



## Le jeu comme méthode didactique et ludique adaptée aux étudiants thaïlandais du Sud

**Mayura LE ROUX\***

Université Prince de Songkla, Thaïlande

## The game as a didactic and fun method adapted to Southern Thai students

**Mayura Le Roux\***

Prince of Songkla University, Thailand

### Article Info

#### Research Article

Article History :

Received 29 April, 2024

Revised 17 October 2024

Accepted 26 November 2024

#### Mots clés :

Enseignement du français  
langue étrangère,  
Thaïlande du Sud,  
pédagogie didactique,  
méthode ludique,  
jeux

#### Keywords :

teaching French as a foreign  
language,  
Southern Thailand,  
didactic pedagogy,  
fun method,  
games

### Résumé

Depuis sa création, l'université Prince de Songkla, campus de Pattani, propose l'enseignement du français. Cependant, ces dernières années, l'établissement a souffert d'un manque de locuteurs natifs, impactant le développement des compétences orales des étudiants. Située aux côtés de Yala et Narathiwat, Pattani est marquée par des tensions culturelles, politiques et sécuritaires. Selon l'ethnologue Pierre Le Roux (1998), les communautés locales, telles que les Jawi, subissent une marginalisation et une tentative d'assimilation par l'État, ce qui alimente une méfiance envers les étrangers et complique les échanges. Ces dynamiques rendent le recrutement de professeurs natifs difficile et freinent le développement du paysage éducatif. En plus de ces défis culturels, Pattani est toujours classée en zone rouge par l'ambassade de France en 2024, avec des déplacements non essentiels fortement déconseillés selon le Ministère des Affaires étrangères. Cela limite davantage l'arrivée d'intervenants externes, notamment de professeurs natifs.

Depuis le début de son enseignement à Pattani, l'auteure a observé que ses étudiants, issus de diverses origines religieuses, mélange de Thaïs bouddhistes et musulmans, manquaient de pratique orale et de fluidité dans l'énoncé. Bien qu'ils soient passionnés par l'apprentissage du français, les étudiants trouvent le mode

\* Corresponding author

E-mail address: [Mayura.l@psu.ac.th](mailto:Mayura.l@psu.ac.th)

d'enseignement traditionnel rébarbatif et monotone, rendant nécessaire l'adaptation des pratiques pédagogiques.

En réponse à ces défis, une approche pédagogique, ludique et interactive a été introduite, intégrant des jeux vidéo, des jeux de plateau, des jeux de mots et des charades. Cette approche a suscité la curiosité, la créativité et la motivation des étudiants, favorisant les échanges entre eux, ainsi qu'une meilleure compréhension et mémorisation de la langue. Cet article présente une étude exploratoire sur l'impact d'une pédagogie ludique dans l'enseignement du français dans un contexte multiculturel et sécuritaire. La méthodologie repose sur des observations en classe, des discussions avec les étudiants, et sur l'analyse des évaluations de fin de semestre réalisées par les étudiants. Ces évaluations fournissent des avis et retours qualitatifs sur les méthodes du cours et l'approche pédagogique choisie. Elles montrent que, bien qu'appliquée partiellement à chaque session, cette pédagogie a été perçue par les étudiants comme motivante et engageante, favorisant leur apprentissage et leur progression.

---

### **Abstract**

---

Since its creation, the Prince of Songkla University, Pattani campus, has offered French teaching. However, in recent years, the institution has faced a shortage of native speakers, affecting students' oral skills development. Located alongside Yala and Narathiwat, Pattani faces cultural, political, and security challenges. According to ethnologist Pierre Le Roux (1998), local communities, such as the Jawi, experience marginalization and attempts at assimilation by the state, fostering distrust toward foreigners and complicating exchanges. These dynamics hinder the recruitment of native teachers and slow the development of the educational landscape. In addition to cultural challenges, Pattani remains classified as a red zone by the French Embassy in 2024, with non-essential travel strongly discouraged by the Ministry of Foreign Affairs. This further limit the arrival of external participants, especially native teachers.

Since the beginning of her teaching in Pattani, the author observed that her students, from diverse religious backgrounds—both Buddhist Thais and Muslims—lack oral practice and fluency. While passionate

about learning French, students find the traditional teaching approach tedious and monotonous, necessitating an adaptation of pedagogical practices.

In response to these challenges, a playful and interactive pedagogical approach was introduced, incorporating video games, board games, word games, and charades. This approach sparked students' curiosity, creativity, and motivation, promoting exchanges among them and enhancing their comprehension and retention of the language. This article presents an exploratory study on the impact of playful pedagogy in teaching French in a multicultural and security-sensitive context. The methodology is based on classroom observations, discussions with students, and an analysis of end-of-semester student evaluations. These evaluations provide qualitative feedback on the course methods and the chosen pedagogical approach, revealing that, although applied only partially in each session, this approach was perceived by students as motivating and engaging, fostering their learning and progress.

## **1. Introduction**

Dans une région aux multiples facettes culturelles et linguistiques de la Thaïlande, l'université Prince de Songkla, au campus de Pattani situé au cœur de plusieurs cultures, traditions et sociétés, doit faire face à plusieurs défis notamment des problématiques locales dans l'enseignement du FLE. L'éloignement des pays francophones, le manque de professeurs natifs limitent les occasions de pratique orale pour les étudiants. Cette situation impose aux enseignants de développer des méthodes pédagogiques créatives et adaptées, en action dans un environnement multiculturel et multilingue. Pour encourager une pratique régulière de l'oral et renforcer l'apprentissage du français, il devient essentiel de mettre en œuvre des approches novatrices et engageantes.

