



**HAL**  
open science

# La ludification des apprentissages de la conjugaison au cycle 2 : étude comparative

Priscilla Valony

► **To cite this version:**

Priscilla Valony. La ludification des apprentissages de la conjugaison au cycle 2 : étude comparative. Education. 2022. dumas-04098242

**HAL Id: dumas-04098242**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04098242>**

Submitted on 15 May 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université des Antilles – I.N.S.P.E de Martinique  
**Master métier de l'enseignement, de l'Éducation et de la Formation**  
Mention Premier degré



# **La ludification des apprentissages de la conjugaison au cycle 2**

Étude comparative

Mémoire présenté par Mme VALONY Priscilla

Sous la direction de Madame DUBOIS Anousha

**Année Universitaire 2022-2023**





## **Remerciements**

Tout d'abord, je voudrais adresser toute ma gratitude à ma directrice de mémoire Mme Anousha DUBOIS pour l'accompagnement de qualité qu'elle a su m'accorder.

Je saisis cette occasion pour remercier Mme SERENUS Sandra, ma tutrice de stage pour sa confiance, les connaissances et les conseils qu'elle a pu me transmettre. Je la remercie également pour la disponibilité et la place qu'elle m'offerte durant ce stage.

J'aimerais également témoigner mes remerciements aux enseignants de Sainte-Lucie qui m'ont accueillis.

Un grand merci à ma mère et mes tantes, pour leurs conseils ainsi que leur soutien inconditionnel.

Pour finir, je voudrais remercier ma relectrice PIERRON-ESVA Sandrine pour son soutien et ses conseils rédactionnels.

# SOMMAIRE

Remerciements .....	3
SOMMAIRE .....	4
Table des illustrations.....	5
Résumé .....	6
Abstract and Keywords .....	6
Sigles et abréviations .....	7
Introduction.....	8
<b>PARTIE THÉORIQUE .....</b>	<b>10</b>
1. Le jeu .....	10
1.1 Définition du jeu .....	10
1.2 Les différentes approches du jeu.....	11
1.3 La pédagogie du jeu .....	13
2. La place du jeu à l'école .....	14
2.1 La ludification.....	14
2.2 L'engagement de l'élève.....	15
2.3 La place du jeu dans les programmes .....	16
3. La conjugaison : une discipline pouvant être ludique.....	18
3.1 L'histoire de la conjugaison .....	18
3.2 La place de la conjugaison dans les programmes .....	19
3.3 Les modalités de mise en place .....	20
4. Problématique et hypothèse .....	22
<b>PARTIE EMPIRIQUE.....</b>	<b>23</b>
1. Méthodologie .....	23
1.1 Population étudiée .....	23
1.1 Procédure .....	24
1.2 Les outils utilisés .....	26
2. Résultats et interprétation .....	27
2.1 Résultats des observations des séances.....	28
2.2 Résultats des questionnaires élèves .....	29
2.3 Résultats des questionnaires enseignants .....	33
2.4 Étude comparative : Sainte-Lucie.....	39
<b>PARTIE RÉFLEXIVE .....</b>	<b>51</b>
1. Discussion des résultats .....	51
2. Conclusion .....	55
Bibliographie.....	57

## Table des illustrations

Tableau 1. Résultats observations .....	28
Tableau 2. Résultats observations .....	50
Graphique 1. Aimez-vous la conjugaison ?.....	29
Graphique 2. Perception de la conjugaison.....	30
Graphique 3. Utilité des apprentissages de la conjugaison .....	30
Graphique 4. Appréciation des exercices .....	31
Graphique 5. Appréciation du jeu .....	31
Graphique 6. Présence du jeu à l'école .....	32
Graphique 7. Jeu et conjugaison .....	33
Graphique 8. Enseignement de la conjugaison.....	34
Graphique 9. Comportements et conjugaison.....	35
Graphique 10. Perception de la conjugaison (enseignants).....	36
Graphique 11. Motivation et apprentissage .....	36
Graphique 12. Engagement et apprentissage.....	37
Graphique 13. Engagement et ludification.....	38
Graphique 14. Aimes-tu la conjugaison ? (Sainte-Lucie).....	43
Graphique 15. Perception de la conjugaison (Sainte-Lucie;élèves).....	44
Graphique 16. Objectif de la conjugaison .....	44
Graphique 17. Conjugaison et exercices.....	45
Graphique 18. Perception du jeu .....	45
Graphique 19. Ecole et jeu .....	46
Graphique 20. Conjugaison et jeu .....	46
Graphique 21. Motivation et apprentissage .....	48
Graphique 22. Motivation et engagement.....	48
Graphique 23. Engagement et jeu.....	49

## Résumé

« Oh non, pas la conjugaison ! », « La conjugaison, c'est trop difficile ! ». Combien de fois avons-nous entendu ces exclamations en classe ou les avons-nous prononcées lorsque nous étions élèves ? En effet, la conjugaison, aussi nommée orthographe grammaticale est une composante essentielle de l'étude de la langue. Cependant, les élèves rencontrent des difficultés notamment à s'engager dans ces apprentissages et y être motivés. Par ailleurs, on constate que le jeu impacte des éléments clés de la construction des apprentissages notamment l'engagement et la motivation de l'élève. De plus, l'émergence de différentes typologies du jeu dans la sphère pédagogique nous pousse à s'intéresser à leurs apports. Néanmoins, dans le cadre du projet ELAN, nous avons pu faire des constats dans deux systèmes éducatifs différents. En effet, en parallèle à celui de la Martinique, Sainte-Lucie a pu apporter des éléments. Ainsi, se pose la question de la pertinence de l'utilisation du jeu dans le cadre de l'enseignement de la conjugaison au cycle 2 notamment afin de susciter l'engagement et la motivation des élèves.

Mots clés : JEU(X), LUDIFICATION, CONJUGAISON, ENGAGEMENT, MOTIVATION

## Abstract and Keywords

« Oh no, not conjugation », « Conjugation is too difficult ». How many times have we heard these exclamations in class or uttered them when we were students ?

Indeed, conjugation, also called grammatical spelling, is an essential component of language learning process and to be motivated to do so. Moreover, we note that games have an impact on key elements of the construction of learning, in particular the commitment and motivation of the pupil. In addition to the emergence of the different typologies of games in the pedagogical sphere leads us to be interested in their contributions. Nevertheless within the framework of the ELAN project, we have been able to make observations in two different educational systems. Indeed, in parallel to that of Martinique, Saint Lucia was able to contribute elements. Thus, the question arises as to the relevance of using games in the teaching of conjugation in cycle 2, particularly in order to engage and motivate pupils.

Keywords : GAME(S), LUDIFICATION, CONJUGATION, COMMITMENT, MOTIVATION

## **Sigles et abréviations**

Voici une liste des abréviations présentes dans ce mémoire rangés dans l'ordre alphabétique.

- CE2 : Cours élémentaire 2
- ELAN : Echanges linguistiques et apprentissage novateur par la mobilité
- EPS : Education physique et sportive
- INSPE : Institut national supérieur du professorat et de l'éducation

## Introduction

D'après mes souvenirs, j'ai toujours entendu dire que la conjugaison était un élément du champ d'étude de la langue plutôt fastidieux dont la mise en application des mécanismes n'est pas aussi aisée chez l'élève qu'on pourrait le penser. Pour ma part, en tant qu'élève, cette matière ne faisait pas partie de celles que j'affectionnais car quand bien même j'avais intégré certains automatismes, je n'y accordais pas de sens véritable.

D'autre part, lors de mes stages j'ai pu effectivement constater que chez certains élèves de nombreuses hésitations étaient bien manifestes au moment de marquer les accords. Ainsi, il m'a semblé que ces attitudes étaient certainement générées par des a priori, des conceptions erronées venant inévitablement altérer leur compréhension et leur investissement dans cet enseignement. Aussi, ces préjugés n'étaient pas seulement imputables aux élèves car les enseignants dans leur pratique semblaient eux-mêmes gênés dans la transmission de la méthode la plus accessible et efficace à mettre en application. Par ailleurs, à l'occasion d'un cours de didactique de français, l'enseignante nous confiait que toutes ces raisons évoquées précédemment faisaient que beaucoup de professeurs préféraient même se soustraire à l'exercice de l'étude de la langue. Pour autant, ce domaine d'apprentissage constitue un élément essentiel de la formation de l'élève dans sa posture d'apprenant et à plus large échelle dans sa vie quotidienne en tant que citoyen. Partant de ces constats, j'ai compris qu'il était nécessaire non seulement de trouver et de développer des stratégies permettant de faciliter l'apprentissage de la conjugaison mais de rendre également son enseignement plus explicite, d'y donner du sens et de susciter l'envie d'aller encore plus loin dans son étude. Tout au long de ma réflexion, j'ai commencé à m'interroger sur la manière dont le jeu pourrait aider l'élève à mieux aborder et appréhender un apprentissage.

Je me suis rendue compte qu'au cycle 1, la nécessité de passer par le jeu constitue en effet un élément incontournable participant au développement physique, psychologique et social de l'enfant. Passer par la notion de plaisir à cet âge est une base essentielle sur laquelle prendront appuie les futurs apprentissages disciplinaires.

D'après le Bulletin officiel du 24 juin 2021, « le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, de construire des fictions et développer leur imaginaire, d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. »

De plus, le jeu était de plus en plus exploité au sein des cycles suivants. Aussi, l'apparition de nouveaux éléments de jeux ont suscité mon intérêt notamment leur utilisation dans le cadre des enseignements de la conjugaison.

En effet, cet intérêt c'est d'autant plus accru, lorsque j'ai pu participer au projet « Echanges linguistiques et apprentissage novateur par la mobilité » (ELAN) à Sainte-Lucie. Pour cause, dans le cadre de ce projet qui consistait à une immersion dans le système éducatif anglais, il était pertinent d'observer les comportements des élèves au cours de cet apprentissage dans une langue différente de la nôtre. Ainsi, la conjugaison anglaise étant décrite comme plus simple, il convenait de faire une

comparaison entre les deux îles notamment sur les comportements et les apports des méthodes d'enseignements comme l'utilisation du jeu dans ce cadre.

Conséquemment à ces précédentes analyses, un questionnement préalable tend donc à émerger, « Quels seraient les apports du jeu dans les apprentissages ? »

Ainsi, dans le cadre de la rédaction de ce mémoire, je me vais m'intéresser à ce que l'utilisation du jeu peut apporter dans les apprentissages de la conjugaison au niveau de l'engagement et de la motivation des élèves au cycle 2.

Par conséquent, il conviendra dans une première partie de présenter ma revue littéraire qui sera composée de la définition des mots clés de ma recherche, puis d'énoncer des théories et concepts notamment au niveau du jeu et des apprentissages. Enfin, pour conclure cette partie, il s'agira pour moi de problématiser mon sujet d'étude et de partager mon hypothèse.

Ensuite, dans une deuxième partie je présenterai les outils de recueils de données me permettant d'éprouver l'hypothèse énoncée tout en explicitant la démarche mise en place. Ainsi, il s'agira de présenter les procédures mise en place, la population ciblée, les résultats et leurs interprétations. Aussi, d'exploiter les résultats dans une discussion, d'établir un état des lieux de la méthodologie et pour finir de présenter des perspectives d'ouverture dans le cadre de ma conclusion.

# PARTIE THÉORIQUE

## 1. Le jeu

### 1.1 Définition du jeu

Au préalable, il convient de définir le mot « jeu ». Il s'agit d'un terme perçu par la société comme simple et explicite. Pourtant, lorsque l'on parle de jeu certains auraient de manière spontanée tendance à faire référence à un objet, d'autre à une activité ou encore du matériel. Ainsi, ce terme se révèle difficile à définir.

Le mot « jeu » se caractérise comme un terme polysémique.

En 1965, Roger Caillois indique que « le jeu ne s'arrête pas à l'activité de jeu mais il englobe les objets spécifiques à l'activité et ces règles ». Aussi, il affirme que le jeu répond à 6 critères dits « formels ».

- En premier lieu, celui-ci est « libre », le joueur n'a aucune obligation d'entrer dans l'activité.
- Ensuite, il dit qu'il est « séparé ».
- Il met également en lumière l'idée que le jeu est « incertain » avant de jouer, on ignore qui sera le gagnant.
- Par ailleurs, l'objectif n'est pas de gagner de l'argent mais de se faire plaisir en jouant il caractérise ainsi le jeu comme « improductif ».
- Aussi, il dit que dans un jeu il y a des règles.
- Et pour finir, le dernier critère de Roger Caillois est le fait que le jeu est « fictif », il ne s'agit pas de la réalité.

Selon Gilles Brougère (2005), on va parler de « jeu » à trois niveaux cela nous renvoi à la polysémie du terme.

- Ainsi le premier niveau désigne le jeu au sens de « matériel ».
- Le deuxième niveau caractérise le jeu en terme « d'activité qu'on pratique quand on joue ».
- Enfin, le troisième niveau c'est le « principe ludique qui se trouve dans les règles du jeu. »

Par ailleurs, cet auteur ne donne pas de définition générale au « jeu ». Cependant, il distingue 5 critères sur lesquels nous pouvons nous baser pour définir une activité comme étant un « jeu » ou « ludique ».

- Le premier critère désigne le « second degré » que l'on peut considérer comme l'action du faire semblant.
- Ensuite la « présence d'une décision » c'est-à-dire décider de s'engager dans le jeu, l'organisation du jeu avec des « règles ».
- Enfin, le caractère « frivole » du jeu désigne le fait qu'il n'y aura pas de conséquence réel et « l'incertitude » puisqu'au final on ne connaît pas l'issue du jeu.

Aujourd'hui, beaucoup d'auteurs s'appuient encore sur ces deux principales définitions pour parler du jeu.

## 1.2 Les différentes approches du jeu

En effet, à la suite de la définition multidimensionnelle du jeu nous comprenons qu'il s'agit d'un élément avec différentes approches. Les auteurs ont retenu des critères afin de réaliser des classifications diverses du jeu. Par ailleurs, étant multiples et basées sur des critères distincts dans le contexte de cette étude il n'y a que quelques-unes qui ont été retenues.

À l'inverse de Jean Piaget qui décide de classer les jeux en fonction des différents « stades de développement de l'enfant » Nicole De Grandmont (1989) propose une classification en 3 typologies.

- Elle sépare le « jeux ludique » qu'elle définit comme étant « une activité libre et gratuite essentielle au plaisir faisant appel à différentes pensées et essentielle au développement de l'enfant ».
- Des « jeux éducatif » auxquelles elle fait allusion en les désignant comme consentant à un « contrôle des acquis ». Ils permettraient notamment à l'adulte d'observer les stratégies de l'enfant ceci faisant diminuer le plaisir intrinsèque. Par ailleurs, ce jeu doit être divertissant sans contrainte visible et centré sur les apprentissages ».
- Et enfin, du « jeu pédagogique » qui est selon Nicole De Grandmont « une activité centrée sur le devoir d'apprendre. C'est un type de test des facultés générales permettant généralement un apprentissage précis ».

Par ailleurs, depuis quelques années, nous constatons l'émergence de nouvelles typologies ou classifications du jeu tel que la ludification, la gamification, le Serious Games, les escapes Games ou encore de la pédagogie du jeu. Souvent, il y a confusion dans l'utilisation de ces termes. En effet, ces classifications sont regroupées pour annoncer entre autre les bienfaits d'un jeu. Cependant, bien qu'associés au jeu ces termes ont chacun une approche différente. Pour autant l'intérêt reste le même, éveiller la motivation des élèves en leur proposant une approche différente dans des apprentissages qui peuvent être fastidieux. Le jeu provoquant la jubilation peut être une satisfaction inhérente pour le joueur. Dans ce cas, une stimulation extérieure donc la motivation extrinsèque ne sera pas nécessaire pour qu'il s'engage dans l'activité.

En effet, selon Natacha Dubois (2021) le Serious Games consiste à ajouter au jeu des éléments dit sérieux.

Par ailleurs, dans le cadre de la journée de la ludo-pédagogie (décembre 2022) à Institut supérieur du professorat et de l'éducation supérieur (INSPE) de Martinique Julian ALVAREZ explique que le serious game peut être défini comme des jeux étant utilisés dans le cadre de sujet d'ordre utilitaire. Ainsi, il affirme qu'il s'agit de jeux qui sont utilisés dans des environnements qui dans un premier temps n'était pas considéré comme propice au jeu, il prend l'exemple de l'école, l'hôpital, la publicité etc.

De plus, Julian ALVAREZ (2022) ajoute que le serious game présente trois fonctions utilitaires :

- « La diffusion d'un message »
- « La dispense d'un entraînement »
- « La collecte de données »

En effet, il affirme que ces trois fonctions sont associées à trois classes de serious games :

- « Les serious games a message »
- « Les serious games d'entraînement »
- « Les serious games de récolte de données »

Dans le cadre de sa Revue (2018), il ajoute que nous pouvons faire une synthèse de ces fonctions en disant que celle-ci finalement sont similaires aux éléments pivots qui permettent les apprentissages des élèves. Ainsi, il fait le lien entre le « diffusion du message » et la « phase de transmission de savoir » par l'enseignant ; la « dispense de l'entraînement » consiste à la « phase d'entraînement » dans les apprentissages lorsque l'enseignant donne aux élèves des exercices pour leur permettre de s'exercer ; pour finir, il fait le lien entre la « collecte de données » et le « moment d'évaluer l'élève ». De ce fait, Julian ALVAREZ explicite que l'utilisation des serious games dans les apprentissages permet de d'évaluer et de transmettre un bon nombre de savoir aux élèves.

Par ailleurs, une autre typologie du jeu fait beaucoup parler d'elle depuis quelques temps, il s'agit des « escapes games » qui sont souvent confondues avec les « serious game ». Les escapes games prennent naissance dans un premier temps au Japon, il s'agissait au préalable des jeux vidéo point click. En effet, les jeux vidéo « point click » étaient des jeux d'aventure joués sur ordinateurs, dans lesquels les joueurs entraient dans un univers proche de la réalité.

