

**République Algérienne Démocratique et Populaire**  
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

**Université Kasdi Merbah Ouargla**  
Faculté des Lettres et Langues  
**Département de Lettres et Langue Française**



Mémoire présenté en vue de l'obtention du master  
**En science du langage**

*L'application de QUIZZ pour une analyse qualitative des représentations*  
*Cas des élèves de 2AS à El Meniaa*

Présenté et soutenu publiquement par

Zermane Khadidja

Directeur de mémoire

Khedmellah Ismail

**Jury**

M .taibaoui Mohammed	Garde établissement	Président
M.khadmallah Ismail	Garde établissement	Rapporteur
Mme .moudir sabrina	Garde établissement	Examineur

Année universitaire : 2022-2023

*L'application de QUIZZ pour une analyse qualitative des représentations*  
*Cas des élèves de 2AS à El Meniaa*

Présenté et soutenu publiquement par

Zermane Khadidja



## **Dédicace**

Je dédie ce modeste travail à ma mère et mon père qui ma soutenue dans ses prières et ses supplications .

A mes chères sœurs et mon frère qui m'ont soutenu durant les moments de doute, d'usure, qui a cru en moi.

Je dédie aussi M. Smaïl Bouabid qui n'a jamais lésiné sur l'effort afin de répondre à tout questionnement, étant lui enseignant expérimenté.

Je n'oublierais pas au passage, tous mes amis et mes copines, le personnel enseignant et administratif de notre université ainsi que toute personne ayant contribué au succès de mon mémoire.

Merci à tout le monde



## **Remerciements**

J'aimerais remercier mon encadreur Monsieur khademallah-Ismail afin de ses précieux conseils son écoute attentive sa totale disponibilité, Mes remerciements au Dieu Le tout Puissant afin de La volonté, la santé, et la patience, Qu'il m'a donnée tout au long de mes années d'étude.

Mes remerciements les plus vifs vont aussi à mes enseignants du département des langues étrangères de l'université de Kasdi Merbah- Ouergla.

Je remercie tous mes collègues et mes amies afin de leurs assistances et leurs soutiens, et tous ceux qui ont contribué de proche ou de loin à la réalisation de ce travail.

**Zermane Khadidja**

## Liste des graphiques

---

### Liste des graphiques

<b>N°</b>	<b>Titre</b>	<b>Page</b>
<b>01</b>	<b>Années d'expérience.</b>	<b>27</b>
<b>02</b>	<b>Importance des TICE</b>	<b>28</b>
<b>03</b>	<b>Exploitation de QUIZZIZZ</b>	<b>39</b>
<b>04</b>	<b>Objet de l'application</b>	<b>30</b>
<b>05</b>	<b>Durée de l'application</b>	<b>32</b>
<b>06</b>	<b>Efficacité de l'application</b>	<b>33</b>
<b>07</b>	<b>Recommandation de l'application Quizz</b>	<b>34</b>
<b>08</b>	<b>Problèmes de l'application Quizz</b>	<b>35</b>
<b>09</b>	<b>Suggestion de l'application Quizz d'après le niveau des apprenants</b>	<b>36</b>
<b>10</b>	<b>Utilisation de l'application Quizz par les apprenants</b>	<b>38</b>
<b>11</b>	<b>Efficacité des explications reçues par l'application Quizz</b>	<b>39</b>
<b>12</b>	<b>Accessibilité de l'application Quizz dans différents dispositifs</b>	<b>40</b>
<b>13</b>	<b>Performance de l'application Quizz à autres outils utilisés dans l'apprentissage du FLE</b>	<b>41</b>
<b>14</b>	<b>Évaluation de l'intégration des outils de TIC en classe de FLE</b>	<b>43</b>
<b>15</b>	<b>Exploitation de Quizz en classe de FLE</b>	<b>44</b>
<b>16</b>	<b>Jugement de l'application par les enseignants</b>	<b>45</b>
<b>17</b>	<b>Réponse sur les questions de Quizz</b>	<b>46</b>
<b>18</b>	<b>Ambiance au recours au Quizz en classe</b>	<b>47</b>
<b>19</b>	<b>Interaction des apprenants via l'application Quizz</b>	<b>49</b>
<b>20</b>	<b>Motivation des apprenants en utilisant l'application Quizz</b>	<b>50</b>

## Remerciements

Remerciements	
Dédicace	
Table des matières	
Introduction Générale	02
<b>Partie théorique</b>	
<b>Cadre conceptuel de l'apprentissage au Quizz</b>	
<b>Introduction</b>	<b>07</b>
<b>1. Numérique et théorie d'apprentissage</b>	<b>07</b>
1.1 Théories de l'apprentissage en contexte numérique	08
1.2 Avantages et les limites de l'apprentissage numérique	09
1.3 Outils numériques en classe de FLE	09
1.4 Modèles pédagogiques afin de l'apprentissage en ligne	10
1.5 Compétences de l'apprentissage numérique	11
<b>1.6. Implications de l'apprentissage numérique</b>	<b>12</b>
<b>1.7. Enjeux de l'évaluation numérique</b>	<b>12</b>
<b>2. Modalités d'évaluation en ligne</b>	<b>13</b>
2.1. Modalité synchrone	13
2.2. Modalité asynchrone	14
2.3. Modalité hybride	15
<b>3. Quizz en classe de Fle</b>	<b>15</b>
3.1. Logiciels de Quizz	15
3.2. Concept de Quizz	16
3.3. Typologie des applications de Quizz	17
1) Logiciels de création de Quizz	17
a) iSpring QuizzMaker	17
b) Outgrow	17
2) Logiciels de présentation de Quizz	18
3) Logiciels d'administration de Quizz	19
4) Logiciels de suivi de Quizz	19
a. Rapid Refresh	20
b. Google Forms	20
3.1. Finalité des Quizz en classe de langue	20
<b>Conclusion</b>	<b>22</b>
<b>Partie II</b>	
<b>Cadre pratique : De la méthodologie à l'analyse</b>	
<b>1. Méthodologie de la recherche</b>	<b>24</b>
<b>2. Description de la population</b>	<b>25</b>
<b>3. Objet de l'expérimentation</b>	<b>26</b>
<b>4. Enquête par questionnaire</b>	<b>26</b>
4.1. Questionnaire	26

## Remerciements

---

<b>6. Analyse des données de l'expérimentation</b>	<b>27</b>
<b>6.1. Questionnaire destiné aux enseignants</b>	<b>27</b>
<b>6.1.1. Interprétation des résultats</b>	<b>42</b>
<b>6.2. Questionnaire destiné aux élèves</b>	<b>43</b>
<b>6. 2.1. Interprétation des résultats</b>	<b>51</b>
<b>Conclusion Générale</b>	<b>53</b>
Sitographie	
Annexe	
Résumé	

# Introduction Générale



## Introduction Générale

---

Apprendre une langue, c'est d'approcher une façon de voir le monde, communiquer et découvrir un univers culturel et linguistique différent de sa culture d'origine. D'après C. Puren qui a établi l'importance de la communication en soulignant que : « *apprendre une langue c'est apprendre à se comporter de manière adéquate dans des situations de communication ou l'apprenant aura quelque chance de se trouver en utilisant le code de la langue cible.*<sup>1</sup>

De nos jours, l'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère à l'école au cœur des préoccupations du système éducatif, non seulement afin de transmettre aux élèves des connaissances académiques, mais aussi afin d'inclure leur application dans la vie de tous les jours. Les apprenants, dès le cycle primaire sont tenus d'apprendre le français langue étrangère comme une deuxième langue étrangère, il existe des stratégies afin de garder les apprenants actifs en classe. En l'incitant à participer directement à son apprentissage, l'apprenant doit ainsi être engagé par les tâches qui lui sont proposées.

La numérisation est devenue une caractéristique du monde d'aujourd'hui et continue d'apporter des mises à jour dans le domaine de l'éducation, en particulier dans la façon dont nous enseignons. La principale préoccupation des TIC est de savoir comment les utiliser à bon escient dans le domaine complexe et diversifié de l'éducation afin que les enseignants et les apprenants puissent profiter de cette nouvelle opportunité. Cette communication, par les questions qu'elle soulève, engage le débat sur l'intégration des TIC dans l'environnement éducatif marocain afin d'accroître leur participation, car ce que les élèves apprennent fait sens afin d'eux.

Le but de l'apprentissage numérique est de promouvoir l'hétérogénéité comme un constat évident dans la classe de FLE, ce n'est plus un constat. C'est la première phrase que l'enseignant a prononcée lorsqu'il a vu les élèves afin de la première fois, et elle a également attiré l'attention de l'enseignant. En fait, notre impression est que les élèves du même âge valorisent davantage les outils numériques, y compris comment et comment ils ap-

---

<sup>1</sup> C. Puren. 1998. Histoires méthodologiques de l'enseignement des langues. Paris, Nathan, Clé International. Collection DLE, pp. 371-372

## Introduction Générale

---

prennent.

Des recherches scientifiques récentes continuent de confirmer que les apprenants ne s'assimilent pas de la même manière, et toute une pédagogie s'est développée afin de répondre à certains aspects de ces différences. Dans ce travail, le premier axe qui nous intéresse est l'axe des nombres en classe, quand on essaie de lire les documents de progression et d'accompagnement du programme rédigés par le superviseur, ces axes ne tiennent pas compte de la pertinence des enseignants Il n'y a pas vraiment de différence entre être évoqué et aller à l'école.

Afin de transmettre des connaissances et de répondre aux besoins des apprenants, les enseignants utilisent des méthodes et des processus spécifiques afin de enseigner/apprendre le français langue étrangère, en particulier dans le monde de l'application et du développement de l'apprenant dans des tâches ou des tâches qui demandent de la praticité (compréhension écrite, compréhension orale ) Des outils ludiques (applications de Quizz, BD, illustrations, jeux, etc.) en relation directe, stimulant ainsi leur intérêt et leur motivation. Parmi les autres supports soutenus par l'école, les applications, notamment l'application QUIZZ et son impact dans la compréhension du FLE chez les élèves de la 2<sup>ème</sup> année secondaire, parce que cette application joue un rôle important dans l'enseignement/apprentissage et dans la gestion de plusieurs tâches, notamment la tâche de la compréhension de l'écrit.

Afin de cela, l'enseignement/apprentissage du Français langue étrangère au cycle secondaire a pour objectif d'installer et d'installer chez les apprenants une compétence langagière appropriée à leur développement cognitif et qui leur permet de communiquer et d'intervenir en langue française à l'écrit et à l'oral.

Cette dernière qui évoque l'intermédiaire de toute tâche de classe doit être considérée non seulement comme moyen mais aussi comme objet présenté en tant qu'une pratique de classe avec des caractéristiques spécifiques et des enjeux réalisables, qui servent à préparer les jeunes apprenants et améliorer leurs niveaux.

## Introduction Générale

---

Dans ce cas, la tâche de l'enseignant consiste à mettre l'apprenant en harmonie avec son entourage, l'école, et le familiariser avec l'apprentissage de la langue française, en constituant une pédagogie qui convient le mieux à la psychologie de ses apprenants, par l'utilisation des outils numériques qui motivent en enrichissant leur désir d'apprendre la langue, de la façon qui répond le plus à leurs besoins.

En termes de l'enseignement, en effet, Michel Tardy explique que L'essentiel de la tâche de l'enseignement c'est de stimuler, d'encourager et d'aider à effectuer les bons choix d'tâches, en utilisant les différentes stratégies (notamment l'application QUIZZ) afin de faciliter la compréhension<sup>2</sup>

Dans cette étude, nous avons abordé un thème intitulé : « *L'application de QUIZZ pour une analyse qualitative des représentations. Cas des élèves de 2AS à El Meniaa* ». Cette recherche sera suivie d'une étude du cas, l'application Quiz en classe de Fle, notamment auprès des apprenants de 2<sup>ème</sup> année secondaire, au lycée

Dans le cadre de l'intégration de l'application, Quizz comme outil d'apprentissages, nous voudrions savoir : *L'application Quizz participe-t-elle à l'amélioration des compétences linguistiques ?*

Sachant que nous allons nous limiter sur une stratégie d'apprentissage la plus débattu et évoquée par les enseignants secondaires à savoir, l'application Quizz.

Afin de mettre en place cette application, Nous choisirons les apprenants du « cycle secondaire » avec quelques lycées situant au niveau de la wilaya de Meniaa.

Donc, afin de répondre à notre problématique, nous émettrons les hypothèses suivantes :

- L'application Quizz pourrait servir un outil efficace d'apprentissage.
- L'utilisation de l'application Quizz favorise l'interaction et la motivation en classe.

---

<sup>2</sup> Fauquet Maurice. Le professeur et les images, M. Tardy. 1966... In : Revue française de pédagogie, vol 1 ; sur [https : //www.persee.fr](https://www.persee.fr), 1967, p 57

## Introduction Générale

---

- Les apprenants sont plus motivés en faisant recours à cette application.

Afin de vérifier nos hypothèses, nous nous appuyons sur une approche expérimentale permet à la mise en pratique de ces applications (Quizz) qui vise l'évaluation et l'apprentissage de l'écrit en FLE et met les élèves en situation d'apprentissage.

L'Objectif de notre étude est de montrer le rôle de l'utilisation de ces applications comme outil didactique qui vise à évaluer les acquis des apprenants dans l'enseignement/ apprentissage en classe du FLE, notamment chez les apprenants de la 2<sup>ème</sup> année secondaire.

Afin de réaliser ce travail, nous adopterons un plan, contenant une introduction générale suivie de deux parties.

La première partie théorique, intitulé « **le cadre conceptuel de l'apprentissage au Quizz** », consacré à l'apprentissage des langues via l'application Quizz. Il présente le cadre conceptuel de cette approche éducative interactive qui met l'accent sur l'utilisation des Quizz en classe afin de faciliter l'apprentissage des langues. Ce chapitre explique également comment la théorie de l'apprentissage par renforcement est employée dans ce cadre et comment les Quizz peuvent être intégrés efficacement dans différents contextes éducatifs.

La deuxième partie pratique, qui s'intitule « : « **cadre pratique : de la méthodologie à l'analyse des données** », nous apercevrons de nous appuyer sur la démarche expérimentale visant à vérifier l'efficacité de l'utilisation de l'application Quizz comme outil interactif dans les classes de deuxième année secondaire (2AS). En s'intéressant à comprendre comment les enseignants intègrent cette application dans leurs pratiques pédagogiques et comment cela influence l'engagement et la participation des élèves. Ce chapitre présente également une stratégie de recherche détaillée ainsi que les pratiques pédagogiques proposées et les comportements qu'elles engendrent.

Partie I :

Cadre conceptuel de l'apprentissage au Quiz

## Partie I : Cadre conceptuel de l'apprentissage au Quizz

---

L'apprentissage d'une langue via l'application Quizz est une approche éducative qui met l'accent sur l'utilisation des Quizz en classe en vue de faciliter l'apprentissage des langues. Les Quizz sont des outils pédagogiques interactifs qui permettent aux apprenants de tester leurs connaissances, de renforcer leur compréhension et de mesurer leur progression dans l'apprentissage.

Le processus d'apprentissage en faisant recours au Quizz, est créé sur la conception de l'apprentissage par consolidation, qui estime que les apprenants apprennent mieux quand ils ont engagé réellement leur attitude d'apprentissage. Dans ce cadre, le Quizz est utilisé comme un outil admet d'inciter réellement les apprenants de langue en leur fournissant des retours immanents et en les stimulant à améliorer.

L'intégration de Quizz dans le processus d'apprentissage peut prendre plusieurs formes, à titre d'exemple, en ligne, en classe ou des Quizz auto-administrés. Ces Quizz peuvent couvrir divers domaines et être utilisés dans différentes situations didactiques, comme la formation professionnelle, l'enseignement supérieur ou la formation continue.

L'utilisation d'outils de Quizz est strictement liée à l'exploitation de la technologie dans l'éducation qui a permis l'évolution de plateformes de Quizz en ligne, d'applications mobiles et d'autres outils numériques qui simplifient son utilisation dans le domaine d'apprentissage. Ces outils interactifs consolident réellement le comportement d'apprentissage des apprenants en progressant leurs aptitudes d'utilisation des outils pédagogiques interférents.

### **1. Numérique et théorie d'apprentissage**

Afin de mettre en application les outils numériques en classe, il est important de se baser sur les théories d'apprentissage déjà existant et de les adapter aux outils technologiques afin d'obtenir des résultats optimaux dans l'enseignement. Les formateurs peuvent ainsi comprendre les avantages et les limites de chaque théorie d'apprentissage et les combiner afin de créer une approche personnalisée répondant aux besoins des apprenants. En somme, l'utilisa-

## Partie I : Cadre conceptuel de l'apprentissage au Quizz

---

tion des technologies ne doit pas se substituer aux théories d'apprentissage, mais plutôt les enrichir afin d'offrir une expérience d'apprentissage plus efficace et plus adaptée.

Une étude réalisée par des chercheurs de l'Université de Nantes a observé l'aptitude de l'outil numérique à inciter les apprenants d'une classe de 4<sup>e</sup> d'un collège du Maine-et-Loire.<sup>1</sup> Les résultats ont dévoilé que les élèves étaient motivés par l'utilisation des technologies numériques, mais, cela soumettait autant de la manière dont les enseignants les usaient.