L'enseignante exerce à l'Université Prince de Songkla, au campus de Pattani, un lieu multilingue où coexistent le thaï et le malais de Pattani. Cette diversité culturelle, renforcée par la présence de communautés bouddhistes et musulmanes d'origine malaise, crée un tissu social unique mais complexe. Dans ce contexte, l'utilisation de méthodes traditionnelles s'est révélée insuffisante et imparfaite pour le cours de

compréhension et d'expression orale en français langue étrangère. En observant ses apprenants, passionnés par l'apprentissage du français mais manquant de pratique orale régulière, l'enseignante a constaté que le caractère monotone de l'enseignement freine leur progression et leur épanouissement linguistique.

Pour dynamiser l'apprentissage, une approche ludique et interactive a été introduite. Plusieurs jeux ont été intégrés aux cours : des jeux de plateau comme le jeu de l'oie, des jeux de vocabulaire tels que le pendu et le jeu de la bombe, des jeux de devinettes, de mimes de dessin type *Pictionary* (« Dessiner c'est gagner »), ainsi que des jeux vidéo comme *Roblox* et *Les Sims*. Ces jeux sont utilisés dans chaque session pour stimuler la participation et encourager l'expression orale.

L'objectif de l'enseignante est d'offrir aux apprenants une expérience enrichissante et originale, rendant l'apprentissage du français à la fois instructif et captivant, tout en adaptant l'enseignement aux besoins de chacun. C'est dans ce cadre que l'approche didactique et ludique a été introduite pour répondre aux besoins particuliers des étudiants thaïlandais du Sud.

Ainsi, cette recherche vise à examiner l'impact et l'efficacité de cette pédagogie ludique dans le contexte multiculturel du Sud de la Thaïlande. Elle repose sur des observations en classe, des discussions informelles avec les étudiants, et l'analyse des évaluations de fin de semestre, qui fournissent des retours qualitatifs sur l'approche mise en œuvre. L'objectif de cette recherche est d'évaluer l'impact de ces approches ludiques sur l'engagement des apprenants, leur acquisition de compétences linguistiques et leur motivation à apprendre. Elle vise également à comprendre comment ces approches répondent aux défis spécifiques de la région, en s'appuyant sur des références existantes, comme Caré et Debyser (1978), Silva (2008), et Schmoll (2019), et d'autres travaux sur l'utilisation des jeux dans l'enseignement des langues.

## **2. Méthodologie**

L'article s'appuie sur l'expérience d'une enseignante à Pattani, qui a introduit des méthodes ludiques à l'aide d'une variété de supports de jeux dans ses cours de français pour développer les compétences en communication orale des apprenants (niveaux A1 à B1). Les jeux allaient des classiques jeux de plateau comme le jeu de

l'oie, modernisé à l'aide de l'outil numérique *Genially*, aux jeux vidéo modernes tels que *Roblox* et *Les Sims*, en passant des jeux de mots et de vocabulaire comme le pendu et le jeu de la bombe, ainsi que des jeux de devinettes, de mimes et de dessins comme le *Pictionary*. Ces activités ont été utilisées auprès de vingt étudiants en majeure et mineure de français tout confondus de première et troisième année, allant du niveau A1 au niveau B1 participant au cours de communications orales en français.

La méthodologie de l'étude repose sur :

- 1) des observations en classe : l'enseignante a observé l'évolution de l'engagement et du comportement des étudiants lors des activités,
- 2) des discussions informelles en classe pour recueillir les impressions des étudiants, en groupe et individuellement,
- 3) des évaluations de fin de semestre fournissant des retours qualitatifs des étudiants sur le cours et les approches pédagogiques. En raison des contraintes du terrain, l'approche méthodologique privilégie ces retours qualitatifs plutôt qu'une analyse statistique détaillée.

Pour enrichir les cours et développer les compétences en communication orale des apprenants, plusieurs types de jeux, à la fois traditionnels et numériques, ont été utilisés dans cette étude, chacun offrant des approches pédagogiques adaptées au contexte d'apprentissage.

### **Le jeu de l'oie avec *Genially***

L'utilisation du jeu de l'oie, traditionnellement joué avec un plateau en papier, a été revisitée grâce à l'outil numérique *Genially*, permettant de personnaliser les cases du plateau de jeu selon les contenus pédagogiques. Avec *Genially*, chaque case peut inclure des éléments interactifs (textes, images ou vidéos) liés aux leçons, encourageant ainsi l'exploration, l'apprentissage, et l'interaction. Cette adaptation numérique transforme le jeu en un outil éducatif aligné sur les objectifs pédagogiques, renforçant sa pertinence dans le contexte d'apprentissage.

### **Jeux de vocabulaire : Le pendu et jeu de la bombe**

Des jeux de vocabulaire, comme le pendu et le jeu de la bombe, ont été intégrés de manière ludique et interactive en classe, projetés au tableau pour renforcer l'apprentissage.

Le pendu est un jeu où les apprenants doivent deviner un mot en proposant des lettres. À chaque erreur, une partie du dessin du pendu est tracée, rendant l'activité progressive et stimulante. L'enseignante trace progressivement le pendu, tandis que les étudiants proposent des lettres pour deviner le mot.