Par la suite, en 2007 Takao Kato crée les premières live escape room. Ainsi, ceci fini par prendre de l'ampleur en Asie, puis dans le monde entier. Les escapes game signifiant en français « jeu d'évasion » sont des jeux auxquels ont jouent généralement par groupe de deux à six. Ils ont pour but de résoudre des énigmes afin de s'échapper en un temps limité dans un lieu clôt dans lequel les joueurs sont enfermés.

Influencés par cet engouement, les enseignants commencent à s'intéresser grandement aux escapes games. Ainsi, des scientifiques parlent d'escape game pédagogique, « Educational escape game » selon Sanchez et Plumettaz-Sieber en 2018, ou encore « serious escape game » d'après Alvarez et Thaly en 2019. Cependant, les escapes games ou encore les jeux d'évasion dit typique possèdent des éléments qui ne peuvent pas être mis en place dans le cadre scolaire. De ce fait, Petit propose en 2019 de définir le « jeu d'évasion pédagogique » comme étant « une catégorie des jeux d'évasion ». Ainsi il suggère une définition personnalisée de cette catégorie qu'il présente comme étant un « jeu à but pédagogique c'est-à-dire qui permet d'éduquer dont le centre de la notion est l'évasion possible par la résolution d'énigmes qui se joue en équipe dans un espace et un temps imparti. »

En effet, cette définition en s'appuyant sur les travaux de Huzinga de 1951 met en lumière cinq éléments définissant le jeu d'évasion pédagogique. Ainsi, on parle de :

- « L'éducation », le jeu permet d'atteindre des objectifs pédagogiques qui au préalable ont été défini par l'enseignant.
- « L'évasion », n'ayant pas le droit de clôturer la salle de classe, il peut être pertinent de proposer de sortir de classe ou encore d'ouvrir un coffre qui peut être représentatif de la libération.
- « Les énigmes », les joueurs avancent dans le jeu grâce à la résolution d'énigmes.
- « Les équipes », on fait les élèves travailler en groupe.
- « Le temps », le jeu se passe dans un espace et un temps limité qui est ainsi séparé de la réalité.

Ainsi, la découverte de ces différentes classifications du jeu nous amène à nous interroger sur la pédagogie du jeu.

### **1.3 La pédagogie du jeu**

En effet, contrairement à ce que l'on pourrait penser lorsque l'on parle de pédagogie du jeu ou encore de pédagogie ludique on ne fait pas allusion à un seul concept. Il convient de bien employer les différents termes.

La ludification ou encore la gamification, les serious games, les escapes games et bien d'autres encore sont considérés comme des formes de pédagogie ludique. Il n'existe pas de méthode de pédagogie ludique à part entière. En effet, il existe diverses manières de mettre en place une pédagogie ludique comme pour tout autres éléments de la pédagogie il n'y a pas de mode d'emploi exact. Par ailleurs, à partir du moment où le jeu lui-même est pluriel, nous ne pouvons pas considérer que la pédagogie ludique qui consiste si l'on peut dire en son utilisation soit universel.

Ainsi, d'après Nicole De Grandmont (Avril 2007) la pédagogie ludique désigne « rien de moins que l'application d'une philosophie de vivre qui autorise l'individu à apprendre par tous les moyens possibles, et cela, à son rythme. Elle exige de celui qui la met en pratique une grande connaissance des apprentissages qu'il veut faire faire et de bien définir ses objectifs ».

Par ailleurs, elle ajoute que comme toute pédagogie elle possède des avantages et des inconvénients.

À cet effet, dans le cadre de la mise en place de pédagogie ludique ou encore pédagogie du jeu, il convient d'être conscient de ce qu'elle implique.

En effet, son utilisation est un moyen de suivre l'avancer de l'élève en s'appuyant sur son rythme. Aussi, il est question de laisser l'élève mettre en place ses propres techniques d'avancement dans le jeu. Ainsi, l'enseignant adopte la posture d'accompagnateur.

Cependant, l'enseignant ne doit pas simplement se contenter d'observer les élèves. Ainsi, son but est de proposer aux élèves de nouveaux moyens, des stratégies, des actions etc. L'enseignant doit en effet étayer le jeu. Il convient que l'enseignant éveille chez ses élèves le besoin d'apprendre. Néanmoins, dans le cadre de la pédagogie du jeu il ne convient pas de forcer l'apprentissage avec des exercices. Toutefois, il s'agit de susciter chez les élèves la conscientisation de l'utilité des apprentissages afin d'évoluer dans le jeu.

De ce fait, l'enseignant possède un rôle crucial. Aussi, il convient d'ajouter que la pédagogie ludique s'apparente en réalité à la mise en place d'une « pédagogie de détour ». En effet, cette pédagogie aussi appelé « pédagogie de contournement » est définie comme étant « la mise en place de tâches dites ludique afin d'aboutir à un objectif en réduisant ou en contournant l'obstacle cognitif de l'élève pour le conduire vers le savoir scolaire. » Dans le cas de la pédagogie du jeu, il s'agit d'utiliser le jeu à cet effet en utilisant la ludification des apprentissages.

Par ailleurs, il est indispensable d'être conscient que la pédagogie du jeu possède des forces et des faiblesses.

Ainsi, suite à ces éléments de recherche, on en vient à s'intéresser à la place du jeu à l'école notamment en interrogeant la ludification.

## **2. La place du jeu à l'école**

### **2.1 La ludification**

La « ludification » ou « gamification » en anglais désigne le fait d'utiliser des critères du jeu notamment ceux proposés par Gilles Brougère (2005) présentés précédemment et des mécanismes du jeu comme ceux énoncés par Kapp en 2012 « les buts, les règles, la compétition, la coopération, le temps, les feedbacks, les récompenses, les niveaux et la narration » dans une situation considérée comme hors contexte notamment une séquence d'enseignement.

Ainsi, pour vérifier qu'il y a ludification dans le cadre d'une séance d'apprentissage il convient de s'appuyer sur une grille de critères notamment celle de Yu-Kai Chou. En effet, celui-ci étant considéré depuis 2003 comme le pionnier de la gamification il a proposé un référentiel des critères nommé « Octalsys » qui permet de mesurer le degré de gamification d'une activité. Ce référentiel est composé de huit éléments qui correspondent selon lui aux huit moteurs de la motivation humaine.

- Le sens épique désigne le fait de donner du sens à ce que l'on fait.
- L'accomplissement personnel renvoie à la validation des acquis, des compétences, etc.
- L'empowerment désigne l'amélioration des capacités et de la créativité.

- La propriété désigne les points, les récompenses ou encore la création.
- L'influence sociale qui désigne les amis ou encore l'effet de groupe.
- La rareté, saisir l'opportunité.
- Le hasard renvoie à l'envie de découvrir la suite, le suspense.
- L'évitement qui désigne la peur de perdre.

Par ailleurs, la ludification des apprentissages a montré un grand nombre d'impacts positifs auprès des apprenants. Ainsi la particularité de la pédagogie étant de remettre en question sa pratique certains auteurs se sont interrogés sur une manière d'améliorer la ludification des apprentissages. En effet, nous constatons que tous les jeux ne plaisent pas. Ainsi Vassileva (2012) propose d'adapter sa ludification selon l'élève qui en fera l'usage. De ce fait, pour susciter l'engagement de l'élève il faudrait prendre en compte sa personnalité pour déterminer à quel modèle de joueur il pourrait faire référence afin d'adapter sa ludification à qui il est. À cet effet, les auteurs proposent de s'appuyer sur une classification des joueurs tel que celle de Bartle (1996) ou encore une classification plus récente appelé « Brain HEX ». Par ailleurs, ils affirment qu'il n'y a d'éléments concrets qui puisse dire que ces classifications soient réellement fiables dans le cas de la ludification : je ne les présenterais pas davantage.

À la suite de ces éléments de recherche, on arrive à s'intéresser finalement à l'engagement de l'élève.

## **2.2 L'engagement de l'élève**

L'engagement scolaire est défini en 1990 par Connell, puis repris par Bernet en 2010 comme étant « le déclenchement de l'action, la quantité d'effort et la qualité de la persévérance face aux devoirs scolaires, ainsi que l'état émotionnel de l'élève. »

En outre, Audas et Wills ont déclaré en 2001 que « l'engagement inclurait l'investissement, le développement de relations avec les parties prenantes liées à notre succès et même un sentiment d'appartenance. » En effet, de cette définition plusieurs types d'engagements seraient dégagés.

- En premier lieu, on retrouve l'engagement affectif, qui renvoie à ce qui intéresse l'élève. Par ailleurs, cet élément va varier en fonction de qui sera proposé par l'enseignant comme situation d'apprentissage.
- Dans un second temps, il y a l'engagement comportemental, il s'agit du degré de participation de l'élève au sein de la classe, l'établissement. Aussi, du degré d'intéressement au cours et à ses pairs.
- Dans un troisième temps, on parle de l'engagement cognitif défini comme étant la volonté de faire des efforts dans le cadre des enseignements. Également, de

la mise en place de techniques que l'élève met en œuvre pour atteindre l'objectif final.

En effet, en 2004, Fredricks, Blumenfeld et Paris affirment que l'engagement à plusieurs dimensions qui sont issues de trois composantes clés liées entre elles. Ainsi, comme leurs prédécesseurs ils parlent d'engagement comportemental, cognitif mais ils remplacent l'expression « engagement affectif » par « engagement émotionnel ».

De plus, en 2012, Reeve vient ajouter « l'engagement agentique » qui est « la contribution proactive intentionnelle et constructive de l'élève au processus d'apprentissage. »

Cependant, des auteurs comme Fredricks (2004) font le lien entre l'engagement dit émotionnel et le flow en précisant que celui-ci correspond à « un degré élevé d'engagement ou d'investissement ». Ainsi, ce serait l'émotion que renverrait l'activité elle-même qui susciterait finalement l'engagement de l'apprenant dans l'activité. En outre, l'utilisation des critères du jeu dans la ludification des séquences d'apprentissage permet d'atteindre ce qui est recherché par les créateurs des jeux vidéo c'est-à-dire « le flow ». Ce concept de psychologie a été défini par Csikszentmihaly (1975) son père fondateur, comme étant « un état d'activation optimal dans lequel le sujet est complètement immergé dans l'activité ».

Heutte (2016) en arrive à proposer une caractérisation de la notion de flow dans le cadre de l'éducation. Il parle ainsi « Eduflow ». Cette notion sera composée de 4 éléments essentiels selon lui « le contrôle cognitif ; l'immersion et l'altération de la perception du temps ; l'absence de préoccupation à propos du soi ; l'expérience autotélique ». De ce fait, lorsque l'apprenant réalise une activité dite complexe mais qu'il arrive à réaliser celle-ci sans qu'il n'y ai de blocage au niveau de la compréhension il atteint un état de satisfaction optimal. Ceci lui permet de rester engagé dans l'activité et de s'engager à nouveau s'y nécessaire.

Ainsi, on en vient à s'interroger sur la place que possède le jeu dans les programmes scolaires.

### ***2.3 La place du jeu dans les programmes***

Lorsque l'on s'intéresse aux programmes scolaires de 1995, nous constatons que le terme « jeu » fait sa première apparition dans les programmes de la maternelle. En effet, sa présentation annonce le jeu comme étant un élément essentiel dans la construction des apprentissages. Par la suite, on retrouve le terme « jeu » au sein des contenus repères dans lequel il est explicité que l'utilisation du jeu ne se définit pas uniquement de part l'activité ludique mais qu'elle va bien au-delà de celle-ci. En effet, le jeu permet à l'enfant de développer son langage, son imagination ainsi que sa créativité etc. Par ailleurs, différentes catégorisations du jeu sont également citées comme type d'activités à proposer aux élèves notamment dans le cadre de la vie collective.

Par la suite, toujours dans les programmes de 1995 lorsque l'on s'intéresse au programme du cycle 2 l'on ne donne pas d'indications précises en ce qui concerne le

jeu contrairement aux programmes de la maternelle. En effet, le jeu y est simplement proposé comme support. Lorsque nous prenons le cas du champ de la lecture on propose d'utiliser « certains jeux éducatifs ». En allant plus loin, il y a également la proposition de jeux poétiques ou encore on y retrouve le terme « ludique » en indiquant que dans le cadre de la technologie il est possible d'utiliser des supports technologiques à caractère ludique.

Cependant, dans le cas des programmes du cycle 3 le jeu devient quasiment inexistant, nous le rencontrons uniquement dans le cadre des arts notamment avec les jeux vocaux.

Pourtant, en nous penchant sur les programmes de 2002 ceux-ci sont plus précis en ce qui concerne le jeu. En effet, le jeu y est désigné comme étant propre à l'enfant. Ils affirment que l'on doit le mettre au centre des apprentissages. Ces programmes (2002. P17) indiquent que « il est le point de départ de nombreuses situations didactiques proposés par l'enseignant ». Malgré ces indications données dans les programmes de la maternelle de 2002, dans les programmes des cycle 2 et 3, la notion de « jeu » n'apparaît pratiquement pas.

Ainsi, les programmes de 2015 viennent ancrer l'importance de la notion de « jeu » dans le cadre des apprentissages. En effet, toute une sous partie du programme de la maternelle y est consacré « apprendre en jouant. Cette partie vient affirmer son importance. Ils affirment que le jeu a un rôle fondamental dans les apprentissages et possède de nombreux avantages.

En ce qui concerne le cycle 2 et le cycle 3, nous observons une véritable évolution dans la place que possède le jeu dans les programmes. On retrouve la notion de jeux dans plus de champs disciplinaire. Le jeu y est notamment proposé comme support d'apprentissage. Par ailleurs, on ne parle pas de jeu au singulier mais bien au pluriel. En effet, on propose son utilisation dans le cadre du français, la langue vivante régionale, l'éducation musicale aussi l'éducation physique et sportive(EPS). Nous constatons notamment que le terme activité dans le cadre de l'EPS laisse la place à la notion de « jeu ».

Pour finir, lorsque nous nous intéressons au derniers programmes c'est-à-dire ceux de 2020 l'évolution de la place du jeu nous frappe aux yeux. Nous constatons que les éléments de la sous partie « Apprendre en jouant » du programme de la maternelle de 2015 sont repris ce qui vient appuyer son importance dans la sphère pédagogique et affirmer la place qui lui est aujourd'hui accordé.

Au sujet, des programmes du cycle 2 et 3, différentes catégorisations viennent être proposés dans le cadre de divers champs disciplinaires tels que les jeux de rôle en français ou encore les jeux traditionnels en éducation physique et sportive.

Par ailleurs, si nous pouvons rajouter un élément au sujet de la place du jeu dans les apprentissages il convient d'affirmer que le jeu a connu une évolution positive au sein des programmes scolaires. En effet, au fur et à mesure ces bénéfices dans le cadre

des apprentissages ont su être reconnus. Ainsi, aujourd'hui il convient de les mettre à profit comme il est conseillé dans les différents guides mis à disposition sur Eduscol.

Notre intérêt vient alors à se porter sur le champ disciplinaire que nous avons décidé d'aborder. Il est ainsi question de la conjugaison. Il s'agit de s'interroger sur son histoire.

### **3. La conjugaison : une discipline pouvant être ludique**

#### **3.1 *L'histoire de la conjugaison***

En effet, avant de nous intéresser à l'histoire de la conjugaison, il convient d'introduire et de définir le domaine d'apprentissage auquel j'ai choisi de m'intéresser.

Ainsi, d'après le dictionnaire le Larousse en ligne la conjugaison dans le latin « conjugatio » signifie « alliage ». Elle est définie comme étant « l'action de joindre, de réunir des éléments divers ». Dans le cas de la conjugaison des verbes il s'agit de la réunion entre le radical du verbe et sa terminaison qui varie en fonction de la personne « je, tu, il/elle, nous, vous, ils/elles », du temps, ou encore du mode du verbe.

Suite, à cette définition il est souhaitable de s'intéresser à l'origine de la conjugaison.

D'après les historiens, la conjugaison française est issue de l'évolution de la langue latine quelques peu associé à la celle de la langue romane. Il est considéré que la conjugaison française a emprunté des éléments à la conjugaison latine. En effet, il existait déjà « différentes formes » de notre conjugaison dans la conjugaison latine. Ainsi, dans le cas de la conjugaison française certaines de ces formes ont été effacés, d'autres modifiés ou encore de nouvelle forme ont été créés.

En ce qui concerne le mode impersonnel certaines formes ont été supprimés telles que l'infinitif passé, le participe futur et le supin. Aujourd'hui, le participe passé et le participe présent sont les formes encore existantes. Par ailleurs, le participe futur a été remplacé par l'infinitif dans le cadre de notre conjugaison.

De plus, dans le cas du mode personnel six temps extrait de la conjugaison latine sont encore présents dans notre conjugaison française.

Par ailleurs, il est considéré que les deux temps qui étaient essentiel au début sont les ancêtres du passé et du futur. Pour cause, on n'éprouvait pas le besoin de parler de ce que l'on faisait sur le moment. En effet, il était considéré que l'on voyait déjà ce qu'il se passait à l'instant présent. Ainsi, c'est avec l'évolution de la langue que le présent à finit par faire son apparition. Puisqu'en réalité la construction des langues venait répondre aux besoins de la société.

En effet, lorsqu'il s'agissait de situer une action passée dans le temps on utilisait le « parfait » afin de désigner le passé. En ce qui concerne l'imparfait, ce temps a été formé à partir du plus-que-parfait latin. De plus, le présent d'aujourd'hui de la conjugaison française est en réalité le dérivé du présent de la forme latine.

Ainsi, l'histoire de la conjugaison française nous permet de comprendre d'où vient sa complexité, il convient maintenant de s'intéresser à la place qui est faite à ce domaine d'apprentissage dans le cadre des programmes scolaire.

### **3.2 La place de la conjugaison dans les programmes**

En effet, l'enseignement de la conjugaison n'est pas inscrit aux programmes de la maternelle. Cet élément nécessitant un certain nombre de prérequis, la conjugaison fait son apparition au sein des programmes du cycle 2. Puis son apprentissage se poursuit dans les cycles suivants.

Ainsi, lorsque nous nous intéressons aux anciens programmes dont ceux de 1995, nous constatons que la conjugaison au cycle 2 n'est pas nommée sous ce terme. De ce fait, elle est considérée comme étant « une connaissance nécessaire à la maîtrise de la langue orale ». Elle s'inscrit dans le cadre de la lecture et de l'expression écrite. En conséquence, on considère qu'elle appartient à la grammaire plus exactement à l'orthographe grammaticale. Dans ce cadre, il convient selon ces programmes d'enseigner à travers la dictée ou la copie les accords sujet/verbes, les verbes se terminant par ER aussi les verbes d'usage courant tel qu'être, avoir et aller.