Ainsi, la méthode du numérique dans l'éducation pour la période 2023-2027 repose sur un résultat de mesures afin de consolider les compétences des élèves et avancer et encourager l'exploitation de ces outils adhérent à leur réussite.<sup>2</sup>

### 1.1. *Théories d'apprentissage en contexte numérique*<sup>3</sup>

Nous évoquerons ce point, faisant partie de l'utilisation des technologies numériques dans l'apprentissage des langues est de plus en plus courante et les recherches s'intéressent à évaluer leur efficacité. Afin de comprendre comment les technologies numériques peuvent faciliter l'apprentissage, il est important de se référer à des théories d'apprentissage telles que celles proposées par Rebecca Oxford.

Gousty, Y., & Meissonnier, R. décrivent dans un article publié en 2021, la formation en ligne comme une technologie de l'information et de la communication afin de l'éducation

---

<sup>1</sup> Pierre-Louis Viollet, (2017), « Influence de la tension de surface sur la coalescence de gouttes », Thèse de doctorat en Physique, Université de Nantes, mis en ligne sur : [https://theses.univ-nantes.fr/vufind/Record/BUNANTES\\_863755](https://theses.univ-nantes.fr/vufind/Record/BUNANTES_863755), consulté le 25 mars 2023.

<sup>2</sup> Présentée en janvier 2023, la stratégie du numérique pour l'éducation pour la période 2023-2027, article mis en ligne : URL : <https://eduscol.education.fr/103/j-enseigne-avec-le-numerique>, publié en février 2023, consulté le 25 mars 2023.

<sup>3</sup> Gousty, Y., & Meissonnier, R. (2021). Les équipes virtuelles. *Projectique*, 7(2), 39-45. Mis en ligne sur : <https://doi.org/10.3917/pr.007.0039>, consulté le 26 mars 2023.

## Partie I : Cadre conceptuel de l'apprentissage au Quizz

---

(TICE). Elle est définie comme « *tout dispositif de formation qui utilise un réseau local, étendu ou Internet afin de diffuser, ou interagir ou communiquer* ». <sup>1</sup> Cela montre comment les technologies numériques peuvent être employées afin de faciliter l'apprentissage à distance

### **1.2. Avantages et limites de l'apprentissage numérique**

L'exploitation du numérique en classe, reçoit des attributions et des importunités qui doivent être pris en considération afin d'apprécier sa productivité. D'après Basque et Bran-gier, l'apprentissage en ligne peut diminuer les coûts associés à la formation et annuler l'exigence de déplacement des apprenants et des formateurs. <sup>2</sup> En outre, les méthodes de l'information et de la communication pour l'éducation (TICE), peuvent permettre d'enregistrer les séances, de partager des enregistrements de cours et de fournir un accès facile aux cours partagés. <sup>3</sup>

Pourtant, la productivité de l'apprentissage numérique dépend autant la manière dont il est exploité. Les enseignants doivent adapter leur méthode d'enseignement afin d'en tirer le mieux parti, particulièrement en permettant une attention distinctive à la préparation des cours. <sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Glikman, V. (2002). Des cours par correspondance au « e-learning ». Dans *Éducation et nouvelles technologies : Un enjeu pour les universités* (pp. 45-60). Éditions Universitaires de France.

<sup>2</sup> Ohce Cours en ligne. (S. d.). Quels sont les avantages et les inconvénients de l'apprentissage en ligne et de la classe virtuelle ? mis en ligne sur : <https://ohcecoursenligne.weebly.com/13-quels-sont-les-avantages-et-les-inconv%C3%A9nients-de-lapprentissage-en-ligne-et-de-la-classe-virtuelle.html>, consulté le 27 mars 2023.

<sup>3</sup> AhaSlides. (2021). Pros and Cons of E-Learning and Virtual Classroom. Mis en ligne sur : <https://ahaslides.com/fr/blog/pros-and-cons-e-learning-virtual-classroom/>, consulté le 27 mars 2023.

<sup>4</sup> Girard, P., Ecalle, J., & Magnan, A. (2018). Numérique et apprentissages scolaires : un paysage contrasté. Laboratoire de la Société Numérique. Mis en ligne sur : <https://labo.societenumerique.gouv.fr/fr/articles/num%C3%A9rique-et-apprentissages-scolaires-un-paysage-contrast%C3%A9/>, consulté le 27 mars 2023.



## Partie I : Cadre conceptuel de l'apprentissage au Quizz

---

### 1.3. Outils numériques en classe de FLE

L'objet des outils numériques permet d'offrir de nombreuses options afin de favoriser l'apprentissage des langues, en Algérie. Parmi ces options, on trouve :

Les outils d'enquête interférente et les questionnaires formatifs en ligne peuvent autant être utilisés afin de soutenir les apprentissages, permettant d'accompagner les apprentissages et la collaboration au-delà du temps de classe.<sup>1</sup> Finalement, ces outils peuvent soutenir des tâches très ouvertes telles que la création d'objets techniques, d'ouvrages picturales ou sonores, la production de textes et de documents, la programmation, la découverte de concepts abstraits, le développement de la nouveauté et aussi l'apprentissage.<sup>2</sup> Ils peuvent être adaptés afin de répondre aux besoins spécifiques de l'enseignement en Algérie et progresser la qualité d'apprentissage des apprenants.

### 1.4. Modèles pédagogiques afin de l'apprentissage en ligne

L'apprentissage en ligne peut être divisé en trois principaux modes d'enseignement, à savoir le mode synchrone, le mode asynchrone et le mode hybride. Selon l'UNESCO, ces trois modèles sont utilisés pour l'enseignement et l'apprentissage en ligne basés sur des plateformes intégrées. Le mode synchrone implique une interaction en temps réel entre l'enseignant et l'apprenant, où l'apprenant peut poser des questions à l'enseignant et interagir en temps réel, soit en personne, soit via une plateforme d'apprentissage en ligne. Les modèles asynchrones, en revanche, ne nécessitent pas d'interaction en temps réel, ce qui permet aux apprenants de

---

<sup>1</sup> Nault, E., & Roy, N. (2021). Des outils numériques pour soutenir une approche pédagogique inclusive. Profweb. Mis en ligne sur : <https://www.profweb.ca/publications/dossiers/des-outils-numeriques-pour-soutenir-une-approche-pedagogique-inclusive>, consulté le 27 mars 2023

<sup>2</sup> Girard, P., Ecalle, J., & Magnan, A. (2018). Numérique et apprentissages scolaires : un paysage contrasté. Laboratoire de la Société Numérique. Mis en ligne sur : <https://labo.societenumerique.gouv.fr/fr/articles/num%C3%A9rique-et-apprentissages-scolaires-un-paysage-contrast%C3%A9/>, consulté le 27 mars 2023.

## Partie I : Cadre conceptuel de l'apprentissage au Quizz

---

travailler à leur propre rythme et de participer selon leur propre horaire. Enfin, les modèles hybrides combinent les deux modalités, offrant ainsi les avantages des deux modèles.

De plus, une étude menée par l'Université TÉLUQ a également identifié ces trois modèles d'apprentissage en ligne : modèle synchrone et hybride qui adapte les deux procédés.<sup>1</sup>

### 1.5. Compétences de l'apprentissage numérique

L'apprentissage numérique requiert un ensemble de compétences essentielles pour être efficace. Selon les chercheurs, il existe plusieurs domaines de compétences numériques qui sont nécessaires.

Le premier domaine de compétences numériques est celui de "l'information et des données". Il englobe trois compétences principales : la capacité à effectuer des recherches et à surveiller les informations, la gestion des données et le traitement des données.<sup>2</sup>

Le deuxième domaine de compétences numériques est celui de "la communication et de la collaboration". Il comprend des compétences telles que la collaboration à l'aide des outils numériques, la communication à travers les moyens numériques, et bien d'autres.<sup>3</sup>

Un modèle couramment utilisé pour définir les compétences numériques est le CRCN, qui identifie 16 compétences réparties dans cinq domaines de tâches : l'information et les

---

<sup>1</sup> Ohce Cours en ligne. (S. d.). Quels sont les avantages et les inconvénients de l'apprentissage en ligne et de la classe virtuelle ? Mis en ligne sur : <https://ohcecoursenligne.weebly.com/13-quels-sont-les-avantages-et-les-inconv%C3%A9nients-de-lapprentissage-en-ligne-et-de-la-classe-virtuelle.html>, consulté le 27 mars 2023.

<sup>2</sup> Éduscol. (S. d.). J'enseigne avec le numérique. Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports. <https://eduscol.education.fr/103/j-enseigne-avec-le-numerique>, consulté le 28 mars 2023

<sup>3</sup> France Num. (s.d.). Quelles sont les compétences numériques ? Guide et Conseils - Stratégie Numérique. Mis en ligne sur : <https://www.francenum.gouv.fr/guides-et-conseils/strategie-numerique/comprendre-le-numerique/quelles-sont-les-competences>, consulté le 28 mars 2023.

## Partie I : Cadre conceptuel de l'apprentissage au Quizz

---

données, la communication et la collaboration, la création de contenus, la protection et la sécurité, ainsi que l'environnement numérique.<sup>1</sup>

Donc, les compétences numériques nécessaires pour l'apprentissage comprennent la maîtrise des technologies et des outils numériques, la capacité à travailler avec des données numériques et à les analyser, la faculté de collaborer et de communiquer avec d'autres personnes en utilisant les technologies numériques, l'aptitude à évaluer et à gérer les informations numériques, ainsi que l'utilisation éthique et responsable des technologies.

### 1.6 Implications de l'apprentissage numérique

L'apprentissage numérique utilise les technologies de l'information et de la communication (TIC) pour faciliter l'apprentissage et a des implications pour l'enseignement traditionnel. Selon une étude, l'intégration des TIC dans l'éducation peut avoir un impact positif sur la motivation des apprenants.<sup>2</sup> De plus, l'utilisation des TIC peut améliorer l'efficacité des méthodes d'apprentissage et d'évaluation pour favoriser l'insertion professionnelle.<sup>3</sup>

Cependant, l'impact de l'apprentissage numérique sur les pratiques pédagogiques traditionnelles peut varier en fonction de l'environnement de formation, des pratiques d'évaluation et des facteurs de réussite.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Genially. (S.d.). Les compétences numériques en cours : développer la compétence numérique de vos élèves. Blog Genially. Mis en ligne sur : <https://blog.genial.ly/fr/les-competences-numeriques-en-cours/>, consulté le 28 mars 2023.

<sup>2</sup> Laurin, J., & Lepage, G. (2020). Le numérique en éducation : Les voies de l'innovation. *Formation et profession*, 28(2), 141-144. Mis en ligne sur : <https://doi.org/10.7202/1075658ar>, consulté le 28 mars 2023

<sup>3</sup> Global Exam. (S.d.). Éducation numérique : enjeux et solutions pour un enseignement de qualité. Blog Global Exam. Mis en ligne sur : <https://pro.global-exam.com/fr/blog/education-numerique-enseignement>, consulté le 28 mars 2023.

<sup>4</sup> Vidélo, E., & Dubé, J. (2014). La numératie : enjeux et défis en enseignement supérieur. *Revue internationale de pédagogie de l'enseignement supérieur*, 30(2), p 02. <https://doi.org/10.4000/ripes.1171>,

## Partie I : Cadre conceptuel de l'apprentissage au Quizz

---

### 1.7 Enjeux de l'évaluation numérique

L'évaluation est un élément aussi important dans l'apprentissage numérique que dans l'apprentissage en face à face. Selon un document du Collège de Limoges, les questions et l'objet de l'évaluation sont les mêmes que l'enseignement soit dispensé en présentiel ou à distance.<sup>1</sup> Il est toutefois souligné que pour aider les élèves à maintenir leur engagement, la bienveillance de l'évaluation est plus importante à distance.

Il est mentionné dans la documentation du MOOC Fun que la digitalisation, avec QCM et Quizz automatisés, en tant que tiers qui ne se lasse pas et n'a pas peur de son jugement, joue un rôle important dans l'évaluation.<sup>2</sup> Cela aide à créer un environnement d'évaluation plus détendu pour les apprenants, mais cela peut également souligner l'importance de l'élément humain dans l'évaluation.

Enfin, selon un article du Monde, l'éducation et les technologies numériques sont de plus en plus liées, même si les points de vue divergent sur cette question.<sup>3</sup>

### 2. Modalités d'évaluation en ligne

Avec la popularité de l'enseignement à distance, les méthodes d'évaluation en ligne deviennent de plus en plus importantes. En effet, il est important de connaître les différentes modalités d'évaluation afin de pouvoir adapter la pédagogie à la situation actuelle. Parmi ces

---

<sup>1</sup> Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse. (2020). Évaluer à distance : Fiche Éduscol. Académie de Limoges. P01. Mis en ligne sur : [http://pedagogie.ac-limoges.fr/lhlp/IMG/pdf/fiche\\_eduscol\\_evaluer\\_a\\_distance.pdf](http://pedagogie.ac-limoges.fr/lhlp/IMG/pdf/fiche_eduscol_evaluer_a_distance.pdf),

<sup>2</sup> Dubois, M., & Henri, F. (2014). Évaluation : De quoi parle-t-on ? FUN MOOC. P05. Mis en ligne sur : [https://lms.fun-mooc.fr/c4x/ENSCachan/20003/asset/EFANS6\\_1\\_evaluation-de-quoi-parle-t-on.pdf](https://lms.fun-mooc.fr/c4x/ENSCachan/20003/asset/EFANS6_1_evaluation-de-quoi-parle-t-on.pdf).

<sup>3</sup> Boudier, T. (2020, 15 décembre). Éducation et numérique : quels défis et quels enjeux ? Binaire, le blog Le Monde. Mis en ligne sur : <https://www.lemonde.fr/blog/binaire/2020/12/15/education-et-numerique-quels-defis-et-quels-enjeux/>, consulté le 28 mars 2023.

## Partie I : Cadre conceptuel de l'apprentissage au Quizz

---

modalités on peut citer les modalités synchrones, les modalités asynchrones et les modalités hybrides.

### 2.1. Modalité synchrone

La modalité synchrone est l'une des sept modalités d'évaluation à distance apparues à la suite d'une enquête.<sup>1</sup> Cette modalité consiste à évaluer les connaissances en ligne de manière synchrone en temps limité avec un accès authentifié dans l'ENT aux outils Exercices ou Moodle (QCM, vrai/faux, numérique, appariement...) qui permettent la correction automatique totale. Il est important de rédiger clairement des consignes concernant les modalités de passation de l'évaluation, notamment la durée, la nature du travail demandé, les ressources autorisées, etc., afin de sécuriser et rassurer l'élève.<sup>2</sup> Ces informations peuvent aider les enseignants à adapter les méthodes d'évaluation en ligne en fonction des objectifs d'apprentissage et des besoins des apprenants.

Dans le domaine de l'enseignement à distance, le procédé synchrone peut être employé dans le but d'organiser des cours en direct, des discussions de groupe, des tutoriels ou des séances de questions-réponses. Ce procédé permet une interaction en temps réel entre les intervenants, ce qui peut aider à retenir l'engagement et la motivation des apprenants.

Il convient de noter que la modalité synchrone peut nécessiter une planification minutieuse et une coordination afin de s'assurer que tous les participants disposent des outils nécessaires et peuvent se connecter à l'heure prévue. Elle peut également poser des défis afin de les apprenants ou les travailleurs qui ont des contraintes de temps ou d'accessibilité, ou qui préfèrent travailler de manière autonome.

---

<sup>1</sup> Edtech Actu. (2021, 1er juillet). Les 7 modalités pour évaluer à distance. Mis en ligne sur : <https://edtechactu.com/evaluation/les-7-modalites-pour-evaluer-a-distance/>, consulté le 25 mars 2023.

<sup>2</sup> Académie de Limoges. (N.d.). Évaluer à distance : Fiche ressource. [PDF file]. Mis en ligne : [http://pedagogie.ac-limoges.fr/lhlp/IMG/pdf/fiche\\_eduscol\\_evaluer\\_a\\_distance.pdf](http://pedagogie.ac-limoges.fr/lhlp/IMG/pdf/fiche_eduscol_evaluer_a_distance.pdf),

## Partie I : Cadre conceptuel de l'apprentissage au Quizz

---

Donc, la modalité synchrone en formation permet des interactions en temps réel entre les apprenants et le formateur et peut se faire aussi bien en présentiel que de manière distante grâce à des outils de communication en ligne.

### 2.2. Modalité asynchrone

La modalité asynchrone, quant à elle, permet aux apprenants d'effectuer une évaluation à leur propre rythme et à leur propre convenance. Cette modalité peut prendre la forme de Quizz en ligne, de travaux écrits ou de projets individuels.<sup>1</sup>

La modalité asynchrone offre une certaine flexibilité aux apprenants, mais ne permet pas d'interagir en temps réel avec l'enseignant.

### 2.3. Modalité hybride

Elle combine à la fois les modalités synchrone et asynchrone, offrant ainsi une plus grande flexibilité aux apprenants tout en accordant une interaction en temps réel avec l'enseignant. Les apprenants peuvent ainsi participer à des évaluations en temps réel, tout en faisant également des évaluations asynchrones à compléter.<sup>2</sup>

## 3. Quizz en classe de FLE

Les Quizz sont devenus une méthode sollicitée dans l'enseignement de FLE en raison de leur efficacité afin de l'acquisition de la langue et leur adaptabilité à tous les niveaux d'appren-

---

<sup>1</sup> « Adapter ses modalités d'évaluations d'un mode présentiel à un mode à distance », La Rochelle Université, mis en ligne sur : [https://transformons-la-pedagogie.univ-lr.fr/wp-content/uploads/2020/04/fiche\\_adaptations\\_evaluation\\_LRUiv.pdf](https://transformons-la-pedagogie.univ-lr.fr/wp-content/uploads/2020/04/fiche_adaptations_evaluation_LRUiv.pdf),

<sup>2</sup> « Modalités d'évaluation pour le baccalauréat général et technologique », mis en ligne sur : <https://eduscol.education.fr/2688/modalites-d-evaluation-pour-le-baccalaureat>, publié janvier 2023, consulté le 26 mars 2023.

