

Revue des plateformes de gamification pour l'enseignement des langues étrangères

Review of Gamification Platforms for Foreign Language Teaching

Pénélope KRYSTALLI 
Université Aristote de Thessalonique / Grèce
pkrystalli@frel.auth.gr

Reçu: 30/04/2024,

Accepté: 02/06/2024,

Publié: 30/06/2024

Résumé

Motiver les apprenants est un défi constant pour les enseignants. La gamification, utilisée comme outil pédagogique, présente un fort potentiel pour engager et motiver les apprenants. Cet article présente et analyse quatre plateformes ludifiées qui peuvent être particulièrement utiles dans l'enseignement et l'apprentissage des langues étrangères afin de stimuler la motivation et l'engagement des apprenants.

Mots- clés : gamification-motivation-langues étrangères-plateformes

Abstract

Motivating learners presents a persistent challenge for educators. Gamification, when implemented as an educational tool, demonstrates considerable potential to engage and motivate students. This article presents an analysis of four gamified platforms that have been identified as particularly effective in the teaching and learning of foreign languages. The study examines their potential to enhance learner motivation and engagement, thus supporting improved educational outcomes.

Keywords: gamification-motivation-foreign languages-platforms

Introduction

Les jeux numériques et les technologies associées franchissent progressivement les frontières traditionnelles de leur médium. Cette extension est illustrée par l'évolution des jeux sérieux et pervasifs, actuellement reconnus comme un domaine de recherche en expansion. La "gamification" représente le développement le plus récent de cette trajectoire. Ce terme désigne l'intégration d'éléments de jeux vidéo pour enrichir l'expérience utilisateur et augmenter l'engagement dans des contextes non ludiques (Deterding, Dixon, Khaled et Nacke, 2011). La popularité croissante de la gamification est due à la reconnaissance de son potentiel à motiver, induire des changements comportementaux, et stimuler la compétition amicale ainsi que la collaboration dans divers contextes. En tant que technologie émergente, elle a été appliquée dans plusieurs domaines, y compris le marketing, la santé, les ressources humaines, la formation, la protection de l'environnement, et le bien-être (Dichev et Dicheva, 2017).

En éducation, l'abondance des technologies numériques facilite la gamification des pratiques pédagogiques, créant ainsi un environnement d'apprentissage plus engageant. Cette

méthode cherche à exploiter le potentiel motivationnel des jeux pour résoudre des problèmes concrets, tels que le manque de motivation des apprenants (Nah, Telaprolu, Rallapalli et Venkata, 2013). Des études ont démontré que l'utilisation adéquate de la gamification en classe augmente l'engagement et la motivation des apprenants, tout en renforçant leurs compétences en résolution de problèmes, en prise de décision, en communication et en compétences sociales (Lee et Hammer, 2011; Munday, 2016; Perry, 2015 ; Park et Kim, 2021).

Contrairement à l'apprentissage par le jeu, qui utilise directement des jeux, y compris en ligne, pour développer des compétences spécifiques, la gamification transforme les méthodes d'enseignement par l'intégration de principes ludiques. Ces principes sont axés sur l'amélioration de l'expérience et de l'engagement des élèves, via des mécanismes tels que les badges de réussite, les niveaux et les points d'expérience nécessaires pour maîtriser un sujet spécifique (Kapp, 2012). De plus, la gamification favorise une méthode d'apprentissage minimisant les échecs, encourageant des comportements d'apprentissage productifs (Lee et Hammer, 2011; Deterding *et al.*, 2011; Werbach, 2014). Dans l'apprentissage des langues, l'intégration des éléments et concepts ludiques au contenu éducatif facilite l'enseignement et l'apprentissage, répondant ainsi à des attentes de haut niveau (Kapp, 2012).

Cette recherche contribue au débat existant sur l'utilisation de la gamification dans l'enseignement des langues, en se focalisant spécifiquement sur ses aspects les plus engageants. Plus précisément elle vise à analyser le potentiel de quatre plateformes de gamification populaires, susceptibles d'être intégrées dans l'enseignement des langues étrangères afin de renforcer l'engagement et la motivation, tant intrinsèque qu'extrinsèque, des apprenants. Une évaluation critique de ces plateformes sera effectuée pour guider les enseignants de langues dans le choix de la solution la plus adaptée à leurs besoins pédagogiques et objectifs éducatifs.

1. La gamification : définitions et avantages pour l'enseignement et l'apprentissage des langues étrangères

Introduite pour la première fois en 2008 dans le domaine de l'économie numérique, la « gamification », traduite en français par « ludification », trouve son origine dans un article de blog de Bret Terrill. Celui-ci a été écrit à l'occasion du Social Gaming Summit, un colloque explorant les synergies entre le jeu vidéo et les réseaux sociaux. Terrill (2008) présente la ludification comme l'application de mécanismes de jeu aux pratiques web afin de renforcer l'engagement des utilisateurs (Sanchez et Romero, 2020). Ce concept a depuis lors acquis une notoriété croissante dans le milieu académique.

