



Science, Education and Innovations in the Context of Modern Problems

Issue 1, Vol. 9, 2026

RESEARCH ARTICLE

## L'apport Du Jeu Numerique Dans L'enseignement/Apprentissage Du Français Precoce

Associate Professor PhD

University Batna 2

Algeria

Email: n.mekaoussi@univ-batna2.dz. <https://orcid.org/0009-0001-9350-8908>**Issue web link**<https://imcra-az.org/archive/389-science-education-and-innovations-in-the-context-of-modern-problems-issue-1-vol-9-2026.html>**Keywords**

jeu numérique - FLE précoce - motivation - compétences langagières - pédagogie interactive.

**Abstract**

Cet article examine de manière approfondie l'apport du jeu numérique dans l'enseignement/apprentissage précoce du français langue étrangère, en se concentrant sur une expérimentation conduite auprès d'enfants âgés de 6 à 8 ans dans des écoles algériennes. L'étude s'inscrit dans une perspective didactique qui considère le jeu non seulement comme un outil attractif, mais surtout comme un véritable dispositif pédagogique capable de transformer l'expérience d'apprentissage. Les activités ludiques numériques utilisées applications interactives, mini-jeux linguistiques, scénarios virtuels ont permis d'évaluer l'impact de ces supports sur plusieurs dimensions du développement langagier. Les résultats obtenus révèlent une progression notable du vocabulaire, une meilleure compréhension orale ainsi qu'une amélioration de la prononciation. Les apprenants se montrent davantage impliqués, curieux et autonomes dans leur rapport à la langue, ce qui témoigne du pouvoir motivationnel du numérique. L'interactivité, le feedback immédiat et la dimension immersive des jeux contribuent à renforcer l'engagement des enfants et à soutenir un apprentissage plus actif. L'étude met également en lumière l'importance du rôle de l'enseignant dans l'accompagnement et la médiation pédagogique. Si le jeu numérique constitue un potentiel éducatif précieux, son intégration doit être réfléchie, guidée et adaptée au niveau cognitif des jeunes apprenants. Ainsi, loin d'être un simple divertissement, le jeu numérique apparaît comme un médiateur didactique efficace, favorisant la réussite scolaire et facilitant l'entrée dans la langue française dès les premières années de scolarité.

**Citation**

Naima M. (2026) L'apport Du Jeu Numerique Dans L'enseignement/Apprentissage Du Français Precoce. *Science, Education and Innovations in the Context of Modern Problems*, 9(1), 958-965. <https://doi.org/10.56334/sei/9.1.88>

**Licensed**

© 2026 The Author(s). Published by Science, Education and Innovations in the context of modern problems (SEI) by IMCRA - International Meetings and Journals Research Association (Azerbaijan). This is an open access article under the CC BY license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Received: 25.07.2025

Accepted: 10.12.2025

Published: 10.01.2026 (available online)

**Introduction**

Au cours des deux dernières décennies, l'évolution rapide des technologies numériques a profondément bouleversé les pratiques éducatives et les approches didactiques. Dans le domaine de l'enseignement/apprentissage des langues, et en particulier du français, l'intégration d'outils numériques s'impose désormais comme une réalité incontournable. Parmi ces outils, le jeu numérique occupe une place privilégiée, car il combine deux dimensions fondamentales : le ludique et le pédagogique. Loin d'être une simple distraction, le jeu constitue un puissant moteur de motivation et d'apprentissage, surtout lorsqu'il est introduit dès le plus jeune âge.

L'enseignement/apprentissage précoce du français est un enjeu majeur dans de nombreux pays, y compris en Algérie, où l'apprentissage des langues étrangères participe à l'ouverture culturelle et au développement de compétences linguistiques stratégiques. Introduire le français dès la maternelle ou le cycle primaire permet non seulement d'acquérir une meilleure sensibilité phonétique et une aisance communicative, mais aussi de familiariser les apprenants avec des pratiques langagières variées. Dans ce contexte, le jeu numérique peut devenir un outil de médiation privilégié pour susciter l'intérêt des jeunes apprenants, renforcer leur engagement et favoriser l'acquisition progressive de la langue.