## Partie I : Cadre conceptuel de l'apprentissage au Quiz

---

tissage. D'après Richard and Sundaram (2015)<sup>1</sup>, les Quiz sont des évaluations formatives qui permettent aux apprenants de recevoir des feedbacks immédiats et de surveiller leur propre progression.

### 3.1. Logiciels de Quiz

Il existe plusieurs types d'applications de Quiz destinés à l'enseignement de FLE, tels que Kahoot, Quiz let, Socrative, Ed puzzle, etc.<sup>2</sup> Ces logiciels permettent aux enseignants de concevoir des exercices et des tâches ludiques afin de leurs apprenants, en intégrant des images, des vidéos, des enregistrements audios, etc.

Les Quiz sont des outils pédagogiques polyvalents en classe de FLE, offrant de multiples avantages pour l'enseignement de la langue. Ils permettent de réviser la grammaire, le vocabulaire, la compréhension orale et écrite, et même d'évaluer les compétences de communication orale des apprenants. En utilisant ce procédé, les enseignants peuvent encourager la participation active des apprenants en classe et renforcer leur motivation à apprendre.<sup>3</sup> En offrant également la possibilité de mesurer la progression des apprenants et de réviser les connaissances acquises. Les enseignants de FLE peuvent utiliser différents logiciels de Quiz pour créer des Quiz personnalisés et adaptés aux besoins spécifiques de leurs apprenants...<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup>Richard, J. C. et Sundaram, D. B. (2015). *Teaching and learning English worldwide*. Routledge.

<sup>2</sup> Lam, J, Wong, E. M. et Li, W. (2020). L'utilisation de Kahoot dans la classe de langue : A literature review. *Educational Research Review*, 31, 100329.

<sup>3</sup> Staples, S. et Naidu, S. (2012). Conversations with the self : Dialogic approaches to developing speaking skills in a second language. *The Journal of Asia TEFL*, 9(1), 1-23.

<sup>4</sup> Saadatmand, M., Kamyabi, Y. et Nourdad, N. (2016). L'effet de la gamification et de l'apprentissage basé sur les jeux numériques sur le développement des compétences d'expression orale des apprenants EFL. *Journal of Language Teaching and Research*, 7(3), 518-527.

## Partie I : Cadre conceptuel de l'apprentissage au Quizz

---

### 6.2. Concept de Quizz :<sup>1</sup>

Dans le cadre des formations en ligne, la plateforme "Solunea" souligne l'utilisation fréquente de Quizz comme moyen de validation des connaissances. Les apprenants témoignent généralement d'une appréciation positive à l'égard de ce type de questions, car elles leur permettent de consolider leur compréhension des concepts enseignés et de progresser vers des niveaux supérieurs. Les Quizz sont ainsi perçus comme un outil précieux pour évaluer et confirmer l'assimilation des savoirs.<sup>2</sup>

Donc, le Quizz est un outil polyvalent et agissant afin d'apprécier les connaissances des apprenants de façon interférente et ludique. Il peut être utilisé à la fois comme évaluation formative et sommative, ainsi que comme tâche importante de la formation ou comme outil d'approbation des acquis dans les formations E-learning.

### 3.2. Typologie des applications de Quizz :

La classification des applications de Quizz est indispensable afin de rassembler les logiciels en fonction des problèmes qu'ils délaient. On peut ainsi distinguer deux principales catégories de logiciels de Quizz,

#### 3.2.1. *Logiciels de création de Quizz :*

Ces logiciels permettent aux utilisateurs de créer des Quizz en entrant des questions, des réponses et des choix de réponse. Les utilisateurs peuvent personnaliser les Quizz en ajoutant des images, des vidéos et des sons.

#### c) **iSpring QuizzMaker**

---

<sup>1</sup> Saint-Rapt, J. (2018, 25 octobre). Un Quizz, pour quoi faire ? [Blog post]. Mis en ligne sur : <http://www.saintrapt.com/un-Quizz-pour-quoi-faire/>, consulté le 26 mars 2023.

<sup>2</sup> Solunea. (2018). Comment réaliser un Quizz dans une formation e-learning ? Mis en ligne sur : <https://www.solunea.fr/comment-realiser-un-Quizz-dans-une-formation-e-learning/>, consulté le 26 mars 2023



## Partie I : Cadre conceptuel de l'apprentissage au Quizz

---

Est l'un des logiciels populaires afin de créer des Quizz interactifs comportant différents types de questions que vous pouvez utiliser afin de l'apprentissage, le contrôle des connaissances et la pratique de compétences. Le logiciel offre de nombreuses fonctionnalités interactives telles que l'intégration de vidéo, audio, images, qui peuvent stimuler un Quizz. Les options de transition d'une question à l'autre rendent l'apprentissage plus efficace. Une option de rapport précis des résultats donne l'occasion aux apprenants de comprendre et d'analyser leurs fautes...<sup>1</sup>

### d) Outgrow

Cette plateforme est un autre créateur de Quizz en ligne qui offre des mises en page et des modèles optimisés, permet de créer facilement des Quizz interactifs en peu de temps. Le logiciel est basé sur un système de glisser-déposer afin de concevoir des Quizz qui correspondent à votre image de marque.<sup>2</sup>

Involve.me est une autre plateforme facile à utiliser afin de créer des Quizz, offrant une version gratuite et abordable afin de les utilisateurs. La plateforme propose une variété de fonctionnalités afin de personnaliser vos Quizz, notamment l'intégration de vidéos et de sons.<sup>3</sup>

Il existe également d'autres options de logiciels de création de Quizz en ligne afin de répondre à vos besoins spécifiques. En général, ces logiciels offrent une variété de fonctionnalités afin de personnaliser vos Quizz et vous permettre de créer des Quizz interactifs de manière efficace et facile.

---

<sup>1</sup> I-Spring. (2021, 17 juin). Les meilleurs logiciels pour créer un Quizz en ligne. Mis en ligne sur : <https://www.ispring.fr/blog/les-meilleurs-logiciels-pour-creer-un-Quizz-en-ligne/>, consulté le 29 mars 2023

<sup>2</sup> Findstack. (2022, 16 février). The Best Online Quizz Maker Software : Top 10 Quizz Creator Tools. Mis en ligne sur : <https://findstack.fr/the-best-online-Quizz-maker-software/>, consulté le 29 mars 2023

<sup>3</sup> Tool tester. (2019, 14 mai). Créer un Quizz en ligne : les meilleurs outils et logiciels. Mis en ligne sur : <https://www.tooltester.com/fr/blog/creer-un-Quizz-en-ligne/>, consulté le 29 mars 2023

## Partie I : Cadre conceptuel de l'apprentissage au Quizz

---

### 5) Logiciels de présentation de Quizz :

Ces logiciels permettent aux utilisateurs de présenter des Quizz à un public. Les utilisateurs peuvent afficher les questions et les choix de réponse sur un écran et permettre aux participants de répondre à l'aide de dispositifs de réponse électroniques.

Les logiciels de présentation de Quizz permettent aux utilisateurs de présenter des Quizz à un public en affichant les questions et les choix de réponse sur un écran et en permettant aux participants de répondre à l'aide de dispositifs de réponse électroniques. Voici quelques logiciels de présentation de Quizz :

- a) **Canva** est un outil facile à utiliser afin de composer des Quizz en un instant grâce à des modèles personnalisables et gratuits.<sup>1</sup>
- b) **Quizz let** est un outil très facile d'utilisation qui favorise une très bonne intertâche des tests créés, offrant la possibilité d'accéder aux audios et des visuels.<sup>2</sup>
- c) **iSpring QuizzMaker** est un logiciel de création de Quizz interactif comportant différents types de questions et de nombreuses fonctionnalités interactives telles que l'intégration de médias, qui permet aux utilisateurs de créer et de présenter des Quizz de qualité.<sup>3</sup>

### 6) Logiciels d'administration de Quizz :

Ces logiciels permettent aux utilisateurs de gérer et de superviser les Quizz. Les utilisateurs peuvent créer des groupes d'utilisateurs, programmer des Quizz, surveiller les résultats et générer des rapports.

---

<sup>1</sup> Canva. (N. d.). Créer un Quizz en ligne gratuitement avec nos modèles de Quizz. Mis en ligne sur : [https://www.canva.com/fr\\_fr/creer/Quizz/](https://www.canva.com/fr_fr/creer/Quizz/)., consulté le 29 mars 2023.

<sup>2</sup> HT Pratique. (S.d.). Les meilleurs outils pour créer des Quizz et questionnaires en ligne. Mis en ligne sur : <https://htpratique.com/outils-Quizz-questionnaires/>., consulté le 29 mars 2023.

<sup>3</sup> Pasquier, D. (2021, 6 avril). Les meilleurs logiciels pour créer un Quizz en ligne. I-Spring Solutions. Mis en ligne sur : <https://www.ispring.fr/blog/les-meilleurs-logiciels-pour-creer-un-Quizz-en-ligne>, consulté le 29 mars 2023.

## Partie I : Cadre conceptuel de l'apprentissage au Quizz

---

### 7) Logiciels de suivi de Quizz :

Ces logiciels permettent aux utilisateurs de suivre la performance des participants aux Quizz. Les utilisateurs peuvent voir les réponses données par les participants, les scores obtenus et les temps de réponse.

Les logiciels de suivi de Quizz sont utiles afin de suivre la performance des participants aux Quizz. Ils permettent aux utilisateurs de voir les réponses données par les participants, les scores obtenus et les temps de réponse. Voici quelques-uns des meilleurs logiciels de suivi de Quizz :

#### a) *Rapid Refresh* :

Rapid Refresh est un logiciel de création de Quizz qui permet également aux utilisateurs de suivre la performance des participants. Les utilisateurs peuvent voir les résultats de chaque participant et générer des rapports afin d'évaluer les lacunes et les forces des apprenants.<sup>1</sup>

#### b) **Google Forms** :

Bien que Google Forms ne soit pas spécifiquement conçu afin de le suivi de Quizz, il peut être utilisé à cette fin. Les utilisateurs peuvent créer des Quizz à l'aide de l'interface glisser-déposer de Google Forms et suivre les réponses des participants. Les utilisateurs peuvent également utiliser les fonctionnalités de rapport afin d'évaluer la performance des participants.<sup>2</sup>

En fonction des besoins de l'utilisateur, chaque type de logiciel peut être utile afin de différentes tâches liées aux Quizz.

---

<sup>1</sup> Ed App. (S.d.). Top 14 des logiciels de Quizz gratuits. Publié le 31 mars 2023, mis en ligne sur : <https://www.edapp.com/blog/fr/top-14-des-logiciels-de-Quizz-gratuits/>, consulté le 30 mars 2023.

<sup>2</sup> M-opinion. (2021, 4 janvier). Les 21 meilleurs logiciels d'enquête en ligne et questionnaires. Publié le 30 mars 2023, de <https://mopinion.com/fr/les-21-meilleurs-logiciels-denquete-en-ligne-et-questionnaires/>, consulté le 30 mars 2023.

## Partie I : Cadre conceptuel de l'apprentissage au Quizz

---

En utilisant ces logiciels, les utilisateurs peuvent suivre la performance de leurs participants aux Quizz et générer des rapports afin d'évaluer les lacunes et les forces des apprenants.

### 3.3. Finalité des Quizz en classe de langue :

Les Quizz jouent un rôle indispensable dans l'enseignement des langues, parce qu'ils peuvent être utilisés afin de soutenir l'apprentissage particularisé et la remédiation, en proposant des tâches adaptées au niveau de chaque apprenant, donc, cet outil d'apprentissage conçoit un outil pédagogique précieux afin d'apprécier les connaissances des apprenants, privilégier leur engagement agissant et maintenir leur amélioration individuelle dans l'apprentissage d'une langue.<sup>1</sup>

### Conclusion:

En conclusion, l'apprentissage via l'outil Quizz est un moyen efficace afin d'acquérir de nouvelles connaissances et renforcer celles que l'on possède déjà. Le format interactif et ludique des Quizz permet de stimuler l'intérêt et la motivation de l'apprenant.

De plus, les résultats immédiats des Quizz permettent de mesurer rapidement les progrès réalisés et de s'autoévaluer. Toutefois, il est important de noter que les Quizz ne doivent pas être utilisés comme une méthode d'apprentissage unique, mais plutôt comme un complément aux autres formes d'apprentissage telles que les cours, les lectures et les discussions. De plus, il est important de choisir des Quizz pertinents et de qualité, élaborés par des professionnels ou des experts dans le domaine concerné.

---

<sup>1</sup> Murray, K.B., & Pérez, J. (2015). Utiliser des questionnaires pour faciliter l'enseignement différencié. *Journal of Collèges Teaching & Learning*, 12(1), 39-46.

**Partie II :**

**Cadre pratique :**

**De la méthodologie à l'analyse des données**

## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

---

Dans la présente partie, nous présenterons la démarche expérimentale que nous avons entreprise en classe, cette méthode permet de vérifier l'efficacité de l'application QUIZZIZZ en classe de 2<sup>e</sup> AS.

Dans ce contexte, nous mettrons en revue la stratégie de recherche adéquate à ce genre de recherche, en essayant d'expliquer les raisons qui nous ont poussés à l'adopter. Tout au long de ce chapitre, nous décrirons les pratiques pédagogiques interactives et les comportements qu'elles engendrent, en expliquant le déroulement de chaque phase (*pré-expérimentale, expérimentale et post-expérimentale*) et en mettant en exergue les objectifs de chacune d'entre elles. Nous commencerons la recherche par l'élaboration d'un questionnaire qui constitue un outil de validation des hypothèses émises

Dans une perspective de recherche, nous allons organiser toutes les phases dans un ordre logique en vue de faciliter notre travail de recherche et de répondre aux attentes de l'enseignement de FLE. Le choix et la sélection des outils de recherche qui accompagnent chaque phase, fait également partie intégrante de notre travail.

### 1. Méthodologie de la recherche

Afin de ce faire, nous avons choisi la méthodologie descriptive afin de décrire les pratiques de classe dans le contexte innové, en visant les élèves de deuxième année secondaire (2AS) à travers l'utilisation d'une application de Quizz. La méthodologie descriptive nous permettra d'observer et de décrire objectivement les différentes pratiques mises en place par les enseignants et les élèves qui font recours à cet outil.

Dans ce contexte, nous collecterons des données quantitatives et qualitatives afin d'obtenir une vue d'ensemble sur les pratiques innovées de classe. Les données qualitatives seront recueillies à partir des résultats des Quizz, nous fournissant des informations sur la performance des élèves. Les types de questions posées, le temps utilisé à chaque question... etc. Les données quantitatives seront obtenues à travers des observations directes en classe, des entretiens avec les enseignants et les élèves, cet outil permet de recueillir leurs perceptions, leurs expériences et leurs opinions relatives à l'utilisation de l'application de Quizz.

## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

---

Le recours à cette méthodologie permet de dresser un portrait détaillé sur les pratiques de classe liées à l'utilisation de l'application de Quizz en contexte des élèves de 2AS. Les résultats de cette étude afin de fournir des informations précieuses aux enseignants, aux chercheurs et aux décideurs dans le domaine de l'éducation, en les aidant à mieux comprendre l'impact de cette technologie sur les pratiques pédagogiques et sur la qualité de l'apprentissage des élèves."

### 2. Description de la population

La population ciblée dans notre recherche comprend 12 enseignants et 56 élèves. Ces enseignants sont chargés des classes de deuxième année secondaire (2AS) des établissements scolaires à savoir (lycées Metken chikh blkbir/Didouch Mourad)

Les élèves venant de différentes classes de 2AS de deux lycées

Les enseignants ont été choisis en fonction de leur disponibilité de participer à l'étude portant sur l'application de Quizz en classe de langue

Quant aux élèves, le choix a été fait de manière aléatoire parmi les différentes classes de 2AS de deux lycées. Ces apprenants constituent une diversité d'âges, de niveaux de compétence et d'expériences d'apprentissage. Tous les élèves visés ont été informés de l'objet d'étude, ce qui manifeste leur consentement au sujet de la participation.

Le nombre de l'échantillon est de 12 enseignants et 56 élèves qui ont été déterminée en fonction des ressources la disponibilité à réaliser une approfondie Ce nombre d'échantillon est considérée comme adéquates à la collecte des informations significatives sur les pratiques innovées de classe, ainsi les perceptions des enseignants et des élèves concernant l'utilisation de l'application de Quizz.

## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

---

### 3. Objet de l'expérimentation

L'objet de notre recherche est de montrer la pertinence de l'application Quizz comme outil interactif afin de les classes de deuxième année secondaire (2AS). Nous voudrions comprendre comment les enseignants intègrent cette application dans leurs pratiques pédagogiques et comment impacter sur l'engagement et la participation des élèves ?

L'application Quizz permet aux enseignants de créer des questionnaires interactifs avec différents types de questions, auxquelles les élèves peuvent répondre en utilisant les tablettes

Nous souhaitons également recueillir des avis des enseignants et des élèves sur l'utilisation de l'application Quizz. ormances académiques.