Cependant, dans les programmes du cycle 3 le terme « conjugaison » apparaît directement toujours inscrit dans le champ de l'orthographe grammaticale. Il s'agit dans ce cadre d'amorcer l'usage des temps tel que le présent, le futur, l'imparfait, l'impératif, le passé composé etc.

Par conséquent, on en vient à s'intéresser à la place de la conjugaison dans les programmes de 2015. En effet, au cycle 2 nous constatons que la conjugaison n'y est pas directement nommée. On y retrouve des éléments dans le champ de l'étude de la langue qui dans les programmes de 2002 était nommé « observation réfléchie de la langue ». En effet, les éléments de la conjugaison se retrouvent notamment dans le cadre de la compétence « comprendre comment se forment les verbes et orthographier les formes verbales les plus fréquentes ». Dans ce cadre, il est question de l'enseignement du présent, imparfait et futur des verbes être, avoir, faire, aller, dire, venir. Aussi, l'infinitif et le participe passé, temps simples/temps composés, etc.

Au cycle 3, dans les programmes de 2015, la conjugaison est toujours inscrite dans le champ de l'étude de la langue. On considère que ce domaine d'apprentissage doit être explicite et réflexive. Par ailleurs, la conjugaison appartient à la compétence « Observer le fonctionnement du verbe et l'orthographier ». Il s'agit pour l'enseignant

de faire les élèves mémoriser les verbes les plus fréquents au présent, passé simple 3<sup>ème</sup> personne, futur, impératif, conditionnel etc. Aussi, il est important de mettre en place l'approche de l'aspect verbal.

En effet, lorsque nous y cherchons la conjugaison nous retrouvons des éléments de celle-ci dans la catégorie de l'orthographe grammaticale telle que la notion de verbe, les temps, etc. dans le champ de l'étude de la langue.

Ainsi, d'après le Bulletin Officiel de novembre 2018, « la conjugaison s'inscrit dans l'écrit comme dans l'oral ».

Cette affirmation est confirmée dans les programmes du cycle 2 de juillet 2020. En effet, il est dit que les élèves doivent essentiellement observer comment le verbe fonctionne, savoir contrôler certaines formes du verbe mais également écrire correctement les auxiliaires être et avoir, les verbes du premier groupe et certains verbes du troisième groupe à l'imparfait, au passé composé, au présent et au futur. Ainsi pour être en capacité de mener à bien cet enseignement les élèves doivent avoir un certain nombre de pré-requis notamment l'application des accords aussi bien au niveau du sujet et du verbe qu'au sein de groupe nominal et d'être en mesure de savoir écrire des phrases simples en respectant le temps, le genre et le nombre.

Par ailleurs, dans les programmes de 2020 du cycle 3 contrairement aux programmes précédents il n'est plus question d'observer mais « d'acquérir l'orthographe grammaticale ». Ainsi, pour cela il convient pour les élèves de savoir accorder les verbes avec leurs sujets, connaître les trois groupes, mémoriser le présent, imparfait, futur, passé composé etc.

Pour conclure nous pouvons dire que la conjugaison possède une place centrale dans les programmes. Aussi nous pouvons ajouter que le terme pour la nommer évolue mais que les exigences restent à peu près les mêmes. Ainsi on en vient à s'intéresser aux modalités de mise en place de la conjugaison.

### **3.3 Les modalités de mise en place**

Au cycle 2, dans l'enseignement de la conjugaison, il convient de travailler dans un premier temps les régularités de la langue française, et d'institutionnaliser les règles.

À cet effet, il est nécessaire tout d'abord d'élaborer des sessions de révisions des notions avec les élèves. Par la suite, il convient de mettre en œuvre des évaluations diagnostiques afin d'observer le niveau des élèves, aussi d'observer les notions qui ont été acquises ou non. Ainsi, les informations recueillies dans le cadre des évaluations diagnostiques permettront à l'enseignant de planifier les apprentissages à mettre en œuvre tout au long de l'année. Pour ce faire celui-ci prendra appui sur les « attendus de fin de cycle » aussi sur les « repères annuels de progression ». Ensuite, une fois cette progression établie sur l'année, il conviendra de la répartir en séquences qui seront elle-même divisées en séances.

De la sorte, d'après les documents officiels, l'étude de la langue doit être répartie en 3 heures par semaine dans l'emploi du temps. En effet, il est nécessaire de prendre

en compte que tous les apprentissages d'enseignements grammaticaux doivent s'articuler entre eux.

À cet effet d'après les critères de progressivité issue du guide « Pour enseigner la lecture et l'écriture au CE1 » (décembre 2022) il faut partir du « simple pour aller vers le complexe ». Ensuite du « moins fréquent pour aller vers le plus fréquent » donc du « régulier vers l'irrégularité ». Cependant, au cycle 2 la notion d'irrégularité est encore très peu présente.

Ainsi, d'après le guide « Pour enseigner la lecture et l'écriture au CE1 » (décembre 2022.P93), dans le cadre de l'étude la langue lorsque l'on met en place les séances d'apprentissage il est essentiel que les élèves sachent « ce que l'on attend d'eux ». En effet, ce guide affirme que la mise en place d'une pédagogie explicite est essentielle pour le bon déroulement des enseignements d'étude de la langue.

Aussi, il est souhaitable dans un premier temps de recueillir les connaissances des élèves, leur permettre d'observer, manipuler pour ensuite institutionaliser les règles. Le fait de manipuler leur permettra d'intégrer la règle par eux même. Par la suite, il appartiendra de leur permettre de s'entraîner. Ensuite réinvestir les notions enseignées par exemple dans le cadre de la production d'écrit.

Par ailleurs, en s'intéressant davantage aux modalités de mise en place de la conjugaison nous constatons que le guide « Pour enseigner la lecture et l'écriture au CE1 » (décembre 2022.P95) conseille de mettre en place une « démarche pédagogique » répartie en quatre phases :

- La phase « d'observation et de manipulation »

En effet, dans cette phase il s'agit de permettre à l'élève d'être en action. Pour ce faire, il faut le laisser manipuler, déconstruire des phrases ou encore des verbes dans le cas de la conjugaison. Ceci permettra à l'élève de participer dans la construction de ses apprentissages. Pour cause, en manipulant, il aura cherché, découvert des éléments qu'il cherchera à vérifier lors de la prochaine phase.

- La phase de « Mise en commun »

Il s'agit de reprendre les éléments qui auront été trouvés par les élèves afin de faire ressortir la notion que nous désirons aborder. Il est important dans cette phase de vérifier que tous les élèves ont perçu les éléments sur lesquels on a cherché à les interpeller.

- La phase de « Consolidation, de mémorisation et automatisations »

Suite à la mise en place de la leçon, il convient maintenant de permettre aux élèves de rationaliser la notion.

- La phase de « l'évaluation »

Pour finir, cette phase permet à l'enseignant de vérifier les acquisitions des élèves, aussi de remettre en question ces pratiques professionnelles.

## 4. Problématique et hypothèse

Ainsi, dans le cadre de ces recherches nous retenons que la conjugaison est une notion qui n'a pas véritablement fait l'objet d'un réel état des lieux de recherche que l'on pourrait penser plus approfondi et si tel a été le cas, pas sous l'appellation de « conjugaison ». Il s'agit d'une notion qui s'inscrit dans le champ d'étude de la langue et s'avère être une composante fastidieuse de l'enseignement du français. En effet, la conjugaison définie selon le Larousse désigne « l'action de joindre, de réunir des éléments divers ».

Dans le cadre des programmes il s'agit d'un enseignement qui débute au cycle 2 et qui est intégré dans la pratique oral et écrite de la langue. La nécessité de connaître les différentes règles d'accord rend la conjugaison des verbes d'autant plus complexe car il est essentiel de prendre le temps de réfléchir sur tout ce que cela engage comme procédure à mettre en œuvre.

Par ailleurs, de par sa complexité la conjugaison demande aux élèves un engagement et une motivation accrue. Toutefois, nous avons constaté que la construction des apprentissages s'inscrit dans la durée et qui favorise un meilleur ancrage chez l'apprenant, lorsqu'il est lui-même impliqué et prend activement part à ce qui lui est enseigné.

Par conséquent, le jeu étant considéré comme étant bénéfique dans le cadre des apprentissages, il est à noter que de nombreux auteurs se sont donc intéressés à ce sujet d'étude notamment Piaget, Caillois, Brougère et d'autres encore que nous avons pu citer précédemment. Malgré le fait que le jeu soit souvent perçu comme un élément simple, basique, il n'est pas rare que la difficulté à le définir reste entière de par le sens que chaque individu pourrait lui attribuer selon la manière dont il appréhende le jeu sur le moment. Nous avons tendance à l'identifier généralement à une activité, un jouet etc... Cependant cet élément de la vie quotidienne a pendant longtemps suscité des débats dans le cadre de la scolarité.

En effet, en nous intéressant à l'évolution de la place du jeu dans les programmes nous constatons qu'au cycle 1 celui-ci est considéré depuis des années comme un élément clé de la construction de l'enfant mais aussi de sa scolarité. Néanmoins, nous constatons dans les cycles suivants que la place du jeu a évolué un peu plus timidement. Cependant, au fur et à mesure il a su se faire une place dans les programmes scolaires. Ainsi, aujourd'hui nous constatons que plusieurs enseignants font le choix de s'approprier la pédagogie du jeu au sein de leurs classes même si certains restent sceptiques. Pourtant, en faisant des recherches sur le jeu nous apprenons qu'il s'agit d'un élément qui permet de stimuler la motivation mais aussi l'engagement. Par ailleurs, l'émergence de nouvelles catégorisations du jeu tel que les espaces games, serious games suscite un véritable engouement dans la sphère de l'enseignement.

Ainsi partant de tous ces éléments un questionnement tend à émerger : « En quoi l'utilisation du jeu dans l'apprentissage de la conjugaison permet-elle de susciter l'engagement de l'élève au cycle 2 ? »

De ce fait, il convient d'établir l'hypothèse selon laquelle la conjugaison étant un élément fastidieux, il serait nécessaire de rendre son apprentissage plus flexible. Pour ce faire, il est important de susciter l'engagement et la motivation de l'élève. Le jeu étant ludique et valorisant en effet par le biais de la motivation intrinsèque et le sentiment de compétence il permet de susciter la motivation et l'engagement de l'élève avec efficacité.

## **PARTIE EMPIRIQUE**

### **1. Méthodologie**

#### **1.1 *Population étudiée***

Au cours de ma deuxième année de master, j'ai été affectée en stage au sein d'une classe de cours élémentaire 2 issu de l'école élémentaire Léon Mamie. L'enseignante de cette classe Madame SERENUS Sandra enseigne au CE2 depuis 20 ans. L'école Léon Mamie se situe dans le quartier de Redoute dans la commune de Fort-de-France. Pour autant elle fait partie de la circonscription d'inspection 1 de Saint-Joseph.

La majorité des élèves est issue d'une classe sociale moyenne. Elle est composée de neuf classes de la classe préparatoire au cours moyen 2. Ces classes sont réparties comme suit :

- 2 Cours préparatoire (CP)
- 2 Cours élémentaire 1 (CE1)
- 2 Cours élémentaire 2 (CE2)
- 1 Cours moyen 1 (CM1)
- 1 Cours moyen 1 et 2 (CM1/CM2)
- 1 Cours moyen 2 (CM2)

Au sein, de cet établissement on retrouve onze enseignants dont deux enseignants déchargés de direction et maître formateur. Un RASED « Réseau d'aide spécialisé aux élèves en difficultés » est également composé d'une psychologue scolaire, un maître E, un maître G et d'un maître spécialisé itinérant.

La population d'élèves de mon enquête dans le cas du système éducatif français se compose d'une classe de 18 élèves dont 9 filles et 9 garçons âgés entre 8 et 9 ans. Par ailleurs, il convient de préciser que parmi les élèves deux étaient non lecteurs connus et une était en observation, il était ainsi essentiel de mettre en place de la différenciation.

En parallèle, la population d'enseignants ayant participé à mon enquête se compose de 6 enseignants dont 4 femmes et 2 hommes. Ils enseignent dans au cycle 2 et 3.

Néanmoins, il convient d'ajouter que mon protocole de recherche sera également basé sur un deuxième échantillon de personnes. En effet, des observations ont aussi été effectuées dans le cadre du projet ELAN « Échanges linguistiques et Apprentissage Novateur ».

Il a pour but de permettre une relation au sein du bassin Caraïben afin d'améliorer la maîtrise des langues de la Caraïbe dont l'espagnol, l'anglais les patois, etc. Par ailleurs, il vise à augmenter la mobilité inter-îles de la Caraïbes des étudiants, enseignants et des scolaires. En finalité, il s'agit de consolider l'intégration régionale en renforçant l'insertion des jeunes, l'attractivité des territoires Caraïben et la mise en valeur de l'identité Caraïbienne.

Ainsi, durant deux semaines, des étudiants volontaires ont été en immersion dans le système éducatif de Sainte-Lucie. Selon le thème de leur mémoire, le niveau de classe choisit, les étudiants ont été réparti dans différents établissements accompagnés par des tuteurs.

## **1.1 Procédure**

Dans le cadre de ma recherche, mon enquête a été réalisé en six étapes.

Pour ce faire, il était important dans un premier de constater comment les élèves réagissent lorsqu'il s'agit de situer l'action dans le temps. Ainsi, il convenait de mettre en place une séquence sur le « Passé, présent, futur ». Au cours de cette séquence, que j'aurai mené il était important d'observer les comportements des élèves en intégrant ces observations dans la grille d'observation d'engagement basé sur les items de Raymond Goigoux. Aussi, pour affirmer ou infirmer mon hypothèse la variation des supports et des outils d'apprentissages était un élément clé afin d'observer les élèves dans le contexte d'une séance classique ou ludique.

Dans ce cadre, les deux premières séances de ma séquence ont été construites comme des séances classiques en y intégrant des différenciations ci-nécessaire pour les élèves concernés. La troisième a été consacré à l'évaluation formative (Identique à celle de Sainte-Lucie) avec également une différenciation. Cette séance était essentielle afin d'observer les comportements des élèves dans ce cadre, aussi de prendre en compte leurs résultats en parallèle.

Par la suite, deux séances ludiques ont été mises en place. De ce fait, les élèves ont été réparti en groupe hétérogène afin de faire des ateliers jeux tournant. D'autre part, il était prévu un jeu différencié pour les deux élèves non lecteurs. Néanmoins, ils ont préféré participer aux autres jeux avec l'aide d'un pair.

Dans un second temps, j'ai mis en place une séquence sur les verbes du 1<sup>er</sup> groupe à l'imparfait, au présent et au futur. Cette séquence était importante car elle permettait d'observer les élèves dans une séquence « pure » de conjugaison. Sur le même format que la première séquence, il convenait de mettre en place des séances dites classiques durant lesquels j'observais les comportements des élèves puis des

séances ludiques afin de comparer les comportements dans les différents contextes tout en prenant en compte la différenciation des élèves. En effet, j'avais prévu essentiellement de faire évoluer les jeux au fur et à mesure que les enseignements évoluaient.

Cependant, au cours de la séance « jeu » qui a été mise en place dans le cadre de la séquence « Passé, présent, futur », j'ai rencontré des difficultés. En effet, ayant réparti les élèves en 4 groupes hétérogène comme préciser précédemment, durant celle-ci, lorsque les jeux ont débuté, je me suis rendu compte qu'il s'avérait compliquer d'observer tous les groupes en même temps. Par ailleurs, je n'avais pas pris en compte le fait que les élèves étant face à un jeu nouveau il y aurait un certain nombre d'interrogation face à cette nouveauté. Ainsi, au cours de cette séance trois des groupes ont pu jouer de manière autonome dans une bonne cohésion de groupe. Cependant, dans le quatrième groupe, les élèves n'arrivaient pas à se coordonner, ils se disputaient pour les règles. De ce fait, il a été convenu avec l'enseignante de la classe que dans la séance suivante je modifierai la constitution de ce groupe. Aussi l'organisation des jeux, pour lesquels j'ai mis en place des ateliers autonomes pour deux groupes et en parallèle deux autres groupes jouent pendant que je les observe.

Néanmoins, dans la deuxième séance de jeu tous les groupes ont été modifiés et les élèves sachant de quels jeux ils s'agissaient ont eu une prise en main plus fluide ce qui m'a permis d'observer plus facilement les comportements de chacun.

Par ailleurs, contrairement à ce que je pensais avoir le temps de faire je n'ai pu prendre dans mon expérimentation que quatre séances dans le cadre de ma deuxième séquence. En effet, dans la première partie, il était question d'introduire la conjugaison au présent des verbes du premier groupe. La séance suivante était une séance d'entraînement durant laquelle les élèves ont réalisé des exercices. La troisième séance consistait à une séance d'entraînement contrairement à la précédente c'est des jeux qui étaient mis en place. Ainsi, trois jeux de la séquence précédente ont été repris et deux jeux supplémentaires y ont été ajouté. Pour finir, la dernière séance était une séance d'entraînement durant laquelle les élèves ont réalisé un escape game. Celui-ci n'était pas prévu au préalable mais en avançant dans ma partie théorique cet aspect du jeu m'a semblé pertinent à expérimenter.

À la suite de ces séquences, il était intéressant d'interroger les élèves de ma classe à partir d'un questionnaire. En comparaison avec Sainte-Lucie, il me semblait également pertinent d'interroger quelques élèves du deuxième CE2 en me basant sur le même questionnaire. Aussi, j'avais l'intention de mettre à disposition mon questionnaire enseignant pour tous ceux du cycle 2.

Ainsi, j'ai effectivement interrogé mes élèves à partir d'un questionnaire à la fin de l'expérimentation. Cependant, en interrogeant l'enseignante de l'autre classe elle m'a affirmé ne pas avoir réellement débiter les enseignements de la conjugaison. Ainsi, je n'ai pas interrogé ses élèves. De plus, au lieu de mettre mon questionnaire enseignant uniquement à disposition des enseignants du cycle 2, il m'a semblé pertinent après une discussion avec ma tutrice d'interroger également les enseignants du cycle 3.

