Document généré le 12 juil. 2025 03:52

La Revue de l'AQEFLS
Revue de l'Association québécoise des enseignants de français langue seconde

Le Francopass : une application au service de l'apprentissage du français et des cultures francophones

Sathya Rao et Martine Cavanagh

Volume 36, numéro 1, 2023

URI : https://id.erudit.org/iderudit/1108567ar
DOI : https://doi.org/10.7202/1108567ar

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Association québécoise des enseignants de français langue seconde

ISSN

2563-7800 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Rao, S. & Cavanagh, M. (2023). *Le Francopass* : une application au service de l'apprentissage du français et des cultures francophones. *La Revue de l'AQEFLS*, *36*(1). https://doi.org/10.7202/1108567ar

Résumé de l'article

Le présent article porte sur une application web, *Le Francopass* (FP), qui a été développée en 2019 par une équipe de chercheurs et d'étudiants de l'Université de l'Alberta dans le but d'encourager les utilisateurs à améliorer leur connaissance du français et des cultures francophones. Après avoir présenté le contexte qui a donné lieu à la création du FP, nous exposerons les principes pédagogiques sur lesquels repose l'application. Dans un troisième temps, nous décrirons le fonctionnement de l'application, puis partagerons les résultats d'une recherche menée auprès d'enseignantes de français langue seconde et d'immersion sur les bénéfices perçus de l'application.

© Sathya Rao et Martine Cavanagh, 2024

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

Articles à visée pédagogique

Le Francopass : une application au service de l'apprentissage du français et des cultures francophones[1]

Sathya RAO
University of Alberta

Martine CAVANAGH
Campus Saint-Jean, University of Alberta

Résumé

Le présent article porte sur une application web, *Le Francopass* (FP), qui a été développée en 2019 par une équipe de chercheurs et d'étudiants de l'Université de l'Alberta dans le but d'encourager les utilisateurs à améliorer leur connaissance du français et des cultures francophones. Après avoir présenté le contexte qui a donné lieu à la création du FP, nous exposerons les principes pédagogiques sur lesquels repose l'application. Dans un troisième temps, nous décrirons le fonctionnement de l'application, puis partagerons les résultats d'une recherche menée auprès d'enseignantes de français langue seconde et d'immersion sur les bénéfices perçus de l'application.

Mots-clés: français langue seconde; ludification; contexte minoritaire; communauté francophone; application

Abstract

This article focuses on a web application, *Le Francopass* (FP), that was developed in 2019 by a team of researchers and students at the University of Alberta with the goal of encouraging users to improve their knowledge of French and Francophone cultures. After presenting the context that gave rise to the FP, we will describe the pedagogical principles on which the application is based. In the third part, we will describe how the application works, and then share the results of research conducted with French second language and immersion teachers on the perceived benefits of the FP.

Keywords: French as a second language; gamification; minority context; Francophone community; application

© Sathya Rao et Martine Cavanagh, 2024

http://doi.org/10.7202/1108567ar

1. Introduction : une application pour valoriser la communauté francophone locale

La province de l'Alberta est le berceau d'une communauté francophone dont la présence remonte à l'époque du début de la traite des fourrures (Hart, 1980) et qui n'a cessé de se transformer au fil du temps. Ces trois dernières décennies ont vu l'arrivée de nouvelles vagues d'immigration, en particulier en provenance d'Afrique de l'Ouest, qui ont profondément renouvelé le visage de la francophonie albertaine. Sur le plan démographique, le nombre de francophones a augmenté de près de 50 % entre 1991 et 2021, même si leur poids tend à diminuer par rapport à la population totale de l'Alberta (Le Quotidien, 2022). Bien établie sur le plan institutionnel, la francophonie albertaine compte quatre conseils scolaires (Gouvernement de l'Alberta, 2023a) qui gèrent plus d'une quarantaine d'établissements d'enseignement desservant près de 8 500 élèves (en français de base, en immersion française ou en français langue d'enseignement), une institution universitaire, quatre municipalités bilingues, un journal et plus d'une centaine d'organismes à but non lucratif (Gouvernement de l'Alberta, 2023b) qui proposent une grande variété d'activités socioculturelles tout au long de l'année. C'est dans la ville d'Edmonton que se concentre le plus grand nombre de francophones et d'activités en français (Statistique Canada, 2023). Prenant acte de cette situation, nous nous sommes posé la question suivante : comment tirer un meilleur parti de la francophonie d'Edmonton sachant que celle-ci peut offrir une multitude de situations authentiques d'apprentissage dont pourraient bénéficier aussi bien les apprenants[2] du français que les francophones eux-mêmes ?

C'est dans ce contexte qu'a germé l'idée d'une application, le *Francopass* (FP), permettant de transformer les nombreuses activités offertes par les organismes communautaires à Edmonton en autant d'opportunités de renforcement des compétences langagières et (inter)culturelles. Après avoir présenté le fonctionnement du FP et les principes pédagogiques qu'il met en oeuvre, nous partagerons les résultats de deux études que nous avons menées auprès d'étudiants universitaires et d'enseignantes de français langue seconde et d'immersion française dans le but d'évaluer les bénéfices du FP.