La gamification, en tant que champ multidisciplinaire, englobe une large gamme de connaissances, tant théoriques qu'empiriques, et s'étend à divers domaines et technologies. Elle repose sur une variété de motivations pratiques (Seaborn et Fels, 2015). Les définitions de ce phénomène sont multiples, incluant « l'utilisation d'éléments de design de jeux dans des contextes non ludiques » (Deterding *et al.*, 2011) la « création d'expériences ludiques » (Hamari, Koivisto et Sarsa, 2014) et le « processus visant à rendre les activités plus ludiques » (Werbach, 2014).

Dans le secteur de l'éducation, la gamification se traduit par l'intégration d'éléments de jeu et d'expériences ludiques dans les processus d'apprentissage, facilitant l'acquisition de connaissances, la motivation et la résolution de problèmes (Kapp, 2012 ; Dichev et Dicheva, 2017). Elle est utilisée pour enrichir des approches telles que la participation active, la collaboration, l'apprentissage autonome, l'exécution des tâches, et pour rendre les évaluations plus simples et efficaces. Elle encourage également l'exploration dans l'apprentissage et augmente la créativité et la rétention chez les apprenants (Caponetto, Earp et Ott, 2014). L'ajout d'éléments de jeu dans les activités éducatives peut créer une immersion similaire à celle vécue dans les jeux, engendrant une expérience d'apprentissage enrichie (Codish et Ravid, 2015).

En ce qui concerne l'apprentissage des langues, la gamification offre de multiples avantages. Elle renforce la motivation et l'engagement des apprenants grâce à l'intégration de points, récompenses, et badges, favorisant ainsi une participation plus active (Kingsley et Grabner-Hagen, 2018). Elle favorise la mise en place d'un environnement d'apprentissage interactif et immersif, améliore les compétences linguistiques et la maîtrise de la langue en facilitant l'apprentissage actif, la résolution de problèmes et la production linguistique (Anisa, Marmanto et Supriyadi, 2020). Les activités ludifiées augmentent l'engagement et la participation, rendant l'apprentissage plus plaisant et favorisant une interaction plus intense (Dehghanzadeh, Fardanesh, Hatami, Talaei, et Noroozi, 2021). De plus, la ludification encourage la collaboration et l'interaction sociale, aidant les apprenants à travailler ensemble, à partager des retours et à résoudre des problèmes de manière collaborative, ce qui enrichit les compétences linguistiques et interpersonnelles (Kayımbaşıoğlu, Oktekin et Hacı, 2016). Elle permet également un retour immédiat sur les performances, aidant les étudiants à suivre leurs progrès et à identifier les domaines nécessitant amélioration, motivant ainsi les élèves à se fixer des objectifs et à évaluer leur développement (Dehghanzadeh *et al.*, 2021).

En conclusion, la gamification a démontré son efficacité à travers une variété de niveaux éducatifs, allant de l'enseignement primaire aux cours universitaires (Kapp, 2012). La gamification va au-delà de la simple intégration de mécanismes de jeu; elle requiert une transformation des structures fondamentales de l'apprentissage en expériences personnalisées et dynamiques. Cette approche ne se contente pas de réviser les méthodes pédagogiques, mais elle enrichit également l'expérience éducative en rendant l'apprentissage plus captivant.

2. Éléments Clés de Conception de Jeux dans la Gamification

Comme mentionné dans le chapitre précédent, la gamification dans le contexte éducatif utilise divers processus et éléments issus du design de jeux afin de renforcer la motivation et d'améliorer l'apprentissage. Plusieurs éléments de jeu utilisés pour la gamification de l'éducation, tels que les points, les niveaux, les badges, les classements, les récompenses, les scénarios et les retours, ont été identifiés par Nah, Zeng, Telaprolu, Ayyappa, et Eschenbrenner (2014). Toutefois, Koivisto et Hamari (2019) soutiennent que les points, les badges et les classements constituent les piliers de la gamification, formant souvent le modèle standard dans de nombreuses applications et servant également d'indicateurs de performance. Leur association étroite avec les jeux numériques et leur adaptabilité à divers contextes non ludiques les rend indispensables en matière de

gamification. Toutefois, il est important de noter que ces éléments doivent être employés en synergie avec d'autres pour optimiser leur efficacité.

Dans la suite de ce document, nous présenterons brièvement certaines caractéristiques spécifiques des éléments utilisés dans la gamification susceptibles de susciter la motivation et l'engagement.