### 4. Enquête par questionnaire

#### 4.1. Questionnaire

Nous avons choisi le questionnaire comme méthode de recherche, car il s'agit d'un outil le plus approprié à notre étude. Le questionnaire permet aux apprenants de répondre librement aux différentes questions, tout en étant sous notre supervision. Nous considérons que l'utilisation de cet outil nécessite un engagement mutuel entre les apprenants et nous-mêmes

Le questionnaire est parmi les outils appliqués de la collecte des informations, donc, nous avons élaboré un questionnaire aux enseignants de la 2AS, dans le but de valider les hypothèses de Ce questionnaire comporte des questions fermées, qui se caractérisent par la confirmation des hypothèses émises ceci n'exige pas un grand effort de la part de l'interrogé, car il nécessite seulement de choisir une réponse parmi les autres réponses proposées.

Cet outil de vérification comporte 18 questions qui consistent à relever les difficultés envisagées par les apprenants et d'appréhender leurs besoins spécifiques, le questionnaire reste un outil de vérification utilisé par les chercheurs.



## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

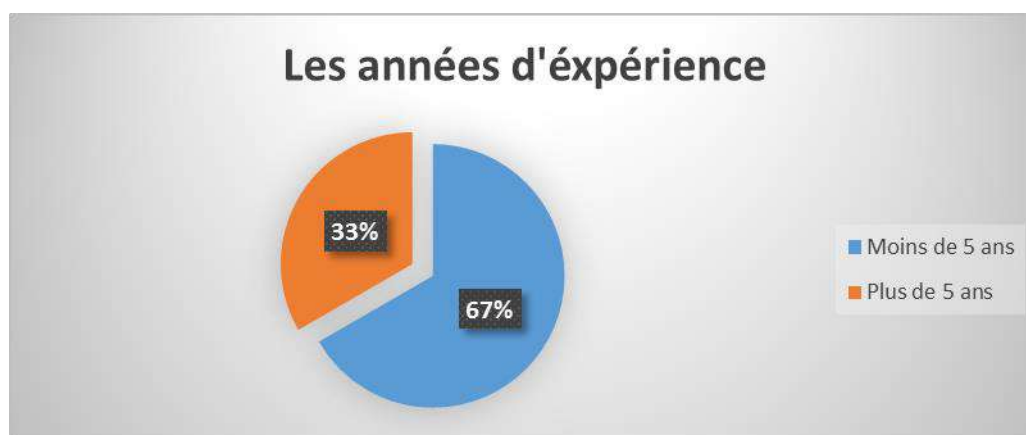
---

### 5. Analyse des données de l'expérimentation

#### 5.1. Questionnaire destiné aux enseignants

1. Depuis combien d'années, exercez-vous votre français ?

Moins de 5 ans	08
Plus de 5 ans	04



Graphique n ° 01 : Années d'expérience.

#### Analyse et commentaire

D'après les résultats obtenus, nous avons constaté que 8 enseignants déclarent qu'ils exercent leur français depuis moins de 5 ans, tandis que 4 personnes déclarent l'exercer depuis plus de 5 ans. Ainsi, la majorité (8 sur 12) a une expérience de moins de 5 ans, tandis que seulement 4 répondants ont une expérience de plus de 5 ans.

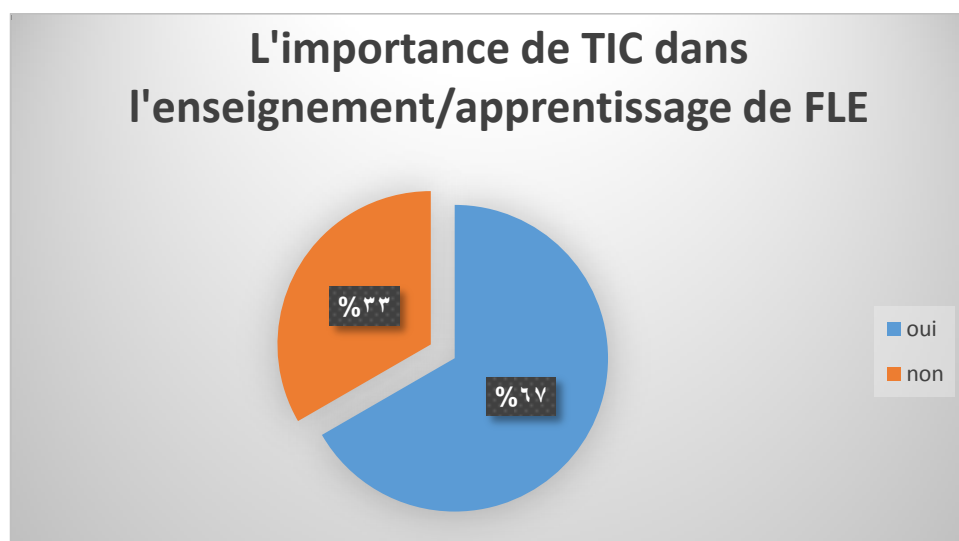
La question sur l'année d'expérience permet de justifier le degré de l'aptitude face à l'intégration des applications.

## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

---

2. Pensez-vous que les TICE sont utiles afin de l'apprentissage du FLE ?

Oui	08
Non	04



**Graphique n°02 : Importance des TICE**

### **Analyse et commentaire**

D'après les résultats de notre enquête, sur les 08 enseignants interrogés répondent positivement en considérant que les Technologies de l'Information et de la Communication afin de l'Enseignement (TICE) sont utiles afin de la classe de 02 AS à Meniaa, tandis que 4 répondent négativement.

Ces résultats indiquent une majorité d'opinions sont favorables quant à l'utilité des TICE dans l'apprentissage du FLE. Cela suggère que les personnes interrogées reconnaissent les avantages des outils technologiques dans l'enseignement et l'apprentissage de la langue française afin de les apprenants non natifs.

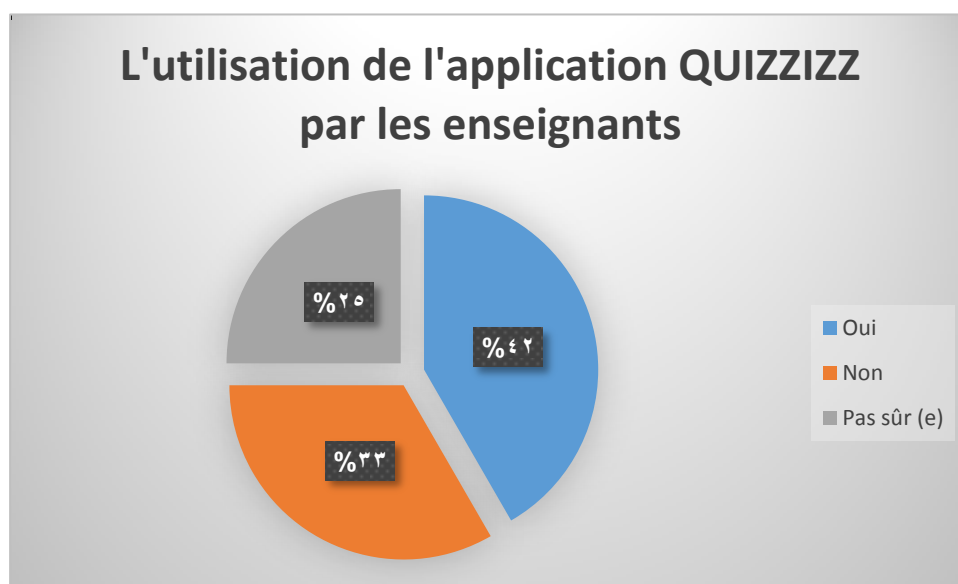
## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

---

En générale, les résultats de cette enquête suggèrent une perception positive de l'utilité des TICE dans l'apprentissage du FLE, tout en soulignant l'importance de les intégrer de manière réfléchie et complémentaire aux méthodes d'enseignement existantes.

### 3. Avez-vous déjà utilisé l'application Quizz en classe de FLE ?

Oui	05
Non	04
Pas sûr (e)	03



**Graphique N°3 : Exploitation de QUIZZIZZ**

#### Analyse et commentaire

D'après les réponses obtenues, il semble que la majorité des apprenants (5 sur 12) ont déjà utilisé l'application Quizz en classe de FLE (Français Langue Étrangère). Cela suggère que certains enseignants ont déjà intégré cet outil interactif dans leur pratique pédagogique afin d'enseigner le français aux apprenants des écoles Metken chikh blkbir/Didouch Mourad). Ainsi, 04 des enseignants n'ont pas encore utilisé l'application Quizz en classe de FLE. Cela peut indiquer une certaine réticence ou une absence d'opportunités afin d'explorer l'utilisation de cet outil dans leur contexte spécifique.

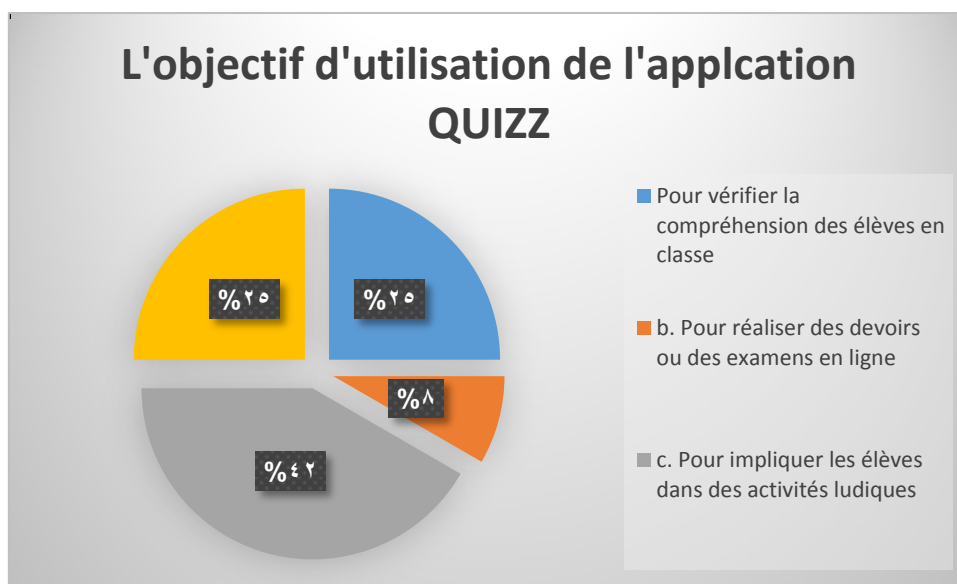
## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

En outre, un petit nombre de apprenants (3 sur 12) ne sont pas certains s'ils ont utilisé ou non l'application Quizz en classe de FLE. Cela peut suggérer une certaine ambiguïté ou un manque de clarté dans leur utilisation de l'outil.

En générale, on peut dire que ces résultats soulignent la diversité des pratiques pédagogiques et l'adoption variable de l'application Quizz en classe de FLE. Il peut être intéressant d'approfondir davantage ces réponses et d'explorer les raisons qui motivent ou limitent l'utilisation de cet outil dans l'enseignement du français langue étrangère.

#### 4. Dans votre classe, l'application Quizz est-elle faite ?

Afin de vérifier la compréhension des élèves en classe	03
b. Afin de réaliser des devoirs ou des examens en ligne	01
c. Afin d'impliquer les élèves dans des tâches ludiques	05
d. Afin de les encourager à pratiquer la langue de manière amusante et interactive	03



**Graphique n°4 : Objet de l'application**

## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

---

### Analyse et commentaire

Ces résultats indiquent que dans la classe étudiée, l'application Quizz est principalement employée afin d'impliquer les élèves dans des tâches ludiques (5 réponses). Cela suggère que les enseignants cherchent à rendre l'apprentissage plus interactif et divertissant en utilisant cette application.

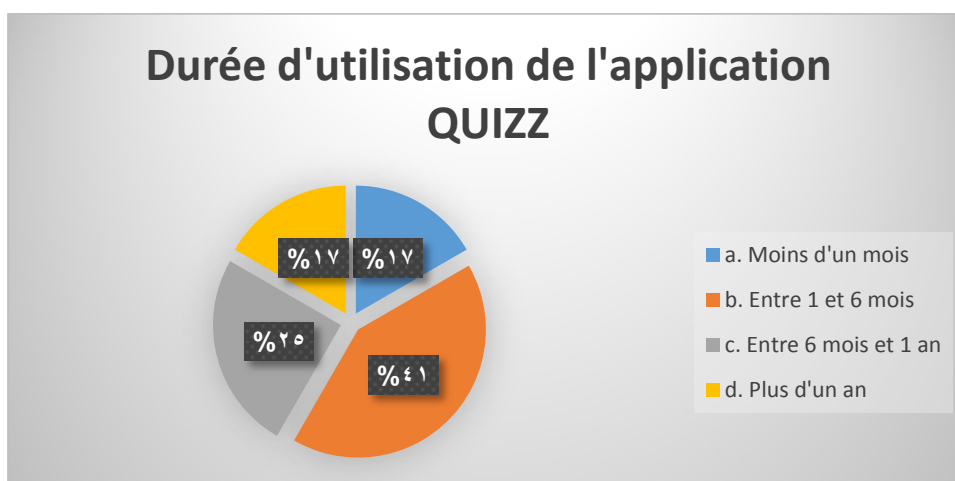
Trois réponses indiquent que l'application Quizz est employée afin de vérifier la compréhension des élèves en classe, ce qui suggère que les enseignants l'utilisent comme un outil d'évaluation formative afin d'évaluer la compréhension des élèves en temps réel.

Un seul enseignant mentionne l'utilisation de l'application Quizz afin d'encourager les élèves à pratiquer la langue de manière amusante et interactive. Cela suggère que l'application est employée afin de renforcer les compétences linguistiques des élèves de manière plus engageante.

Donc, ces résultats montrent que dans cette classe, l'application Quizz est principalement employée afin de des tâches ludiques et afin de vérifier la compréhension des élèves. Cela reflète une volonté d'engager les élèves de manière interactive et de rendre l'apprentissage plus stimulant.

#### 5. Depuis combien de temps, utilisez-vous l'application Quizz ?

a. Moins d'un mois	02
b. Entre 1 et 6 mois	05
c. Entre 6 mois et 1 an	03
d. Plus d'un an	02



**Graphique N° 5 : Durée de l'application**

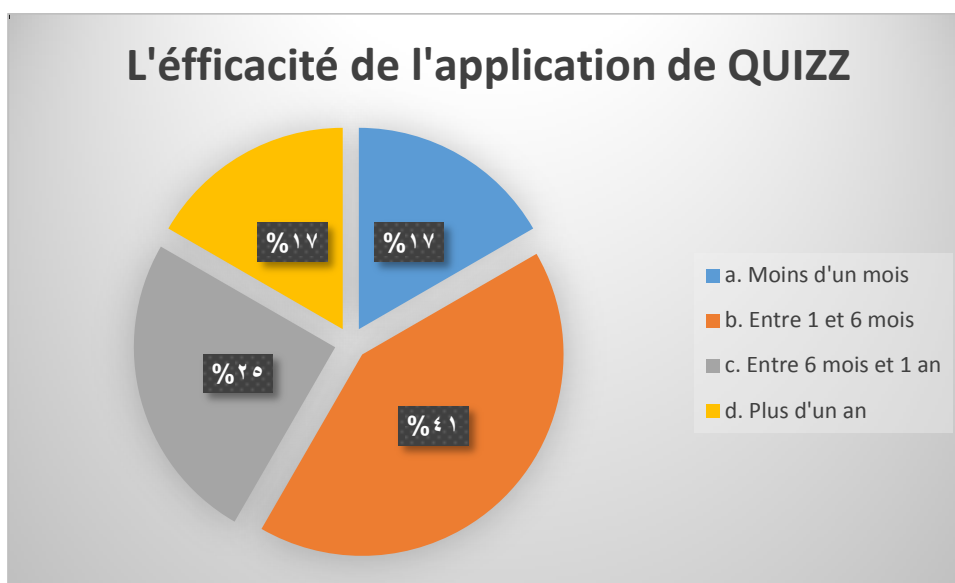
### Analyse et commentaire

En analysant ces résultats, il est à remarquer que la majorité des apprenants (5 sur 12) ont utilisé l'application Quizz pendant une période comprise entre 1 et 6 mois. Cela suggère une utilisation relativement récente de l'application dans le contexte de l'étude. Tandis qu'il y a également des apprenants ayant utilisé l'application depuis moins d'un mois (2 apprenants), entre 6 mois et 1 an (3 apprenants) et plus d'un an (2 apprenants). Cela indique une certaine diversité dans la durée d'utilisation de l'application parmi les apprenants.

Donc, ces résultats indiquent une variabilité dans le temps d'utilisation de l'application Quizz parmi les apprenants, ce qui souligne l'importance de prendre en compte cette variable dans l'analyse des résultats et des perceptions liées à l'utilisation de l'application.

6. Avez-vous constaté un engagement des élèves dans l'apprentissage du français depuis que vous utilisez l'application Quizz ?

a. Oui, considérablement	07
b. Oui, légèrement	01
c. Peu ou pas du tout	03
d. Je n'ai pas remarqué de différence	01



**Graphique N°6 : Efficacité de l'application**

### Analyse et commentaire

D'après les réponses obtenues, nous avons observé que la majorité des enseignants (7 sur 12) ont constaté un engagement considérable des élèves dans l'apprentissage du français depuis qu'ils utilisent l'application Quizz. Cela suggère que l'utilisation de cet outil interactif a eu un impact positif sur la motivation et l'implication des élèves dans la matière.