Le jeu de la bombe, avec son décompte visuel du temps, apporte une dose de suspense et d'humour, tout en stimulant la recherche rapide de mots. Les participants se passent un objet (une balle) dans un délai fixé et visible au tableau. Celui qui tient l'objet lorsque la « bombe » explose perd le tour. Ce jeu est utilisé pour renforcer le vocabulaire. Les apprenants peuvent jouer individuellement en énonçant des mots en français sur un thème choisi par l'enseignant, ou en équipes, ce qui favorise la communication rapide et la recherche collective de mots pertinents.

### ***Pictionary* et jeu de mimes**

Les activités de devinettes à l'aide d'images, les jeux de mimes et de dessins comme le *Pictionary* projeté en classe et joué en équipe, ont été utilisés pour favoriser l'interaction, la créativité et la communication. Adapté à l'apprentissage du vocabulaire, ce jeu invite les apprenants à dessiner un mot en français pendant que leurs camarades tentent de le deviner grâce aux indices visuels.

### **Jeux de simulation : *Roblox* et *Les Sims***

Enfin, l'introduction de jeux de simulation tels que *Roblox* et *Les Sims* a représenté une dimension particulièrement enrichissante.

*Roblox* est une plateforme de jeu en ligne qui permet aux utilisateurs de créer et de jouer à des jeux variés, allant de l'aventure à la simulation. Les apprenants peuvent utiliser *Roblox* pour créer des environnements virtuels qui reflètent des situations du monde réel ou des scénarios liés au contenu linguistique, favorisant leur créativité et leur expression orale à travers la description de ces environnements.

*Les Sims* est un jeu de simulation de vie où les joueurs créent et contrôlent des personnages, gèrent leurs besoins et façonnent des scénarios réalistes. Sur le plan pédagogique, il permet de travailler la communication et la narration en français, à travers des interactions sociales, des descriptions de lieux, de personnages, et des situations immersives.

### **Voici le rôle de l'enseignante au sein de ces activités :**

Pour le jeu de l'oie, elle a personnalisé les cases du plateau en fonction des thèmes des leçons, supervisé les interactions des apprenants avec le contenu interactif et adapté les consignes pour stimuler leur engagement linguistique.

Pour le pendu et le jeu de la bombe, elle a animé des sessions projetées au tableau, guidé les apprenants dans la formulation des réponses et adapté les thèmes pour renforcer le vocabulaire ciblé.

Pour le *Pictionary* et les jeux de mimes, elle a animé les séances en introduisant les mots à dessiner ou à mimer, tout en encourageant les interactions orales et les hypothèses entre apprenants.

Enfin, pour les jeux de simulation comme *Roblox* et *Les Sims*, elle a encadré la création de scénarios, orienté les discussions pour travailler la narration et la description, et observé la progression des apprenants dans cet environnement immersif.

### **3. Résultats**

Cette approche ludique et novatrice a favorisé le développement de la créativité et des compétences linguistiques des apprenants, notamment leur aisance à l'oral. Ils ont progressivement gagné en confiance au fil des séances, participant plus activement aux jeux et s'exprimant de manière plus naturelle et spontanée, même si certains sont restés timides au début.

L'adaptation numérique du jeu de l'oie, revisitée grâce à l'outil *Genially*, a proposé une expérience immersive et dynamique, visuellement attrayante. Elle a offert aux apprenants une approche ludique et engageante, facilitant l'assimilation du contenu linguistique tout en stimulant leur participation active. L'utilisation des jeux de plateau a favorisé la collaboration et l'esprit d'équipe en classe. Ces jeux, moins familiers aux apprenants, ont néanmoins instauré une compétition amicale, contribuant à renforcer la dynamique de groupe.

Les jeux de vocabulaire, comme le pendu et le jeu de la bombe, ont particulièrement stimulé la mémorisation et la gestion du stress. Le pendu perçu comme très amusant et facile à comprendre, a suscité un fort enthousiasme à

deviner rapidement les mots. Tandis que le jeu de la bombe, avec son défi de rapidité, a offert une expérience à la fois excitante et déstabilisante. Il a aussi renforcé la capacité des apprenants à mobiliser rapidement leur vocabulaire sous pression. La projection au tableau a ajouté une dimension visuelle et interactive, qui a rendu l'apprentissage du vocabulaire plus engageant.

Les jeux de simulation, comme *Roblox* et *Les Sims*, bien que perçus comme intéressants, ont posé des défis d'adaptation liés à leur complexité. Ils ont nécessité un encadrement initial plus strict, en raison du besoin de se familiariser avec les commandes et le gameplay. Ces jeux sont reconnus comme un complément intéressant, mais ils demandent une intégration progressive, car ils sortent du cadre d'apprentissage habituel des étudiants thaïlandais. Ils ont favorisé l'expression orale, la narration et la description à travers des histoires basées sur des expériences ludiques et immersives. Les discussions ont abordé des thèmes variés, tels que les descriptions physiques, les vêtements, les paysages, ainsi que des sujets sociaux comme la famille, les métiers, les loisirs et les médias. Ces activités ont également permis la création de jeux de rôles, intégrant le vocabulaire et les expressions appris en classe, apportant ainsi une dimension ludique et interactive à l'apprentissage.