Un badge numérique est enrichi de métadonnées qui incluent des liens explicatifs sur le contexte, la signification, le processus et les résultats de l'activité concernée (Gibson, Ostashewski, Flintoff, Grant, et Knight, 2015). En milieu éducatif, ces badges fonctionnent comme des récompenses virtuelles, motivant les apprenants en symbolisant leur niveau de réussite dans l'accomplissement de tâches spécifiques. L'attribution de badges est également une méthode efficace pour évaluer de manière progressive la compréhension et l'assimilation des connaissances par les apprenants (Farber, 2017). L'utilisation de badges en éducation est fréquente pour diverses raisons : ils encouragent les comportements d'apprentissage positifs, facilitent le suivi des progrès dans les parcours d'apprentissage, et servent à reconnaître officiellement les compétences, l'engagement et la réussite des apprenants (Gibson *et al.*, 2015).

Les points, éléments essentiels dans de nombreuses plateformes et systèmes d'apprentissage ludifiés, jouent un rôle clé en fournissant un retour d'information aux utilisateurs. Ils permettent de mesurer le succès et le progrès, offrant ainsi aux utilisateurs la possibilité de reconnaître leurs opportunités de progression et d'amélioration (Nah *et al.* 2014). Ils peuvent également être utilisés comme des récompenses ou comme un moyen d'investissement pour avancer vers des objectifs définis, servant également à indiquer la position relative de l'utilisateur.

Les tableaux de classement, éléments clés de la gamification, sont largement utilisés dans les systèmes d'apprentissage et les plateformes gamifiées. Les tableaux de classement affichent les performances des étudiants sur des tâches spécifiques, contribuant ainsi à la visualisation des objectifs et résultats (Majuri, Koivisto et Hamari, 2018). Ces classements encouragent à la fois la compétition et la coopération entre étudiants, stimulant ainsi leur motivation par la comparaison de leurs positions et le partage de leurs réalisations (Nah *et al.*, 2014). D'après une recherche menée par O'Donovan, Gain et Marais (2013), il apparaît que les classements sont particulièrement efficaces pour stimuler l'engagement des apprenants. Toutefois, il est recommandé de les utiliser en conjonction avec d'autres mécaniques de jeu pour optimiser leur efficacité.

Le système de niveaux, couramment utilisé dans la conception des jeux, permet aux joueurs de percevoir leur progression. Les premiers niveaux, généralement plus simples et rapides à compléter, contrastent avec les niveaux avancés qui demandent davantage d'efforts et de compétences (Nah *et al.*, 2014) Cependant, comme le souligne Goehle (2013) bien que les niveaux ou étapes soient des concepts de gamification largement répandus et populaires, utilisés pour récompenser l'achèvement d'une tâche ou d'un devoir, il n'est pas garanti que les capacités d'apprentissage des élèves progressent ou s'améliorent suite à la mise à niveau.

Le scénario, un élément également emprunté aux jeux vidéo, enrichit l'apprentissage en fournissant un contexte pertinent pour la résolution de problèmes et illustre l'applicabilité des concepts dans des situations réelles (O'Donovan *et al.*, 2013). Selon Kapp (2012), l'utilisation efficace

d'un scénario dans les jeux, qui intègre un récit ou une histoire, est cruciale pour optimiser la courbe d'intérêt des apprenants, suscitant un pic d'intérêt tant au début qu'à la fin du processus d'apprentissage et maintenant la motivation tout au long.

La fréquence, l'intensité et l'immédiateté du retour (feedback) jouent un rôle important dans l'engagement de l'apprenant. Lorsqu'il est donné de manière opportune et spécifique, avec des suggestions d'amélioration, le retour devient un outil essentiel pour l'évaluation formative et l'auto-évaluation. Son efficacité est renforcée lorsqu'il est en adéquation avec des objectifs d'apprentissage bien définis, favorise le développement de stratégies d'apprentissage efficaces et s'appuie sur des critères clairs qui rendent le processus d'apprentissage plus transparent (Krystalli et Arvanitis, 2018).

De plus, les avatars, qui sont aussi des éléments issus des jeux numériques, jouent un rôle clé dans la gamification. Ces personnages virtuels, que les utilisateurs adoptent dans des plateformes spécifiques servent d'« incarnations » ou de « représentations en ligne » facilitant l'interaction dans des espaces virtuels (Peterson, 2005). Ils offrent aux utilisateurs la possibilité de développer une personnalité visible et de s'immerger dans des expériences qui transcendent le monde réel (Deuchar & Nodder, 2003). Des études montrent que l'utilisation d'avatars favorise l'apprentissage actif, augmente la motivation des étudiants et renforce le sentiment de communauté, particulièrement dans les environnements d'enseignement virtuel où les interactions physiques sont absentes (Blake et Moesley, 2010).

3. Analyse des plateformes de gamification et de leurs fonctionnalités

Cette section examine quatre plateformes éducatives populaires : Classcraft, ClassDojo, Kahoot! et Seppo. Nous allons d'abord présenter ces plateformes avant d'analyser leur conception et fonctionnalités, sélectionnées en raison de leur grande popularité et de leurs interfaces intuitives. Notre analyse se concentrera sur l'identification des éléments basés sur la récompense, qui stimulent la motivation extrinsèque, et ceux qui encouragent une gamification significative, contribuant ainsi à renforcer l'engagement et la motivation intrinsèque des apprenants (Ryan et Deci, 2000).