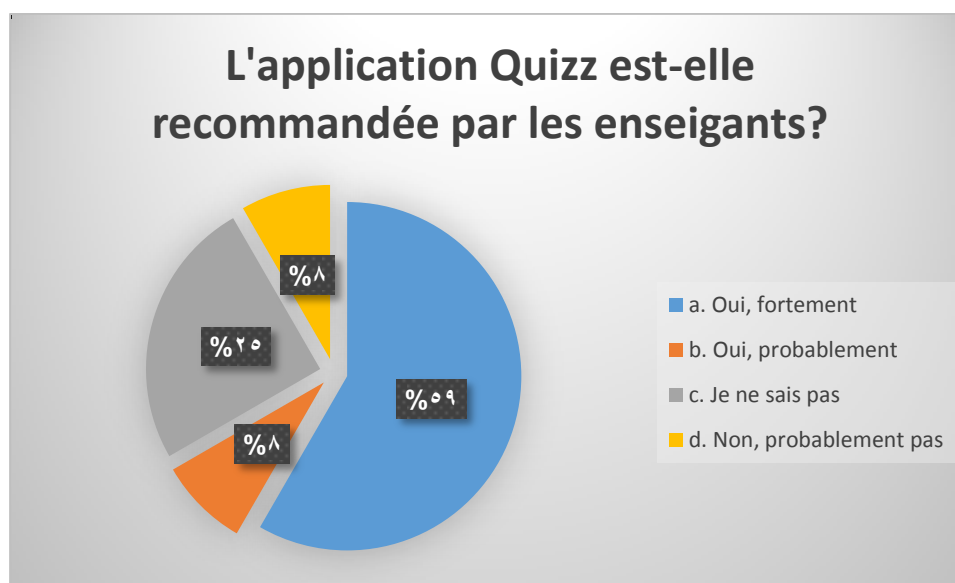
Un enseignant a indiqué avoir remarqué un engagement légèrement accru de la part des élèves, ce qui indique que même une légère utilisation de l'application Quizz peut avoir un effet positif sur leur participation.

Donc, bien que la majorité des enseignants aient constaté un engagement considérable des élèves, il est important de prendre en compte les différentes perceptions et expériences individuelles. Il serait judicieux d'approfondir cette analyse en recueillant des informations supplémentaires sur les raisons qui influencent l'engagement des élèves et d'explorer d'autres facteurs qui afin de contribuer à leur motivation et participation.

## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

7. Pensez-vous que l'application Quizz est recommandée à être utilisé par les enseignants de FLE ?

a. Oui, fortement	07
b. Oui, probablement	01
c. Je ne sais pas	03
d. Non, probablement pas	01



Graphique N°7 : Recommandation de l'application Quizz

### Analyse et commentaire :

Ces résultats montrent que la majorité des enseignants (7 sur 12) considèrent fortement que l'application Quizz est recommandée afin de les enseignants de FLE. Cela suggère que ces enseignants voient de la valeur et des avantages à utiliser cette application dans l'enseignement du français langue étrangère.

Un enseignant pense probablement que l'application Quizz peut être recommandée, tandis que trois enseignants ne sont pas sûrs de leur opinion et ont choisi l'option "Je ne sais pas". Cela peut indiquer une certaine réserve ou une absence d'expérience directe avec l'application Quizz dans le contexte du FLE.

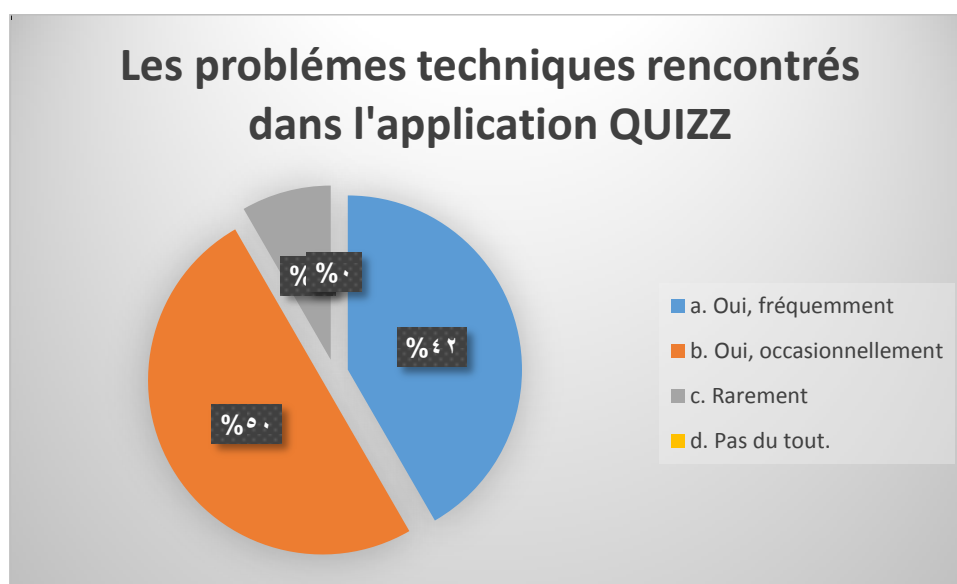


## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

Ces résultats suggèrent une certaine diversité d'opinions parmi les enseignants, ce qui souligne l'importance d'examiner attentivement les besoins spécifiques des enseignants de FLE et les objectifs pédagogiques avant de décider d'utiliser l'application Quizz dans leur contexte d'enseignement. Il a pour but d'être utile de mener des recherches supplémentaires et d'explorer les avantages potentiels, les limitations et les préférences individuelles des enseignants de FLE en ce qui concerne l'utilisation de l'application Quizz.

### 8. Avez-vous envisagé des problèmes techniques en utilisant l'application Quizz ?

a. Oui, fréquemment	05
b. Oui, occasionnellement	06
c. Rarement	01
d. Pas du tout.	00



**Graphique N°8 : Problèmes de l'application Quizz**

## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

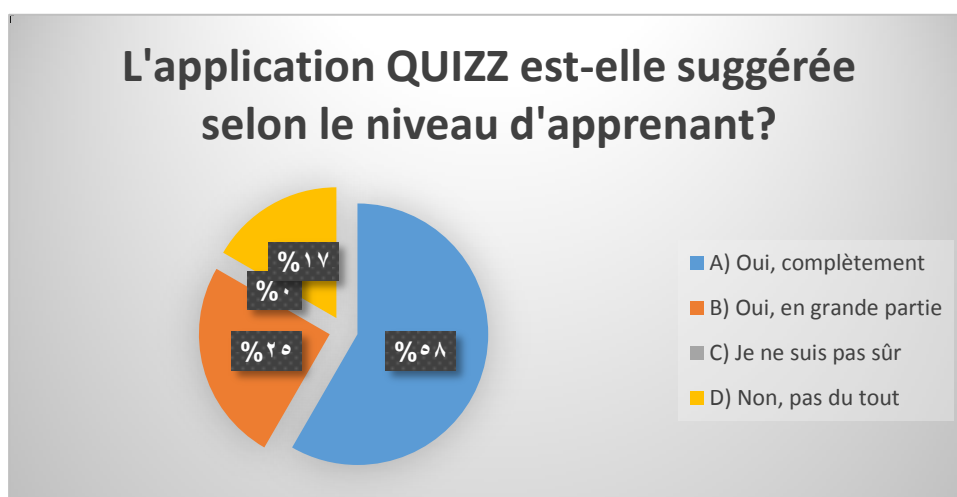
### Analyse et commentaire :

Ces résultats indiquent que la majorité des apprenants ont rencontré des problèmes techniques lors de l'utilisation de l'application Quizz, soit fréquemment (5 personnes) ou occasionnellement (6 personnes). Cela suggère que l'application peut présenter certaines difficultés techniques qui peuvent affecter l'expérience des utilisateurs.

Donc, bien que la plupart des apprenants aient fait face à des problèmes techniques lors de l'utilisation de l'application Quizz, il est important de mener une analyse plus approfondie afin d'identifier les problèmes spécifiques et trouver des solutions appropriées afin d'améliorer l'expérience globale des utilisateurs.

### 9. L'application Quizz est-elle suggérée aux élèves de FLE à de niveaux différents ?

A) Oui, complètement	07
B) Oui, en grande partie	03
C) Je ne suis pas sûr	00
D) Non, pas du tout	02



**Graphique N°9 : Suggestion de l'application Quizz d'après le niveau des apprenants**

## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

---

### Analyse et commentaire :

D'après les réponses obtenues, 7 enseignants ont indiqué que l'application Quizz était complètement suggérée aux élèves de FLE à de niveaux différents. Cela suggère que ces enseignants considèrent que l'application est largement recommandée et employée afin de les apprenants de tous les niveaux. Tandis que 3 enseignants ont répondu que l'application était en grande partie suggérée aux élèves de FLE à de niveaux différents. Cela indique qu'ils reconnaissent que l'application est employée dans une certaine mesure, mais peut-être pas de manière systématique afin de tous les niveaux.

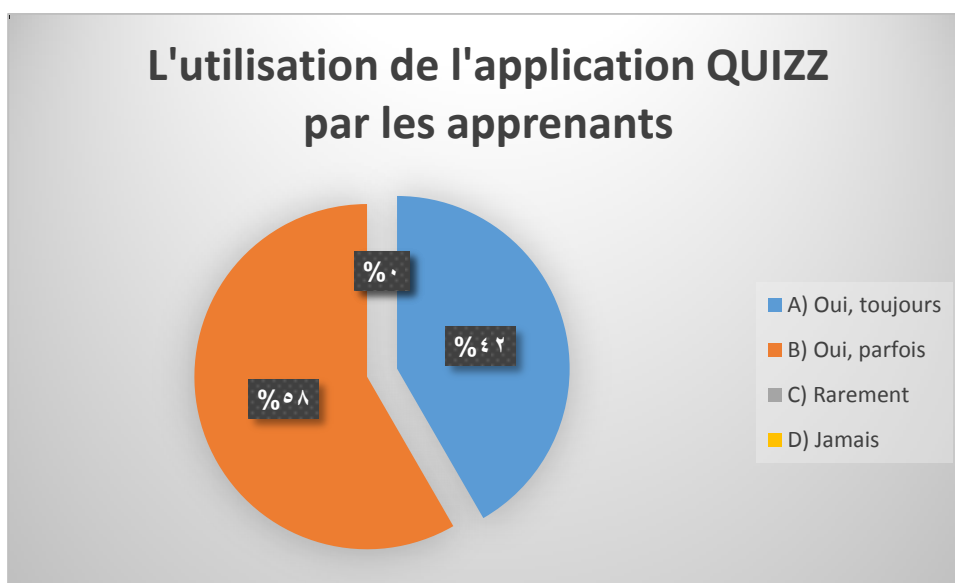
En revanche, 2 enseignants ont indiqué que l'application n'était pas du tout suggérée aux élèves de FLE à de niveaux différents. Cela suggère qu'ils estiment que l'application n'est pas employée ou recommandée dans leur contexte d'apprentissage.

Donc, on peut observer qu'une majorité des enseignants (7 sur 12) considèrent que l'application Quizz est suggérée aux élèves de FLE à de niveaux différents, soit complètement (7 enseignants) ou en grande partie (3 enseignants). Cela suggère une utilisation significative de l'application dans leur pratique pédagogique. Cependant, la présence de quelques enseignants (2 sur 12) qui indiquent que l'application n'est pas du tout suggérée soulève la possibilité que son utilisation ne soit pas encore généralisée dans tous les contextes d'enseignement du FLE à différents niveaux.

## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

10. Les élèves de FLE sont-ils capables d'utiliser l'application Quizz en dehors de la classe en pratiquant leur français ?

A) Oui, toujours	05
B) Oui, parfois	07
C) Rarement	00
D) Jamais	00



Graphique N°10 : Utilisation de l'application Quizz par les apprenants

### Analyse et commentaire :

L'analyse de ces réponses montre que la majorité des élèves de FLE (Français Langue Étrangère) sont capables d'utiliser l'application Quizz en dehors de la classe afin de pratiquer leur français. En effet, 5 élèves sur 12 ont répondu "Oui, toujours" et 7 élèves ont répondu "Oui, parfois". Cela indique que la plupart des élèves sont en mesure d'utiliser l'application Quizz de manière régulière ou occasionnelle en dehors des heures de cours.

Ainsi, nous avons constaté que les élèves sont disposés à continuer à pratiquer leur français en utilisant cette application en dehors du contexte de la classe. Cela démontre leur motivation à améliorer leurs compétences linguistiques et leur volonté de s'engager dans des tâches d'apprentissage autonomes.

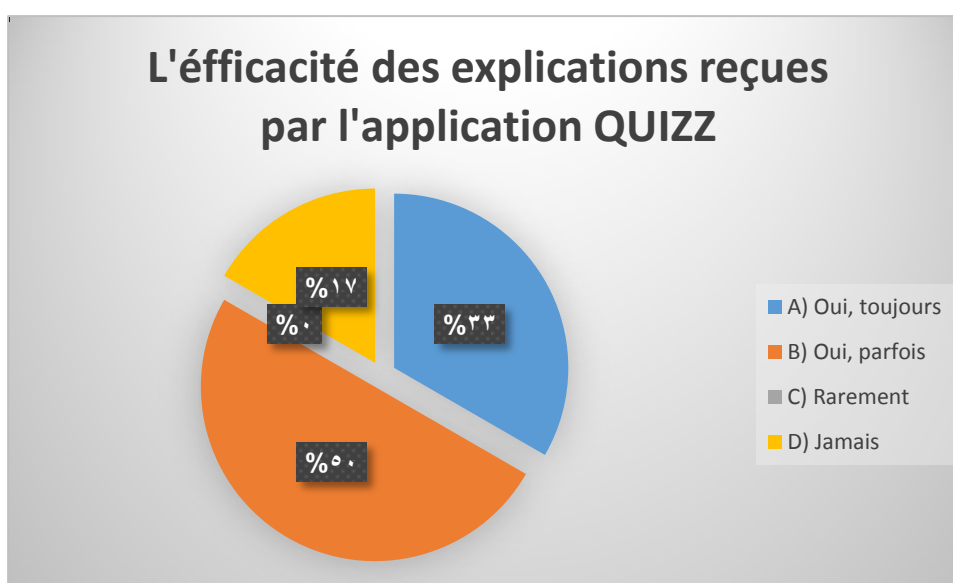
## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

---

Dans l'ensemble, ces résultats suggèrent que l'utilisation de l'application Quizz peut être un moyen efficace d'encourager les élèves de FLE à pratiquer leur français en dehors de la classe. Cependant, il est essentiel de continuer à soutenir et à motiver les élèves afin qu'ils puissent tirer pleinement parti de cette ressource d'apprentissage supplémentaire.

### 11. Les explications reçues via l'application Quizz sont-elles correctes ou incorrectes ?

A) Oui, toujours	04
B) Oui, parfois	06
C) Rarement	00
D) Jamais	02



**Graphique N°11 : Efficacité des explications reçues par l'application Quizz**

## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

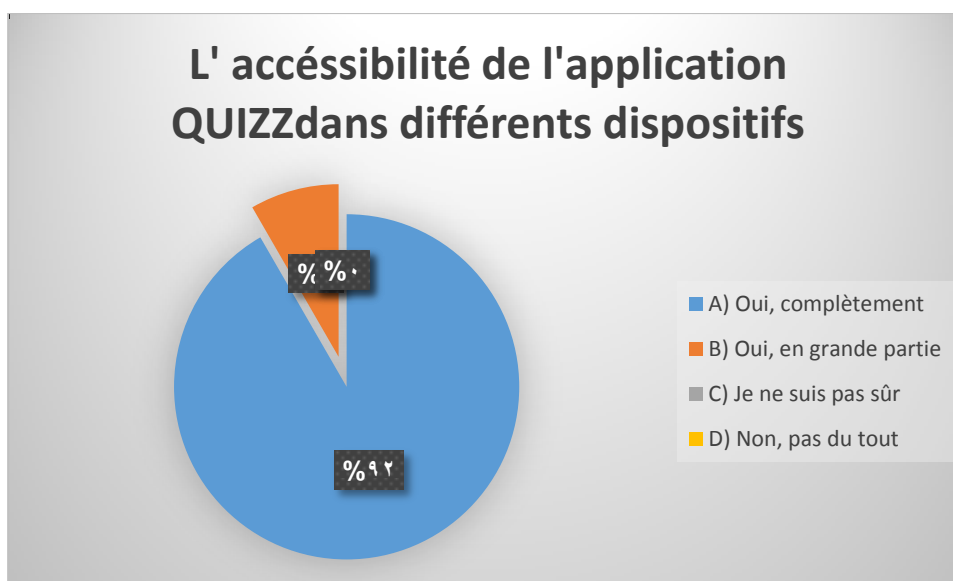
### Analyse et commentaire :

Ces résultats indiquent que la majorité des enseignants (6 sur 12) estime que les explications reçues via l'application Quizz sont parfois correctes, tandis que 4 enseignants pensent qu'elles sont toujours correctes. D'autre part, 2 enseignants estiment qu'elles ne sont jamais correctes.

Ces résultats suggèrent une certaine variabilité dans la perception des enseignants quant à la fiabilité des explications fournies par l'application Quizz. Certains enseignants ont exprimé une confiance relativement élevée dans l'exactitude des explications, tandis que d'autres ont manifesté plus de scepticisme.