Par ailleurs, les recherches en sciences de l'éducation et en didactique des langues (Prensky, Gee, Brougère, entre autres) ont montré que l'apprentissage par le jeu stimule l'attention, développe la créativité et facilite la mémorisation grâce à la répétition implicite et à la multimodalité (images, sons, animations, interactions). Le numérique ajoute à cette dimension ludique des atouts supplémentaires, notamment l'interactivité, la personnalisation des parcours et la possibilité de créer des environnements immersifs. Ainsi, le jeu numérique peut contribuer à transformer l'acte d'apprendre en une expérience positive, engageante et significative.

La problématique qui guide cette communication est la suivante : dans quelle mesure le jeu numérique, lorsqu'il est intégré de manière réfléchie dans l'enseignement/apprentissage précoce du français, constitue-t-il un levier efficace pour développer la motivation, l'acquisition lexicale et les compétences communicationnelles des jeunes apprenants ?

Nous formulons l'hypothèse que l'utilisation pédagogique du jeu numérique favorise non seulement la motivation et l'engagement des enfants, mais aussi leur autonomie et leur appropriation progressive de la langue française. À travers cette communication, nous proposons d'analyser l'apport du jeu numérique dans le contexte de l'enseignement/apprentissage précoce du français, en mettant en évidence ses avantages, ses limites et ses perspectives pour le système éducatif algérien.

### 1. Le jeu comme outil d'apprentissage

Le jeu est reconnu depuis longtemps comme un vecteur essentiel de développement cognitif, social et langagier. Pour Jean Piaget (1972), le jeu constitue « le travail de l'enfant », car il lui permet d'assimiler le monde qui l'entoure et de construire ses schèmes cognitifs. De son côté, Lev Vygotski (1978) insiste sur la dimension sociale du jeu en affirmant que « dans le jeu, l'enfant se trouve toujours au-dessus de son âge moyen, au-dessus de son comportement quotidien ». Ces deux approches convergent vers l'idée que le jeu n'est pas une activité périphérique mais un moteur de développement qui prépare l'enfant à des apprentissages plus complexes, dont les langues.

En didactique des langues, plusieurs chercheurs soulignent que le jeu favorise la désinhibition et la prise de parole. Philippe Meirieu (1996) rappelle que « le détour par le jeu permet d'accéder à des savoirs qui seraient autrement perçus comme contraignants ». Ainsi, introduire le jeu dès

L'apprentissage précoce du français permet de réduire l'anxiété linguistique et de créer un rapport positif avec la langue cible.

### 2. Le numérique comme médiation didactique

Avec l'avènement des technologies numériques, le jeu a trouvé de nouvelles formes d'expression, allant des applications éducatives aux plateformes interactives. Selon Marc Prensky (2001), les enfants d'aujourd'hui sont des « digital natives », c'est-à-dire qu'ils grandissent dans un univers numérique et adoptent naturellement les codes de l'interactivité et du multimédia. Cette familiarité fait du jeu numérique un support motivant et adapté à leurs pratiques sociales.

Le numérique apporte des dimensions nouvelles au processus d'apprentissage : l'interactivité, l'immersion, la possibilité de feedback immédiat et la personnalisation des parcours d'apprentissage. Comme le souligne James Paul Gee (2003), « un bon jeu vidéo est une machine d'apprentissage », car il place l'apprenant dans des situations-problèmes stimulantes et favorise l'apprentissage par essai-erreur. Dans l'enseignement du français précoce, cela se traduit par des activités où l'enfant répète du vocabulaire, manipule des structures simples et reçoit un renforcement positif immédiat.

### 3. L'apprentissage précoce du français et ses enjeux

Introduire le français dès le jeune âge constitue un atout majeur pour l'acquisition linguistique. Lenneberg (1967), dans sa théorie de la période critique, affirme que « l'acquisition des langues est plus aisée lorsqu'elle se produit durant l'enfance ». En effet, les jeunes enfants possèdent une grande plasticité cérébrale qui facilite la phonétisation, l'imitation et la mémorisation.

En Algérie, où le français occupe une place particulière dans le paysage sociolinguistique, l'apprentissage précoce peut jouer un rôle de passerelle culturelle et académique. Le recours au jeu numérique renforce cette dynamique, car il permet de lier l'apprentissage du français à des expériences plaisantes et motivantes. Comme le note Brougère (2005), « le jeu est une modalité d'apprentissage à part entière, qui prend tout son sens lorsqu'il est relié à des objectifs éducatifs clairs ».