## 1.2 Les outils utilisés

Afin de mener à bien mon enquête quatre outils ont été utilisés : un questionnaire pour les enseignants (Annexe 11), un questionnaire destiné aux élèves (Annexe 1), une grille d'observation (Annexe 2) et divers jeux.

### - Les questionnaires

Le questionnaire enseignant a été réalisé sous format numérique à partir de google form. Il est constitué de dix-huit questions ouvertes et fermées portant sur les enseignements de la conjugaison et l'utilisation du jeu comme outil pédagogique. Les questions fermées où encore à choix multiples ont été ciblées afin d'obtenir des réponses spécifiques à mon objet de recherche. À l'inverse, les questions ouvertes ont été constituées afin d'acquiescer des réponses plus argumentées, pour avoir un plus grand nombre de réponse sans influencer sur celle-ci.

Le questionnaire élève réalisé sous format papier composé de onze questions ouvertes et fermées porte sur le ressenti des élèves dans le cadre des apprentissages de la conjugaison et l'utilisation du jeu. Les questions fermées ou à choix multiple ont été privilégiées afin d'obtenir des réponses précises portant sur mon étude. À l'inverse, les questions ouvertes ont été privilégiées afin d'obtenir des réponses moins dirigées issues du ressenti des élèves sans être influencées par une quelconque réponse.

### - La grille d'observation

La grille d'observation est composée de la date de la séance qui est indiquée en haut. De plus, elle est constituée du titre de la classe. Aussi, dans cette grille répartie en colonne et en ligne dans les colonnes sont indiqués les prénoms des élèves et dans les lignes sont répartis les éléments d'observations décomposés dans les items basés sur l'item de la motivation de la grille de Raymond Goigoux. À la fin de cette grille, il y a aussi un espace me permettant d'ajouter des observations supplémentaires me semblant pertinentes.

### - Les jeux

En effet, dans le cadre de l'expérimentation divers jeux ont été utilisés.

- Un jeu de sept familles (Verbes du premier groupe au présent) (Annexe 6)

Le but de ce jeu était de permettre aux élèves de revoir la notion de pronom personnel et de travailler sur les terminaisons des verbes du premier groupe au présent. Il se jouait comme un jeu de sept familles basique simplement les familles étaient constituées de verbes de premier groupe.

- Bataille du temps qui passe (Annexe 4)

Le but de ce jeu était de s'entraîner sur l'objectif de situer l'action dans le temps. Un maître du jeu désigné devait lire une phrase et les autres joueurs devaient poser le plus rapidement que possible la carte temps qui correspondait.

- Le « jeu de la course du temps » issue du blog de Maitresse'Ellen (2021) (Annexe 5)

Dans le cadre de ce jeu, j'ai apporté des modifications. Le but était de travailler la notion de « passé, présent, futur. L'élève devait piocher une carte et en fonction du temps de celle-ci se déplacer sur le plateau de jeu.

En effet, dans ce jeu lorsque l'élève piochait une carte si celle-ci correspondait « au passé il devait reculer d'une case, pour le présent avancer d'une case et le futur de deux cases et reculait de deux cases lorsqu'il se trompait ». Cependant, un élève qui tombait systématiquement sur des phrases au passé n'avancait pas sur le plateau de jeu et cela lui donnait l'impression qu'il n'avait pas la bonne réponse donc qu'il n'avancait pas dans le jeu. Ainsi, il m'a semblé intéressant de modifier cet élément du jeu. A cet effet, lorsque l'élève piochait une carte au passé il avançait d'une case, de deux cases au présente, trois cases au futur et reculait de deux cases lorsqu'il se trompait.

- Conju'game inspiré du jeu « Bla bla game » de la bandeabaudelaire (2022) (Annexe 7)

Le jeu était composé d'un plateau, de cartes avec des consignes à réaliser, des cartes bonus, des cartes haut-parleurs. L'élève lançait le dé, puis se déplaçait sur le plateau. En fonction de sa case, il piochait une carte il avait le choix d'exécuter la consigne de sa carte tout de suite. Ou encore d'attendre le prochain tour en espérant tomber sur une carte bonus pour l'aider à exécuter la consigne. Lorsque l'élève réussissait la consigne, il gagnait une carte haut-parleur. Le but du jeu était de réaliser un maximum de consignes. Ce jeu permettait de réviser les différentes terminaisons et la variation des temps.

- Escape Game : Conju'Détective (Annexe 3)

Ce jeu était composé de cinq missions qui permettaient de revoir les différentes notions de conjugaison vues depuis le début de l'année. Les élèves jouaient en équipe.

## 2. Résultats et interprétation

## 2.1 Résultats des observations des séances

1. L'image que l'élève renvoi face à l'activité	94% joyeux 6% détendu	18% découragé 5% fatigué	78% joyeux
2. Regard dirigé vers ce dont on parle	83%	82%	100%
3. A l'écoute des consignes et les respectes	89%	76%	100%
4. Ne poses pas de questions qui a déjà été posés	100%	76%	88%
5. Lèves régulièrement la main	72%	29%	X

La séance rouge : une séance avec des interventions ludiques, de plus elle était essentiellement collective et à l'oral.

La séance orange : une séance d'entraînement classique avec des exercices individuels et écrit.

La séance jaune : une séance de jeu.

6. Poses des questions sur l'activité	0%	0%	17%
7. Demande de reformuler la consigne si elle n'est pas comprise	0%	22%	0%
8. Commences l'activité dès qu'il en a l'occasion	100%	39%	100%
9. Regard fixé sur l'activité/Avancé régulière	89%	44%	94%
10. Persévères	100%	56%	78%
11. Bavardage	22%	72%	X
12. Viens en aide à ses pairs	11%	6%	24%

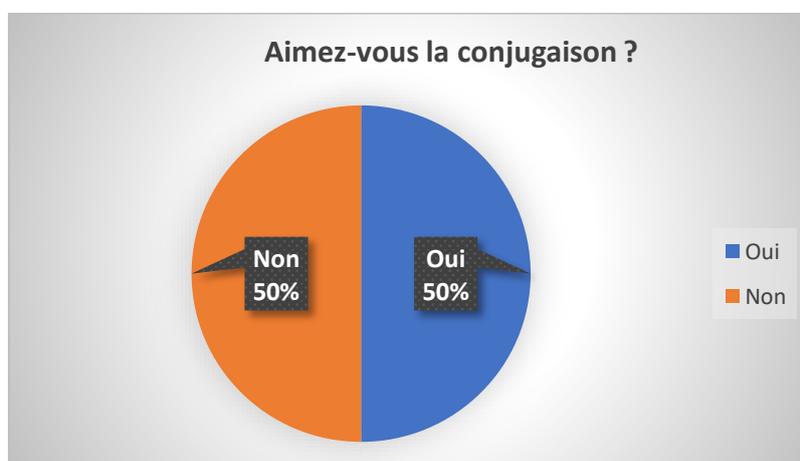
Tableau 1. Résultats observations

Dans le cadre de mes observations spontanées, j'ai pu constater que dès lors ou l'activité se déroulait à l'oral ou encore qu'elle était ludique, les élèves étaient plus attentifs et participatifs. Néanmoins, lorsque l'on passait à des phases d'exercices, je perdais une partie des élèves. Il fallait que je rappelle davantage à l'ordre, que j'encourage les élèves à avancer. Certains avaient dû mal à démarrer et se préoccupait d'autres choses que de leur cahier. Cependant, de manière générale les enfants étaient très intéressés par les jeux. Pour la plupart ils se souvenaient systématiquement de l'intervention de la fois précédente et réclamaient ce moment.

Par ailleurs, j'ai pu constater qu'une des élèves qui rencontrait des difficultés au début n'était pas enthousiaste à l'idée du jeu. Ainsi, en l'interrogeant, elle m'a expliqué ne pas avoir révisé et qu'elle ne voulait pas perdre. Néanmoins, lorsqu'elle a débuté le jeu elle était très investie, participait et incitait même les autres à jouer plus rapidement. En effet, changer les jeux permet aux élèves d'être plus investis donc il est important de varier les jeux pour permettre à chacun de se retrouver dans le jeu et palier aux lacunes. J'ai pu constater à travers le jeu que les élèves qui ne connaissent pas forcément les différents temps arrive tout de même à s'épanouir dans le jeu et essaye de participer au maximum : il demande même de l'aide de ses pairs. Aussi, un élève très peu investi dans les entraînements écrit prend plaisir dans les jeux et participe au maximum, il est celui qui récolte le plus de point et qui est très attentif au jeu auquel il joue. Le groupe des quatre garçons m'ont affirmé « avoir beaucoup aimé le jeu ils trouvent que ça les aide dans les apprentissages ». Cependant, un des élèves a pleuré parce qu'il n'arrivait pas à avancer dans le jeu. Aussi une avait du mal parce qu'elle n'arrivait pas à trouver la réponse rapidement donc elle n'avancait pas dans le jeu. Elle ne prenait aucun plaisir.

## 2.2 Résultats des questionnaires élèves

Parmi les 14 élèves ayant participé au questionnaire, 50% des élèves soit 7 élèves sur 14 ont affirmés qu'ils aiment la conjugaison et 50% des élèves soit 7 élèves sur 14 ont affirmés qu'ils ne l'aiment pas. Le graphique ci-dessous illustre ce résultat indiquant qu'en Martinique le domaine de la conjugaison est autant apprécié que détesté par les élèves.

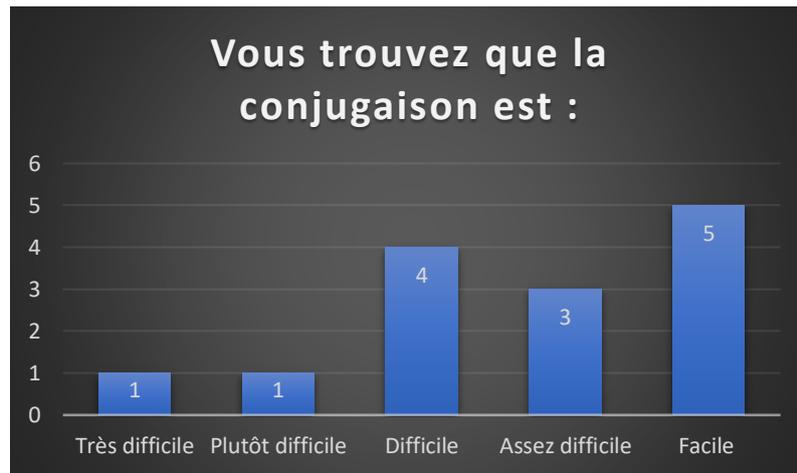


Graphique 1. Aimez-vous la conjugaison ?

En effet, en s'appuyant sur les résultats précédents 50% des élèves expliquent cet amour en disant que la conjugaison « c'est intéressant », « ça permet de bien travailler », ou encore « on peut comprendre beaucoup de choses », « ça nous apprend ». Par ailleurs, certains affirment avoir un amour inexplicable pour celle-ci. Cependant, 50% des élèves expliquent ce ressentiment en disant que « la

conjugaison est dure à faire », « parce qu'elle est difficile » ou encore « parce qu'il s'agit d'un domaine où il faut apprendre ».

Aussi, si nous nous intéressons maintenant à la manière dont ils perçoivent la conjugaison, nous constatons que les résultats à la question précédente sont confirmés pour la plupart des élèves car 1 élève sur 14 affirme que la conjugaison est très difficile. De plus, 1 élève sur 14 affirme que la conjugaison est plutôt difficile, 4 élèves sur 14 affirment que la conjugaison est difficile et 3 élèves sur 14 indiquent qu'elle est assez difficile. Ainsi, nous observons que parmi les 7 élèves qui disaient dans la question précédente aimer la conjugaison seulement 5 affirment qu'elle est facile. Le graphique ci-dessous illustre ce propos.



Graphique 2. Perception de la conjugaison

Par ailleurs, en plus de faire face à un domaine qui se révèle assez complexe pour les élèves, ceux-ci ne savent pas pourquoi ils font ces apprentissages. Ce manque d'information peut compliquer leur engagement et leur volonté d'apprendre. En effet, 79% des élèves affirment ne pas savoir pourquoi ils font ces apprentissages contre seulement 21% des élèves qui affirment savoir pourquoi ils font ces apprentissages.



Graphique 3. Utilité des apprentissages de la conjugaison

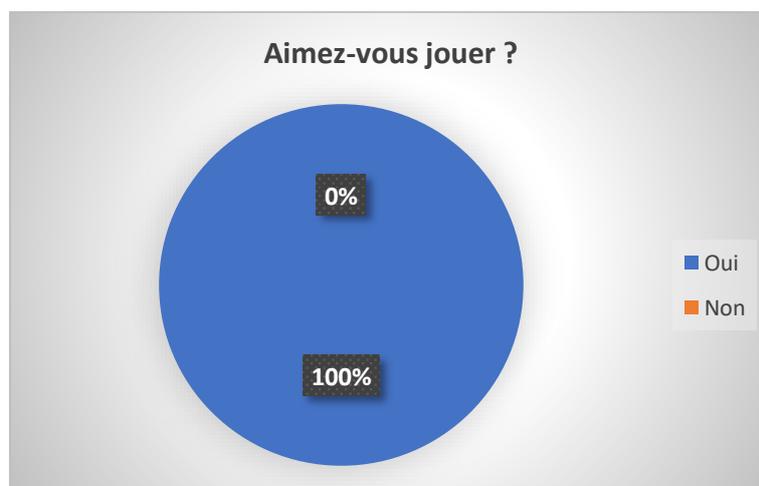
Par ailleurs, nous remarquons que pour un grand nombre d'élèves, la conjugaison renvoie à des émotions négatives. Les élèves disent qu'ils se sentent « nul », « pas bien », ils ont « peur », ils sont « stressés », ils « imaginent car c'est trop difficile lorsqu'ils font de la conjugaison ». En effet, seul quelques-uns affirment se sentir « très bien », « bien », « content » et « fier ».

De plus, l'inappétence des élèves pour les exercices de conjugaison est confirmée avec les résultats du graphique ci-dessous. On pourrait d'ailleurs penser que c'est leur utilisation excessive qui suscite les ressentiments. Ainsi, 36% des élèves disent aimer faire des exercices lorsqu'ils font de la conjugaison contre 64% des élèves qui disent ne pas aimer faire des exercices lorsqu'ils font de la conjugaison.



Graphique 4. Appréciation des exercices

À la suite de ces résultats dans le cadre des apprentissages de la conjugaison il convient de s'intéresser aux données récoltées dans le cas de l'utilisation du jeu. En effet, sans surprise 100% des élèves affirment qu'ils aiment jouer.



Graphique 5. Appréciation du jeu

Par ailleurs, en les interrogeant sur la définition du jeu pour eux les éléments qui reviennent sont :

- « De l'amusement » »
- « Quelque chose pour s'amuser »
- « Activité pour s'amuser »
- « Un jeu, c'est s'amuser »
- « Ça fait jouer »
- « Les jeux qu'on fait à la récré »
- « On fait ce qu'on veut »
- « Quelque chose qu'on s'amuse »
- « Le jeu des chevaux »

De plus, lorsqu'ils jouent ils affirment se sentir « bien », « heureux », « libre », « joyeux », « bien mais parfois j'ai l'impression que je ne sers à rien », « un peu bien quand je joue à la maison mais pas bien quand je joue à l'école ».

Parmi les élèves, 93% affirment qu'ils font des jeux à l'école contre 7% qui affirment le contraire. En effet, nous pourrions comprendre que la perception du jeu est différente chez chacun des élèves. Ceux ayant répondu non au questionnaire ne percevraient certainement pas le jeu ayant lieu à l'école comme étant un jeu.



Graphique 6. Présence du jeu à l'école

Lorsqu'on les interroge sur les moments durant lesquels ils jouent, ils répondent « à la récré », « à la cantine », « le mardi », « dans la classe », « à la garderie », « durant les temps libre », « avec Mme VALONY », « le soir », « le vendredi 16 décembre après-midi » (escape game).



*Graphique 7. Jeu et conjugaison*

En parallèle, 71% des élèves affirment que le jeu pourrait les aider à mieux entrer dans les apprentissages de la conjugaison contre 29% qui affirment le contraire. En effet, nous pourrions penser que ces résultats sont dû à l'expérience qu'ils ont pu avoir tout au long de l'expérimentation. Ainsi, les résultats dépendraient des jeux proposés et de la personnalité des élèves.

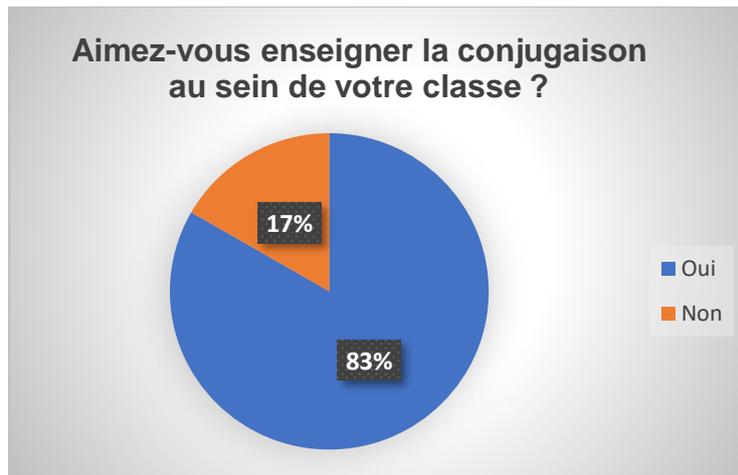
En interrogeant les élèves sur le pourquoi, les élèves ayant répondu « oui » expliquent que :

- « Car c'est bien »
- « Ça m'apprends des choses »
- « Il existe des jeux de conjugaison »
- « Parce qu'on apprend des trucs »
- « Ça me fait réviser la conjugaison »
- « Parce qu'on peut mieux comprendre »
- « Parce qu'on apprend plus de chose »

Par ailleurs, les élèves ayant répondu « non » n'ont pas su expliqué pourquoi le jeu ne pourrait pas les aider seul une élève a indiqué que « le jeu n'apprends pas à travailler ». Là encore on s'interroge sur sa perception du jeu, sur l'idée qu'elle se ferait de celui-ci.