Les évaluations de fin de semestre, dont une synthèse est disponible en annexe, montrent que les apprenants ont trouvé les activités engageantes et motivantes. Cependant, ils ont également exprimé une préférence pour un équilibre entre les jeux et les exercices plus classiques, comme l'illustrent les citations anonymes des apprenants mentionnées précédemment.

Les commentaires de professeurs locaux soulignent l'importance du contexte culturel en Thaïlande, où certains apprenants peuvent se montrer réticents à participer à des jeux de simulation en classe. Cependant, ces activités ont offert une opportunité de sortir du cadre traditionnel et rigide de l'enseignement, en favorisant des choix plus libres et interactifs. L'enseignante a observé que, bien que les étudiants thaïlandais du Sud soient parfois timides au départ, ils progressent au fil des séances. La présence d'un enseignant extérieur au système éducatif local a semblé susciter des attentes et des interactions différentes, renforçant leur confiance en eux, leur capacité à s'exprimer en français, et leur créativité. Malgré quelques



réticences initiales, une nette évolution dans leur participation et leur comportement a été constatée au fil des semaines.

Ces retours soulignent que l'introduction des jeux a contribué à rendre l'apprentissage plus dynamique, à encourager une participation accrue en classe, et à renforcer la confiance des apprenants à s'exprimer en français. L'approche ludique a également permis de surmonter certaines barrières linguistiques et culturelles, rendant l'apprentissage plus accessible et engageant pour tous les apprenants.

Cette méthodologie alternative a généré des résultats positifs avec une augmentation de l'engagement des apprenants et des progrès notables, notamment dans la mémorisation du vocabulaire et l'utilisation plus fluide du français en contexte. Les jeux numériques et interactifs, tels que les applications en ligne et les jeux de société, ont dynamisé l'enseignement, favorisé un apprentissage collaboratif et réduit les barrières linguistiques. Le *Pictionary* et les jeux de mimes ont encouragé l'expression non verbale et facilité la mémorisation du vocabulaire. L'alternance entre compétition amicale et travail d'équipe a favorisé un climat harmonieux en classe et a contribué à renforcer à la fois les compétences linguistiques et la confiance des apprenants.

### **Synthèse des retours des apprenants**

#### **a) Classement des jeux préférés et synthèse des retours des apprenants**

Les évaluations et les commentaires de fin de semestre montrent une appréciation des activités ludiques.

Le tableau ci-dessous présente un classement des jeux préférés, illustrant les préférences et ressentis des apprenants.

**Tableau 1**

*Classement des jeux préférés des apprenants*

Classement	Jeux préférés	Appréciation des apprenants
1	Le pendu	Très amusant, simple et facile à comprendre. Les apprenants aiment deviner rapidement les lettres et les mots, avec une satisfaction particulière lorsqu'ils trouvent la réponse juste avant de perdre. L'absence de limite de temps augmente l'enthousiasme.
2	Le jeu de la bombe	Apprécié pour le stress qu'il procure et jugé amusant. Le compte à rebours met la pression, et la « bombe » qui explose en fait un jeu excitant. Ce défi de rapidité les motive à se rappeler du vocabulaire le plus vite possible
3	<i>Pictionary</i> Jeu de mimes	Encourage l'interaction et le travail en équipe, mais demande plus de patience en raison de la vitesse de dessin ou mime variable des participants. Cela peut entraîner des moments d'ennui chez certains.
4	Jeu de plateau	Intéressants pour l'esprit d'équipe, la compétition et l'entraide. Moins familiers pour les étudiants, ce qui limite l'enthousiasme initial, mais le plaisir augmente avec la découverte du jeu.
5	Jeu de simulation (jeux vidéo)	Jugés impressionnants et complexes, mais nécessitent du temps pour une familiarisation des commandes et du gameplay. L'habitude du système éducatif traditionnel rend certains étudiants hésitants à prendre la parole ou des décisions de manière autonome. Ces jeux demandent un encadrement strict au départ, avec une liberté qui doit être introduite progressivement avec un cadre clair. Bon complément mais à développer à long terme.

#### **b) Citations anonymes des apprenants**

Le tableau ci-dessous présente des citations anonymes et des commentaires sur les jeux, issues des retours d'apprenants qui illustrent leur perception globale des jeux utilisés en classe de FLE.

**Tableau 2***Citations anonymes et commentaires sur les jeux par les apprenants*

<b>Citations Anonymes des Étudiants</b>	<b>Commentaires sur les jeux</b>
« J'adore. »	Enthousiasme marqué. ( <i>Jeu de l'oie</i> )
« C'est très amusant. »	Appréciation générale positive.
« C'est très bien ! »	Forte satisfaction. ( <i>Jeu de la bombe</i> )
« J'aime beaucoup. »	Engagement soutenu. (Jeu de simulation et de plateau)
« C'est drôle. »	Valorisation de l'aspect ludique. ( <i>Jeu de la bombe</i> , de mime et <i>Pictionary</i> )
« C'est stressant. »	Impression du <i>jeu de la bombe</i> .
« C'est pas mal. »	Retours mitigés mais intéressés. (Jeu de plateau)
« C'est difficile »	Perception des jeux de simulation ( <i>Roblox</i> ou <i>les Sims</i> ) nécessitant plus de familiarité, de connaissances du gameplay et de la langue.