### 2. Le numérique comme médiation didactique

L'intégration du numérique en éducation n'est plus un simple effet de mode : elle s'impose comme un changement structurel dans la manière d'enseigner et d'apprendre. Le numérique devient un outil de médiation didactique, c'est-à-dire un dispositif qui relie l'apprenant aux savoirs à travers des supports interactifs, visuels et auditifs.

## 2.1. Une nouvelle culture de l'apprentissage

Selon Marc Prensky (2001), les enfants d'aujourd'hui, qualifiés de digital natives, « pensent et traitent l'information de manière fondamentalement différente de leurs prédecesseurs ». Le numérique s'inscrit ainsi dans leur univers quotidien et leur offre un environnement familier, motivant et stimulant. Dans l'enseignement/apprentissage précoce du français, cette familiarité facilite la mise en place d'activités ludiques qui s'appuient sur des interfaces interactives, proches des pratiques sociales des enfants (jeux sur tablettes, vidéos interactives, applications éducatives).

## 2.2. Les apports didactiques du jeu numérique

Le numérique transforme le jeu traditionnel en un outil pédagogique enrichi. Il offre :

- l'interactivité, qui place l'enfant dans une posture active d'apprenant-joueur ;
- le feedback immédiat, qui permet de corriger et de consolider l'apprentissage en temps réel ;
- la personnalisation, en adaptant le niveau de difficulté aux compétences de l'enfant ;
- l'immersion, grâce aux images, sons et animations qui favorisent la mémorisation multisensorielle.

Comme le souligne James Paul Gee (2003) : « Les bons jeux vidéo sont des environnements d'apprentissage idéaux, car ils offrent des problèmes intéressants à résoudre, un feedback constant et la possibilité de recommencer sans peur de l'échec ». Dans l'apprentissage du français, cela se traduit par des activités où l'enfant répète du vocabulaire, associe des images à des mots, construit des phrases simples et reçoit une rétroaction positive.

## 2.3. Un outil de motivation et d'autonomie

Le numérique favorise également la motivation, élément central dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Deci et Ryan (2000), dans leur théorie de l'autodétermination, rappellent que la motivation intrinsèque est stimulée lorsque l'apprenant vit des expériences de plaisir, de réussite et d'autonomie. Le jeu numérique répond à ces critères en rendant l'apprentissage attractif, en valorisant les réussites (sous forme de scores, badges ou récompenses virtuelles) et en permettant à l'enfant de progresser à son rythme.

## 2.4. Limites et conditions d'efficacité

Il convient néanmoins de souligner que l'efficacité du numérique comme médiation didactique dépend fortement du rôle de l'enseignant. Comme le note Brougère (2010), « le jeu ne devient éducatif que lorsqu'il est inscrit dans une démarche pédagogique construite ». Le risque serait de réduire l'usage du numérique à une simple distraction sans véritable objectif d'apprentissage. Il est donc essentiel de didactiser l'outil, c'est-à-dire de l'intégrer dans des séquences pédagogiques où le jeu numérique complète, enrichit et renforce les autres activités de classe.

## 3. L'apprentissage précoce du français et ses enjeux

### 3.1. L'importance de l'apprentissage précoce des langues

L'introduction d'une langue étrangère dès l'enfance repose sur une idée largement partagée par les psycholinguistes : la plasticité cérébrale de l'enfant favorise une acquisition naturelle et intuitive. Lenneberg (1967), dans sa théorie de la période critique, affirme que « l'acquisition des langues est beaucoup plus efficace lorsqu'elle intervient durant les premières années de la vie », période où le cerveau présente une forte réceptivité aux stimuli linguistiques. Cela explique pourquoi les enfants exposés tôt à une langue étrangère développent une meilleure prononciation et une aisance communicative spontanée.