12. L'application Quizz est-elle accessible à d'autres types de dispositifs (ordinateur, tablette, smartphone, etc.) ?

A) Oui, complètement	11
B) Oui, en grande partie	01
C) Je ne suis pas sûr	00
D) Non, pas du tout	00



Graphique N°12 : Accessibilité de l'application Quizz dans différents dispositifs

## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

---

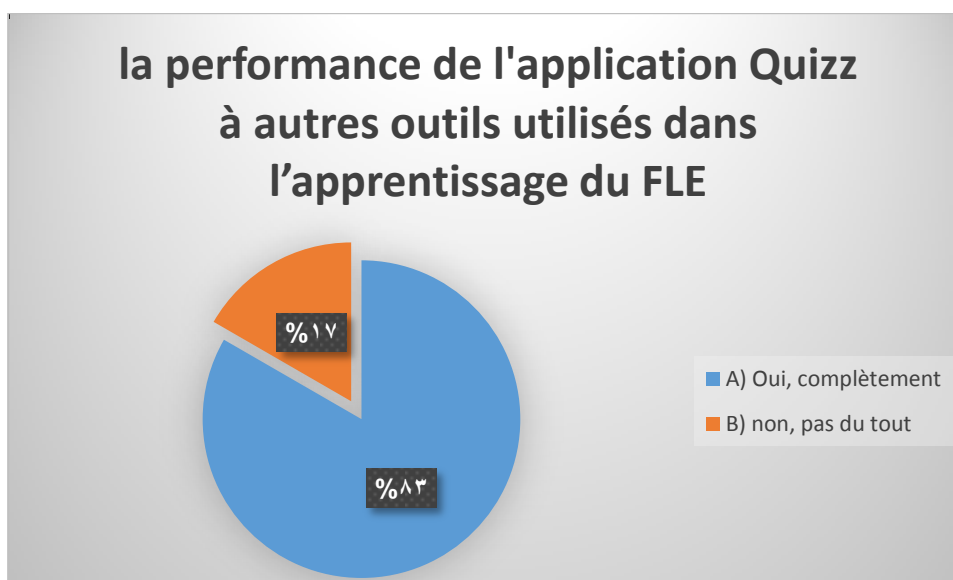
### Analyse et commentaire :

Ces réponses indiquent que la majorité des enseignants (11 sur 12) considèrent que l'application Quizz est entièrement accessible à différents types de dispositifs tels que les ordinateurs, les tablettes et les smartphones. Une minorité des enseignants (1 sur 12) estime que l'accessibilité de l'application à ces dispositifs est seulement en grande partie.

Ces résultats suggèrent que la plupart des utilisateurs ont une expérience positive avec l'application Quizz en termes de compatibilité avec différents appareils électroniques. Cela peut être considéré comme un avantage, car cela permet aux élèves d'utiliser l'application sur le dispositif de leur choix, ce qui favorise une plus grande flexibilité et une utilisation plus pratique.

13. L'application Quizz est-elle performante en faisant la comparer à autres outils utilisés dans l'apprentissage du FLE ?

A) Oui, complètement	10
B) non, pas du tout	02



**Graphique N°13 : Performance de l'application Quizz à autres outils utilisés dans l'apprentissage du FLE**

## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

---

### **Analyse et commentaire :**

D'après les réponses des enseignants enquêtés, nous avons constaté que 10 enseignants ont répondu "Oui, complètement" en considérant que l'application Quizz est performante par rapport aux autres outils, tandis que 2 enseignants ont répondu "Non, pas du tout" en indiquant qu'ils ne considèrent pas l'application Quizz comme performante en comparaison avec les autres outils.

Ce résultat démontre qu'une majorité des enseignants perçoivent l'application Quizz comme étant performante dans le contexte de l'apprentissage du FLE. Cela peut s'expliquer par les avantages offerts par l'application Quizz, tels que son caractère interactif, sa capacité à proposer différents types de questions et à stimuler l'engagement des apprenants.

#### **5.1.1. Interprétation des résultats**

En général, les résultats de l'enquête suggèrent que la majorité des enseignants interrogés considèrent les TICE comme utiles afin de l'apprentissage du FLE. Plus précisément, sur les 12 enseignants interrogés, 8 ont répondu positivement à la question de savoir si les TICE sont utiles afin de l'apprentissage du FLE.

En ce qui concerne l'utilisation de l'application Quizz en classe de FLE, 5 enseignants ont répondu oui, 4 ont répondu non et 3 n'étaient pas sûrs.

Les résultats montrent également une certaine variabilité dans la perception des enseignants quant à la fiabilité des explications fournies par l'application Quizz.

Enfin, Ce questionnaire souligne l'importance d'intégrer les TICE de manière réfléchie et complémentaire aux méthodes d'enseignement existantes. Cela suggère que bien que les TICE soient considérées comme utiles afin de l'apprentissage du FLE, leur utilisation doit être adaptée aux besoins spécifiques des apprenants et intégrée dans un cadre pédagogique cohérent.

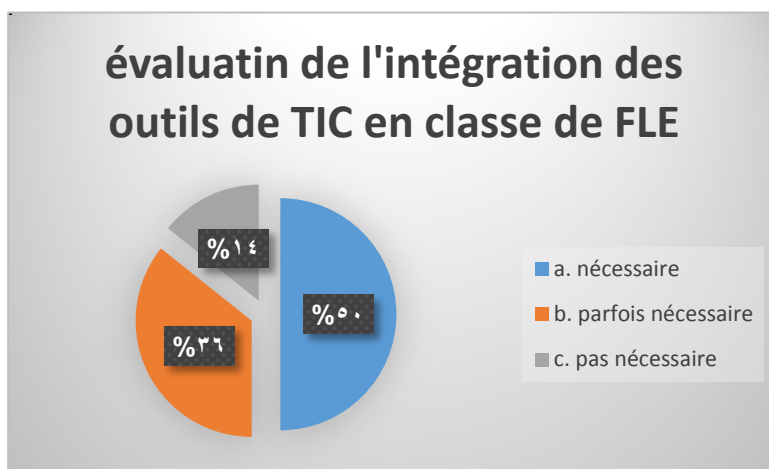


## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

### 5.2. Questionnaire destiné aux élèves

1. Comment voyez-vous l'intégration des outils de TICE en classe ? Comment les Quiz peuvent-ils être utilisés afin d'évaluer l'efficacité de l'enseignement des langues ?

a. nécessaire	28
b. parfois nécessaire	20
c. pas nécessaire	08



#### Graphique N°14 : Évaluation de l'intégration des outils de TIC en classe de FLE

##### Analyse et commentaire :

D'après les résultats obtenus par les apprenants montre que la majorité (28 sur 56) considère l'intégration des outils de TICE en classe comme nécessaire, tandis que 20 apprenants estiment qu'elle est parfois nécessaire, et seulement 8 apprenants pensent qu'elle n'est pas nécessaire.

Ces résultats suggèrent un fort soutien en faveur de l'intégration des outils de TICE en classe. Cela indique que les apprenants reconnaissent l'importance de l'utilisation des technologies de l'information et de la communication dans l'environnement d'apprentissage. Les outils de TICE peuvent offrir de nombreux avantages tels que l'inter tâche, l'accès à une multitude de ressources, la facilitation de la collaboration entre les élèves, et l'amélioration de l'engagement et de la motivation des apprenants.

## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

En utilisant des Quizz, les enseignants peuvent recueillir des données quantitatives sur les performances des élèves, identifier les lacunes et les besoins spécifiques, et ajuster leur enseignement en conséquence. Cela permet de créer un environnement d'apprentissage plus ciblé et personnalisé.

2. Avez-vous l'impression que les enseignants encouragent l'exploitation des Quizz en classe ?

a. Oui, toujours	14
b. Parfois	31
c. Non, jamais	11



**Graphique N°15 : Exploitation de Quizz en classe de FLE**

### **Analyse et commentaire :**

Ces résultats suggèrent que la majorité des apprenants (14 personnes) ont l'impression que les enseignants encouragent toujours l'exploitation des Quizz en classe. Cela indique que ces enseignants voient de la valeur dans l'utilisation des Quizz comme outil pédagogique et les intègrent régulièrement dans leurs pratiques d'enseignement.

D'autre part, un nombre significatif d'apprenants (31 personnes) estime que les enseignants encouragent parfois l'exploitation des Quizz en classe. Cela suggère qu'il y a une utili-

## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

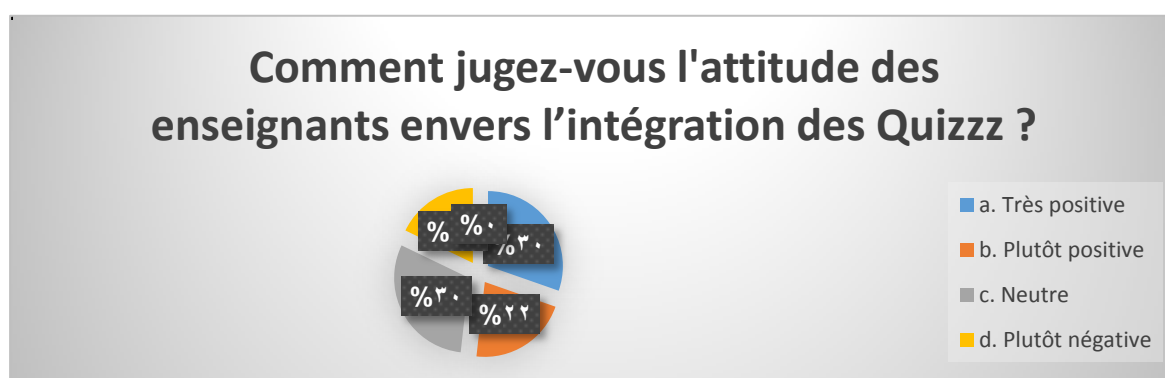
sation intermittente de cette méthode d'évaluation interactive, peut-être en fonction des sujets traités ou des objectifs pédagogiques spécifiques.

En revanche, 11 apprenants ont répondu que les enseignants ne favorisent jamais l'utilisation des Quizz en classe. Cela peut être dû à divers facteurs tels que des préférences pédagogiques différentes, des contraintes de temps ou une méconnaissance des avantages potentiels des Quizz.

En générale, ces résultats soulignent la diversité des pratiques des enseignants en ce qui concerne l'encouragement de l'utilisation des Quizz en classe. Il serait intéressant d'approfondir ces observations en menant des entretiens ou des enquêtes supplémentaires afin de mieux comprendre les raisons derrière ces réponses et afin d'explorer davantage les avantages et les défis associés à l'utilisation des Quizz en classe.

### 3. Comment jugez-vous l'attitude des enseignants envers l'intégration des Quizz ?

a. Très positive	17
b. Plutôt positive	12
c. Neutre	17
d. Plutôt négative	10
e. Très négative	00



**Graphique N°16 : Jugement de l'application par les enseignants**

## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

### Analyse et commentaire :

Ces résultats montrent une diversité d'attitudes parmi les enseignants concernant l'intégration des Quizz dans leurs pratiques pédagogiques. La majorité des enseignants (17) ont exprimé une attitude neutre, ce qui suggère qu'ils n'ont pas une opinion fortement positive ou négative sur l'utilisation des Quizz. Tandis que 29 au total, ont des attitudes plutôt positives envers l'intégration des Quizz. Cela indique qu'ils reconnaissent les avantages potentiels des Quizz en termes d'interaction en classe, d'engagement des élèves et d'amélioration de l'apprentissage.

D'autre part, 10 enseignants ont exprimé une attitude plutôt négative envers les Quizz. Il serait pertinent d'explorer plus en détail les raisons de cette attitude, afin de mieux comprendre les préoccupations ou les résistances éventuelles des enseignants vis-à-vis de l'utilisation des Quizz.

En générale, bien que la majorité des enseignants aient une attitude neutre, il existe un groupe substantiel d'enseignants qui perçoivent positivement les Quizz comme un outil potentiellement bénéfique dans leurs pratiques pédagogiques. Ces résultats suggèrent la nécessité de soutenir davantage les enseignants dans l'intégration des Quizz, en leur fournissant une formation appropriée et en les aidants à surmonter d'éventuelles réticences ou préoccupations.

#### 4. Êtes-vous disponibles afin de répondre aux questions de Quizz ?

a. Oui, toujours	09
b. Parfois	21
c. Non, jamais	26



Graphique N°17 : Réponse sur les questions de Quizz

### Analyse et commentaire :

## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

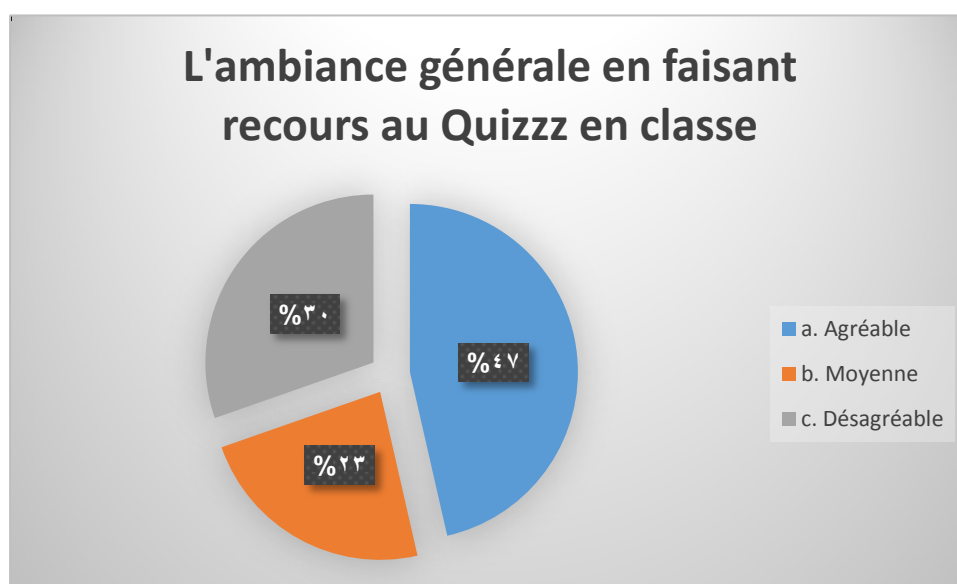
---

Ces résultats indiquent que la majorité des apprenants (26 personnes) ne sont jamais disponibles afin de répondre aux questions de Quizz, tandis que 21 personnes sont disponibles parfois. Seulement 9 personnes se sont déclarées toujours disponibles.

Cela peut refléter différentes raisons, telles que des contraintes de temps, des engagements ou des préférences personnelles. Il est important de prendre en compte ces résultats lors de la planification et de la mise en place de Quizz, afin de s'assurer de la participation et de l'engagement des apprenants.

### 5. Comment trouvez-vous l'ambiance générale en faisant recours au Quizz en classe ?

a. Agréable	26
b. Moyenne	13
c. Désagréable	17



**Graphique N°18 : Ambiance au recours au Quizz en classe**

## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

---

### Analyse et commentaire :

D'après les réponses recueillies, on observe que 26 apprenants ont trouvé l'ambiance générale en utilisant le Quizz en classe agréable, tandis que 13 apprenants ont indiqué une ambiance moyenne et 17 apprenants ont déclaré une ambiance désagréable.

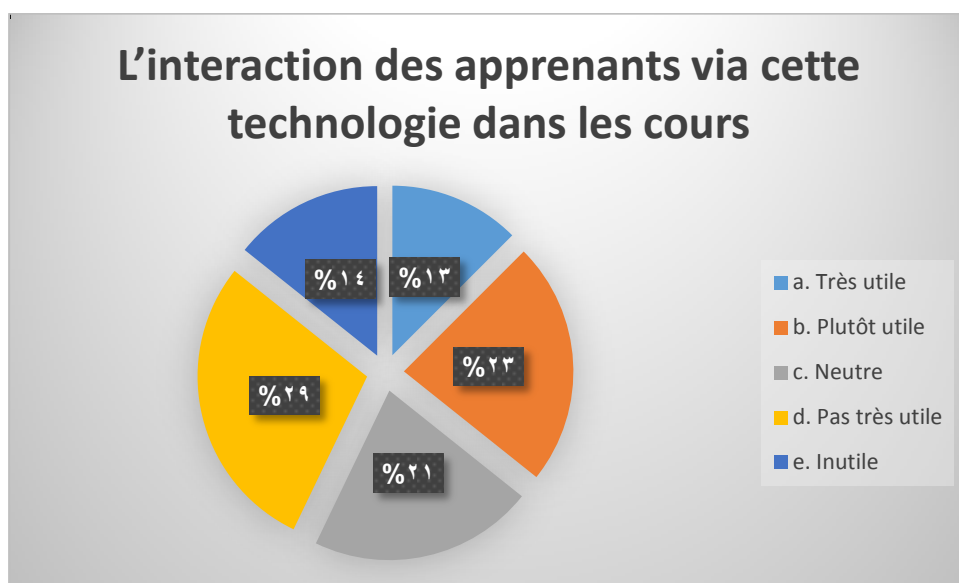
Ces résultats suggèrent une certaine diversité d'opinions parmi les apprenants. Afin de certains, l'utilisation du Quizz en classe semble créer une atmosphère agréable, peut-être en raison de son caractère interactif et ludique, qui peut susciter l'enthousiasme des élèves et rendre l'apprentissage plus dynamique.