Classcraft

Classcraft est un système de gestion de l'apprentissage basé sur la gamification qui a connu une croissance exponentielle dans l'environnement scolaire. Classcraft a été officiellement inauguré en novembre 2013, et la première version du produit a été lancée sur le marché en août 2014 (Farber, 2017). Classcraft est disponible sur le Web, ainsi que via des applications pour iOS et Android. Cette plateforme permet aux enseignants de créer des équipes de jeu, d'attribuer des avatars à chaque élève, et de distribuer des points ainsi que des "pouvoirs" en récompense pour un comportement exemplaire en classe. L'objectif est de transformer l'expérience des élèves à leur arrivée en classe en y introduisant des éléments ludiques (Sanchez, Young et Jouneau-Sion, 2017).

Dans Classcraft, les participants sont organisés en équipes de 5 à 6 apprenants. Chaque membre de l'équipe peut choisir parmi trois personnages de jeu : guerriers, mages ou guérisseurs. Chaque personnage possède cinq attributs principaux : 1. points d'expérience nécessaires pour

avancer au niveau suivant, 2. points de puissance utilisés pour débloquent de nouveaux pouvoirs, 3. points d'action requis pour l'utilisation des pouvoirs, 4. points de vie qui représentent la santé du personnage, 5. pièces d'or permettant la personnalisation de l'avatar de l'élève. Classcraft encourage activement les comportements d'entraide et de collaboration. Certains pouvoirs sont spécifiquement conçus pour assister les coéquipiers, renforçant ainsi les dynamiques de groupe positives.

Au-delà des récompenses comportementales, Classcraft peut être utilisé pour des évaluations formatives quotidiennes, permettant aux apprenants de collaborer en équipe pour répondre aux questions. Cette approche devient particulièrement significative puisqu'elle influence directement l'amélioration des avatars et le succès collectif de l'équipe, favorisant ainsi l'entraide parmi les apprenants et augmentant l'engagement. Le fondateur de Classcraft, Shawn souligne que la dynamique de motivation inhérente au système s'appuie sur la théorie de l'autodétermination, ce qui place l'étudiant au cœur du processus d'apprentissage par le biais d'actions autonomes et significatives (Farber, 2017).

Classcraft ne se résume pas à la simple incorporation d'éléments ludiques dans un contexte ordinaire. Il s'agit plutôt d'intégrer ces éléments pour construire une métaphore cohérente, destinée à faciliter la gestion de la classe. À travers un scénario qui transforme la salle de classe en un champ de bataille médiéval, Classcraft engage les élèves dans une gestion dynamique de la classe (Sanchez et Romero, 2020). Le concept de narration émergente est également valorisé, où l'élève, en tant que joueur et apprenant, devient le protagoniste de la création narrative par ses choix significatifs qui influencent directement la réussite du cours (Goshevski, Veljanoska et Hatziapostolou, 2017).

ClassDojo

Lancée en 2011, ClassDojo est une plateforme éducative qui a pour mission de «*rassembler les communautés et de leur fournir des outils, des idées et de l'énergie pour améliorer l'éducation de tous les enfants*» (www.classdojo.com).

La plateforme propose diverses fonctionnalités, incluant la communication entre la maison et l'école, des stratégies d'intervention comportementale positive et la gestion de classe pour une variété d'utilisateurs tels que les parents, les élèves, les enseignants et les administrateurs scolaires. Elle permet aux enseignants de communiquer avec les familles en temps réel et dans plusieurs langues, d'envoyer des photos des élèves, de commenter leur comportement, leurs réussites ou activités, et de partager des informations sur les programmes à venir, tout cela via une plateforme en ligne autonome accessible par une application mobile.

Sur ClassDojo, chaque élève est représenté par un avatar, et les enseignants peuvent suivre le comportement des élèves en attribuant ou retirant des points basés sur leurs performances. Les enseignants définissent les critères de bon comportement et choisissent la fréquence de communication avec les parents via la plateforme. Ces comportements sont enregistrés, surveillés, et potentiellement partagés avec les parents.

De plus, les élèves ont la possibilité de présenter et de diffuser leurs acquis en postant des photos et des vidéos sur leur page personnelle, où l'enseignant peut les commenter et les valoriser.

La plateforme permet également la création de groupes d'élèves de manière aléatoire, l'affichage des consignes des activités, l'intégration de musique d'ambiance, l'utilisation d'un minuteur, ainsi que l'interaction en temps réel avec les élèves (<https://www.classdojo.com/fr-fr/toolkit/>).

Sur la base de recherches antérieures, ClassDojo est reconnu comme un outil efficace pour instaurer un environnement compétitif et divertissant, qui encourage les apprenants à se montrer plus motivés et à relever des défis pour progresser (Pratista, 2023).