Les apprenants ont souligné que les jeux de simulation, bien qu'appréciés, leur semblaient plus difficiles. Ils ont mentionné que ces activités demandent une familiarité avec les mécaniques de jeu (comme le gameplay), ce qui peut être déroutant pour certains. L'introduction progressive et un encadrement structuré sont recommandés pour que les apprenants puissent mieux s'y adapter avec le temps.

Ces retours montrent que les apprenants ont trouvé les activités ludiques engageantes et plaisantes, stimulant leur motivation. À noter qu'ils ont exprimé un intérêt pour la poursuite de ces jeux, mais ont également suggéré un équilibre avec des exercices plus classiques. Ils préfèrent que ces activités soient une composante du cours, sans remplacer complètement les leçons et exercices traditionnels, ce qui permettrait de maintenir un apprentissage structuré tout en conservant l'aspect motivant des jeux.

### **Synthèse des évaluations de fin de semestre**

Les évaluations de fin de semestre, dont une synthèse est disponible en annexe, offrent un aperçu détaillé de l'appréciation des apprenants pour le cours et sa méthodologie. Les retours soulignent que les apprenants ont particulièrement

apprécié les activités ludiques et la diversité des jeux proposés. Ils ont mentionné que cette approche les a aidés à mieux comprendre les concepts en les rendant plus accessibles et agréables. Les jeux ont non seulement favorisé un apprentissage plus dynamique, mais ont aussi encouragé une participation active en classe. De plus, plusieurs apprenants ont exprimé qu'ils se sentaient plus à l'aise à l'oral grâce à cette méthode, ce qui reflète une progression dans leur confiance et leur capacité à utiliser le français de manière spontanée.

Ces retours suggèrent que l'utilisation de jeux a non seulement dynamisé l'apprentissage, mais a aussi contribué à une meilleure assimilation du vocabulaire et à un renforcement de l'expression orale. L'approche ludique a permis d'instaurer un climat moins formel, rendant les étudiants plus enclins à prendre la parole et à s'exprimer librement, malgré les difficultés initiales liées à leur réserve culturelle.

#### **4. Discussion**

Cette approche didactique et ludique s'est révélée être une réponse efficace aux défis spécifiques rencontrés dans l'enseignement du français en Thaïlande du Sud. En intégrant des jeux traditionnels et numériques, elle a réussi à créer un environnement d'apprentissage dynamique et adapté aux besoins des apprenants. En outre, l'article discute de l'impact des jeux interactifs sur le développement des compétences linguistiques, mettant en lumière la pertinence des jeux vidéo dans un contexte éducatif formel. Il explore également la contribution des activités ludiques à la créativité des étudiants et à la communication interculturelle.

Les résultats observés trouvent écho dans les idées de Silva (2008) et de Vincent-Lancrin et al. (2020), qui mettent en avant l'importance d'une approche créative et innovante dans l'enseignement des langues. Cette comparaison entre la pratique et les modèles théoriques souligne la manière dont les innovations en FLE se concrétisent dans un contexte réel. En analysant les résultats de Pattani à la lumière de ces théories, nous validons l'efficacité des méthodes créatives dans divers environnements éducatifs et soulignons leur pertinence pour répondre aux défis modernes de l'enseignement des langues. En s'appuyant sur ces références, l'étude démontre comment les jeux favorisent la motivation des élèves et

encouragent une communication plus naturelle, y compris dans des contextes interculturels. Cette approche ouvre la voie à une pédagogie de FLE plus inclusive et flexible, adaptée aux besoins variés des apprenants dans un monde en constante évolution. L'utilisation de jeux dans l'enseignement des langues n'est pas une idée nouvelle. Des experts en éducation tels que Caré et Debyser (1978), Weiss (2002), et Silva (2008) ont exploré le potentiel pédagogique des jeux. Les travaux de Schmoll (2016) ont également mis en évidence l'efficacité des jeux, qu'ils soient traditionnels ou numériques, dans l'apprentissage des langues étrangères et ont été étudiés dans le contexte de l'apprentissage (Schmoll, 2019).

Dans notre cas, bien que certains apprenants aient exprimé une préférence pour alterner entre jeux et exercices plus classiques, cette étude montre que l'utilisation des jeux favorise la création d'un climat d'apprentissage positif et engageant. Le mélange entre liberté et structure est apparu crucial : un encadrement rigoureux au début, notamment pour les jeux de simulation, permet aux apprenants de développer progressivement leur autonomie et leur créativité. Les jeux vidéo, utilisés dans le domaine éducatif, souvent critiqués et perçus comme des distractions, ont été justifiés par des études antérieures montrant qu'ils peuvent être des outils éducatifs puissants et efficaces. En effet, l'étude de Vincent (2018) sur l'expérience vidéoludique dans le système scolaire français souligne que les jeux vidéo peuvent enrichir la motivation des apprenants et favoriser des apprentissages plus profonds mais nécessitent un accompagnement progressif pour éviter la confusion initiale. Intégrer des jeux vidéo éducatifs dans l'enseignement du français peut donc être une approche innovante pour susciter l'enthousiasme des apprenants.