D'autre part, il y a également un nombre non négligeable d'apprenants qui ont exprimé une ambiance moyenne ou désagréable lors de l'utilisation du Quizz en classe. Les raisons de ces perceptions peuvent être variées, telles que des difficultés techniques, des problèmes de compréhension des questions ou une préférence afin de des méthodes d'enseignement plus traditionnelles.

En conclusion, cette analyse met en évidence la diversité des perceptions concernant l'ambiance générale lors de l'utilisation du Quizz en classe. Cela souligne l'importance d'adapter les méthodes d'enseignement et les outils pédagogiques en fonction des préférences et des besoins des élèves, tout en tenant compte des défis potentiels liés à l'utilisation de nouvelles technologies en classe.

6. Comment évaluez-vous l'interaction des apprenants via cette technologie dans les cours ?

a. Très utile	07
b. Plutôt utile	13
c. Neutre	12
d. Pas très utile	16
e. Inutile	08



**Graphique N°19 : Interaction des apprenants via l'application Quizz**

### **Analyse et commentaire :**

Ces résultats montrent une diversité d'opinions parmi les apprenants. Une partie des répondants (7 apprenants) considère l'interaction des apprenants via cette technologie comme très utile, tandis que d'autres (13 apprenants) la jugent plutôt utile. Il y a également une proportion significative d'apprenants (16) qui estiment que cette interaction n'est pas très utile. Enfin, 8 apprenants considèrent cette interaction comme inutile.

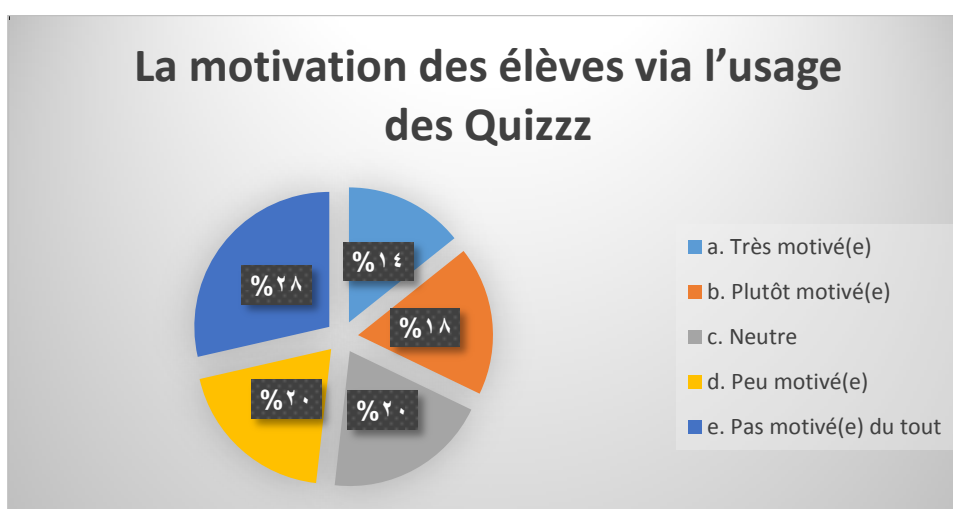
Ils suggèrent qu'il y a une certaine polarisation des opinions sur l'efficacité de l'interaction des apprenants via cette technologie. Certains apprenants perçoivent clairement les avantages et trouvent cette interaction bénéfique, tandis que d'autres ont une vision plus mitigée voire négative quant à son utilité.

En générale, l'évaluation de l'interaction des apprenants via cette technologie dans les cours montre une diversité d'opinions, avec certains apprenants la jugeant très utile ou plutôt utile, tandis que d'autres la considèrent comme pas très utile ou inutile. Cette divergence d'opinions souligne l'importance de prendre en compte les besoins et les préférences des apprenants lors de l'utilisation de cette technologie dans le contexte éducatif.

### **7. Comment évaluez-vous la motivation des élèves via l'exploitation des Quizz ?**

## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

a. Très motivé(e)	08
b. Plutôt motivé(e)	10
c. Neutre	11
d. Peu motivé(e)	11
e. Pas motivé(e) du tout	16



**Graphique N°20 : Motivation des apprenants en utilisant l'application Quizz**

### Analyse et commentaire :

Ces résultats révèlent une diversité de perceptions et d'attitudes parmi les élèves concernant leur motivation lors de l'utilisation des Quizzz. Il est important de noter que la catégorie "Pas motivé(e) du tout" compte le plus grand nombre d'élèves avec 16 réponses, ce qui suggère qu'une partie significative des élèves n'est pas enthousiaste à l'idée d'utiliser les Quizzz. Ainsi, nous avons constaté que 18 élèves montrent un niveau de motivation relativement élevé. Cela suggère que certains élèves apprécient l'utilisation des Quizzz comme outil d'apprentissage interactif.

La présence d'un nombre similaire d'élèves ayant répondu "Neutre" et "Peu motivé(e)" indique qu'une partie des élèves ne manifeste pas une motivation particulière lors de l'utilisation des Quizzz.



## Partie II : Partie pratique : De la méthodologie à l'analyse

---

En conclusion, bien que certains élèves montrent un niveau de motivation élevé, une proportion importante reste peu ou pas motivée lors de l'utilisation des Quizz. Il est essentiel d'explorer des stratégies supplémentaires afin de stimuler la motivation des élèves et les engager davantage dans cette méthode d'apprentissage.

### 5.2.1. Interprétation des résultats :

Les résultats montrent que la majorité des apprenants considèrent l'intégration des outils de TICE en classe comme nécessaire, ce qui témoigne de l'importance accordée aux technologies de l'information et de la communication dans l'environnement d'apprentissage.

Les Quizz sont également abordés comme un outil efficace afin d'évaluer l'enseignement des langues.

En revanche, les résultats indiquent que la majorité des participants ne sont pas toujours disponibles afin de répondre aux questions de Quizz, ce qui peut refléter différentes raisons telles que des contraintes de temps ou des engagements personnels.

Ces résultats doivent être pris en compte lors de la planification et de la mise en place de Quizz afin d'assurer la participation et l'engagement des participants.

# Conclusion Générale

## Conclusion Générale

---

Au fil de cette recherche, nous avons mis en exergue l'application quizz, un outil utilisé afin d'une étude descriptive des pratiques de classes, en particulier le cas des élèves de 2AS.

Quizz est une application qui permet de créer et d'administrer des questionnaires interactifs en ligne. Elle offre aux enseignants la possibilité de concevoir des Quizz personnalisés, avec une variété de types de questions, tels que des questions à choix multiples, des questions à réponse courte et des questions à réponses ouvertes. Les élèves peuvent ensuite répondre aux questions en temps réel, à leur propre rythme, en utilisant leurs appareils électroniques.

L'application quizz a été employée dans le cadre de notre recherche afin d'étudier les pratiques pédagogiques et l'engagement des élèves de 2AS. En concevant des questionnaires adaptés au programme scolaire et en les administrant aux élèves, nous avons pu recueillir des données précieuses sur leurs connaissances, leur compréhension et leurs performances dans différents domaines d'étude.

L'utilisation de quizz nous a permis de collecter des données de manière efficace et efficiente. Les résultats obtenus ont contribué à une meilleure compréhension des compétences des élèves, de leurs lacunes éventuelles et de leur niveau d'implication dans le processus d'apprentissage. Ces informations ont été essentielles afin d'évaluer l'efficacité des méthodes d'enseignement employées et afin d'identifier les domaines qui nécessitent une attention particulière.

Notre problématique de recherche porte sur l'application quizz et son impact sur l'amélioration des compétences linguistiques. Nous nous interrogeons sur la manière dont cette application peut être employée en classe de langue et comment elle peut contribuer au développement des compétences linguistiques des apprenants. Afin de répondre à ces questions, nous avons formulé des hypothèses qui seront confirmées ou infirmées au cours de notre étude.

## Conclusion Générale

---

Dans le cadre de cette recherche, nous avons adopté une méthodologie rigoureuse qui comprend la conception de questionnaires adaptés aux objectifs d'apprentissage en langue, l'administration de ces questionnaires aux apprenants à l'aide de l'application quizz, et la collecte des résultats pour une analyse approfondie.

Le cadre théorique de cette recherche délimite certaines notions clés dans le domaine de l'apprentissage des langues. Nous examinons les approches pédagogiques et les théories liées à l'utilisation des technologies dans l'enseignement des langues, ainsi que les concepts de compétences linguistiques et de leur développement.

Dans le premier chapitre de notre mémoire, nous avons consacré notre étude à l'apprentissage des langues à travers l'application Quizz Z. Cette application propose une approche interactive de l'éducation, mettant en avant l'utilisation de Quizz en classe afin de faciliter l'apprentissage des langues. Nous avons examiné en détail le cadre conceptuel de cette méthode, mettant particulièrement l'accent sur l'application de la théorie de l'apprentissage par renforcement dans ce contexte. De plus, nous avons exploré différentes méthodes efficaces d'intégration des Quizz dans divers contextes éducatifs.

Enfin, le deuxième chapitre est réservé à l'exploration de la démarche expérimentale visant à évaluer l'efficacité de l'utilisation de l'application Quizz comme outil interactif dans les classes de deuxième année secondaire (2AS). L'accent est mis sur la compréhension de la manière dont les enseignants intègrent cette application dans leurs pratiques pédagogiques et comment cela influence l'engagement et la participation des élèves. De plus, ce chapitre présente une stratégie de recherche détaillée, ainsi que les pratiques pédagogiques proposées et les comportements qu'elles suscitent.

Les analyses des réponses nous ont montré que les élèves ont manifesté un grand intérêt, au sujet de l'application quizz qui sera qualifié comme un outil d'apprentissage ludique et attrayante, ce qui les a incités à participer activement aux tâches proposées. Cela confirme donc l'idée que l'application quizz peut servir d'outil agréable à l'apprentissage des langues.

## Conclusion Générale

---

De plus, l'utilisation de l'application quizz a favorisé l'interaction entre les élèves qui ont eu l'occasion de collaborer, d'échanger et de discuter les sujets relatifs à l'objectif de la séquence. Cette interaction a permis de créer un environnement dynamique, où les élèves se sentent impliqués et engagés dans le processus d'apprentissage. Ainsi, l'application quizz a démontré sa capacité à concrétiser l'idée de l'interaction en classe.

Enfin, l'étude a également révélé que l'utilisation de l'application quizz a eu un impact positif sur la motivation des apprenants. Les élèves ont montré un niveau de motivation plus élevé lorsqu'ils utilisaient l'application, en le comparant à d'autres méthodes d'enseignement traditionnelles. Cela explique le caractère ludique et stimulant de l'application, qui suscite l'intérêt des élèves et les encourage à s'investir davantage dans leur apprentissage.

Donc, les résultats de cette étude soutiennent l'idée que l'application quizz peut être un outil pédagogique efficace, agréable et motivant afin de les élèves de 2éAS. Son utilisation favorise l'interaction entre les élèves et augmente leur niveau de motivation. Les enseignants peuvent donc envisager d'intégrer cette application dans leurs pratiques pédagogiques afin d'améliorer l'expérience d'apprentissage des élèves et favoriser leur engagement.

Ainsi, La réalisation de cette recherche est confrontée à certaines difficultés qu'il convient de souligner. En premier lieu, il peut être complexe d'obtenir un échantillon représentatif d'enseignants et d'élèves de deuxième année secondaire. Il sera nécessaire de nouer des collaborations avec plusieurs établissements scolaires afin de garantir une diversité de participants. De plus, les éventuelles réticences ou résistances des enseignants à intégrer une nouvelle technologie dans leurs pratiques pédagogiques. Malgré ces obstacles, une mise en place de protocoles de recherche rigoureux et une collaboration étroite avec les enseignants et les élèves permettront de surmonter ces difficultés et de parvenir à des résultats significatifs afin de notre étude.

Enfin, nous souhaitons que les résultats de notre recherche soient une introduction à d'autres recherches à venir, en souhaitant qu'ils soient un chemin réussi afin de les acteurs de FLE.

# Sitographie

# Sitographie

---

## Sitographie

1. "Expériences d'apprentissage significatives", mis en ligne sur : URL : <https://moodle.com/fr/news/experiences-d-apprentissage-significatives/>, consulté le 30 mars 2023.
2. « Adapter ses modalités d'évaluations d'un mode présentiel à un mode à distance », La Rochelle Université, mis en ligne sur : [https://transformons-la-pedagogie.univ-lr.fr/wp-content/uploads/2020/04/fiche\\_adaptations\\_evaluation\\_LRUniv.pdf](https://transformons-la-pedagogie.univ-lr.fr/wp-content/uploads/2020/04/fiche_adaptations_evaluation_LRUniv.pdf),
3. « Modalités d'évaluation afin de le baccalauréat général et technologique », mis en ligne sur : <https://eduscol.education.fr/2688/modalites-d-evaluation-afin-de-le-baccalaurat>, publié janvier 2023, consulté le 26 mars 2023.
4. Académie de Limoges. (N.d.). Evaluer à distance : Fiche ressource. [PDF file]. Mis en ligne : [http://pedagogie.ac-limoges.fr/lhlp/IMG/pdf/fiche\\_eduscol\\_evaluer\\_a\\_distance.pdf](http://pedagogie.ac-limoges.fr/lhlp/IMG/pdf/fiche_eduscol_evaluer_a_distance.pdf),
5. AhaSlides. (2021). Pros and Cons of E-Learning and Virtual Classroom. Mis en ligne sur : <https://ahaslides.com/fr/blog/pros-and-cons-e-learning-virtual-classroom/>, consulté le 27 mars 2023.
6. Amar, A., & Pignatelli, B. (2019). Utiliser le Quizz comme tâche principale de la formation. E-Teach.ch. Mis en ligne sur : <https://e-teach.ch/blog/utiliser-le-Quizz-comme-activite-principale-de-la-formation/>, consulté le 26 mars 2023
7. Boudier, T. (2020, 15 décembre). Éducation et numérique : quels défis et quels enjeux ? Binaire, le blog Le Monde. Mis en ligne sur : <https://www.lemonde.fr/blog/binaire/2020/12/15/education-et-numerique-quels-defis-et-quels-enjeux/>, consulté le 28 mars 2023.
8. C. Puren. 1998. Histoires méthodologiques de l'enseignement des langues. Paris, Nathan, Clé International. Collection DLE, pp. 371-372
9. Canva. (N. d.). Créer un Quizz en ligne gratuitement avec nos modèles de Quizz. Mis en ligne sur : [https://www.canva.com/fr\\_fr/creer/Quizz/](https://www.canva.com/fr_fr/creer/Quizz/), consulté le 29 mars 2023.
10. Dubois, M., & Henri, F. (2014). Évaluation : De quoi parle-t-on ? FUN MOOC. P05. Mis en ligne sur : [https://lms.fun-mooc.fr/c4x/ENSCachan/20003/asset/EFANS6\\_1\\_evaluation-de-quoi-parle-t-on.pdf](https://lms.fun-mooc.fr/c4x/ENSCachan/20003/asset/EFANS6_1_evaluation-de-quoi-parle-t-on.pdf),
11. Ed App. (S.d.). Top 14 des logiciels de Quizz gratuits. Publié le 31 mars 2023, mis en ligne sur : <https://www.edapp.com/blog/fr/top-14-des-logiciels-de-Quizz-gratuits/>, consulté le 30 mars 2023.

## Sitographie

---

12. Edtech Actu. (2021, 1er juillet). Les 7 modalités afin d'évaluer à distance. Mis en ligne sur : <https://edtechactu.com/evaluation/les-7-modalites-afin-de-evaluer-a-distance/>, consulté le 25 mars 2023.
13. Éduscol. (S. d.). J'enseigne avec le numérique. Ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports. <https://eduscol.education.fr/103/j-enseigne-avec-le-numerique>, consulté le 27 mars 2023
14. Encyclopédie Universalis. (S. d.). Logiciels - Typologie des logiciels. Mis en ligne sur : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/logiciels/2-typologie-des-logiciels/>, consulté le 30 mars 2023.
15. Fabienne Bouchut, « Valider des acquis de formation avec des tests de connaissances » , Mis en ligne sur : <https://www.cegos.fr/ressources/mag/formation-2/pedagogie-2/valider-des-acquis-de-formation-avec-des-tests-de-connaissances>, consulté le 30 mars 2023.
16. Fauquet Maurice. Le professeur et les images, M. Tardy. 1966.. In : Revue française de pédagogie, vol 1 ; sur <https://www.persee.fr>, 1967, p 57
17. Findstack. (2022, 16 février). The Best Online Quizz Maker Software : Top 10 Quizz Creator Tools. Mis en ligne sur : <https://findstack.fr/the-best-online-Quizz-maker-software/>, consulté le 29 mars 2023
18. France Num. (s.d.). Quelles sont les compétences numériques ? Guide et Conseils - Stratégie Numérique. Mis en ligne sur : <https://www.francenum.gouv.fr/guides-et-conseils/strategie-numerique/comprendre-le-numerique/quelles-sont-les-competences>, consulté le 28 mars 2023.
19. Gazzola, M. (2012). Le Quizz comme outil d'apprentissage efficace. Dans S. G. Rao & S. R. Rao (Eds.), Educational Technology for Effective Teaching (pp. 237-246). Springer.
20. Genially. (S.d.). Les compétences numériques en cours : développer la compétence numérique de vos élèves. Blog Genially. Mis en ligne sur : <https://blog.genial.ly/fr/les-compétences-numériques-en-cours/>, consulté le 28 mars 2023.
21. Girard, P., Ecalle, J., & Magnan, A. (2018). Numérique et apprentissages scolaires : un paysage contrasté. Laboratoire de la Société Numérique. Mis en ligne sur : <https://labo.societenumerique.gouv.fr/fr/articles/num%C3%A9rique-et-apprentissages-scolaires-un-paysage-contrast%C3%A9/>, consulté le 27 mars 2023.
22. Girard, P., Ecalle, J., & Magnan, A. (2018). Numérique et apprentissages scolaires : un paysage contrasté. Laboratoire de la Société Numérique. Mis en ligne sur : <https://labo.societenumerique.gouv.fr/fr/articles/num%C3%A9rique-et-apprentissages-scolaires-un-paysage-contrast%C3%A9/>, consulté le 27 mars 2023.