### ***2.3 Résultats des questionnaires enseignants***

Parmi les six enseignants ayant participé à l'enquête, 83% disent qu'ils aiment enseigner la conjugaison au sein de leur classe contre 17% qui disent ne pas aimer cela. Ainsi, ceci pourrait s'expliquer par le fait que les enseignants qui n'apprécient pas cet enseignement c'est parce qu'ils ont des a priori issus de leur vécu.



*Graphique 8. Enseignement de la conjugaison*

Lorsque l'on interroge, les enseignants sur les causes de cette appréciation ou non ceux-ci répondent que :

- « C'est le niveau de classe où les élèves découvrent l'étude de la langue, où ils découvrent comment elle fonctionne. »
- « C'est un domaine compliqué mais dans lequel on peut constater de réels progrès. »
- « La conjugaison est un enseignement "continu" que l'on peut travailler à n'importe quel moment de la journée (en littérature, en dictée, à l'oral...) »
- « Matière difficile à maîtriser pour les élèves. »
- « Très utile »
- « Aide à la lecture et la compréhension »

Ainsi, lorsque l'on interroge les enseignants par la suite sur la modification des comportements des élèves dans le cadre des enseignements 83% d'entre eux disent ne pas constater de différence avec un autre enseignement et 17% disent constater une variation des comportements. Ceci pourrait s'expliquer par l'appréciation du domaine d'apprentissage de l'enseignant qui impacterait les élèves. Ces résultats sont illustrés dans le graphique ci-dessous.



*Graphique 9. Comportements et conjugaison*

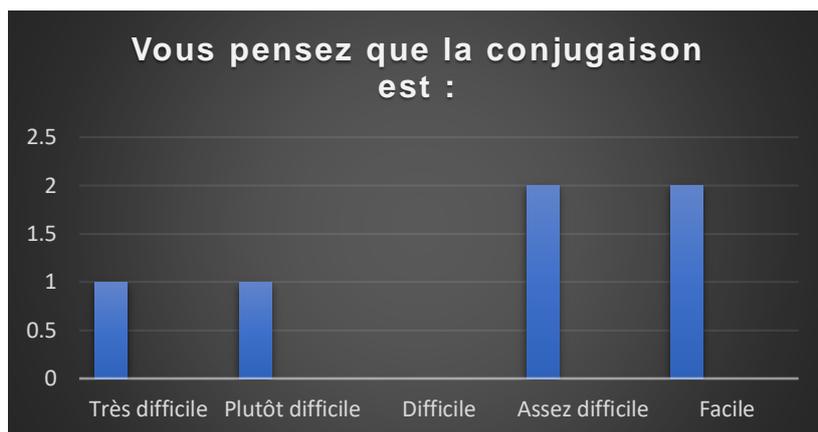
Cependant, lorsque l'on demande aux enseignants ayant répondu oui quelle différence ils constatent ceux-ci affirment « Certains élèves perdent en motivation surtout quand il s'agit d'exercice écrit. Principalement les élèves non francophones et les élèves ayant des difficultés en français. » Ainsi, nous comprenons qu'en réalité les comportements des élèves varient dans cet enseignement à cause de sa complexité.

Par ailleurs, dans le cadre des outils pédagogiques utilisés dans les enseignements de la conjugaison les enseignants répondent qu'ils font usage de :

- « Des phrases inventées, des phrases et des textes pris dans divers supports »
- « Le livre de la classe »
- « Affichages, manuels »
- « Manuel, fiches d'activités ».
- « Textes pour introduire les temps ».
- « Repérage dans le temps (passé, présent, futur ?) »

Ainsi, ces éléments nous permettent de réaliser que les supports pédagogiques sont très peu variés dans le cadre de la conjugaison. L'usage d'outils peu attractif serait la raison pour laquelle la motivation des élèves dans cet apprentissage serait moindre.

Les enseignants ont été par la suite interrogés sur le degré de complexité de la conjugaison. Ainsi, 1 enseignant sur 6 affirme que la conjugaison est très difficile, 1 enseignant sur 6 affirme qu'elle est plutôt difficile, 1 enseignant sur 6 affirme qu'elle est assez difficile et enfin 1 enseignant sur 6 indique qu'elle est facile. Nous constatons que les enseignants penche plutôt pour la difficulté en ce qui concerne le domaine de la conjugaison ce qui peut expliquer les difficultés rencontrés par les élèves aussi leur manque de motivation dans ce cadre.

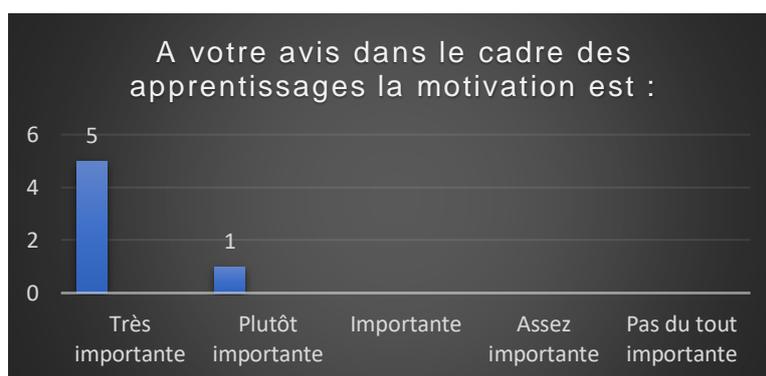


*Graphique 10. Perception de la conjugaison (enseignants)*

A cet effet, les enseignants ont été amenés à définir la conjugaison. Voici les réponses qui ont été données

- « C'est l'envie d'apprendre et de découvrir de l'élève. »
- « La motivation est l'envie de réussir ! »
- « La motivation est importante dans les apprentissages. Ce sont les actions que l'élève mettra en place afin d'être pleinement acteur de son apprentissage. »
- « Intérêt porté à une activité, un thème. »
- « Être prêt à faire les efforts nécessaires pour atteindre son but »
- « Envie d'apprendre »

Par la suite, 5 enseignants sur 6 ont affirmé que la motivation est très importante dans le cadre des apprentissages et 1 enseignant sur 6 a affirmé qu'elle est plutôt importante. Ces éléments nous renvoient à l'idée selon laquelle il s'agit d'un élément essentiel à prendre en compte dans la construction des apprentissages.



*Graphique 11. Motivation et apprentissage*

Ainsi, les enseignants disent que la motivation est importante dans les apprentissages car selon eux :

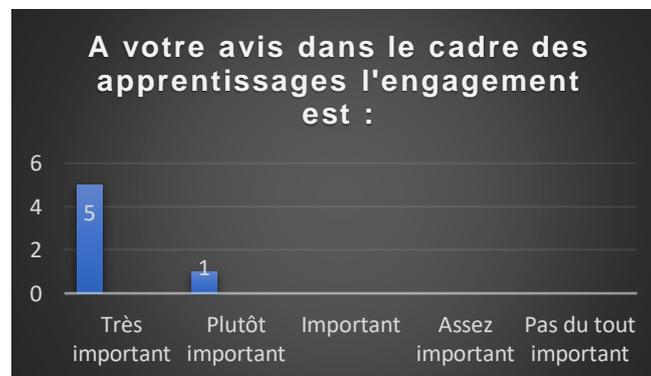
- « Sans motivation, sans l'envie d'apprendre, un élève ne peut pas apprendre pour retenir durablement »

- « Elle favorise l'investissement ! »
- « Un élève motivé a davantage envie d'entrer dans une tâche, de relever "un défi". Il doit comprendre l'intérêt de la tâche afin de s'y engager. »
- « Meilleure implication des élèves ».
- « Sans motivation pas d'effort »
- « Moteur pour avancer »

Puis, ils ont aussi été amenés à définir l'engagement, nous constatons qu'ils font directement le lien avec la motivation comme si impacter l'un revient à susciter l'autre.

- « C'est la façon dont l'élève concentre son attention sur une tâche confiée »
- « Le degré d'engagement dépend beaucoup de la motivation de l'élève ».
- « C'est s'investir dans une tâche ».
- « L'engagement est la décision que l'élève prendra afin d'effectuer une tâche. Il va de pair avec la motivation ».
- « Choix personnel »
- « Le fait de se lancer dans l'activité »
- « Faire preuve d'implication, faire tout ce qu'il faut pour réussir »

Ensuite, 5 enseignants sur 6 ont affirmé que l'engagement est très importante dans le cadre des apprentissages et 1 enseignants sur 6 a affirmé qu'elle est plutôt importante. Ces éléments nous renvoi à l'idée selon laquelle il s'agit d'un élément essentiel à prendre en compte dans la construction des apprentissages.



Graphique 12. Engagement et apprentissage

Face au résultat élevé dans le cadre de l'importance de la conjugaison, les raisons exprimées par les enseignants viennent affirmer les résultats.

- « Si l'élève ne s'engage pas, il n'apprendra pas non plus. Il doit être motivé, s'engager et accorder son attention à la tâche à réaliser pour en tirer un maximum de bénéfices ( maîtrise de compétences, nouvelles connaissances etc.) »
- « Il permet les progrès ! »
- « Un élève engagé est acteur de ses apprentissages. »
- « Prise de responsabilité et valorisation de soi »
- « Sans engagement pas d'effort »
- « Pas de résultats sans engagement »

Suite à ces définitions, 100% des enseignants pensent qu'il existe un lien entre l'engagement et la motivation.

À la suite de ces résultats dans le cadre des apprentissages de la conjugaison il convient de s'intéresser aux données récoltées dans le cas de l'utilisation du jeu. Ainsi, il a été demandé dans un premier temps aux enseignants de définir le jeu.

- « Le jeu à l'école, c'est un outil d'apprentissage qui favorise une motivation forte et un engagement durable . Il permet de capter l'attention des élèves, il favorise la mémorisation de connaissance, la maîtrise de compétences etc. »
- « Une activité permettant d'apprendre de manière détendue »
- « C'est une activité ludique qui permet en classe d'aborder une notion, de s'entraîner, d'apprendre différemment. »
- « Apprentissage ludique »
- « Activité ludique qui comporte un aspect plaisir »
- « Outil d'amusement, peut être utilisé pour apprendre. »

Ainsi, nous constatons que 83% des enseignants pensent qu'un enseignement ludique pourrait susciter l'engagement de l'élève. Tandis que 17% pensent que non. Ces résultats pourraient s'expliquer par l'idée de la place que font ces enseignants au jeu dans le cadre de leur enseignement et à l'image que leur renvoie le jeu.



Graphique 13. Engagement et ludification

Lorsque l'on interroge les enseignants sur la place du jeu à l'école nous constatons que les avis sont plutôt mitigés. Mais sont cohérents avec les résultats précédents. Ainsi ils affirment que :

- Une place bien trop petite
- Il peut permettre de consolider certains apprentissages.
- Place plus ou moins importante selon le niveau scolaire de l'élève.
- Le jeu peut intervenir à tout moment dans le processus d'apprentissage. Au début pour introduire une notion au milieu pour permettre l'entraînement et à la fin pour évaluer et réinvestir.

- Une place certes importante mais qui ne doit pas être une condition indispensable
- Est un outil qui peut être utilisé dans les apprentissages.

Pourtant, 100% des enseignants répondent que le jeu est un outil pédagogique. Néanmoins lorsqu'on les interroge sur leur utilisation dans leur classe 83% disent l'utiliser en classe contre 17% qui disent ne pas l'utiliser. Ces résultats sont liés à l'avis que se font les enseignants du jeu.

Ainsi, en nous intéressant au type de jeu qu'ils utilisent les enseignants répondent :

- Des jeux pour l'apprentissage des faits numériques, des jeux de lecture, des jeux de décodage etc.
- Des jeux de cartes, de culture générale
- Parfois des jeux de plateaux en numération. Je n'ai pas encore expérimenté le jeu en conjugaison.
- Jeux de lecture, de mathématiques

La conjugaison étant le domaine qui nous intéresse, il a été demandé aux enseignants s'ils avaient déjà utilisés le jeu dans ce cadre. 1 enseignant sur 6 a répondu oui et 5 enseignant sur 6 a répondu non. Ainsi, l'unique enseignant à avoir répondu oui, affirme avoir constaté une différence de comportement chez les élèves lorsqu'il a introduit le jeu dans le cadre des apprentissages de la conjugaison.

Suite, à ces questions, les enseignants ont été interrogés sur les apports du jeu dans le cadre de la conjugaison :

- Plus d'engagement et de motivation. La possibilité de lier cet enseignant au vécu des élèves.
- Une éventuelle consolidation des apprentissages
- D'une manière générale la mémorisation des terminaisons, la conjugaison à l'oral des verbes... Les jeux en conjugaison peuvent être davantage motivants pour les élèves non francophones entraînant une meilleure compréhension et manipulation de la langue.
- Une meilleure mémorisation et un meilleur réinvestissement peut-être.
- Intégrer des automatismes
- Le fait de pouvoir manipuler, associer pourrait permettre de mettre en place des automatismes réflexifs en grammaire réutilisables lors de la lecture et la production d'écrits.

## **2.4 Étude comparative : Sainte-Lucie**

Dans le cas de Sainte-Lucie, les séances d'observations ont été mené dans une école. Cependant, j'ai pu intégrer une autre école dans le cadre d'une journée durant laquelle j'ai pu interroger quelques élèves et enseignants.

La première école, est une école de quartier « La Guerre Primary School » avec des élèves de classe sociale moyenne qui se situe dans la commune de Castries. Cette école est composée de 116 élèves de 5 à 13 ans qui sont répartis dans 7 classes qui vont du Kindergarten qui est équivalent à la classe de Grande Section de Maternelle au grade 6 qui correspond à la classe de sixième. Le grade 3 auquel j'ai été affecté est constitué de 15 élèves dont 8 filles et 7 garçons. Cependant, la population de mes observations et enquête est constituée de 10 élèves dont 7 filles et 3 garçons pour cause d'absentéisme. Aussi, il convient de préciser que 4 élèves de cette classe sont des élèves en difficulté et pour certains non lecteur.

La seconde école « Dame Pearlette » qui se situe à Castries était composée de 977 élèves de 5 à 13 ans. Les élèves sont issus de classe sociale variées et sont répartis dans 47 classes du Kindergarten au grade 6. La population de mes observations et enquêtes est composée de 8 élèves dont 5 filles et 3 garçons.

En parallèle, la population d'enseignants ayant participé à mon enquête à Sainte-Lucie se compose de 4 dont 4 femmes et 0 homme. Ils enseignent au grade 3 soit l'équivalent du CE2 Ils ont entre 18 et 45 ans.

## **Procédure**

En effet, dans le cadre de cette immersion, mes premières intentions étaient d'observer une classe de cycle 2 durant un enseignement de la conjugaison française au sein du FLE « Français langue étrangère ». Ainsi, j'avais pour but d'observer ces enseignements notamment le comportement des élèves au cours de ceux-ci en m'appuyant sur une grille d'observation avec différents éléments s'appuyant sur les items de Raymond Goigoux. De plus, je voulais également proposer aux élèves de réaliser une évaluation formative identique à celle proposée en Martinique au cours de la séquence « Passé, présent, futur ». En complément, il était question pour moi d'interroger les enseignants sur l'attitude des élèves pendant les apprentissages de la conjugaison mais aussi sur leurs pratiques durant cet enseignement. Aussi, j'avais pour but d'interroger les élèves sur leur ressenti.

Cependant, en arrivant sur le territoire, j'ai pu rencontrer une enseignante de français qui m'a explicité que le système éducatif étant différent car l'enseignement de la conjugaison française ne débutait qu'à partir du collège. Ainsi, mes observations se sont réorientés vers l'enseignement de la conjugaison anglaise au sein du grade 3 correspondant au cycle 2 du système éducatif français. En effet, ceci m'a semblé pertinent dans le cadre de mon étude comparative car la conjugaison anglaise est différente de la conjugaison française et souvent perçue comme plus facile. Ainsi, il était intéressant de faire le parallèle entre ces deux conjugaisons et l'attitude des élèves face à celle-ci.

À cet effet, dans le cas du grade 3 de l'école « La guerre Primary school » il se trouve qu'à mon arrivé l'enseignante débutait une séquence de conjugaison réparti comme ceci :

- Séance 1 :
  - Dans un premier temps une mise en route avec la distribution de flashcards ou était noté « IS » permettant de susciter l'intérêt des élèves.
  - Dans un second temps une mise en place d'une évaluation diagnostique.
  
- Séance 2 :
  - Présentation d'une vidéo d'enseignement « AM / IS » commenté par l'enseignante.
  - Mise en place d'un jeu
  - Rappel sur les temps « Passé, présent, futur »
  - Mise en place d'un jeu
  - Entraînement écrit sur un livret
  - Bilan de la séance
  
- Séance 3 :
  - Feedback de la séance précédente
  - Présentation de la notion « Has/Have » à l'aide d'une vidéo commentée par l'enseignante
  - Mise en place d'un jeu « River on the back »
  - Exercice d'entraînement
  - Evaluation (Identique à celle donné en Martinique)

Dans ce cadre, pour mener à bien mes séances d'observation j'ai fait une demande de prise de vue auprès de la directrice et de l'enseignante qui m'a été accordé.

Ainsi, j'ai pu mener des observations qui ont été déclinés dans ma grille d'observation d'engagement identique à celle de la Martinique. D'autre part, certains éléments d'observations ont été relevé de façon spontanée. De plus j'ai aussi interrogé l'enseignante sur ses pratiques lorsqu'un élément me semblait pertinent.

À la suite de ces observations, au cours de ma dernière journée dans cette école j'ai pu mettre à disposition des élèves un questionnaire. Aussi, en parallèle j'ai demandé à l'enseignante de répondre à un questionnaire numérique destiné aux enseignants.

Par ailleurs, comme indiqué précédemment ayant été dans une autre école « Dame Pearllette » au sein d'un grade 3, j'avais l'intention d'observer une séance de conjugaison, par la suite proposer la même évaluation aux élèves. Ensuite, il s'agissait de proposer aux élèves de répondre au questionnaire ainsi qu'aux enseignants du grade 3.