Kahoot !

Kahoot! est une application mobile qui s'adresse aux enseignants de diverses disciplines et est adaptée à plusieurs niveaux d'enseignement. Cette plateforme est facile à utiliser et ne requiert pas de compétences avancées en informatique ou en programmation. Les enseignants ont la possibilité de créer des questions adaptées au niveau de leurs élèves de manière intuitive. Grâce à l'intégration de mécanismes de gamification, tels que l'attribution de points, la mise en place d'un classement et la désignation d'un gagnant, accompagnés de feedback, Kahoot! favorise un environnement propice à l'autonomie et à la coopération entre les apprenants.

Kahoot! a gagné en popularité parmi les enseignants et les apprenants de langues en raison de ses nombreux avantages, similaires à ceux d'autres environnements pédagogiques basés sur le jeu. Cette plateforme enrichit la dynamique de la classe, stimule l'interaction et l'inspiration, et favorise un apprentissage qui dépasse les capacités des méthodes traditionnelles (Bicen et Kocakoyun, 2017)

Les étudiants peuvent participer à des sessions de Kahoot! soit individuellement, soit en équipe. Pour s'inscrire à un jeu, ils accèdent simplement au site web de Kahoot! et entrent le code PIN affiché sur l'écran de l'instructeur. Il n'est pas nécessaire pour les étudiants de créer un compte ou de télécharger un logiciel supplémentaire, simplifiant ainsi grandement le processus d'inscription.

Kahoot! rend l'apprentissage dynamique en utilisant de la musique et des graphiques colorés pour transformer la salle de classe en un environnement ludique où l'enseignant agit comme l'hôte et les apprenants sont les concurrents. Ce format vise à motiver intrinsèquement les étudiants à s'engager avec le contenu du cours par le biais du jeu, en suscitant émotion et curiosité, tout en leur donnant un sentiment de contrôle sur leur apprentissage (Plump et LaRosa, 2017).

Kahoot permet de créer des quiz, des discussions, des sondages et des puzzles. Un minuteur détermine le temps alloué pour répondre, et une fois écoulé, les réponses collectives s'affichent. Kahoot garde une trace des réponses et des scores des étudiants, classant les participants selon la rapidité et l'exactitude de leurs réponses. Des graphiques offrent un feedback direct aux enseignants et aux apprenants, montrant si les objectifs d'apprentissage sont atteints ou s'il faut donner plus d'explications.

Un classement affichant les cinq meilleurs étudiants est montré après chaque question pour stimuler la compétitivité et la motivation. Pour prévenir toute stigmatisation des moins performants, Kahoot! limite l'affichage au top cinq (Goshevski *et al.*, 2017). À la conclusion du jeu,

les étudiants peuvent exprimer leurs impressions et émotions concernant le jeu et le processus d'apprentissage via des commentaires. L'enseignant peut ensuite exporter et conserver des données statistiques individuelles et d'équipe pour analyse ultérieure

Pour exploiter certaines fonctionnalités de Kahoot, telles que le quiz audio, les questions ouvertes et les sondages et les puzzles il est désormais nécessaire de disposer d'un abonnement.

SEPO

Seppo est une plateforme d'apprentissage innovante qui enrichit l'engagement des élèves à travers le jeu, en proposant une série d'activités interactives telles que des quiz, des énigmes et divers défis. Ces outils sont conçus pour s'adapter à différents styles d'apprentissage et encourager l'apprentissage par projet. Les projets, structurés sous forme de jeux, peuvent varier de quelques heures à plusieurs mois et favorisent l'apprentissage collaboratif en permettant aux équipes d'étudiants de concourir et de choisir l'ordre dans lequel ils relèvent les défis.

La plateforme permet aux enseignants d'accéder à la communauté Seppo, où ils peuvent explorer, copier et personnaliser les jeux créés par d'autres, adaptant ainsi le contenu aux besoins spécifiques de leur curriculum. Un avantage notable de Seppo est que la création de jeux ne nécessite aucune compétence en programmation, rendant la plateforme accessible à tous les enseignants, indépendamment de leur maîtrise technologique.

En outre, Seppo promeut l'apprentissage en plein air en permettant la conception de jeux qui se déroulent dans des environnements extérieurs. La plateforme intègre l'apprentissage géolocalisé, permettant aux étudiants d'interagir avec des défis hors de la salle de classe via une carte interactive qui utilise les capteurs GPS des appareils mobiles. Cette fonctionnalité enrichit l'expérience d'apprentissage en plaçant les apprenants dans des contextes réels et en développant des compétences clés comme le travail d'équipe, la résolution de problèmes et la pensée critique, tout en offrant une dimension ludique.

Pendant le jeu, l'enseignant soutient toujours le processus d'apprentissage. Il surveille le jeu, évalue les réponses et encourage les élèves à continuer. Les commentaires en temps réel motivent les élèves et leur donnent un nouvel élan dans le jeu et l'apprentissage (<https://seppo.io/>).

