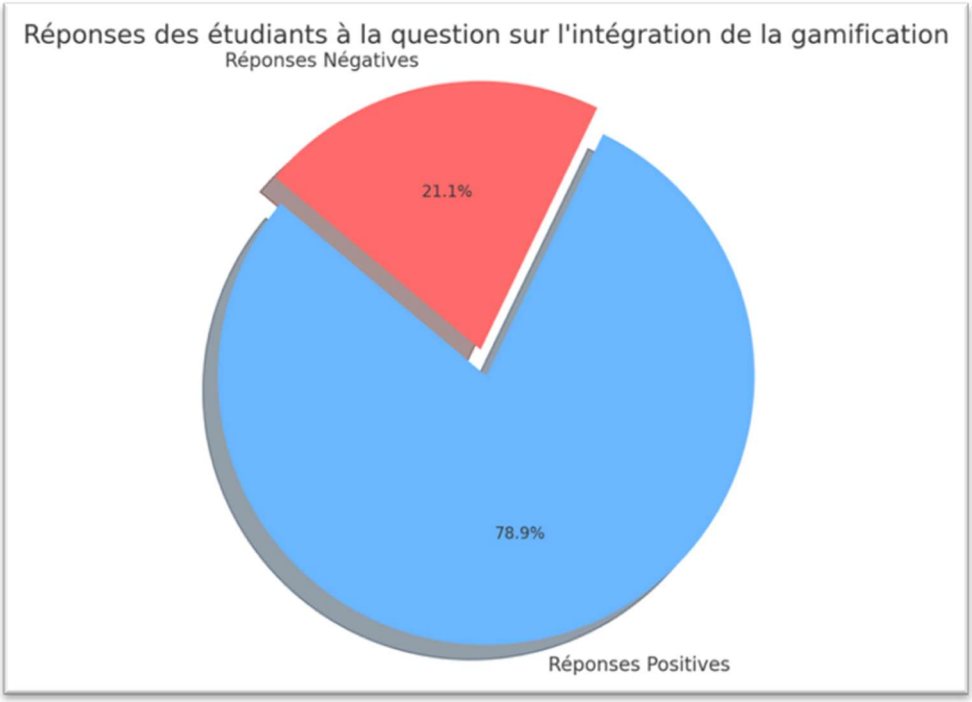
Points et Niveaux : Ces éléments servent à mesurer et à encourager les progrès des étudiants. Par exemple, l'application Duolingo utilise des niveaux et des points pour indiquer le progrès de l'apprenant tout en l'incitant à persévérer.

Badges : Les badges sont des récompenses symboliques qui marquent des étapes importantes, renforçant la motivation de l'étudiant.

Jeux de rôle : Utilisés dans des scénarios pratiques, les jeux de rôle permettent aux étudiants de simuler des situations réelles où ils doivent utiliser la langue apprise, créant ainsi un environnement d'apprentissage plus interactif.

Une question pertinente concernant l'impact de la gamification sur l'apprentissage des langues a été posée aux étudiants de l'Université de Taza, à la Faculté des Sciences et Techniques (FPT), en particulier à ceux des 1ères, 2ème et 3ème années des études françaises. La question suivante a été posée : "Pensez-vous que l'intégration d'éléments ludiques pourrait rendre l'apprentissage des langues plus motivant et engageant ?"

Les résultats du questionnaire sont illustrés dans le graphique ci-dessous. Il montre que la majorité des étudiants, soit environ **78,9%**, sont convaincus que l'intégration d'éléments ludiques pourrait avoir un impact positif sur leur motivation et leur engagement dans les cours de langues. Seulement **21,1%** des étudiants ont exprimé des doutes à ce sujet, mettant en lumière un soutien massif pour l'introduction de la gamification dans les cours.



Ces résultats montrent une volonté collective des étudiants d'explorer des approches pédagogiques innovantes et engageantes, soulignant l'importance de considérer la *gamification* comme un outil efficace dans l'enseignement des langues.