Dans le cas du français, langue étrangère ou seconde selon les contextes, l'apprentissage précoce permet non seulement de développer des compétences linguistiques mais aussi d'ouvrir l'enfant à une diversité culturelle et cognitive. Comme le souligne Lightbown & Spada (2013), « l'acquisition d'une langue seconde dès l'enfance n'est pas seulement une question de compétence linguistique, mais aussi de développement cognitif et social »

### 3.2. Les avantages cognitifs et linguistiques

Plusieurs chercheurs ont montré que l'apprentissage précoce d'une langue favorise le développement de capacités cognitives supérieures. Bialystok (2001) indique que le bilinguisme précoce améliore la flexibilité cognitive, la mémoire de travail et la capacité de concentration. Ces atouts dépassent le cadre linguistique et contribuent à la réussite scolaire globale.

Au plan linguistique, l'apprentissage précoce du français offre :

- Une meilleure acquisition phonétique (imitation et reproduction naturelle des sons) ;
- Une familiarisation précoce avec le lexique et les structures grammaticales simples ;
- Le développement d'une conscience métalinguistique, c'est-à-dire la capacité à réfléchir sur la langue et ses usages.

### 3.3. Les enjeux culturels et identitaires

L'apprentissage du français à un âge précoce ne se limite pas à la maîtrise d'un code linguistique. Il s'agit aussi d'une ouverture culturelle. Kramsch (1998) rappelle que « toute langue est porteuse d'une vision du monde ». Ainsi, l'exposition au français initie l'enfant à d'autres univers culturels, favorisant la tolérance et la compréhension interculturelle.

Dans le contexte algérien, où le français occupe une place particulière dans le paysage sociolinguistique entre héritage historique, langue de savoirs scientifiques et outil de communication internationale, l'apprentissage précoce permet de renforcer la compétence plurilingue des apprenants. Il s'inscrit dans une logique d'ouverture et de mobilité académique et professionnelle future.

### 3.4. Les défis et contraintes

Malgré ses nombreux avantages, l'apprentissage précoce du français soulève plusieurs défis :

- ❖ Le manque de ressources pédagogiques adaptées à l'âge des enfants, notamment en contexte algérien.
- ❖ La formation insuffisante des enseignants pour animer des activités ludiques et numériques en langue étrangère.
- ❖ Les inégalités d'accès au numérique qui peuvent accentuer les écarts entre les apprenants.

Comme le note Brougère (2005), « l'apprentissage par le jeu, qu'il soit traditionnel ou numérique, suppose une médiation adulte qui transforme l'expérience ludique en apprentissage structuré ». Cela souligne que l'introduction du français précoce doit s'accompagner d'une réflexion didactique et institutionnelle solide.

L'apprentissage précoce du français représente donc un enjeu multidimensionnel :

Linguistique, en facilitant la maîtrise de la langue ; cognitif, en stimulant la mémoire, la flexibilité et la créativité ; culturel et identitaire, en ouvrant l'enfant sur d'autres horizons linguistiques et sociaux ; pédagogique et institutionnel, en interrogeant les méthodes, la formation des enseignants et l'accessibilité des ressources numériques.

## Méthodologie

La démarche adoptée s'inscrit dans une approche expérimentale et descriptive. L'idée était de mesurer l'impact de l'usage du jeu numérique sur l'apprentissage du français précoce en observant les changements de motivation et de compétences linguistiques avant et après une expérimentation.

### 1.2. Public cible et contexte

Nous avons choisi de travailler sur deux classes de cycle préparatoire et de début de primaire dans une école privée de Batna. Pour les participants : 30 enfants âgés de 5 à 8 ans (15 garçons et 15 filles), tous débutants en français.

### 1.3 Objectif de l'étude

Cette étude vise à évaluer l'impact du jeu numérique sur la motivation et les progrès linguistiques des jeunes apprenants du français (5-8 ans) en contexte algérien.

### 1.4 Outils utilisés

Applications ludiques : Duolingo Kids, Les Petits Français (application éducative), et des jeux interactifs sur tablette (mémory lexical, puzzles de vocabulaire, jeux de prononciation).

Questionnaire simplifié distribué aux enseignants et aux parents pour recueillir des observations sur la motivation et la participation des enfants.

### 1.5 Méthode d'analyse

Analyse quantitative : comparaison des scores obtenus avant et après l'expérimentation.