Seppo intègre divers éléments ludiques tels que combats, classements, points et quêtes, ainsi qu'un ensemble de mécanismes de jeu incluant défis, aléatoire, compétition, rétroactions et conditions de victoire. De plus, la plateforme supporte cinq dynamiques de jeu : narration, émotions, contraintes, progression et relations sociales. Bien que Seppo incorpore certains éléments de jeu récompensant, il ne se réduit pas à une simple gamification basée sur la récompense. Au contraire, il vise à stimuler la motivation intrinsèque des étudiants, adhérant ainsi au concept de gamification significative.

4. Analyse comparative des plateformes

Après avoir présenté les plateformes dans le chapitre précédent, il est nécessaire de procéder à une analyse comparative afin d'identifier les similitudes et les différences, ainsi que pour

examiner les défis et les opportunités que les enseignants pourraient rencontrer en utilisant ces outils. Cette comparaison se concentre sur deux aspects principaux : les éléments reposant sur un système de récompenses, susceptibles de stimuler la motivation extrinsèque, et ceux susceptibles de renforcer l'engagement, les interactions et la motivation intrinsèque.

En matière de gamification basée sur les récompenses, Classcraft se distingue par son approche, tout comme ClassDojo, bien que ce dernier ne propose pas de niveaux. À l'inverse, Kahoot! et Seppo se limitent à offrir des classements et des points. Le tableau 1 démontre comment ces différentes plateformes peuvent stimuler la motivation des élèves grâce à des récompenses externes.

Tableau 1 : Éléments des plateformes supportant la gamification basée sur les récompenses

Gamification basée sur les récompenses	Classcraft	ClassDojo	Kahoot !	Seppo
Badges	✓	✓		
Niveaux/étapes	✓			
Classements	✓	✓	✓	✓
Points	✓	✓	✓	✓

Concernant la stimulation de la motivation intrinsèque et de l'engagement, les plateformes Classcraft et ClassDojo se distinguent. Elles offrent des avatars, des scénarios, des retours immédiats et valorisent le travail en groupe. Seppo, quant à lui, enrichit l'expérience d'apprentissage en offrant des narrations, des feedbacks immédiats et en encourageant le travail collaboratif en groupe, bien qu'il ne propose pas l'utilisation d'avatars. Kahoot, quant à lui, se limite à fournir des retours et à faciliter le travail en groupe (voir tableau 2).

Tableau 2 : Composants des plateformes visant à encourager la motivation intrinsèque et l'engagement

Gamification-motivation intrinsèque	Classcraft	ClassDojo	Kahoot !	Seppo
Avatars	✓	✓		
Narration	✓	✓		✓
Feedback	✓	✓	✓	✓
Travail en équipe	✓	✓	✓	✓

Classcraft est une plateforme conçue pour gérer les cours et maintenir un haut niveau d'assiduité et d'engagement des apprenants pendant les sessions d'enseignement. Un avantage important de Classcraft est son intégration avec des outils tels que Google Classroom et Microsoft Office. De plus, Classcraft facilite un travail d'équipe efficace en permettant aux apprenants de se compléter mutuellement (Faber, 2017). Le principal défi pour les enseignants pourrait toutefois être la complexité inhérente à la plateforme, qui est relativement plus complexe par rapport aux autres.

ClassDojo permet non seulement l'attribution ou la déduction de points pour des comportements personnalisables, qu'ils soient positifs ou négatifs, mais elle enregistre également des portfolios pour chaque élève. Ces portfolios, constitués à partir des activités réalisées,

accompagnent les élèves tout au long de leur parcours scolaire, représentant ainsi un avantage supplémentaire. De plus elle est gratuite.

ClassDojo et Classcraft intègrent tous deux un système de gamification basé sur des récompenses comportementales. Classcraft est conçu pour être utilisé à travers tous les niveaux d'éducation, de l'école primaire à l'université, tandis que Classdojo cible spécifiquement les jeunes élèves.

Kahoot! offre peu de récompenses mais vise à motiver intrinsèquement les élèves dans leur apprentissage. La plateforme se distingue par sa capacité à promouvoir la créativité et l'engagement, grâce à la possibilité pour apprenants et enseignants de créer des défis en classe. Conçue pour améliorer l'ambiance de travail et stimuler la compétitivité à tous les niveaux éducatifs, Kahoot! tire parti des mécanismes ludiques pour offrir un retour rapide, utile pour l'évaluation formative et le suivi des progrès des élèves.

Kahott ! propose une version gratuite qui permet de créer et d'organiser des Kahoots sans frais supplémentaires, accessible via l'application mobile. En outre, Kahoot offre des abonnements payants pour les enseignants, enrichis de fonctionnalités premium, bien que les apprenants puissent toujours opter pour des comptes gratuits ou jouer sans compte. Cependant, le principal défi reste de maintenir l'intérêt, la motivation et l'engagement des élèves, susceptibles de fléchir après plusieurs sessions. (Plump LaRosa, 2017.)