L'expérience à Pattani illustre donc l'importance d'une pédagogie hybride, où la gamification complète et dynamise l'enseignement plus traditionnel. Cette approche ludique trouve également un soutien dans les écrits d'Hedouche (2016) et de Suso-Lopez (1998), soulignant l'importance des jeux communicatifs dans l'enseignement des langues étrangères. Elle ouvre la voie à une multitude de thèmes passionnants et pertinents vus et travaillés en cours, et démontre que les jeux vidéo peuvent être des outils polyvalents pour aborder une variété de sujets, encourageant ainsi les apprenants à explorer, créer et interagir de manière immersive avec la

langue française. En tirant pleinement parti du potentiel des jeux et des jeux vidéo, de manière pertinente et alignée sur les leçons, le cours de FLE se transforme en une expérience dynamique et captivante, favorable à l'exploration et à l'apprentissage de nouveaux thèmes et à l'évolution constante des compétences linguistiques et créatives des apprenants. L'intégration de jeux et d'activités ludiques dans l'enseignement stimule non seulement l'intérêt mais aussi la compréhension linguistique des apprenants.

Cette expérience offre des idées pour l'évolution de la didactique du FLE. Elle démontre l'importance cruciale de l'adaptabilité, de l'innovation, et de l'engagement dans la conception des cours de langue. Ces résultats soulignent la nécessité d'une approche flexible et innovante dans l'enseignement du FLE pour répondre aux besoins divers des apprenants à travers le monde. Cette perspective d'avenir invite à une réflexion approfondie sur l'intégration significative de la créativité dans les programmes de FLE, tout en prenant en compte les spécificités culturelles et les besoins variés des apprenants. Ce faisant, nous pouvons non seulement améliorer l'efficacité de l'enseignement des langues mais aussi enrichir l'expérience d'apprentissage des étudiants dans un monde en évolution continue. La nécessité d'adapter l'enseignement du FLE aux contextes culturels et linguistiques variés est devenue évidente. Les méthodes créatives, en brisant les barrières traditionnelles et en introduisant des techniques telles que la gamification, ouvrent des voies nouvelles pour un apprentissage plus immersif et interactif. La contribution de cette approche à la communication interculturelle et au développement de la créativité chez les étudiants est particulièrement notable.

Cette concordance entre théorie et pratique montre les implications de l'étude pour l'enseignement du FLE et ouvre la voie à de futures innovations en didactique des langues. Elle met en lumière comment des approches créatives peuvent enrichir et transformer cet enseignement, en valorisant l'adaptabilité, l'innovation et l'engagement des apprenants.

## **5. Conclusion**

De fait, cette expérience illustre l'efficacité de l'intégration stratégique de jeux interactifs dans l'enseignement du FLE. En combinant des jeux traditionnels et numériques, adaptés à un contexte local, elle a enrichi l'apprentissage en dépassant les méthodes pédagogiques classiques. Ces activités ludiques et interactives ont favorisé l'assimilation du vocabulaire, le développement des compétences linguistiques et communicatives, et stimulé la participation active des apprenants.

Qu'ils soient sur papier ou numériques, ces jeux ont transformé la salle de classe en un espace d'apprentissage dynamique et motivant. Les jeux de simulation, bien qu'exigeant un encadrement initial, ont progressivement encouragé l'autonomie et la créativité des apprenants. Cette approche a ravivé la motivation des apprenants à apprendre le français et renforcé leurs compétences linguistiques, démontrant ainsi la force du jeu en tant que méthode didactique. Cette étude montre que la mobilisation de la créativité et l'utilisation de jeux en didactique du FLE sont des outils clés pour répondre aux besoins des apprenants dans des contextes variés. Elle invite à adopter des approches pédagogiques plus créatives et adaptées aux besoins des apprenants et ouvre la voie à des perspectives prometteuses pour l'avenir de l'enseignement des langues étrangères, notamment du français, dans des contextes éducatifs et universitaires confrontés à des défis similaires. Cette démarche souligne l'importance d'une méthodologie d'enseignement inclusive, engageante et adaptable, nécessitant une exploration et une évolution continues pour répondre aux besoins variés des apprenants.

## **6. Annexe : synthèse des Évaluations de Fin de Semestre**

Ci-dessous :

### **1) Rapport d'évaluation détaillé des cours de FLE par les étudiants**

**Cours 418-221 Français Écouter-Parler I – Semestre 1, 2023**

Évaluation globale : 4,24 / 5

Points forts : Activités pédagogiques variées, objectifs clairs

Formulaire d'évaluation du cours			
Cours 418-221 FRANÇAIS ECOUTER-PARLER I*		Groupe qui	
Semestre 1		Année académique 2023	
Nombre d'évaluateurs : 3/ 4, équivalent à 75,00%			
clause	Liste d'évaluation	Signifier	SD
Objectifs du cours			
1	Le cours a des objectifs clairs.	16h00	0,82
2	Des conseils et des éclaircissements vous seront utiles.	4.33	0,47
3	Les activités en pratique sont conformes aux objectifs.	16h00	0,82
Contenu du cours			
4	Le contenu du cours correspond à la description du cours.	4.33	0,47
5	Le contenu du cours est à jour.	4.33	0,47
activités d'enseignement			
6	Le cours propose une variété d'activités pédagogiques intéressantes.	16h00	0,82
7	Le nombre d'heures d'enseignement du cours est approprié.	4.33	0,47
8	Le cours propose des activités qui favorisent la réflexion. Raisonnement et résolution de problèmes	4.33	0,47
9	La pratique aide à mieux comprendre le contenu théorique.	4.33	0,47
10	Le nombre d'étudiants par groupe de pratique est approprié.	4.33	0,47
11	L'emplacement du laboratoire est approprié pour le cours.	4.33	0,47
12	Le nombre d'heures et la durée de la pratique sont appropriés.	4.33	0,47
Mesure et évaluation			
13	Le cours dispose d'une méthode d'évaluation cohérente avec les objectifs du cours.	16h00	0,82
14	Le cours comporte une variété de méthodes d'évaluation.	4.33	0,47
15	Activités pour évaluer les pratiques appropriées	16h00	0,00
Équipement médiatique/ressources d'apprentissage			
16	Le cours utilise des supports pédagogiques modernes et complets selon le code pédagogique du cours.	4.33	0,47
17	Le cours utilise une variété de supports pédagogiques.	4.33	0,47
18	Les outils/équipements/supports utilisés dans la pratique sont adéquats.	4.33	0,47
ensemble		4.24	0,58