En finalité dans la classe dans laquelle j'ai été affectée je n'ai pas pu faire d'observations dans le cadre de la conjugaison car les enseignements menés étaient centré sur les mathématiques. Cependant, j'ai pu interroger l'enseignante de façon spontanée. Aussi j'ai pu mettre à disposition mes questionnaires pour les élèves et une enseignante.

## Outils utilisés

Afin de mener à bien mon enquête quatre outils ont été utilisés : un questionnaire pour les enseignants (Annexe 11), un questionnaire destiné aux élèves (Annexe 1), une grille d'observation (Annexe 2) et divers jeux.

### - Les questionnaires

Le questionnaire enseignant a été réalisé sous format numérique à partir de google form. Il est constitué de dix-huit questions ouvertes et fermées portant sur les enseignements de la conjugaison et l'utilisation du jeu comme outil pédagogique. Les questions fermées ou encore à choix multiples ont été ciblées afin d'obtenir des réponses spécifiques à mon objet de recherche. À l'inverse, les questions ouvertes ont été constituées afin d'acquiescer des réponses plus argumentées, pour avoir un plus grand nombre de réponses sans influencer sur celle-ci. Dans le cas, des enseignants de Sainte-Lucie les questionnaires ont été réalisés en anglais.

Le questionnaire élève réalisé sous format papier composé de onze questions ouvertes et fermées porte sur le ressenti des élèves dans le cadre des apprentissages de la conjugaison et l'utilisation du jeu. Les questions fermées où à choix multiple ont été privilégiées afin d'obtenir des réponses précises portant sur mon étude. À l'inverse, les questions ouvertes ont été privilégiées afin d'obtenir des réponses moins dirigées issues du ressenti des élèves sans être influencées par une quelconque réponse. Dans le cas de Sainte-Lucie les questionnaires ont été réalisés en anglais.

### - La grille d'observation

La grille d'observation est composée de la date de la séance qui est indiquée en haut. De plus, elle est constituée du titre de la séance. Aussi, dans cette grille répartie en colonne et en ligne dans les colonnes sont indiqués les prénoms des élèves et dans les lignes sont répartis les éléments d'observations décomposés dans l'item « motivation » de la grille de Raymond Goigoux. À la fin de cette grille, il y a aussi un espace me permettant d'ajouter des observations supplémentaires pertinentes.

### - Les jeux (menés par l'enseignante de la classe)

- Imitation de la maîtresse

Le but de ce jeu est de désigner un élève volontaire qui se met dans la peau de l'enseignante et explique à ces camarades la notion en cours.

- Flashcard (Annexe 8)

L'enseignante distribue aux élèves des flashcards sur lesquelles sont notés « where » ; « are » ; « was » ; « is » ; « am » .

Puis, elle lit des phrases. Les élèves doivent lever leur flashcards correspondant à la bonne conjugaison dans la phrase. L'élève qui a la bonne réponse, explique la règle à ses camarades.

- River on the bank (Annexe 9)

Dans le cas de ce jeu, HAVE renvoi à RIVER et HAS renvoi à BANK. L'enseignante sépare la classe en deux parties (RIVER/BANK) à l'aide d'une ligne tracée à la craie. Les élèves sont debout sur la ligne. Lorsque l'enseignante lit les phrases les élèves sautent dans le côté qui correspond à la bonne conjugaison pour la phrase. Si l'élève, se trompe il s'assoit. Le gagnant c'est le dernier debout.

## Résultats et interprétation

- Résultats des questionnaires élèves

Parmi les 18 élèves ayant participé au questionnaire, 100% des élèves, soit 18 élèves ont affirmé qu'ils aiment la conjugaison. Le graphique ci-dessous illustre ce résultat indiquant qu'à Sainte-Lucie le domaine de la conjugaison est apprécié des élèves :

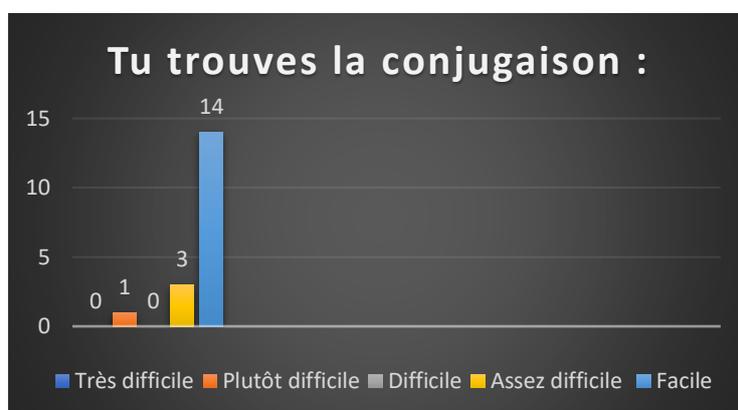


Graphique 14. Aimes-tu la conjugaison ? (Sainte-Lucie)

En s'appuyant sur les résultats précédents, 100% des élèves expliquent cette amour en disant que la conjugaison « because it's easy », « it's fun ». D'autres affirment que celle-ci permet de réaliser de meilleures histoires « it's make my story better » et permet d'apprendre de nouvelles choses « It makes me learn something new everyday ». Aussi, que la conjugaison leur permet de se sentir bien « It make me feel great ».

Par ailleurs, si nous nous intéressons maintenant à la manière dont ils perçoivent la conjugaison, nous constatons que les résultats à la question précédente peuvent être confirmés puisque 14 élèves sur 18 affirment que la conjugaison est facile. Cependant, nous observons que pour certains élèves cet amour est controversé car 1 élève sur

18 trouve cet enseignement plutôt difficile et 3 élèves sur 18 trouvent cet enseignement assez difficile.



Graphique 15. Perception de la conjugaison (Sainte-Lucie; élèves)

En parallèle, en plus des difficultés rencontrées les élèves ne savent pas à quoi servent ces enseignements ce qui peut compliquer leur persévérance dans l'apprentissage. En effet, 58% des élèves disent ne pas savoir pourquoi ils font ces enseignements et seulement 42% des élèves affirment qu'ils savent pourquoi ils font ces apprentissages. Les résultats ci-dessous explicitent cet élément.



Graphique 16. Objectif de la conjugaison

En effet, malgré le fait que certains ignorent l'objectif de cet enseignement les élèves affirment se sentir confiant, heureux ou encore bien lorsqu'ils font de la conjugaison.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser à travers ces résultats, on constate que 89% des élèves aiment faire des exercices dans le cadre des apprentissages de la conjugaison contre seulement 11% qui affirment ne pas apprécier les exercices dans cet enseignement.



*Graphique 17. Conjugaison et exercices*

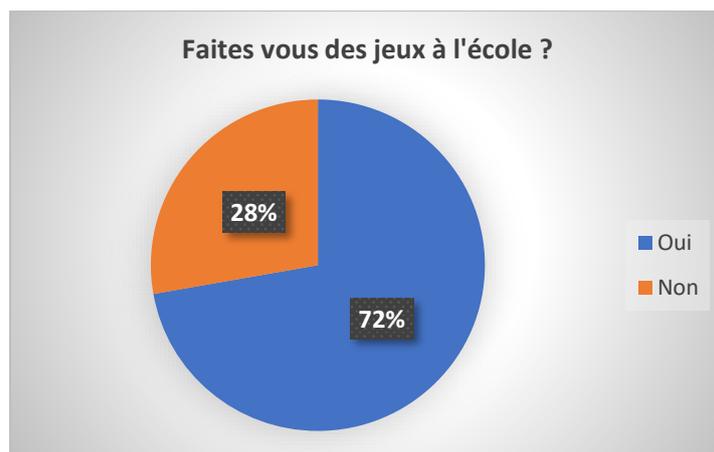
À la suite de ces résultats dans le cadre des apprentissages de la conjugaison, il convient de s'intéresser aux données récoltées dans le cas de l'utilisation du jeu. En effet, les résultats d'appréciations de la conjugaison sont plus élevés que ceux des jeux ce qui peut nous interpeller. Parmi les élèves 94% disent aimer jouer contre 6% qui disent ne pas aimer jouer.



*Graphique 18. Perception du jeu*

En parallèle, lorsque l'on interroge les élèves sur le ressenti dans le cadre du jeu ils disent se sentir « good », « i feel happy », « happy », « i feel very happy », « i feel amazing », « i feel nice ».

Parmi les élèves, 72% affirment qu'ils font des jeux à l'école tandis que 28% d'entre eux affirment le contraire. En effet, le graphique ci-dessous illustre ce résultat.



Graphique 19. Ecole et jeu

Pourtant, nous constatons que les résultats suivant sont contradictoires. En effet, en interrogeant les élèves sur les moments durant lesquels ils jouent à l'école, la plupart disent ne pas jouer au sein de la classe ou encore uniquement pendant la pause méridienne. Aussi, un grand nombre d'élèves disent jouer uniquement après l'école, certains affirment même qu'ils ne jouent pas du tout à l'école. Ils sont pourtant nombreux à avoir répondu oui à la question précédente.



Graphique 20. Conjugaison et jeu

En parallèle, nous constatons que 56% des élèves pensent que le jeu ne pourrait pas les aider à entrer dans les apprentissages de la conjugaison ce résultat nous pousse à nous interroger sur l'idée que se font les élèves du jeu à l'école. En effet, nous pourrions penser que cet élément varie en fonction du jeu proposé aux élèves ou encore en fonction de la personnalité de l'élève car 44% des élèves pensent tout de même que le jeu pourrait les aider à mieux rentrer dans les apprentissages de la conjugaison.

En interrogeant les élèves sur le pourquoi, les élèves ayant répondu « oui » expliquent que :

- « Parce que le je vais être plus intelligent avec le jeu ».

- « Cela dépend de la façon dont on fait le jeu ».
- « Cela, nous aide à apprendre ».
- « Quand je joue mon esprit est plus intelligent ».
- « Parce que je joue tous le temps à la maison ».
- « Parce que les élèves aiment jouer ».
- « Parce que c'est fun ».

Par ailleurs, les élèves ayant répondu « non » ont eu plus de difficultés à expliquer le pourquoi. Ainsi, certains ont répondu ne pas savoir pourquoi d'autres expliquent que :

- « Certains jeux ont des tirs ils ne nous aident pas ».
- « Cela te fera apprendre ».
- « Parce que le jeu c'est seulement fun ».
- « Parce que le jeu va mettre de la confusion ».

### • Résultats des questionnaires enseignants

Parmi les enseignants ayant répondu à ce questionnaire, 50% sont des enseignants de CP et 50% des enseignants de CE2. Lorsque l'on demande à ces enseignants de décrire les comportements de leurs élèves dans le cadre de la conjugaison ils affirment :

- Que les élèves ne sont pas engagés
- Que certains sont enthousiasmés à l'idée d'apprendre cette notion tandis que d'autres se rebutent déjà car ils trouvent cela difficile.

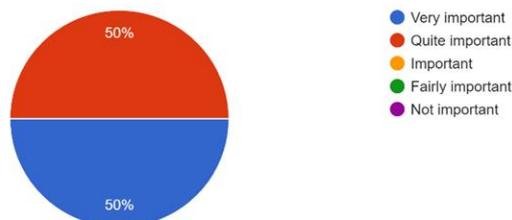
Par la suite, en les interrogeant sur la présence de la conjugaison française au sein du cycle 2, nous constatons que cette enseignement débute au collège.

Ainsi, on en vient à s'intéresser à la définition de la motivation des enseignants dans ce cadre ils affirment :

- Encouragement à accomplir une tâche ou faire une activité.
- La motivation est que les élèves montrent de l'intérêt pour leur apprentissage où ils montrent leur volonté d'apprendre un concept.

En parallèle, 50% d'entre eux pensent que la motivation est assez importante, contre 50% qui pensent que la motivation est très importante. De plus en leur demandant pourquoi, les enseignants disent que sans motivation, les élèves n'ont pas besoin d'accomplir une tâche et ne la feront pas. Aussi, ils ajoutent que la motivation aide les élèves à avoir le sentiment de volonté d'apprendre et de participer pour s'améliorer.

8. In your opinion, in the context of learning, motivation is :  
2 réponses

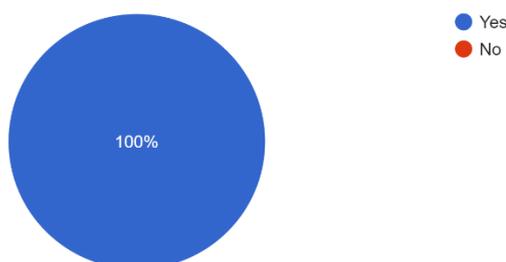


Graphique 21.Motivation et apprentissage

Ensuite, les enseignants ont été interrogés sur la définition de l'engagement. Ainsi, ils l'ont défini comme « la détermination à s'en tenir à quelque chose », « s'engager dans un travail de qualité », « se consacrer à faire de son mieux dans n'importe quelle activité ». De plus, ils ajoutent que dans le cadre des apprentissages « l'engagement permet d'assurer l'accomplissement d'un travail ou d'une tâche ». Pour cause, « au cours d'un apprentissage, l'élève veut bien faire, l'engagement sera une aide ».

Suite à ces définitions, 100% des enseignants pensent qu'il existe un lien entre l'engagement et la motivation.

11. In your opinion, is there a link between commitment and motivation?  
2 réponses

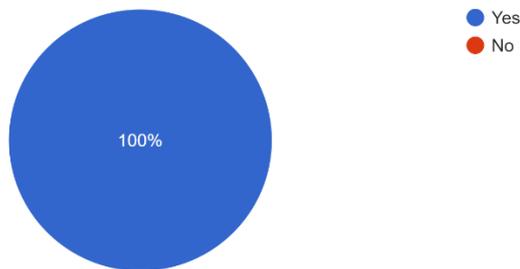


Graphique 22.Motivation et engagement

À la suite de ces résultats dans le cadre des apprentissages de la conjugaison il convient de s'intéresser aux données récoltées dans le cas de l'utilisation du jeu. En effet, nous constatons que 100% des enseignants pensent que le jeu pourrait aider les élèves à être plus motivés et engagés dans les apprentissages. Ainsi, selon eux au sein de l'école, « les jeux aident à ramener à la maison quelque chose appris d'une manière amusante dont les enfants se souviennent, donc avoir des jeux dans une leçon est fortement recommandé ». Par ailleurs, cela « les aide à se souvenir de ce qu'ils ont appris » et « à envoyer l'apprentissage comme un jeu et non comme un travail réel ».

12. Do you think that playful teaching would help to motivate and engage the student ?

2 réponses



Graphique 23.Engagement et jeu

Parmi, les enseignants 100% d'entre eux affirment que le jeu est un outil pédagogique. Ainsi, les résultats suivants viennent confirmer les précédents car 100% d'entre eux disent les utiliser dans leurs séances d'apprentissage. Dans ce cadre, ils donnent comme exemples de jeux :

- « Les filles VS les garçons »
- « Passez le colis »
- « Quiz »
- « Hopscotch »
- « Rive/Mare »
- « Le tirage »
- « Le saut »
- « Les serpents et les échelles »

Pour finir, ils ajoutent qu'ils ont déjà utilisés le jeu dans le cadre des apprentissages de la conjugaison et qu'ils ont pu constater des comportements différents de ceux que les élèves peuvent avoir dans le cadre d'une séance classique.

### Résultats grille d'observation

1. L'image que l'élève renvoi face à l'activité	54% ont un visage détendu 23% ont un visage découragé 23% ont un visage fatigué	69% ont un visage joyeux 31% ont un visage détendu
2. Regard dirigé vers ce dont on parle	53%	92%
3. A l'écoute des consignes et les respectes	62%	85%
4. Ne poses pas de questions qui a déjà été posés	100%	100%

La séance rouge : une séance avec des interventions ludiques et des exercices individuels et écrit.

La séance jaune : d'une séance de jeu.

5. Lèves régulièrement la main	46%	100%
--------------------------------	-----	------

6. Poses des questions sur l'activité	23%	0%
7. Demande de reformuler la consigne si elle n'est pas comprise	0%	0%
8. Commences l'activité dès qu'il en a l'occasion	23%	31%
9. Regard fixé sur l'activité/Avancé régulière	54%	92%
10. Persévères	77%	100%
11. Bavardage	39%	X
12. Viens en aide à ses pairs	8%	0%

Tableau 2. Résultats observations

### **Résultat observation spontanée**

En effet, dans le cadre de mes observations certaines n'ont pas été inclut dans ma grille mais j'ai pu faire un bilan de celle-ci.

Dans le cadre de ce stage en immersion, pendant les enseignements dit classiques de conjugaison j'ai constaté que les élèves ne se lançaient pas dans les activités, au contraire ceux-ci jouaient. Ces observations relevaient surtout des garçons et de certaines filles. A la première séance notamment quand l'enseignante posait des questions, peu d'élèves répondaient et participaient aux apprentissages. La plupart des élèves prenaient du temps à débiter les exercices, ils discutaient, se levaient. Je constate au bout de 30 min que certains n'ont toujours pas débuté les exercices, ils ont même un visage désespéré. Ainsi, en essayant d'interroger l'un d'entre eux « est-ce que la conjugaison est difficile ? » il me répond « oui, très, je ne comprends pas ». Pourtant, en faisant le tour pendant que les élèves faisaient leur évaluation diagnostique j'observe qu'un élève a fini et a déjà sa note. Voyant qu'il a eu 4/10 je lui demande s'il a rencontré des difficultés, il m'affirme que « non il a tout compris ». Ceci pourrait s'expliquer par les comportements que j'ai observés au moment de la leçon, les élèves sont dissipés, ils s'amusent, se couchent sur les tables, dessinent, se mettent debout etc. Il y a un élève qui m'a beaucoup interpellé : en regardant celui-ci dans chaque situation d'apprentissage, je constate qu'il donne l'air très désintéressé à chaque étape il fait autre chose que ce qui est demandé. Même au moment du jeu collectif certains demeurent désintéressés notamment l'élève cité précédemment.