Seppo se distingue principalement par sa capacité à offrir une grande flexibilité aux enseignants, permettant l'implémentation du jeu aussi bien en intérieur qu'en extérieur, dans des lieux variés tels que la cour de l'école, le centre-ville ou même un musée. Les élèves interagissent avec les activités via des appareils mobiles et bénéficient de retours immédiats de leurs enseignants (<https://hundred.org/en/innovations/8-seppo>). Cette approche ne se focalise pas exclusivement sur les performances académiques, mais valorise également l'engagement complet des étudiants, qui se déplacent, explorent et participent activement à leur éducation.

Cependant, les enseignants peuvent rencontrer certains obstacles en utilisant cette plateforme. Ces défis incluent le manque de support pour les comptes individuels, l'absence d'une option gratuite, un nombre restreint d'outils collaboratifs, et la difficulté à gamifier l'intégralité d'un cours.

Conclusion

Offrir une expérience d'apprentissage à la fois engageante et enrichissante aux apprenants de langues étrangères constitue un véritable défi. Les enseignants recherchent constamment des stratégies pour améliorer l'engagement cognitif, émotionnel et comportemental des élèves, et recourent souvent aux technologies numériques. Dans ce contexte, la gamification se révèle être une approche efficace.

Cette étude passe en revue quatre plateformes de gamification populaires pour aider les enseignants à faire un choix éclairé concernant leur utilisation. La gamification ouvre des perspectives considérables pour les enseignants de langues étrangères cherchant à utiliser des méthodes innovantes pour stimuler l'engagement et la motivation des apprenants. Il est crucial

pour ces enseignants de sélectionner une plateforme qui correspond au profil de leurs apprenants, à l'infrastructure de leur salle de classe, ainsi qu'aux objectifs d'apprentissage généraux et spécifiques qu'ils se sont fixés. Il est important d'effectuer une évaluation et un test pour sélectionner une plateforme adaptée. Bien que les quatre plateformes étudiées offrent des avantages distincts, elles présentent aussi certains défis.

En plus des systèmes de gamification présentés, de nombreuses autres options sont disponibles et de nouvelles plateformes émergent continuellement, stimulées par le développement rapide de la technologie. Étant donné que la gamification est un domaine en pleine expansion, des recherches empiriques supplémentaires sont nécessaires pour évaluer son efficacité dans l'enseignement des langues étrangères. Cette tendance montante offre un large potentiel pour le développement de contenus innovants, efficaces et faciles à utiliser, ouvrant de nouvelles voies pour l'éducation moderne.

Références bibliographiques

- ANISA, K. D., MARMANTO, S. et SUPRIYADI, S. (2020), « The effect of gamification on students' motivation in learning English », in, *Leksika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 14(1), pp. 22-28.
- BICEN, H., et KOCAKOYUN, S. (2017), «Determination of University Students' Most Preferred Mobile Application for Gamification», in, *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 9(1), pp.18-23.
- BLAKE, A. M., et MOSELEY, J. L. (2010), «The emerging technology of avatars: Some educational considerations», in, *Educational Technology*, pp.13-20.
- CAPONETTO, I., EARP, J. et OTT, M. (2014). Gamification and education: A literature review. . In *Proceedings of the European Conference on Games-based Learning* (Vol. 1, pp. 50-57). Dechema e.V.
- CODISH, D. et RAVID, G. (2015), « Detecting playfulness in educational gamification through behavior patterns », in, *IBM Journal of Research and Development*, 59(6), pp.1-14.
- DEHGHANZADEH, H. *et al.* (2021), « Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review », in, *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), pp.934-957.
- DETERDING *et al.* (2011). Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts, in *CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems*, pp. 2425-2428.
- DEUCHAR, S. et NODDER, C. (2003, July). «The impact of avatars and 3D virtual world creation on learning», in, *The proceedings of the 16th Annual NACCQ Conference*, pp. 255-258, Palmerston North.
- DICHEV, C., et DICHEVA, D. (2017), «Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review», in, *International journal of educational technology in higher education*, 14, pp. 1-36.
- FARBER, M. (2017). *Gamify your classroom*. Peter Lang.