4. Les Défis de la Gamification dans l'Enseignement des Langues au Maroc

Malgré les nombreux avantages de la *gamification*, sa mise en œuvre dans l'enseignement supérieur marocain présente plusieurs défis. Tout d'abord, l'une des principales difficultés est le manque d'infrastructures technologiques adéquates. Bien que le taux de pénétration de l'internet soit élevé au Maroc (Selon le Haut-Commissariat au Plan (HCP), le taux de pénétration de l'Internet au Maroc a atteint **90,7 %** de la population en janvier 2024, avec **34,47** millions d'utilisateurs.), il existe encore des disparités en matière d'accès aux technologies, particulièrement dans les régions rurales. L'enseignement de la *gamification* nécessite l'accès à des ordinateurs ou des smartphones, ainsi qu'une connexion internet stable, ce qui pourrait limiter son efficacité dans certaines régions.

Ensuite, il y a la résistance au changement de la part de certains enseignants. L'adoption de méthodes pédagogiques innovantes comme la *gamification* peut être perçue comme une rupture avec les pratiques traditionnelles. Les enseignants qui n'ont pas été formés à ces nouvelles approches peuvent être réticents à les intégrer dans leurs cours. Il est donc essentiel de mettre en place des programmes de formation continue pour soutenir les enseignants dans cette transition.

Un autre défi majeur est celui de la gestion du temps. L'introduction d'éléments de la *gamification* dans l'enseignement des langues requiert une planification minutieuse pour équilibrer les moments de jeu avec les objectifs pédagogiques. Trop de *gamification* pourrait détourner les étudiants de l'objectif principal, qui est l'apprentissage de la langue elle-même. Il est donc crucial de trouver le bon équilibre entre l'aspect ludique et les exigences académiques.

5. Exemples de Gamification dans l'Enseignement des Langues au Maroc et à l'International

Pour mieux comprendre l'impact de la *gamification*, il est utile d'examiner des exemples d'applications concrètes tant au Maroc qu'à l'international.

Duolingo : Un exemple mondialement connu d'application de gamification dans l'apprentissage des langues. Duolingo utilise des éléments de jeu tels que des niveaux, des points, des badges et des classements pour rendre l'apprentissage des langues interactif. L'application est particulièrement populaire auprès des jeunes adultes et offre une méthode flexible d'apprentissage des langues, ce qui peut inspirer des méthodes similaires dans l'enseignement supérieur marocain.

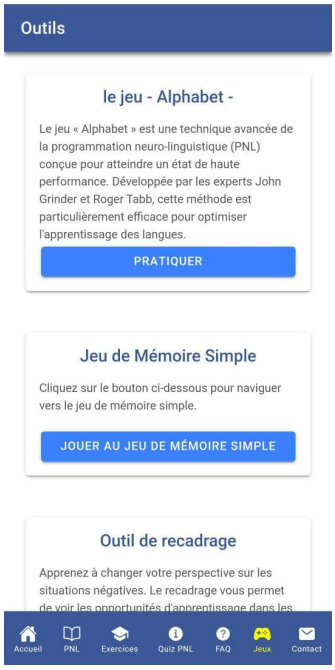
MyPNL (au Maroc) : Cette application, que j'ai développée personnellement en tant qu'informaticien, se distingue par son approche innovante, alliant programmation neurolinguistique (PNL) et gamification. Elle a été spécifiquement conçue pour les apprenants marocains afin d'améliorer l'apprentissage des langues à l'aide de techniques basées sur la PNL. Cela inclut des éléments psycholinguistiques destinés à favoriser la mémorisation et la compréhension des langues de manière intuitive et naturelle.

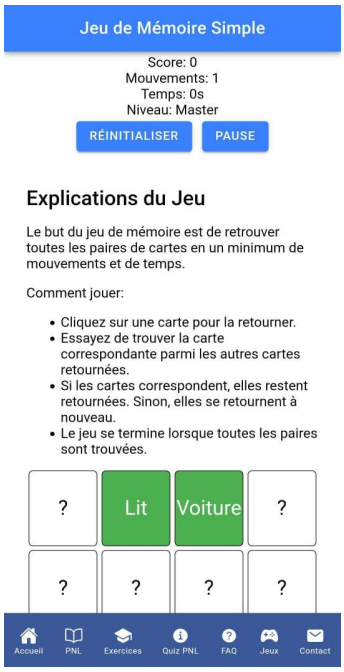
L'application intègre également une partie de la *gamification* très appréciée par les utilisateurs. Cette section ludique permet aux étudiants de progresser tout en s'amusant. Elle inclut des jeux de mots, des défis et des récompenses, ainsi qu'un système de scores et de niveaux qui motive les apprenants à continuer leur apprentissage de manière active et engageante. Cette partie de l'application est la plus visitée, ce qui témoigne de l'efficacité et de l'attrait de cette approche.

