

Master of Arts en enseignement pour le degré secondaire I

Synthèse du Mémoire de Master

Conception et passation d'un dispositif d'apprentissage numérique du vocabulaire en français langue étrangère dans une classe de 10H EB

*Impact de Quizlet sur la motivation et le sentiment
d'efficacité personnelle*

Auteur	Alexandra Antunes Serrano
Superviseure	Dr. Sylvie Jeanneret
Date	28 septembre 2022

Introduction

Dans l'enseignement du français langue étrangère, l'amélioration du vocabulaire est considérée comme une capacité de base vitale pour la communication. Connaître et utiliser le vocabulaire de diverses manières est reconnu comme un facteur indispensable à une communication réussie. En effet, la connaissance du vocabulaire d'une langue est essentielle pour arriver à l'utiliser

d'une manière adéquate, c'est-à-dire pour pouvoir aussi bien la parler et l'écrire que la comprendre à l'oral et à l'écrit (Bogaards, 1994, p. 6). L'apprentissage du vocabulaire est considéré comme un élément essentiel pour comprendre le contexte, les apprenants¹ peuvent alors avoir des difficultés à comprendre ou à transmettre quelque chose sans une compréhension adéquate de la signification exacte du vocabulaire.

Concernant les méthodes d'apprentissage d'une langue, la multimodalité basée sur la technologie permet à l'apprenant de s'engager dans l'apport linguistique d'une manière différente de celle avec les supports papier. De plus, les étudiants de la nouvelle génération sont des natifs du numérique et ils aiment utiliser les dernières technologies telles que les ressources en ligne, les téléphones portables et les applications (Prensky, 2001). Lier la technologie et l'apprentissage du français peut être une solution pour motiver davantage la nouvelle génération à apprendre le lexique. Ainsi, ce travail de recherche se concentre uniquement sur l'utilisation de matériel basé sur une application, *Quizlet*, pour l'apprentissage du vocabulaire.

Les variables influençant l'apprentissage du vocabulaire ainsi que le rôle du jeu numérique sont discutées tout au long du travail. De plus, la motivation et le sentiment d'efficacité personnelle de l'élève dans un milieu scolaire (Bandura, 1997) sont développés et interviennent dans les questions de recherche. En effet, selon Lieury et Fenouillet (2019), il est important d'identifier le type de motivation chez les élèves, car la motivation intrinsèque est cassée par les renforcements (notes, argent), l'évaluation ou la compétition (dans le sens de la comparaison sociale).

Méthodologie

Ce travail découle d'une recherche qualitative et se focalise sur l'expérience de sujets d'une classe de 10H EB dans le canton de Fribourg (Suisse). Ces différents sujets ont été questionnés avec un intervalle afin de mesurer l'évolution de leur ressenti concernant leur motivation, leur sentiment d'efficacité personnelle et la perception de l'application *Quizlet* à la suite de l'apprentissage de nouvelles séries de vocabulaire.

C'est donc après l'identification de plusieurs problématiques en lien avec l'apprentissage du vocabulaire que nous avons préparé un dispositif afin d'en analyser les résultats et d'apporter des réponses aux questions de recherche exploratoires suivantes : comment évoluent les

¹ *Le masculin générique est utilisé pour des raisons de lisibilité et désigne donc aussi les personnes de sexe féminin et les fonctions exercées par des femmes.*

perceptions des élèves concernant leur sentiment d'efficacité personnelle et leur motivation avec l'apprentissage du vocabulaire à l'aide de *Quizlet* sur une période de traitement répétitive ? Comment les élèves évaluent-ils *Quizlet* comme outil d'apprentissage du vocabulaire en parallèle à d'autres méthodes d'apprentissage ? Pour cette recherche, une enquête directive et semi-directive a été menée deux fois pendant la période de collecte des données d'environ 10 semaines. De même, lors des trois étapes de passation du dispositif, des données d'observations ont été collectées sous forme de grille d'évaluation.