- GIBSON, D. *et al.* (2015), « Digital badges in education», in, *Education and Information Technologies*, 20, pp.403-410.
- GOEHLE, G.(2013), «Gamification and web-based homework», in, *Primus*, 23(3), pp. 234-246.
- GOSHEVSKI, D., VELJANOSKA, J., et HATZIAPOSTOLOU, T. (2017, September), «A review of gamification platforms for higher education», In *Proceedings of the 8th Balkan Conference in Informatics*, pp. 1-6.
- HAMARI, J., KOIVISTO, J., et SARSA H. (2014, January), «Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification» in, *2014 47th Hawaii international conference on system sciences* (pp. (pp. 3025-3034), Ieee.
- KAPP, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- KAYIMBAŞIOĞLU, D., OKTEBIN, B. et HACI, H. (2016), «Integration of gamification technology in education», in, *Procedia Computer Science*, 102, pp. 668-676.
- KINGSLEY, T. L., et GRABNER - HAGEN, M. M. (2018), «Vocabulary by gamification», in, *The Reading Teacher*, 71(5), pp. 545-555.
- KOIVISTO, J., et HAMARI, J. (2019), «The rise of motivational information systems: A review of gamification research», in, *International journal of information management*, 45, pp.191-210.
- KRYSTALLI, P. et ARVANITIS, P. (2018), «Serious Games in Higher Education: Students; Perceptions -The Case of School of French of Aristotle University of Thessaloniki», in, *EDULEARN18 Proceedings*, pp. 7849-7855, IATED.
- LEE, J. J., et HAMMER, J. (2011), «Gamification in education: What, how, why bother?», in, *Academic Exchange Quarterly, New York*, 15(2), pp. 146-151.
- MAJURI J., KOIVISTO, J. et HAMARI, J. (2018), « Gamification of education and learning: A review of empirical literature», in, *Proceedings of the 2nd international GamiFIN conference, GamiFIN 2018*, pp.11-19, CEUR-WS.
- MUNDAY, P. T. (2016), «The case for using DUOLINGO as part of the language classroom experience», in, *RIED: revista iberoamericana de educación a distancia*, 19(1), pp. 83-101.
- NAH, F. F. H. *et al.* (2013), «Gamification of education using computer games. In *Human Interface and the Management of Information. Information and Interaction for Learning, Culture, Collaboration and Business*, Las Vegas, NV, USA, July 21-26, 2013, Proceedings, Part III 15, pp. 99-107. Springer Berlin Heidelberg.
- NAH, F. F. H. *et al.*, (2014), « Gamification of education: a review of literature», in, *HCI in Business: First International Conference, HCIB 2014, Held as Part of HCI International 2014*, pp. 401-409, Heraklion, Crete, Greece: Springer International Publishing.
- O'DONOVAN S., GAIN, J. et MARAIS, P. (2013), «A Case Study in the Gamification of a Universitylevel Games Development Course», in, *Proceedings of the South African Institute for Computer Scientists and Information Technologists Conference*, (2013), pp. 242-251.

PARK, S., & KIM, S. (n.d.). (2021), « Is Sustainable Online Learning Possible with Gamification? – The Effect of Gamified Online Learning on Student Learning», in, *Sustainability*, 13(8), 4267. <https://doi.org/10.3390/su13084267>

PERRY, B. (2015), « Gamifying French language learning: A case study examining a quest-based, augmented reality mobile learning-tool», in, *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 174, pp. 2308-2315.

PETERSON, M. (2006), «Learner interaction management in an avatar and chat-based virtual world», in, *Computer Assisted Language Learning*, 19(1), pp. 79-103.

PLUMP, C. M. et LaROSA, J. (2017), «Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices», in, *Management Teaching Review*, 2(2), pp. 151-158.

PRATISTA, G. (2023), « Students' Perceptions of Using Class Dojo in a Teaching and Learning Process» in, *English Education : Journal of English Teaching and Research*, 8 (1), pp. 77-90.

RYAN R. M., et DECI, E. L. (2000), «Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being», in, *American psychologist*, 55(1), pp. 68-78.

SANCHEZ, E. et ROMERO, M. (2020), *Apprendre en jouant*. Retz.

SANCHEZ, E., YOUNG S. et JOUNEAU-SION, C. (2017), «Classcraft: from gamification to ludicization of classroom management», in, *Education and Information Technologies*, 22, pp. 497-513.

SEABORN, K., et FELS, D. I. (2015), « Gamification in theory and action: a survey», in, *International Journal of Human Computer Studies*, 74, pp. 14-31.

WERBACH, K. (2014), «(Re) defining gamification: A process approach», in, *Persuasive Technology: 9th International Conference, PERSUASIVE 2014*, Padua, Italy, May 21-23, 2014. Proceedings 9, pp. 266-272. Springer International Publishing.

Biographie de l'auteur

Pénélope Krystalli est professeure adjointe au Département de Langue et de Littérature françaises à l'Université Aristote de Thessalonique. Elle détient un doctorat en sciences du langage et de la communication, obtenu à la Faculté de philosophie de l'Université Aristote de Thessalonique. Ses principaux centres d'intérêt en recherche portent sur l'utilisation de la technologie dans l'enseignement et l'apprentissage des langues, l'apprentissage mobile, la ludification, les jeux sérieux pour l'apprentissage des langues ainsi que l'enseignement à distance. Elle a activement participé à différents programmes de recherche européens, et a publié plusieurs articles dans des revues spécialisées internationales.