Cependant, au moment où l'enseignante annonce « nous allons jouer », les comportements changent, les élèves poussent un cri de joie, ils sont excités, demandent ce qu'il faut faire et ils participent, font tout pour avoir la bonne réponse. À partir du moment, où l'enseignante revient aux exercices écrit classique, les comportements changent, les élèves se mettent à nouveau à discuter entre eux, une d'entre eux fait du rangement. Il s'avère que cette même élève ne fera jamais l'exercice et se mettra à fabriquer des bateaux avec deux autres camarades. Les autres s'occupent sans forcément faire les exercices. Seuls 3 élèves iront jusqu'à la fin des exercices demandés.

## **PARTIE RÉFLEXIVE**

### **1. Discussion des résultats**

Ainsi, suite à l'élaboration de mon cadre théorique et la présentation de ma démarche de recherche il convient d'établir une comparaison entre les résultats obtenus en Martinique et à Sainte-Lucie.

A cet effet, dans un premier temps il convient de dire que selon les éléments de recherche recueillis dans le système éducatif anglais on ne parle pas de conjugaison à proprement parlé. De plus, il convient d'ajouter qu'il n'existe pas autant de temps que dans la conjugaison française. Pour autant, contrairement à ce qui pourrait être imaginé la conjugaison anglaise perçue comme plus simple met également les élèves en difficulté. En effet, les enseignants affirment que de part l'histoire de l'île, la population a tendance à utiliser la structure de la phrase créole pour venir y placer l'anglais. Ainsi, la conjugaison anglaise est complexifiée. De ce fait, même s'il ne s'agit pas des mêmes difficultés, la conjugaison s'avère être un élément fastidieux dans les deux langues. Cette complexité s'exprime dans la langue anglaise par l'histoire de l'île, tandis que dans le cas de la langue française cette complexité s'inscrit dans l'histoire de la langue. Aussi dans la constitution de la conjugaison de par ces nombreux temps.

Par la suite, lorsqu'on en vient à s'intéresser à l'amour que porte les élèves à cet enseignement le constat est l'idée selon laquelle la conjugaison est perçue différemment entre la Martinique et Sainte-Lucie. En effet, on constate qu'à Sainte-Lucie 100% des élèves aiment cet enseignement ils affirment même que c'est facile fun etc. comme indiqué précédemment. Tandis qu'en Martinique 50% disent aimer la conjugaison donc seulement la moitié des élèves. Par ailleurs la différence va encore plus loin, alors que les élèves de Sainte-Lucie disent que c'est facile et fun, les élèves Martiniquais emploie un terme opposé ils disent que c'est intéressant et seulement 5 d'entre ceux qui disent aimer la conjugaison viennent ajouter que la conjugaison est facile. Ainsi, ces éléments viennent nous indiquer que la conception de la conjugaison entre les deux îles est différente même entre ceux qui l'apprécient. Ceci peut s'expliquer par le fait que ces enseignements ne soient pas les mêmes entre la conjugaison anglaise et française. Aussi que la manière dont elle est abordée donnent

aux élèves de la Martinique l'impression d'être dans un enseignement obligatoire mais qui n'a pas réellement d'intérêt mais qu'on s'y fait. Tandis qu'à Sainte-Lucie, les élèves semblent en cohésion avec la conjugaison ce qui est contradictoire avec les éléments apportés par les enseignants. En effet, contrairement à ce que disent les élèves de Sainte-Lucie, les enseignants eux sont plutôt mitigés ; Certains enseignants affirment que les élèves ne sont pas engagés dans cet enseignement et qu'ils sont rebutés tandis que d'autres disent qu'une partie des élèves sont enthousiastes. En Martinique 20% des enseignants disent observer un comportement différent des autres matières. Ceci pousse à s'interroger sur l'engagement des élèves de façon plus générale.

Cependant, un élément va venir expliquer le positionnement des élèves dans le cadre de leur appréciation pour la conjugaison. En effet, lorsque l'on interroge les enseignants sur les outils pédagogiques qu'ils utilisent durant la conjugaison les enseignants de la Martinique disent utiliser des livres, des manuels, des textes, des affichages et des fiches d'activités. Tandis que les enseignants de Sainte-Lucie utilisent des vidéos, des chants, des flashcards, des cahiers d'activités. Ainsi, nous constatons une grande différence dans les choix d'outils pédagogiques ce qui expliquerait la disparité d'appréciation entre les deux groupes d'échantillons. Les outils pédagogiques influenceraient la perception des élèves. L'utilisation excessive d'outil classique et le manque de diversification des supports d'enseignements viendraient impacter l'engagement des élèves dans cet enseignement.

De plus, les réponses des élèves révèlent que pour ceux de la Martinique les émotions suscitées par cet enseignement sont relativement négatives. Or, les émotions négatives sont néfastes pour l'engagement de l'élève dans ces apprentissages. Ceci pourrait expliquer le manque d'implication des élèves dans la phase d'exercices. En effet, lorsque l'on interroge les échantillons d'élèves de la Martinique 64% disent ne pas aimer faire des exercices contre seulement 11% à Sainte-Lucie. Pourtant, fait très contradictoire dans le cadre de l'activité 39% des élèves en Martinique commencent l'activité dès qu'ils en ont l'occasion contre 23% à Sainte-Lucie. Néanmoins, les résultats suivants viennent éclairer à ce sujet. Ils permettent de comprendre que la différence de résultats, n'implique pas l'idée que les élèves aiment faire des exercices ou pas mais pourrait simplement remettre en question l'idée selon laquelle les élèves de Martinique feraient en sorte de débiter dès que possible pour se débarrasser le plus rapidement que possible. Tandis que, ceux de Sainte-Lucie prennent du temps à commencer mais un plus grand nombre persévère dans l'activité. En effet, 77% d'entre eux persévèrent dans les exercices contre 56% en Martinique.

Ces résultats révèlent que nous sommes face ici à un engagement partiel dans le cas de la Martinique, qu'à la moindre difficulté celui-ci peut s'écrouler. Ainsi, il est important de susciter l'engagement dans cet enseignement. Alors qu'à Sainte-Lucie l'engagement dans l'activité prend plus de temps à venir mais une fois que c'est le cas les élèves persistent davantage dans l'activité. Cet engagement durable s'explique par le choix d'outils ludiques que font les enseignants.

En parallèle, il convient d'explicitier la relation enfant-jeu. En effet, lorsque les élèves sont interrogés sur la question de l'appréciation du jeu 100% de ceux de la Martinique disent aimer jouer et contre toute attente 94% de ceux de Sainte-Lucie disent qu'ils aiment jouer. Ceci semble très étonnant, et nous renvoie à la définition polysémique du jeu. Cet élément pourrait s'expliquer par l'idée que le questionnaire ayant été posé

à l'école certains élèves ont certainement fait le lien école-jeu et ceci ne leur plait certainement pas donc ils ont répondu ne pas aimer jouer. D'autre part ce résultat pourrait s'expliquer par l'idée que le jeu étant défini comme un terme polysémique chacun se fait sa propre définition du jeu. Ainsi, ceci peut faire émerger l'idée selon laquelle d'une culture à une autre, la définition du jeu varie. Pourtant, les résultats suivants mettent en lumière l'idée qu'à Sainte-Lucie le jeu ne renvoie qu'à des émotions positives équivalentes à la conjugaison. Tandis qu'en Martinique même dans le jeu l'enfant semble avoir l'impression qu'on attend de lui autre chose que de s'amuser et il est difficile pour lui de faire face à l'idée de perdre ceci lui donne l'impression d'être nul. Il s'agit d'un élément qu'il serait intéressant d'approfondir la différence de perception du jeu par l'élève en fonction de sa culture.

En parallèle, les élèves sont interrogés sur le jeu à l'école. Ainsi, alors que les élèves des deux classes ont joué au cours des apprentissages régulièrement en Martinique 93% des élèves disent joués contre 72% à Sainte-Lucie. De ce fait, en fonction du jeu, l'élève le considère comme tel ou non. Ainsi le fait que le jeu soit réalisé au sein de l'école il perd pour certains élèves sa définition de jeu. Par ailleurs, ceux qui disent jouer à Sainte-Lucie répondent qu'ils ne jouent qu'à l'interclasse. Ceci pose question car l'enseignante utilise le jeu au sein de sa classe. Alors se pose la question du choix des jeux qui influencerait la perception du jeu à l'école de l'élève. Aussi son utilisation quotidienne dans la classe donnerait à l'élève l'impression qu'il ne s'agit plus d'un jeu mais bien d'un enseignement. Cependant, au moment des jeux une différence de comportement, d'engagement des élèves est bien constatée chez les élèves. Ainsi, l'information apportée par ce résultat implique l'idée selon laquelle le jeu ne serait pas la solution systématique. En effet, son utilisation excessive viendrait erronée la perception de la définition du jeu sans amoindrir ces effets. Aussi, il convient de varier et d'adapter le jeu en fonction des élèves.

Néanmoins, 56% des élèves à Sainte-Lucie disent que le jeu pourrait les aider dans les apprentissages de la conjugaison. Les autres affirment que le jeu ne pourrait pas les aider puisque c'est un jeu. Ainsi, les élèves auraient dans l'esprit que le jeu ne pourrait pas être utilisé pour un apprentissage alors que son utilisation est faite dans leur classe. Ceci vient confirmer que pour les élèves les jeux faits en classe ne sont pas des jeux. Tandis qu'en Martinique 71% affirment que l'utilisation des jeux dans les apprentissages de la conjugaison pourrait les aider. La différence de perception du jeu est encore constatée ici. Cependant, les apports du jeu restent les mêmes dans les deux îles.

Par ailleurs, lorsque les enseignants sont interrogés 100% de ceux de Sainte-Lucie disent que le jeu peut aider les élèves dans les apprentissages tandis qu'en Martinique 83% disent que le jeu peut aider les élèves. Cet élément démontre que la place du jeu dans les deux systèmes éducatifs n'est pas identique. En effet, ces résultats pourraient s'expliquer par l'idée que les enseignants ayant répondu à ce questionnaire en Martinique sont plus anciens donc ils ont certainement l'habitude avec la pédagogie classique mais ont très peu expérimenté la pédagogie ludique dans leur enseignement. Tandis qu'à Sainte-Lucie la pédagogie ludique semble être un indispensable de leur enseignement. Néanmoins, les 100% de l'échantillon des enseignants sur les deux îles affirment que le jeu est un outil pédagogique. Mais ce résultat est paradoxal car pour autant cet outil, n'est pas utilisé par tous les enseignants dans leur classe. En effet, en Martinique 83% utilisent le jeu au sein de

leurs enseignements et c'est essentiellement dans le cadre des mathématiques ou de la culture générale. Ceci est confirmé, lorsque 100% affirment ne jamais avoir utilisé la pédagogie du jeu dans les apprentissages de la conjugaison. Tandis qu'à Sainte-Lucie, 100% des enseignants utilisent le jeu dans leurs enseignements et ils affirment l'utiliser dans la plupart des enseignements. De plus, 100% disent utiliser le jeu dans les apprentissages de la conjugaison.

Ces résultats permettent de constater que l'engagement de l'élève ne dépend de la complexité de l'enseignement mais surtout des choix de supports pédagogiques. Puisqu'en effet, la conjugaison a été jugé complexe dans les deux systèmes éducatifs pourtant l'investissement des élèves n'est pas le même. Cette différence est liée au support pédagogique qui est utilisée dans cet enseignement. En effet, à Sainte-Lucie c'est essentiellement le jeu qui est utilisé dans ces apprentissages. Ainsi, les élèves en retiennent des émotions positives et s'engagent davantage dans l'enseignement. De ce fait, les élèves ont fini par perdre l'impression qu'ils jouent puisque la pédagogie ludique fait partie de leur quotidien. Néanmoins, un constat est mis en lumière celui selon lequel en fonction du degré de ludification l'engagement des élèves va varier. Pour cause, lorsque l'enseignant à Sainte-Lucie utilisait la vidéo ou encore le cahier d'activité, les élèves engagés été moindre, tandis que lorsqu'elle faisait des jeux « à proprement parler » une différence de comportement était constaté. Durant la séance de jeu, 100% des élèves persévères dans l'activité.

Alors qu'en Martinique, les séances de travail classique sont privilégiées. Ainsi, les élèves ont plus de difficulté à s'engager dans cet enseignement fastidieux. Tandis que, lorsque le support pédagogie est varié et que l'enseignant fait le choix de la pédagogie ludique, nous constatons que le pourcentage de persévérance est en augmentation. Durant, la séance d'exercice écrit 56% des élèves persévèrent contre 100% de persévérance dans le cadre d'une séance où l'utilisation de la ludification a été mise en place et 78% dans le cadre d'une séance de « jeu ».

Néanmoins, un élément vient interpeller notre recherche alors qu'en Martinique 83% des enseignants pensent que la motivation est importante dans les enseignements seul 50% à Sainte-Lucie pensent qu'elle est importante. Ainsi, ces résultats donnent l'impression qu'à Sainte-Lucie c'est un élément qui va de soi mais sur lequel les enseignants ne semblent pas s'appuyer pour pratiquer les enseignements. Ils semblent pour eux qu'il convient de mettre en place ce qui est nécessaire pour le bien être des élèves et le reste suivra. Tandis qu'en Martinique, certainement auparavant la motivation, le bien être n'était pas nécessairement prit en compte mais avec l'évolution des recherches les enseignants, la société semblent réaliser que la motivation est un élément clé dans le cadre des apprentissages des élèves.

De plus, 50% des enseignants de Sainte-Lucie affirment que l'engagement est très important dans les apprentissages contre 83% en Martinique. Ainsi, ceci confirme que les enseignants ne prennent pas toujours en compte ces éléments importants pour l'apprentissages des élèves. Pourtant, ceci est contradictoire car le constat mis en lumière est l'idée selon laquelle à Sainte-Lucie ces éléments semblent être prit en compte. Ainsi, les enseignants semblent ne pas avoir conscience de l'importance de la motivation et l'engagement dans les apprentissages. Néanmoins, ils semblent vouloir prendre en compte le bien être des élèves.

## 2. Conclusion

Ainsi, pour conclure il convient de rappeler que mon hypothèse était l'idée selon laquelle la conjugaison étant un élément fastidieux, il serait nécessaire de rendre son apprentissage plus flexible. Pour ce faire, il est important de susciter l'engagement et la motivation de l'élève. Le jeu étant ludique et valorisant en effet par le biais de la motivation intrinsèque et le sentiment de compétence il permet de susciter la motivation et l'engagement de l'élève avec efficacité.

De ce fait, il convient de dire qu'en dépit de ces restrictions, le recueil de données qui a pu être mis en place permet de confirmer l'hypothèse. En effet, en ce qu'il s'agit de la classe de CE2 en Martinique dans laquelle mon protocole a été réalisé sans tenir compte des obstacles qui ont pu être rencontrés notamment dans la mise en place des jeux, nous pouvons dire que la conjugaison est un apprentissage difficile pour grand nombre d'élèves. Ainsi, leur engagement durant cet apprentissage est ébranlé cependant l'utilisation d'une pédagogie ludique leur permet de mieux l'appréhender et de s'inscrire dans un engagement long.

Aussi, dans le cas de Sainte-Lucie, cette hypothèse a pu être confirmée car nous aurions pu penser que la conjugaison anglaise étant plus simple que celle du système français elle n'était pas un obstacle pour les élèves. Néanmoins le constat a été sans appel dans ce cadre aussi la conjugaison s'est révélée complexe. Ainsi, le constat est tel que c'est en réalité la manipulation de la langue qui est complexe. Lorsque cette manipulation reste pour l'élève flou, il est compliqué pour lui de s'engager dans l'activité. Or, dans le contexte du jeu, la manipulation s'avère nécessaire donc lui donne un but qui lui semble pertinent. A cet effet ceci suscite l'engagement de l'élève.

Cependant, ces éléments nous permettant de conclure qu'il est vrai que le jeu permet de susciter l'engagement des élèves, ceux-ci nous permettent également de réaliser qu'il est important de prendre en compte certains facteurs.

En effet, il ne s'agit de prendre des jeux et de les donner aux élèves, il convient de prendre en compte les types de jeux qui leur conviendraient. Aussi, d'avoir conscience que certains types de jeux sont inconnus à certains élèves, donc peuvent ne pas avoir d'intérêt pour eux. Ainsi, il est important dans un premier temps de laisser les élèves prendre connaissance du jeu, voir comment il fonctionne etc. De plus, de prendre en compte les types de joueurs qu'il y a dans la classe, car comme nous avons pu le constater tous les jeux ne sont pas des jeux pour tous. Les perceptions du jeu étant différentes, le degré d'engagement des élèves sera aussi différent dans ce cadre.

Par ailleurs, en ce qui concerne les élèves en difficulté il convient de mettre en place des jeux différenciés. En effet, dans le cadre du jeu, les niveaux de jeu doivent être variés afin de correspondre aux capacités des élèves et leur permettre d'évoluer. Puisque comme nous l'avons constaté si à travers le jeu l'élève est mis davantage en difficultés dans le cadre de son apprentissage et bien plutôt que de susciter l'engagement de l'élève ceci aura l'effet contraire et ne fera qu'augmenter ses impressions négatives dans le cadre de ces apprentissages.

Néanmoins, il convient d'ajouter que l'utilisation de la pédagogie du jeu dans le cadre des apprentissages de la conjugaison ne s'arrête pas à un jeu à proprement parlé. En effet, la ludification des apprentissages peut aussi être mise en place celle-ci permet tout autant aux élèves de s'engager dans les apprentissages comme il a été constaté dans le recueil de données. De plus, la variation des supports de jeux est essentielle pour un engagement long dans l'apprentissage.

Pour conclure, il convient de dire que l'hypothèse est affirmée, néanmoins des éléments plus poussés sont à prendre en compte dans la mise en place de la pédagogie ludique afin que son impact sur l'engagement des élèves soit à son paroxysme.

Ainsi, afin d'obtenir des éléments plus poussés sur le comportement des élèves, il aurait été pertinent de continuer ce protocole plus longuement. En effet, il serait intéressant de poursuivre l'utilisation des jeux notamment dans les rituels. Aussi, la mise en place de rallye de français sous forme d'escape game entre les élèves d'un même cycle. Ceci va permettre à chacun d'améliorer ces apprentissages et de découvrir des méthodes différentes. De plus, de mettre en place des échanges de services entre enseignants dans le cadre de l'enseignement de la conjugaison pour permettre de faire varier les supports aussi les méthodologies ceci nous amènes à nous poser la question du rôle de l'enseignant dans la construction des apprentissages.