**Rapport d'évaluation en français détaillé des cours de FLE (418-221 Français Écouter-Parler I)  
par les étudiants, semestre 1, 2023**

Ci-dessous :

**2) Rapport d'évaluation détaillé des cours de par les étudiants**

**Cours 418-222 Français Écouter-Parler II – Semestre 2, 2023**

Évaluation globale : 4,19 / 5

Points forts : Activités variées et adaptées, bon encadrement



Formulaire d'évaluation du cours			
Cours 418-222 FRANÇAIS ECOUTER-PARLER II*		Groupe qui	
Semestre 2		Année académique 2023	

Nombre d'évaluateurs : 3/ 4, équivalent à 75,00%

clause	Liste d'évaluation	Signifier	SD
Objectifs du cours			
1	Le cours a des objectifs clairs.	3,67	0,94
2	Des conseils et des éclaircissements vous seront utiles.	16h00	0,82
3	Les activités en pratique sont conformes aux objectifs.	16h00	0,82
Contenu du cours			
4	Le contenu du cours correspond à la description du cours.	16h00	0,82
5	Le contenu du cours est à jour.	16h00	0,82
activités d'enseignement			
6	Le cours propose une variété d'activités pédagogiques intéressantes.	4.33	0,94
7	Le nombre d'heures d'enseignement du cours est approprié.	4.33	0,94
8	Le cours propose des activités qui favorisent la réflexion. Raisonnement et résolution de problèmes	4.33	0,94
9	La pratique aide à mieux comprendre le contenu théorique.	4.33	0,94
10	Le nombre d'étudiants par groupe de pratique est approprié.	4.33	0,94
11	L'emplacement du laboratoire est approprié pour le cours.	4.33	0,94
12	Le nombre d'heures et la durée de la pratique sont appropriés.	4.33	0,94
Mesure et évaluation			
13	Le cours dispose d'une méthode d'évaluation cohérente avec les objectifs du cours.	16h00	0,82
14	Le cours comporte une variété de méthodes d'évaluation.	16h00	0,82
15	Activités pour évaluer les pratiques appropriées	4.33	0,94
Équipement médiatique/ressources d'apprentissage			
16	Le cours utilise des supports pédagogiques modernes et complets selon le code pédagogique du cours.	4.33	0,94
17	Le cours utilise une variété de supports pédagogiques.	4.33	0,94
18	Les outils/équipements/supports utilisés dans la pratique sont adéquats.	4.33	0,94
ensemble		4.19	0,92

**Rapport d'évaluation en français détaillé des cours de FLE (418-222 Français Écouter-Parler II)  
par les étudiants, semestre 2, 2023**

Ci-dessous :

### 3) Rapport d'évaluation détaillé des cours de FLE par les étudiants

#### Cours 418-323 Français Écouter-Parler III – Semestre 1, 2023

Évaluation globale : 4,47 / 5

Points forts : Usage efficace de supports pédagogiques modernes

Formulaire d'évaluation du cours			
Cours 418-323 ÉCOUTE-SPALATION FRANÇAIS III*		Groupe qui	
Semestre 1		Année académique 2023	
Nombre d'évaluateurs 2/2 égal à 100,00%			
clause	Liste d'évaluation	Signifier	SD
Objectifs du cours			
1	Le cours a des objectifs clairs.	16h00	1h00
2	Des conseils et des éclaircissements vous seront utiles.	4,50	0,50
3	Les activités en pratique sont conformes aux objectifs.	5h00	0,00
Contenu du cours			
4	Le contenu du cours correspond à la description du cours.	16h00	0,00
5	Le contenu du cours est à jour.	4,50	0,50
activités d'enseignement			
6	Le cours propose une variété d'activités pédagogiques intéressantes.	5h00	0,00
7	Le nombre d'heures d'enseignement du cours est approprié.	4,50	0,50
8	Le cours propose des activités qui favorisent la réflexion. Raisonnement et résolution de problèmes	4,50	0,50
9	La pratique aide à mieux comprendre le contenu théorique.	4,50	0,50
10	Le nombre d'étudiants par groupe de pratique est approprié.	16h00	0,00
11	L'emplacement du laboratoire est approprié pour le cours.	4,50	0,50
12	Le nombre d'heures et la durée de la pratique sont appropriés.	16h00	0,00
Mesure et évaluation			
13	Le cours dispose d'une méthode d'évaluation cohérente avec les objectifs du cours.	4,50	0,50
14	Le cours comporte une variété de méthodes d'évaluation.	4,50	0,50
15	Activités pour évaluer les pratiques appropriées	16h00	0,00
Équipement médiatique/ressources d'apprentissage			
16	Le cours utilise des supports pédagogiques modernes et complets selon le code pédagogique du cours.	4,50	0,50
17	Le cours utilise une variété de supports pédagogiques.	5h00	0,00
18	Les outils/équipements/supports utilisés dans la pratique sont adéquats.	5h00	0,00
ensemble		4.47	0,55