## Sitographie

---

23. Global Exam. (S.d.). Éducation numérique : enjeux et solutions afin de un enseignement de qualité. Blog Global Exam. Mis en ligne sur : <https://pro.global-exam.com/fr/blog/éducation-numérique-enseignement>, consulté le 28 mars 2023.
24. Gousty, Y., & Meissonnier, R. (2021). Les équipes virtuelles. *Projectique*, 7(2), 39-45. Mis en ligne sur : <https://doi.org/10.3917/pr.007.0039>, consulté le 26 mars 2023.
25. HT Pratique. (S.d.). Les meilleurs outils afin de créer des Quizz et questionnaires en ligne. Mis en ligne sur : <https://htpratique.com/outils-Quizz-questionnaires/>. Consulté le 29 mars 2023.
26. I-Spring. (2021, 17 juin). Les meilleurs logiciels afin de créer un Quizz en ligne. Mis en ligne sur : <https://www.ispring.fr/blog/les-meilleurs-logiciels-afin-de-creeer-un-Quizz-en-ligne/>, consulté le 29 mars 2023
27. Lam, J., Wong, E. M. et Li, W. (2020). L'utilisation de Kahoot dans la classe de langue : A literature review. *Educational Research Review*, 31, 100329.
28. Laurin, J., & Lepage, G. (2020). Le numérique en éducation : Les voies de l'innovation. *Formation et profession*, 28(2), 141-144. Mis en ligne sur : <https://doi.org/10.7202/1075658ar>, consulté le 28 mars 2023
29. Martinez, A., & Coustal, C. (2019). La transmission des gestes professionnels par les compagnons. *Enjeux afin de la formation. Éducation et socialisation*, 52. Mis en ligne sur : <https://doi.org/10.4000/ejrieps.3570>, consulté le 26 mars 2023.
30. Mehmood, Z. et Ahmad, N. (2021). Évaluation de l'efficacité de l'apprentissage en ligne pendant la pandémie de COVID-19 : A case study of higher education. *Education and Information Technologies*, 26(3), 2889-2907.
31. Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse. (2020). Évaluer à distance : Fiche Éduscol. Académie de Limoges. P01. Mis en ligne sur : [http://pedagogie.ac-limoges.fr/lhlp/IMG/pdf/fiche\\_eduscol\\_evaluer\\_a\\_distance.pdf](http://pedagogie.ac-limoges.fr/lhlp/IMG/pdf/fiche_eduscol_evaluer_a_distance.pdf),
32. M-opinion. (2021, 4 janvier). Les 21 meilleurs logiciels d'enquête en ligne et questionnaires. Publié le 30 mars 2023, de <https://mopinion.com/fr/les-21-meilleurs-logiciels-denquete-en-ligne-et-questionnaires/>, consulté le 30 mars 2023.
33. Murray, K.B., & Pérez, J. (2015). Utiliser des questionnaires afin de faciliter l'enseignement différencié. *Journal of Collèges Teaching & Learning*, 12(1), 39-46.
  - a. Nault, E., & Roy, N. (2021). Des outils numériques afin de soutenir une approche pédagogique inclusive. Profweb. Mis en ligne sur : <https://www.profweb.ca/publications/dossiers/des-outils-numeriques-afin-de-soutenir-une-approche-pedagogique-inclusive>, consulté le 27 mars 2023

## Sitographie

---

34. Ohce Cours en ligne. (S. d.). Quels sont les avantages et les inconvénients de l'apprentissage en ligne et de la classe virtuelle ? Mis en ligne sur : <https://ohcecoursenligne.weebly.com/13-quels-sont-les-avantages-et-les-inconv%C3%A9nients-de-lapprentissage-en-ligne-et-de-la-classe-virtuelle.html>, consulté le 27 mars 2023.
35. Ohce Cours en ligne. (S. d.). Quels sont les avantages et les inconvénients de l'apprentissage en ligne et de la classe virtuelle ? Mis en ligne sur : <https://ohcecoursenligne.weebly.com/13-quels-sont-les-avantages-et-les-inconv%C3%A9nients-de-lapprentissage-en-ligne-et-de-la-classe-virtuelle.html>, consulté le 27 mars 2023.
36. Pasquier, D. (2021, 6 avril). Les meilleurs logiciels afin de créer un Quizz en ligne. I-Spring Solutions. Mis en ligne sur : <https://www.ispring.fr/blog/les-meilleurs-logiciels-afin-de-cr%C3%A9er-un-Quizz-en-ligne>, consulté le 29 mars 2023.
37. Pierre-Louis Viollet, (2017), « Influence de la tension de surface sur la coalescence de gouttes », Thèse de doctorat en Physique, Université de Nantes, mis en ligne sur : [https://theses.univ-nantes.fr/vufind/Record/BUNANTES\\_863755](https://theses.univ-nantes.fr/vufind/Record/BUNANTES_863755), consulté le 25 mars 2023.
38. Afin de s'imposer dans les pratiques en classe, l'outil innovant doit répondre à un besoin pédagogique et s'adapter afin de chaque enseignant. », Le Monde, mis en ligne sur : [https://www.lemonde.fr/education/article/2021/06/02/pedagogie-numerique-trois-innovations-mises-en-uvre-dans-les-etablissements\\_6082520\\_1473685.html](https://www.lemonde.fr/education/article/2021/06/02/pedagogie-numerique-trois-innovations-mises-en-uvre-dans-les-etablissements_6082520_1473685.html), publié le 2 juin 2021, consulté le 25 mars 2023
39. Présentée en janvier 2023, la stratégie du numérique afin de l'éducation afin de la période 2023-2027, article mis en ligne : URL : <https://eduscol.education.fr/103/j-enseigne-avec-le-num%C3%A9rique>, publié en février 2023, consulté le 25 mars 2023.
40. Richard, J. C. et Sundaram, D. B. (2015). Teaching and learning English worldwide. Routledge.
41. Saadatmand, M., Kamyabi, Y. et Nourdad, N. (2016). L'effet de la gamification et de l'apprentissage basé sur les jeux numériques sur le développement des compétences d'expression orale des apprenants EFL. *Journal of Language Teaching and Research*, 7(3), 518-527.
42. Saint-Rapt, J. (2018, 25 octobre). Un Quizz, afin de quoi faire ? [Blog post]. Mis en ligne sur : <http://www.saintrapt.com/un-Quizz-afin-de-quoi-faire/>, consulté le 26 mars 2023.
43. Séverin Graveleau, « Pédagogie numérique : trois innovations mises en œuvre dans les établissements
44. Solunea. (2018). Comment réaliser un Quizz dans une formation e-learning ? Mis en ligne sur : <https://www.solunea.fr/comment-realiser-un-Quizz-dans-une-formation-e-learning/>, consulté le 26 mars 2023

## Sitographie

---

45. Staples, S. et Naidu, S. (2012). Conversations with the self : Dialogic approaches to developing speaking skills in a second language. *The Journal of Asia TEFL*, 9(1), 1-23.
46. Tool testé. (2019, 14 mai). Créer un Quizz en ligne : les meilleurs outils et logiciels. Mis en ligne sur : <https://www.tooltester.com/fr/blog/creer-un-Quizz-en-ligne/>, consulté le 29 mars 2023
47. UNESCO. (2017). Éducation afin de l'ère numérique. Bureau international d'éducation. Mis en ligne sur : [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375116\\_fre](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000375116_fre), consulté le 28 mars 2023.
48. Vidélo, E., & Dubé, J. (2014). La numératie : enjeux et défis en enseignement supérieur. *Revue internationale de pédagogie de l'enseignement supérieur*, 30(2), p 02. <https://doi.org/10.4000/ripes.1171>,
49. Wang, Q., Chen, L. et Li, J. (2020). Exploration de l'efficacité de l'enseignement synchrone et asynchrone en ligne afin de les apprenants de premier cycle : A meta-analysis of research studies. *Educational Research Review*, 30, 100326.

# Annexe

### Annexe 01 :

#### Questionnaire à l'intention des enseignants de 2<sup>e</sup> AS

Ce questionnaire est le fruit d'une recherche en Sciences du langage. Il a pour objectif de recueillir des informations pertinentes et fiables sur « *le recours à l'application de QUIZZ en classe de langue.* »

En tant qu'étudiante en deuxième année master, je sollicite votre participation qui sera un apport considérable afin de ma recherche. Votre contribution me permettra d'obtenir des données précieuses afin de mon étude.

Veuillez noter que toutes les informations fournies dans ce questionnaire seront strictement confidentielles et ne seront employées qu'à des fins de recherche. Vous êtes libre de répondre ou de ne pas répondre aux questions, et toutes les réponses que vous fournissez seront anonymes.

Je vous remercie par avance afin de votre temps et votre coopération.

**14.** Depuis combien d'années, exercez-vous votre français ?

Moins de 5 ans  5 ans et plus

**15.** Pensez-vous que les TICE sont utiles afin de l'apprentissage du FLE ?

Oui  Non

Si non, pour quoi ?

.....

1. Avez-vous déjà utilisé l'application Quizz en classe de FLE ?

A) Oui

B) Non

## Annexe

---

C) Je ne suis pas sûr

2. Dans votre classe, l'application Quizz est-elle faite ?

- a. Afin de vérifier la compréhension des élèves en classe
- b. Afin de réaliser des devoirs ou des examens en ligne
- c. Afin d'impliquer les élèves dans des tâches ludiques
- d. Afin de les encourager à pratiquer la langue de manière amusante et interactive

3. Depuis combien de temps, utilisez-vous l'application Quizz ?

- a. Moins d'un mois
- b. Entre 1 et 6 mois
- c. Entre 6 mois et 1 an
- d. Plus d'un an

4. Comment testez-vous l'efficacité de l'utilisation de l'application Quizz dans votre classe ?

.....

5. Avez-vous constaté un engagement des élèves dans l'apprentissage du français depuis que vous utilisez l'application Quizz ?

- a. Oui, considérablement
- b. Oui, légèrement
- c. Peu ou pas du tout
- d. Je n'ai pas remarqué de différence

6. Pensez-vous que l'application Quizz est recommandée à être utilisé par les enseignants de FLE ?

- a. Oui, fortement

## Annexe

---

b. Oui, probablement

c. Je ne sais pas

d. Non, probablement pas

7. Avez-vous envisagé des problèmes techniques en utilisant l'application Quizz ?

a. Oui, fréquemment

b. Oui, occasionnellement

c. Rarement

d. Pas du tout.

8. L'application Quizz est-elle suggérée aux élèves de FLE à de niveaux différents ?

A) Oui, complètement

B) Oui, en grande partie

C) Je ne suis pas sûr

D) Non, pas du tout.

9. Les élèves de FLE sont-ils capables d'utiliser l'application Quizz en dehors de la classe en pratiquant leur français ?

A) Oui, toujours

B) Oui, parfois

C) Rarement

D) Jamais

10. Les explications reçues via l'application Quizz sont-elles correctes ou incorrectes ?

A) Oui, toujours

## Annexe

---

B) Oui, parfois

C) Rarement

D) Jamais

11. L'application Quizz est-elle accessible à d'autres types de dispositifs (ordinateur, tablette, smartphone, etc.) ?

A) Oui, complètement

B) Oui, en grande partie

C) Je ne suis pas sûr

D) Non, pas du tout

12. L'application Quizz est-elle performante en faisant la comparer à autres outils utilisés dans l'apprentissage du FLE ?

A) Oui, complètement

B) non, pas du tout



### Annexe 02 :

#### Questionnaire à l'intention des élèves de 2<sup>e</sup> AS

Ce questionnaire est le fruit d'une recherche en Sciences du langage. Il a pour objectif d'avoir des informations pertinentes et fiables sur « *le recours à l'application de QUIZZ en classe de langue.* »

En tant qu'étudiante en deuxième année master, je sollicite votre participation qui sera un apport considérable afin de ma recherche. Votre contribution me permettra d'obtenir des données précieuses à mon étude.

Veillez noter que toutes les informations fournies dans ce questionnaire seront strictement confidentielles et ne seront employées qu'à des fins de recherche. Vous êtes libre de répondre ou de ne pas répondre aux questions et toutes les réponses que vous fournissez seront anonymes.

Je vous remercie par avance afin de votre temps et votre coopération.

- 8.** Comment voyez-vous l'intégration des outils de TICE en classe ? Comment les Quizz peuvent-ils être utilisés afin d'évaluer l'efficacité de l'enseignement des langues ?
- a. nécessaire
  - b. parfois nécessaire
  - c. pas nécessaire
- 9.** Avez-vous l'impression que les enseignants encouragent l'exploitation des quizz en classe ?
- a. Oui, toujours
  - b. Parfois
  - c. Non, jamais
- 10.** Comment jugez-vous l'attitude des enseignants envers l'intégration des quizz ?
- a. Très positive

## Annexe

---

b. Plutôt positive

c. Neutre

d. Plutôt négative

e. Très négative

**11.** Êtes-vous disponibles afin de répondre aux questions de quizz ?

a. Oui, toujours

b. Parfois

c. Non, jamais

**12.** Comment trouvez-vous l'ambiance générale en faisant recours au quizz en classe ?

a. Agréable

b. Moyenne

c. Désagréable

**6.** Comment évaluez-vous l'interaction des apprenants via cette technologie dans les cours ?

a. Très utile

b. Plutôt utile

c. Neutre

d. Pas très utile

e. Inutile

**7.** Comment évaluez-vous la motivation des élèves via l'exploitation des quizz ?

a. Très motivé(e)

b. Plutôt motivé(e)

## Annexe

---

c. Neutre

d. Peu motivé(e)

e. Pas motivé(e) du tout.

## Résumé

### Résumé :

Les Quizz sont qualifiés comme une démarche d'évaluation formative qui sera utilisé afin de mesurer la compréhension des élèves et afin de fournir des commentaires immédiats aux problèmes d'apprentissage.

Ce travail vise à montrer l'importance de l'application quizz. Afin d'étudier la valeur pédagogique de cet outil, nous avons choisi les classes de la deuxième année secondaire (2AS). L'application Quizz est un outil interactif qui répond aux besoins d'apprentissage qui permet aux enseignants de créer des Quizz en ligne afin d'évaluer la compréhension des élèves. Les résultats des Quizz ont également été utilisés afin d'identifier les lacunes des élèves et afin d'adapter l'enseignement.

Afin de finir l'application de Quizz a été un outil efficace Afin d'évaluer les pratiques de classe des élèves de 2AS. Les résultats de cette étude ont montré que l'utilisation de cette application a eu un impact positif sur l'enseignement et l'apprentissage, et peut être recommandée afin d'être employée dans d'autres établissements scolaires en Algérie et ailleurs.

**Mots clés : Application QUIZZ- enseignement/apprentissage- pratique de classes- élèves de 2AS- compétences linguistiques.**

### المخلص

الاختبارات التفاعلية (Quizz) تعتبر وسيلة تقييم تكون في طبيعتها تعليمية وتستخدم لقياس فهم الطلاب وتقديم تعليقات فورية على مشكلات التعلم.

هدف هذا العمل هو إظهار أهمية تطبيق Quizz. لدراسة القيمة التعليمية لهذه الأداة، اختارنا طلاب السنة الثانية من التعليم الثانوي (2AS). تعتبر تطبيق Quizz أداة تفاعلية تلي احتياجات التعلم وتسمح للمعلمين بإنشاء اختبارات تفاعلية عبر الإنترنت لتقييم فهم الطلاب. تم استخدام نتائج الاختبارات أيضاً لتحديد نقاط ضعف الطلاب وضبط عملية التعليم.

## Résumé

---

في النهاية، كان تطبيق Quiz أداة فعالة لتقييم ممارسات الصف لطلاب السنة الثانية من التعليم الثانوي. أظهرت نتائج هذه الدراسة أن استخدام هذا التطبيق له تأثير إيجابي على التدريس والتعلم، ويمكن توصية باستخدامه في مدارس أخرى في الجزائر وفي أماكن أخرى أيضاً.

الكلمات المفتاحية: تطبيق الاختبار - التعليم / التعلم - ممارسات تلاميذ السنة الثانية من التعليم الثانوي

### Abstract

Quiz are considered a formative assessment approach that is used to measure students' understanding and provide immediate feedback on their learning issues.

This study aims to demonstrate the importance of the Quiz application. To investigate the pedagogical value of this tool, we selected classes from the second year of secondary school (2AS). Quiz is an interactive tool that caters to the learning needs by allowing teachers to create online Quiz to assess students' understanding. The Quiz results were also used to identify students' gaps and adapt the teaching accordingly.

In conclusion, the application of Quiz has proven to be an effective tool in evaluating the classroom practices of 2AS students. The findings of this study have shown that the use of this application has had a positive impact on teaching and learning, and it can be recommended for use in other schools in Algeria and beyond.

**Key words : Quiz application - Teaching/Learning - Classroom practices - 2AS students.**