Résultats

Les résultats démontrent qu'à l'issue de notre dispositif, de manière générale, la tendance est plutôt vers la diminution de la motivation et du sentiment d'efficacité personnelle. Il ressort alors qu'une partie des sujets se sentent moins capables de mémoriser le vocabulaire en classe avec *Quizlet*. En effet, avec le temps l'application est perçue pour certains élèves de manière moins favorable qu'au début du dispositif. Les données chiffrées contrastent avec les réponses écrites des sujets qui dévoilent que l'application est dans l'ensemble bien appréciée malgré quelques suggestions d'améliorations. De plus, une grande partie des apprenants a trouvé que l'application en ligne est utile et amusante, même si certains sujets ont associé son utilisation principalement à un objectif ludique en comparaison à un objectif pédagogique.

En outre, nous pouvons supposer d'après les données d'observation, qu'un contexte d'apprentissage autonome n'est pas forcément synonyme d'autonomie de l'apprenant et que par conséquent, sa motivation et son sentiment d'efficacité personnelle peuvent en être impactés. En effet, afin que l'élève puisse mettre en place des stratégies d'autorégulation, il est quelques fois nécessaire que celui-ci soit guidé par l'enseignant, afin qu'il découvre quel mode d'apprentissage fonctionne le mieux dans sa situation. Bien que les stratégies d'autorégulation permettent à l'élève d'être responsable de son apprentissage (Viau, 1994, p. 84), il est difficile de demander à tous les apprenants de faire preuve d'autoréflexion dans le contrôle de son apprentissage. Une proposition d'aide par l'enseignant peut alors débloquer certaines situations.

Conclusion

Au cours de ce travail, nous avons parcouru diverses dimensions et problématiques en lien avec l'apprentissage du vocabulaire, l'utilisation du jeu numérique, la motivation et le sentiment d'efficacité personnelle. Ainsi, nous avons réfléchi à un dispositif de recherche intégrant

l'utilisation de l'application *Quizlet*, les objectifs du *Lehrplan 21* ainsi que les spécificités de notre public-cible, à savoir une classe de 10H EB en français langue étrangère.

L'objectif de notre dispositif visait à répondre à quatre questions de recherche. D'après les données recueillies, nos hypothèses demeurent encore ouvertes concernant la tendance de dépréciation du dispositif par l'environnement de la classe ou par l'application elle-même. Les réponses des sujets montrent que l'application est dans l'ensemble bien appréciée malgré quelques suggestions d'améliorations. Néanmoins, même si une grande partie des élèves a exprimé sa préférence pour le programme *Quizlet*, les résultats suggèrent qu'il est judicieux de donner plusieurs options pour étudier le vocabulaire. En leur proposant différentes méthodes d'apprentissage, ils ont plus de chances d'acquérir le lexique et maintenir leur motivation. Toutefois, dans un contexte d'apprentissage autonome et dépendant du numérique, les élèves devraient bénéficier de stratégies multiples pour les aider à apprendre la meilleure façon d'étudier et de maîtriser le vocabulaire en fonction de leurs styles d'apprentissage.

Enfin, cette recherche retrace l'expérience d'une classe EB parmi tant d'autres. Elle permet de se faire une idée sur le rôle du jeu numérique, de la motivation et du sentiment d'efficacité personnelle dans l'apprentissage du vocabulaire. Ainsi, si très peu d'élèves ont eu de la difficulté avec cette méthode d'apprentissage, beaucoup ont ressenti une grande satisfaction et du plaisir. Or, cela contraste avec les résultats de notre enquête concernant la diminution de motivation et le sentiment d'efficacité personnelle. Dès lors, il est intéressant de questionner la valeur éducative des applications mobiles intégrées dans les apprentissages en classe sans oublier le rôle de l'enseignant qui les introduit.

Bibliographie sélective

- Bandura, A. (2007). *Auto-efficacité : le sentiment d'efficacité personnelle* (2e éd.). Bruxelles: De Boeck.
- Bogaards, P. (1994). *Le vocabulaire dans l'apprentissage des langues étrangères*. Editions Didier.
- Lieury, A., & Fenouillet, F. (2019). *Motivation et réussite scolaire* (4e éd.). Dunod.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Viau, R. (1994). *La motivation en contexte scolaire*. Saint-Laurent Bruxelles : Ed. du Renouveau Pédagogique De Boeck-Wesmael