## Bibliographie

- ALVAREZ, J. (2018). *Revue de l'APeMu*. Repéré à <http://www.ludoscience.com/files/ressources/REVUE-2018---JAlvarez.pdf>
- Académie de Toulouse. DUBOIS, N. (2021). La ludification d'un contenu pédagogique, un nouveau mode d'apprentissage. Repéré à <https://pedagogie.ac-toulouse.fr/documentation/la-ludification-d-un-contenu-pedagogique-un-nouveau-mode-d-apprentissage>
- Brougère, G. (2009). Chapitre 21. Une théorie de l'apprentissage adaptée : l'apprentissage comme participation. Dans : éd., *Apprendre de la vie quotidienne* (pp. 267-278). Paris cedex 14: Presses Universitaires de France. <https://doi.org/10.3917/puf.broug.2009.01.0267>
- Bulletin officiel du ministère de l'éducation nationale et du ministère de la recherche n°1 du 14 février 2002. Programme de l'école primaire. Repéré à <https://www.education.gouv.fr/bo/BoAnnexes/2002/hs1/hs1.pdf>
- Bulletin Officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015. Programme d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux. Repéré à [https://cache.media.education.gouv.fr/file/MEN\\_SPE\\_11/75/6/Programme\\_cycle\\_2\\_pour\\_B.O.\\_1424756.pdf](https://cache.media.education.gouv.fr/file/MEN_SPE_11/75/6/Programme_cycle_2_pour_B.O._1424756.pdf)
- Bulletin Officiel spécial n°11 du 26 novembre 2015. Programme d'enseignement du cycle de consolidation. Repéré à [https://cache.media.education.gouv.fr/file/MEN\\_SPE\\_11/75/8/Programme\\_cycle\\_3\\_pour\\_B.O.\\_1424758.pdf](https://cache.media.education.gouv.fr/file/MEN_SPE_11/75/8/Programme_cycle_3_pour_B.O._1424758.pdf)
- Bulletin Officiel spécial n°2 du 26 mars 2015. Programme d'enseignement de l'école maternelle. Repéré à [https://www.education.gouv.fr/bo/15/Special2/MENE1504759A.htm?cid\\_bo=86940](https://www.education.gouv.fr/bo/15/Special2/MENE1504759A.htm?cid_bo=86940)
- Bulletin Officiel n°25 du 24 juin 2021. Programme d'enseignement de l'école maternelle. Repéré à [https://cache.media.education.gouv.fr/file/25/86/5/ensel550\\_annexe\\_1413865.pdf](https://cache.media.education.gouv.fr/file/25/86/5/ensel550_annexe_1413865.pdf)
- Chabaneau, C. (1878). Histoire et théorie de la conjugaison française. Repéré à <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k63403054/f13.item>
- Cohard, P. (2015). L'apprentissage dans les serious games : proposition d'une typologie. @GRH, 16, 11-40. <https://doi.org/10.3917/grh.153.0011>
- Dargère, V. (2015). Le jeu, une modalité éducative ? Une expérience de la contrainte en situation pédagogique. *Le Sociographe*, H-8, 197-212. <https://doi.org/10.3917/graph.hs08.0197>
- DE GRANDMONT, N. (2007). Pédagogie et philosophie du jeu. Repéré à <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com/2007/04/la-pdagogie-ludique.html>
- Demontrond, P. & Gaudreau, P. (2008). Le concept de « flow » ou « état psychologique optimal » : état de la question appliquée au sport. *Staps*, 79, 9-21. <https://doi.org/10.3917/sta.079.0009>
- DUQUESNOY, M., GILSON, G., LAMBERT, J., et PREAT, C. (Mai 2019). Repéré à [https://www.csem.be/sites/default/files/files/La-p%C3%A9dagogie-du-jeu-V1\\_1.pdf](https://www.csem.be/sites/default/files/files/La-p%C3%A9dagogie-du-jeu-V1_1.pdf)
- Eduscol. (Juin 2021). Guide « Pour enseigner la lecture et l'écriture au CE1 ». Repéré à <https://eduscol.education.fr/document/1509/download?attachment>

- Fréchette-Simard, C., Plante, I., Dubeau, A. & Duchesne, S. (2019). LA MOTIVATION SCOLAIRE ET SES THÉORIES ACTUELLES : UNE RECENSION THÉORIQUE. *McGill Journal of Education / Revue des sciences de l'éducation de McGill*, 54(3), 500–518. <https://doi.org/10.7202/1069767ar>
- Fournier, M. (2020). Jeu et éducation, une histoire contrastée. *Les Grands Dossiers des Sciences Humaines*, 58, 33-33. <https://doi.org/10.3917/gdsh.058.0033>
- Goupil, G. & Lusignan, G. (2016). Des théories de l'apprentissage à l'enseignement. Dans : éd., *Éduquer et Former: Connaissances et débats en Éducation et Formation* (pp. 78-84). Auxerre: Éditions Sciences Humaines. <https://doi.org/10.3917/sh.fourn.2016.01.0078>
- HENRI-PANABIÈRE, G., RENARD, F et THIN, D. *Des détours pour un retour ? Pratiques pédagogiques et socialisatrices en atelier relais*, p 71-82. <https://doi.org/10.4000/rfp.4168>
- Heutte, J. (2019). Chapitre 3. Le flow : la psychologie de l'expérience optimale. Dans : , J. Heutte, *Les fondements de l'éducation positive* (pp. 153-233). Paris: Dunod. Repéré à [http://jean.heutte.free.fr/IMG/pdf/Fenouillet-Heutte-2013-CFPP\\_Actes\\_Metz.pdf](http://jean.heutte.free.fr/IMG/pdf/Fenouillet-Heutte-2013-CFPP_Actes_Metz.pdf)
- LAROUSSE. Repéré à <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/conjugaison/18252>
- Métra, M. (2013). À l'école du jeu. *L'école des parents*, 605, 32-33. <https://doi.org/10.3917/epar.605.0032>
- Monterrat Baptiste, Garrot, George Sébastien, Desmarais Michel C. Les effets d'une ludification adaptative sur l'engagement des apprenants. In: *Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation et la Formation*, volume 24 n°1, 2017. Sélection de la conférence EIAH 2015, sous la direction de Gaëlle Molinari et Lahcen Oubahssi. pp. 51-74. <https://doi.org/10.3406/stice.2017.1725>
- MOLINARI, G., POELLHUBER, B., HEUTTE, J., LAVOUE, E., SUTTER WIDMER, D et CARON, P-A.(2016). *L'engagement et la persistance dans les dispositifs de formation en ligne : regards croisés*. <https://doi.org/10.4000/dms.1332>
- MUSSET, M., THIBERT, R.(Octobre 2009). Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? Une question renouvelée. Repéré à <http://veille-et-analyses.ens-lyon.fr/LettreVST/pdf/48-octobre-2009.pdf>
- Olombel, G., VIANEZ, P. et DJAOUTI, D.(2021). *Evaluer l'efficacité d'apprentissage des jeux d'évasion: une étude de cas au lycée*. <https://doi.org/10.4000/sdj.3667>
- PARENT, S.(2014). De la motivation à l'engagement. Repéré à <https://eduq.info/xmlui/bitstream/handle/11515/34326/Parent-27-3-2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rochas, A. (2020). La *gamification*: Chemin inexploré de la fidélisation des talents à l'heure du digital. *La Revue des Sciences de Gestion*, 301-302, 99-106. <https://doi.org/10.3917/rsq.300.0100>
- Texte Officiel.(1995). *Programme de l'école primaire*. Repéré à [https://www.formapex.com/telechargementpublic/textesofficiels/1995\\_1.pdf](https://www.formapex.com/telechargementpublic/textesofficiels/1995_1.pdf)
- Van Oers, B. (1999). La pédagogie du jeu aux Pays-Bas. Une approche vygotkienne. *Revue Française de Pédagogie*, 129, 29–38. <http://www.jstor.org/stable/41201520>

- Yvana Ayme. (2006). Le jeu en classe. *Cahiers pédagogiques*, 448, 11-15.  
[https://e-inspe972.univ-antilles.fr/pluginfile.php/13757/mod\\_resource/content/1/Cahiers\\_Pedagogiques\\_448.pdf](https://e-inspe972.univ-antilles.fr/pluginfile.php/13757/mod_resource/content/1/Cahiers_Pedagogiques_448.pdf)

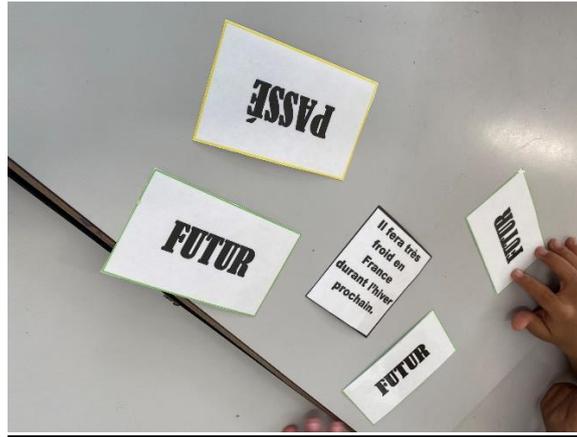
## **ANNEXES**

### **Table des annexes**

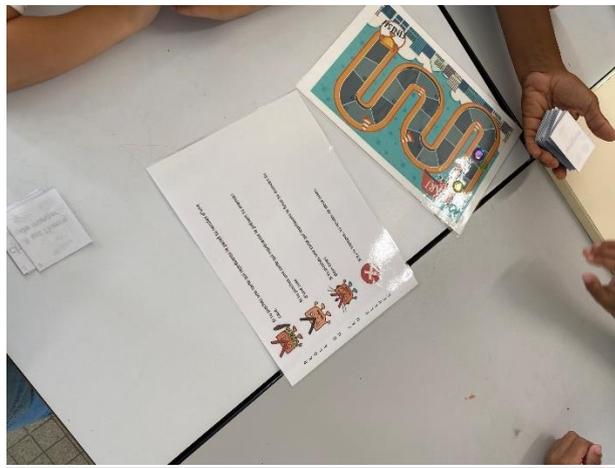
- \_ANNEXE 1 : Questionnaire des élèves
- ANNEXE 2 : Grille d'observation
- ANNEXE 3 : Escape game
- ANNEXE 4 : Bataille du temps qui passe
- ANNEXE 5 : La course du temps
- ANNEXE 6 : Jeu de sept familles
- Annexe 7 : Conju'game
- ANNEXE 8 : Flashcards
- ANNEXE 9 : River/Bank
- ANNEXE 10 : Affichage les pronoms personnels
- ANNEXE 11 : Questionnaire enseignants



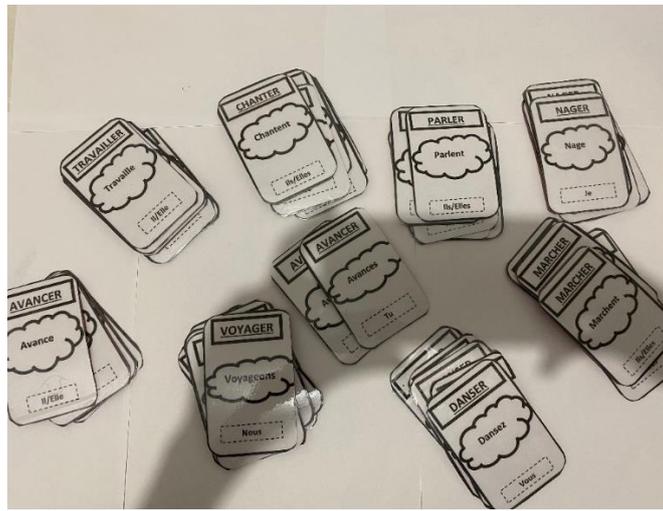




**ANNEXE 4 : Bataille du temps qui passe**



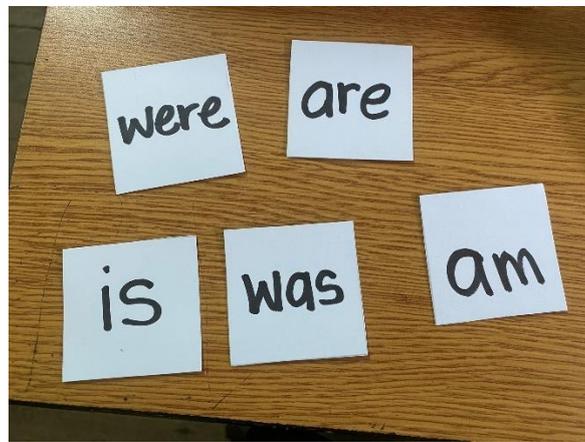
**ANNEXE 5 : La course du temps**



**ANNEXE 6 : Jeu de sept familles**



**Annexe 7 : Conju'game**



**ANNEXE 8 : Flashcards**



**ANNEXE 9 : River/Bank**



**ANNEXE 10 : Affichage les pronoms personnels**

<p><b>Questionnaire (français)</b></p> <p>Etudiante en deuxième année de master MEEF PDC, je réalise un mémoire sur les apports du jeu dans les enseignements de la conjugaison. Dans ce cadre, je mène une recherche afin de recueillir des données sur l'utilisation du jeu par les enseignants dans les apprentissages de la conjugaison. Ainsi, je souhaiterais vous interroger à ce sujet dans un cours questionnaire anonyme d'environ 5 min.</p>	<p><b>II. La conjugaison</b> Description (facultative)</p> <p>3. Aimez-vous enseigner la conjugaison au sein de votre classe ? *</p> <p><input type="radio"/> Oui <input type="radio"/> Non</p>	<p>6. Vous pensez que la conjugaison est : *</p> <p><input type="checkbox"/> Très difficile <input type="checkbox"/> Plutôt difficile <input type="checkbox"/> Difficile <input type="checkbox"/> Assez difficile <input type="checkbox"/> Facile</p>
<p><b>I. La classe</b> Description (facultative)</p>	<p>- Pourquoi ? *</p> <p>Réponse longue</p>	<p><b>III. L'engagement et la motivation des élèves</b> Description (facultative)</p> <p>7. Selon vous, qu'est-ce que la motivation ?</p> <p>Réponse longue</p>
<p>1. Vous enseignez au : *</p> <p><input type="radio"/> Cycle 2 <input type="radio"/> Cycle 3</p>	<p>4. Constatez-vous une différence de comportement chez les élèves entre le moment où vous enseignez la conjugaison et celui où vous faites un autre enseignement ? *</p> <p><input type="radio"/> Oui <input type="radio"/> Non</p> <p>Si oui, laquelle ? *</p> <p>Réponse longue</p>	<p>8. A votre avis dans le cadre des apprentissages la motivation est : *</p> <p><input type="checkbox"/> Très importante <input type="checkbox"/> Plutôt importante <input type="checkbox"/> Importante <input type="checkbox"/> Assez importante <input type="checkbox"/> Peu du tout importante</p>
<p>2. Quel est votre niveau de classe ? *</p> <p>Réponse courte</p>	<p>5. Quel outil pédagogique utilisez-vous dans le cadre de vos enseignements de la conjugaison ? *</p> <p>Réponse longue</p>	<p>- Pourquoi ? *</p> <p>Réponse longue</p>

<p>9. Selon vous, qu'est-ce que l'engagement ? *</p> <p>Réponse longue</p>	<p><b>II. Le jeu</b> Description (facultative)</p>	<p>17. Avez-vous déjà utilisé le jeu dans le cadre des apprentissages de la conjugaison ? *</p> <p><input type="radio"/> Oui</p> <p><input type="radio"/> Non</p>
<p>10. A votre avis dans le cadre des apprentissages l'engagement est : *</p> <p><input type="radio"/> Très important</p> <p><input type="radio"/> Plutôt important</p> <p><input type="radio"/> Important</p> <p><input type="radio"/> Assez important</p> <p><input type="radio"/> Peu de tout important</p>	<p>12. Qu'est-ce que le jeu selon vous ? *</p> <p>Réponse longue</p>	<p>Si oui, avez-vous constaté une différence de comportement par rapport à un enseignement classique ? *</p> <p><input type="radio"/> Oui</p> <p><input type="radio"/> Non</p>
<p>- Pourquoi ? *</p> <p>Réponse longue</p>	<p>13. Pensez-vous qu'un enseignement ludique permettrait de susciter l'engagement de l'élève ? *</p> <p><input type="radio"/> Oui</p> <p><input type="radio"/> Non</p>	<p>- Si oui, quel type de jeu ?</p> <p>Réponse courte</p>
<p>11. Selon vous, il y a-t-il un lien entre l'engagement et la motivation ? *</p> <p><input type="radio"/> Oui</p> <p><input type="radio"/> Non</p>	<p>14. Selon vous, quelle place possède le jeu dans la scolarité de l'élève ? *</p> <p>Réponse longue</p>	<p>18. Selon vous qu'est-ce que le jeu peut apporter au sein des apprentissages de la conjugaison ? *</p> <p>Réponse longue</p>
<p>- Lequel ? *</p> <p>Réponse longue</p>	<p>15. Pensez-vous que le jeu est un outil pédagogique ? *</p> <p><input type="radio"/> Oui</p> <p><input type="radio"/> Non</p>	
	<p>16. Utilisez-vous le jeu dans vos enseignements ? *</p> <p><input type="radio"/> Oui</p> <p><input type="radio"/> Non</p>	
	<p>- Si oui, lesquels ?</p>	

<p><b>V. Partie signalétique</b> Description (facultative)</p>
<p>Vous êtes :</p> <p><input type="radio"/> un homme</p> <p><input type="radio"/> une femme</p>
<p>Vous avez entre : *</p> <p><input type="radio"/> 20-30 ans</p> <p><input type="radio"/> 30-40 ans</p> <p><input type="radio"/> 40-50 ans</p> <p><input type="radio"/> 51 ans et +</p>
<p><b>Commentaire :</b> Je vous remercie d'être allé au bout de ce questionnaire, si vous avez une information supplémentaire à apporter n'hésitez pas.</p> <p>Réponse longue</p>

## **Annexe 11 : Questionnaire enseignants**