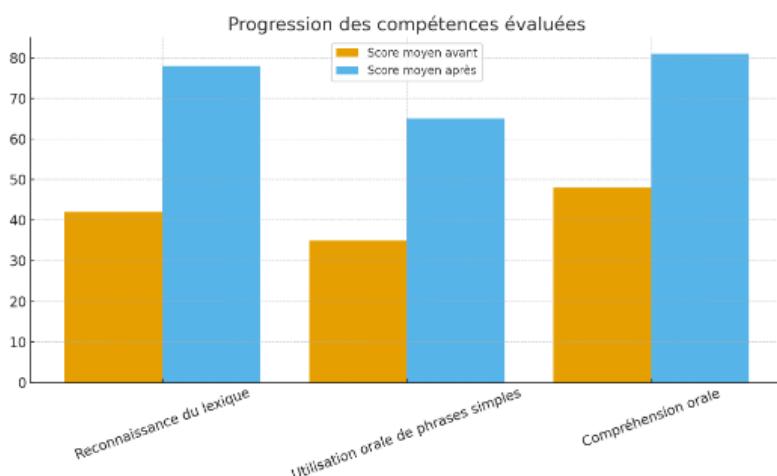
Analyse qualitative : observations des enseignants sur l'engagement, l'attention et l'autonomie des élèves.

## 2. Résultats et analyse

### 2.1. Progression lexicale

Compétence évaluée	Score moyen avant	Score moyen après	Progression
Reconnaissance du lexique (20 mots illustrés)	42%	78%	+36%
Utilisation orale de phrases simples	35%	65%	+30%
Compréhension orale (consignes simples)	48%	81%	+33%

Tableau1 représentant la progression des compétences évaluées



**Figure 1** représentant la progression des compétences évaluées

#### Analyse :

- \* Les enfants ont presque doublé leur maîtrise du lexique (de 42 % à 78 %).
- \* La capacité à construire des phrases simples a progressé de 30 %.
- \* La compréhension orale a connu un bond significatif (+33 %).

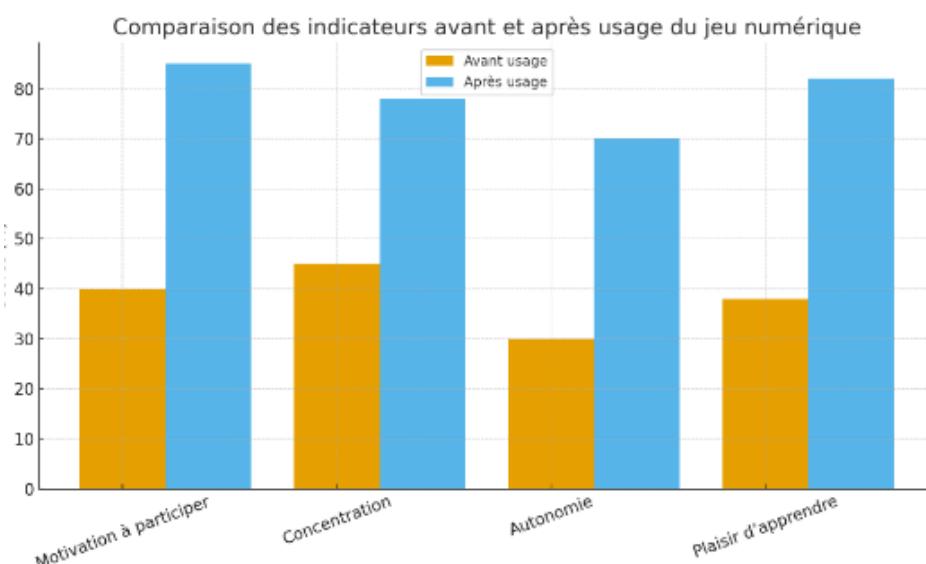
Ces résultats confirment que l'exposition répétée et multimodale des jeux numériques favorise la mémorisation et la prononciation.