Bien que l'application ne soit pas encore disponible sur le Play Store, elle connaît un succès croissant parmi les utilisateurs ayant accès à la version de test. Cette application pourrait servir de modèle pour l'intégration de la gamification et de la PNL dans les

cours universitaires, en offrant une expérience d'apprentissage personnalisée, ludique et motivante.

Vous trouverez ci-dessous une capture d'écran de l'application, montrant l'interface de la section gamification, où les étudiants peuvent suivre leur progression à travers les défis et niveaux.





6. Recommandations Pratiques pour la Mise en Œuvre de la Gamification au Maroc

Axe d'action	Recommandations concrètes	Points clés à considérer
Formation des enseignants	- Ateliers pratiques "clés en main" sur les outils gamifiés - Offrir des formations continues aux enseignants - Modules courts en ligne pour se former à son rythme	"On n'apprend pas à gamifier en 2h ! Privilégier des formations sur plusieurs semaines avec mise en pratique réelle."
Infrastructure technologique	- Créer des "salles gamifiées" équipées (tablettes, bons réseaux WiFi) - Partenariats avec opérateurs telecom pour tarifs étudiants - Solutions hors ligne pour zones mal connectées	"Un jeu qui rame = un étudiant qui se déconnecte. La tech doit être au service de la pédagogie, pas l'inverse."
Adaptation culturelle	- Intégrer des références locales (ex : défis sur la culture marocaine) - Travailler avec des game designers locaux - Permettre l'arabe/français dans les interfaces	"Un quiz sur les traditions de Fès motive plus qu'un exercice générique sur New York !"
Évaluation continue	- Feedback étudiants après chaque module gamifié - Comparer les résultats avant/après implantation - Ajuster en fonction des usages réels (analytics)	"Si 80% des étudiants abandonnent au niveau 3, c'est qu'il y a un problème dans le design !"

Conclusion

La gamification représente une approche innovante et efficace pour l'apprentissage des langues. Bien qu'il existe des défis à relever, les avantages qu'elle offre en termes d'engagement et de motivation des apprenants sont indéniables. En adaptant cette méthode aux spécificités du contexte marocain, il est possible d'enrichir l'expérience d'apprentissage et de préparer les apprenants à un monde de plus en plus interconnecté. Il est crucial de souligner que la gamification ne vise pas à éliminer les méthodes traditionnelles, mais plutôt à les compléter.

Références bibliographiques

- Dehghanzadeh, H., et al. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: A systematic review. *Computer Assisted Language Learning, 34*(7), 934-957.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377 (Consulté le 10 janvier 2025)
- Kingsley, T. L., & Grabner-Hagen, M. M. (2018). Vocabulary by gamification. *The Reading Teacher, 71*(5), 545-555.
- Krystalli, P., & Arvanitis, P. (2018). Serious games in higher education: Students' perceptions - The case of the School of French of Aristotle University of Thessaloniki. In *EDULEARN18 Proceedings* (pp. 7849-7855). IATED.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Mimouni, A. (2022). Using mobile gamified quizzing for active learning: The effect of reflective class feedback on undergraduates' achievement. *Education and Information Technologies, 27*(9), 12003-12026. https://doi.org/10.1007/s10639-022-11097-2(Consulté le 20 janvier 2025)
- Nah, F. F. H., et al. (2014). *Gamification of education: A review of literature*. In *HCI in Business: First International Conference, HCIB 2014, Held as Part of HCI International 2014* (pp. 401-409). Heraklion, Crete, Greece: Springer International Publishing.
- Niehaves, B., & Plattfaut, R. (2010). The age-divide in private internet usage: A quantitative study of technology acceptance. *AMCIS 2010 Proceedings*. https://aisel.aisnet.org/amcis2010/407 (Consulté le 12 janvier 2025)
- Peterson, M. (2006). Learner interaction management in an avatar and chat-based virtual world. *Computer Assisted Language Learning, 19*(1), 79-103.
- Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies, 74*, 14-31.
- Vygotsky, L. S. (1934). *Pensée et langage*. Moscou : Éditions Académiques.