**Rapport d'évaluation en français détaillé des cours de FLE (418-323 Français Écouter-Parler III)  
par les étudiants, semestre 1, 2023**

Ci-dessous :

#### 4) Rapport d'évaluation détaillé des cours de par les étudiants

##### Cours 418-324 Écoute-Parler Français IV – Semestre 2, 2023

Évaluation globale : 5,00 / 5

Points forts : Structure claire, méthodologie adaptée aux objectifs

Commentaires : « Cours bien conçu et motivant »

##### Formulaire d'évaluation du cours

Cours 418-324 ÉCOUTE-SPALATION FRANÇAIS IV\*

Groupe qui

Semestre 2

Année académique 2023

Nombre d'évaluateurs 1/2 égal à 50,00%

clause	Liste d'évaluation	Signifier	SD
Objectifs du cours			
1	Le cours a des objectifs clairs.	5h00	0,00
2	Des conseils et des éclaircissements vous seront utiles.	5h00	0,00
3	Les activités en pratique sont conformes aux objectifs.	5h00	0,00
Contenu du cours			
4	Le contenu du cours correspond à la description du cours.	5h00	0,00
5	Le contenu du cours est à jour.	5h00	0,00
activités d'enseignement			
6	Le cours propose une variété d'activités pédagogiques intéressantes.	5h00	0,00
7	Le nombre d'heures d'enseignement du cours est approprié.	5h00	0,00
8	Le cours propose des activités qui favorisent la réflexion. Raisonnement et résolution de problèmes	5h00	0,00
9	La pratique aide à mieux comprendre le contenu théorique.	5h00	0,00
10	Le nombre d'étudiants par groupe de pratique est approprié.	5h00	0,00
11	L'emplacement du laboratoire est approprié pour le cours.	5h00	0,00
12	Le nombre d'heures et la durée de la pratique sont appropriés.	5h00	0,00
Mesure et évaluation			
13	Le cours dispose d'une méthode d'évaluation cohérente avec les objectifs du cours.	5h00	0,00
14	Le cours comporte une variété de méthodes d'évaluation.	5h00	0,00
15	Activités pour évaluer les pratiques appropriées	5h00	0,00
Équipement médiatique/ressources d'apprentissage			
16	Le cours utilise des supports pédagogiques modernes et complets selon le code pédagogique du cours.	5h00	0,00
17	Le cours utilise une variété de supports pédagogiques.	5h00	0,00
18	Les outils/équipements/supports utilisés dans la pratique sont adéquats.	5h00	0,00
ensemble		5h00	0,00

**Rapport d'évaluation en français détaillé des cours de FLE (418-324 Écoute-Parler Français IV)  
par les étudiants, semestre 2, 2023**

### Références bibliographiques

- Berger, G. (2015). *La Ticéitude, enseignement interactif en ligne du FLE : approche didactique et méthodologique curriculaire en contexte innovant* [Thèse de doctorat, Université de Franche-Comté]. HAL.  
<https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01283969>
- Caré, J., & Debyser, F. (1978). *Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français*. Hachette FLE.
- Hedouche, O. (2016). L'exploitation du ludique dans l'enseignement / apprentissage du FLE. *Revue des Sciences de l'Homme et de la Société*, 21, 19-34.  
<https://www.researchgate.net/publication/339621539>
- Le Roux, P. (1998). To be or not to be...the cultural identity of the Jawi (Thailand). *Asian Folklore Studies*, 57(2), 223-255.
- Ministère de l'Europe et des Affaires étrangères. (2024). *Conseils aux voyageurs Thaïlande – Provinces du sud*. <https://www.diplomatie.gouv.fr/fr/conseils-aux-voyageurs/conseils- par-pays-destination/thaïlande/#securite>
- Schmoll, L. (2016). L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : du traditionnel au numérique, *Sciences du jeu*, 5. <https://doi.org/10.4000/sdj.628>
- Schmoll, L. (2019). *Jeux numériques et apprentissage des mathématiques*. Brochure *Maths Jeux Culture Express* publiée à l'occasion du 20ème salon Jeux & cultures et mathématiques. CIJM. 61-66.
- Silva, H. (2008). *Le jeu en classe de langue*. (Coll. Techniques et pratiques de classe). CLE International.
- Suso-Lopez, J. (1998). Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage des langues étrangères, *Académie des sciences sociales*. <https://www.academia.edu/8407859>
- Vincent, R. (2018). Jouer aux jeux vidéo pour changer l'école ? L'expérience vidéoludique dans le système scolaire français. *Sciences de l'Homme et Société*. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01895467v1>

- Vincent-Lancrin, S. et al. (2020). *Développer la créativité et l'esprit critique des élèves : Des actions concrètes pour l'école*. Éditions OCDE.  
<https://doi.org/10.1787/8ec65f18-fr>
- Weiss, F. (2002). *Jouer, communiquer, apprendre*. (Coll. Pratiques de classe). Hachette FLE.