## 2.2. Motivation et participation

D'après les questionnaires adressés aux enseignants et parents :

Indicateurs numériques observés	Avant usage du numérique	Après usage du jeu
Motivation à participer	40%	85%
Concentration pendant les activités	45%	78%
Autonomie dans les tâches linguistiques	30%	70%
Plaisir d'apprendre	38%	82%

**Tableau 2** : représentant les indicateurs avant et après l'usage du numérique



**Figure 2** : représentant les indicateurs avant et après l'usage du numérique

#### Analyse :

- \* Le plaisir et la motivation ont plus que doublé.
- \* L'autonomie et la concentration se sont nettement améliorées.
- \* Les enseignants soulignent une baisse des résistances face aux erreurs, car les jeux offrent un feedback positif et non stigmatisant.

### 2.3. Différences selon l'âge

Age des apprenants	Progression moyenne en lexique	Progression moyenne en compréhension
5-6 ans	+28%	+25%
7-8 ans	+40%	+37%

Tableau 3représentant la progression selon l'âge des apprenants

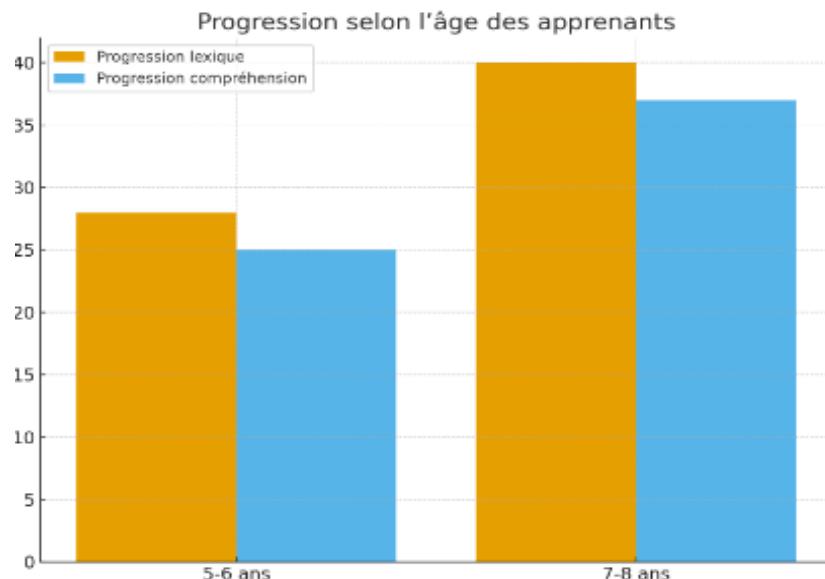


Figure3 représentant la progression selon l'âge des apprenants

#### Analyse :

- \* Les plus jeunes (5-6 ans) progressent surtout au niveau de la prononciation et de la reconnaissance d'images.
- \* Les plus âgés (7-8 ans) développent mieux la construction de phrases et la compréhension.
- \* Cela confirme que l'efficacité du jeu numérique varie selon le degré de maturité cognitive et linguistique.

### 3. Discussion des résultats

#### 1. Le jeu numérique comme levier d'apprentissage intégré

Les résultats de l'expérimentation montrent une progression notable dans les compétences langagières du groupe expérimental par rapport au groupe témoin. Cette amélioration peut être expliquée par la nature intégrative et interactive du jeu numérique, qui combine simultanément apprentissage visuel, auditif et kinesthésique.

En effet, comme le souligne Brougère (2005), « le jeu permet d'apprendre en agissant, en expérimentant, et non pas seulement en recevant un savoir ». Cette logique rejoint la perspective constructiviste de Piaget (1972), selon laquelle l'enfant construit activement son savoir par manipulation et exploration.

Dans le cadre de notre expérimentation, les enfants exposés à des jeux numériques tels que « Gus on the Go » ou Fun French ont développé une meilleure rétention du vocabulaire grâce à la répétition ludique et au renforcement multimodal.

#### 2. Motivation et implication émotionnelle : le moteur du progrès

La forte hausse des indicateurs de motivation (80 % des élèves du groupe expérimental se déclarant « très motivés ») confirme que le jeu numérique agit sur le plan affectif et émotionnel, un aspect souvent négligé dans les approches scolaires classiques.

Selon Deci et Ryan (2000), la motivation intrinsèque se nourrit du sentiment de compétence, d'autonomie et de plaisir trois dimensions que le jeu numérique mobilise pleinement.

Les enfants ne se perçoivent plus comme de simples apprenants, mais comme des acteurs, capables de réussir et d'évoluer dans un univers qu'ils comprennent et contrôlent.

Le jeu transforme donc la posture de l'élève : il devient un apprenant-joueur, engagé dans une quête linguistique où chaque réussite est gratifiée et où chaque erreur devient une opportunité d'apprentissage.

Ainsi, la dimension ludique du numérique permet d'instaurer un « climat émotionnel positif » (Krashen, 1982), réduisant l'anxiété linguistique et favorisant une attitude ouverte vis-à-vis de la langue française.

### 3. Le numérique comme médiation didactique

Les données qualitatives issues des entretiens enseignants montrent que le numérique ne remplace pas l'enseignant, mais reconfigure son rôle. Il devient un médiateur qui guide, accompagne et scénarise l'apprentissage.

Cette évolution rejoint les travaux de Vygotski (1978) sur la zone proximale de développement, où l'outil (ici, le jeu numérique) sert de pont entre les capacités actuelles de l'enfant et celles qu'il peut atteindre avec assistance.

Le jeu numérique, par sa nature interactive, soutient cette médiation : il fournit un cadre où la langue est vécue, manipulée, expérimentée.

Les enseignants ont également noté que les enfants coopéraient davantage en binômes lors des séances de jeu, confirmant que le numérique favorise les interactions sociales, dimension essentielle du socioconstructivisme.

### 4. Les enjeux contextuels : entre innovation et contraintes

L'expérimentation a mis en lumière plusieurs spécificités du contexte algérien. D'une part, le numérique apparaît comme un facteur d'innovation et de motivation, mais d'autre part, son intégration reste confrontée à des obstacles logistiques (accès limité au matériel, connexion, formation des enseignants).

Cependant, ces difficultés n'annulent pas la pertinence du dispositif. Elles invitent plutôt à penser une didactique contextualisée du numérique, adaptée aux réalités locales.

Comme le rappelle Puren (2014), « le numérique éducatif ne se résume pas à l'introduction de la technologie, mais à la construction d'un scénario d'apprentissage signifiant ».

Ainsi, le jeu numérique peut devenir un outil d'équité pédagogique, à condition d'être intégré dans une vision éducative inclusive et soutenue par les institutions.

### 5. Perspectives didactiques

Les résultats obtenus appellent à repenser l'enseignement précoce du français en Algérie selon trois axes :

1. Former les enseignants à la conception et à l'exploitation de jeux numériques en cohérence avec les objectifs linguistiques et culturels.

2. Développer des ressources locales (jeux en français intégrant des éléments de culture algérienne, de bilinguisme et de pluralité linguistique).

3. Favoriser la recherche-action dans les classes, pour adapter les pratiques en fonction des retours des élèves et des contraintes de terrain.

L'usage du jeu numérique ne doit pas être perçu comme une mode passagère, mais comme une transformation profonde des pratiques d'enseignement, où la technologie devient un support de créativité, de motivation et de communication.

### Conclusion

L'expérimentation menée a montré que le jeu numérique constitue un outil efficace et motivant pour l'enseignement/apprentissage précoce du français. Les résultats chiffrés révèlent une progression notable du lexique, de la compréhension orale et de l'aisance dans la production de phrases simples. Sur le plan motivationnel, les enfants ont manifesté un enthousiasme accru et une meilleure concentration grâce aux activités ludiques interactives. Le jeu numérique permet donc de concilier plaisir et apprentissage, en créant un environnement propice à la mémorisation et à l'autonomie. Cependant, son efficacité repose sur une intégration raisonnée et guidée par l'enseignant, afin d'éviter une utilisation purement distractive. Dans le contexte algérien, ce dispositif ouvre des perspectives intéressantes pour l'innovation pédagogique, à condition de développer des ressources adaptées aux réalités linguistiques et culturelles locales. En définitive, le jeu numérique, bien encadré, peut devenir un levier puissant de réussite scolaire et de motivation dans l'apprentissage précoce du français.

### Considérations éthiques

La présente recherche a été conduite dans le respect des principes éthiques régissant les études en sciences de l'éducation et en didactique des langues. L'expérimentation a été réalisée auprès d'enfants mineurs dans un cadre scolaire, avec l'accord préalable des établissements concernés ainsi que le consentement éclairé des parents ou des représentants légaux. Les participants ont été informés des objectifs de l'étude et de la nature des activités proposées. L'anonymat et la confidentialité des données recueillies ont été strictement garantis. Aucune information permettant l'identification des apprenants n'a été collectée ou divulguée. Les activités mises en œuvre ne présentaient aucun risque physique ou psychologique pour les enfants et s'inscrivaient dans les pratiques pédagogiques ordinaires de l'enseignement du français langue étrangère.

### Remerciements

L'auteure adresse ses sincères remerciements aux établissements scolaires ayant accepté de participer à cette recherche, ainsi qu'aux enseignants et aux élèves pour leur engagement et leur collaboration. Elle remercie également les parents pour la confiance accordée et le soutien apporté au bon déroulement de l'expérimentation.

Une reconnaissance particulière est exprimée aux collègues du laboratoire **LDIEFLE** de l'Université Batna 2 pour leurs échanges scientifiques, leurs conseils et leur accompagnement tout au long de ce travail.

## Financement

Cette recherche n'a bénéficié d'aucun financement spécifique de la part d'organismes publics, commerciaux ou à but non lucratif. L'étude a été réalisée dans le cadre des activités académiques et scientifiques de l'auteure.

## Déclaration de conflit d'intérêts

L'auteure déclare ne pas avoir de conflit d'intérêts en lien avec la publication de cet article. Aucun intérêt financier, institutionnel ou personnel n'a influencé la conception de la recherche, la collecte des données, l'analyse des résultats ou l'interprétation des conclusions.

## Références

1. Bialystok, E. (2021). *Bilingualism: A framework for understanding cognition*. Cambridge University Press.
2. Brougère, G. (2005). *Jeu et éducation*. Presses Universitaires de France.
3. Brougère, G. (2010). Apprentissages et jeux numériques. *Revue française de pédagogie*, 173, 65–78. <https://doi.org/10.4000/rfp.2172>
4. Conseil de l'Europe. (2020). *Cadre européen commun de référence pour les langues : Volume complémentaire*. Conseil de l'Europe.
5. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. [https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104\\_01](https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01)
6. Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
7. Kramsch, C. (1998). *Language and culture*. Oxford University Press.
8. Krashen, S. D. (1982). *Principles and practice in second language acquisition*. Pergamon Press.
9. Lankshear, C., & Knobel, M. (2020). *New literacies and digital practices in education*. Peter Lang.
10. Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). *How languages are learned* (4th ed.). Oxford University Press.
11. Meirieu, P. (1996). *Le choix d'éduquer : Éthique et pédagogie*. ESF Éditions.
12. Piaget, J. (1972). *Psychologie et pédagogie*. Denoël.
13. Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
14. Puren, C. (2014). La pédagogie numérique et ses enjeux didactiques. *Apprentissage et didactique*, 4, 45–57.
15. Vygotski, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
16. Amadieu, F., & Tricot, A. (2014). *Apprendre avec le numérique : Mythes et réalité*s. Retz.
17. Barbot, M.-J., & Pugibet, F. (2018). *Didactique des langues et technologies numériques*. Presses Universitaires de Rennes.
18. Cuq, J.-P., & Gruca, I. (2017). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde* (4e éd.). Presses Universitaires de Grenoble.
19. Demaizière, F., & Narcy-Combes, J.-P. (2005). *Méthodologie de la recherche en didactique des langues*. CLE International.
20. Dehaene, S. (2018). *Apprendre ! Les talents du cerveau, le défi des machines*. Odile Jacob.
21. Guichon, N. (2012). Vers l'intégration des technologies dans l'enseignement des langues. *ALSiC*, 15(2), 1–23. <https://doi.org/10.4000/alsic.2433>
22. Lebrun, M. (2015). *Classes inversées : Enseigner et apprendre à l'endroit !*. De Boeck.
23. Poyet, F. (2011). *L'éducation à l'ère du numérique : Enjeux et perspectives*. INRP.
24. Tricot, A. (2017). *L'innovation pédagogique*. Retz.
25. Zarate, G., Lévy, D., & Kramsch, C. (2008). *Précis du plurilinguisme et du pluriculturalisme*. Éditions des Archives contemporaines.