2. La présentation et le fonctionnement du *Francopass*

Le FP est une application web qui a été développée par une équipe interdisciplinaire (langues modernes, génie informatique et sciences de l'éducation) de chercheurs de l'Université de l'Alberta durant l'été 2019. Le FP a été créé à partir de la plateforme de développement *Django* qui offre un certain nombre d'avantages en termes de coûts et de simplicité de développement. Disponible en libre accès, *Django* intègre déjà plusieurs fonctionnalités (système d'authentification des utilisateurs, création automatique d'interfaces administratives, etc.), en plus de permettre l'ajout aisé de plugiciels. À la différence des applications « natives » ou mobiles que l'on peut télécharger sur *Apple store* ou *Google Play*, les applications « web » comme le FP possèdent les caractéristiques générales d'un site web : elles requièrent une connexion internet, fonctionnent aussi bien sur *IOS* que sur *Android* et sont accessibles à partir d'une variété de dispositifs électroniques (p. ex., téléphones intelligents, tablettes). En contrepartie, elles sont moins rapides que les applications « natives » et peuvent poser des problèmes de compatibilité avec certaines fonctionnalités internes des dispositifs mobiles (p. ex., la caméra). Au fil des trois dernières années, nous nous sommes

efforcés de remédier à ces aléas techniques[3] et finalisons une version mobile du FP qui sera disponible au début de l'année 2024.

Le principe de fonctionnement du FP est le suivant : l'application permet aux utilisateurs d'accéder à une liste à jour d'événements se déroulant dans la communauté francophone locale et le campus. Chaque événement est décrit suivant un certain nombre de critères (p. ex., niveau de difficulté, communauté ethnoculturelle mise à l'honneur, compétences de base mobilisées, nombre de points assignés), qui permettent à l'utilisateur de choisir d'y participer en fonction de ses intérêts, des risques qu'il souhaite prendre, des compétences qu'il désire renforcer, de sa situation géographique, etc. Une fois sur le site de l'événement[4], l'utilisateur doit scanner un code QR afin de confirmer sa présence, ce qui lui permet de recevoir des points d'expérience et des points étoile. Ces points sont attribués selon le niveau de difficulté de l'événement (p. ex., durée de l'interaction en français, présence plus ou moins forte de l'anglais, complexité du contenu) et des compétences langagières de base qu'il sollicite. Le FP comporte également quatre badges (diversité, courage, fidélité et variété) dont la finalité est d'encourager les utilisateurs à varier le type d'activités auxquelles ils prennent part. Enfin, le FP offre également une variété de quiz qui touchent divers aspects linguistiques et culturels de la francophonie ainsi qu'une option « campagne » qui permet d'assister à une série prédéfinie d'événements et d'obtenir des points étoile supplémentaires.

L'esthétique du FP s'inspire de la notion de passeport comme l'illustrent les icônes en forme de tampons ainsi que les visas au bas de la page de menu de l'application (voir figure 1). Les utilisateurs sont ainsi invités à effectuer un voyage immersif au coeur de la francophonie locale. Cet élément de « quête » (*quest*) contribue également à l'approche ludique (*game thinking*) du FP, expliquée dans la section suivante.

© Sathya Rao et Martine Cavanagh, 2024

http://doi.org/10.7202/1108567ar

Figure 1

Page de menu du FP

Le FP accorde également une place importante aux dynamiques de compétition et de collaboration. Il est ainsi possible de créer des équipes de trois types différents (famille, organisation et amis). Les équipes dont la moyenne des points d'expérience des membres est la plus importante se retrouvent classées dans un « tableau d'honneur » (*leaderboard*). Il en est de même des utilisateurs individuels ayant obtenu le plus grand nombre de points d'expérience (voir figure 2).

Figure 2

Tableau d'honneur du FP

Afin de favoriser la collaboration, le FP permet également d'inviter virtuellement un utilisateur de l'application à assister à un événement donné.

3. Principes didactiques mis en oeuvre grâce au FP

Le FP s'appuie sur quatre principes didactiques :

© Sathya Rao et Martine Cavanagh, 2024

http://doi.org/10.7202/1108567ar

3.1 Le recours à la ludification (gamification)

La ludification peut être définie comme le fait d'utiliser des « mécaniques de jeu, une esthétique et une approche ludique dans le but de faire participer les gens, de susciter l'action et de promouvoir l'apprentissage »[5] (Kapp, 2012, p. 10). De nombreux chercheurs (Figueroa et Flores, 2015 ; Kapp, 2012 ; Reinhardt, 2019 ; Reinhardt et Sykes, 2012) s'accordent sur les bénéfices de la ludification, en particulier pour augmenter la motivation des apprenants. En outre, les stratégies de ludification permettent d'encourager la prise de risque linguistique, voire de la mitiger (Shatz, 2015). Il importe de préciser que le FP se situe à contre-courant de projets comme *Explorez* (Perry, 2015), *Ogma* (Ebert, et al., 2016) et *Paris Occupé* (Goodwin-Jones, 2016) qui mettent à profit la technologie pour construire des univers virtuels ou intégrant la réalité augmentée, dont nous reconnaissons, par ailleurs, les bénéfices pédagogiques (p. ex., diminution de la prise de risque, ajout d'un élément ludique de quête). Pour sa part, le FP mise davantage sur les bénéfices avérés de l'apprentissage expérientiel en contexte immersif réel (Albayrak et Sener, 2021; Baker-Smemoe et coll., 2012; Henry et al., 2018; Isabelli-Garcia & Lacorte, 2016).

3.2 La valorisation d'une expérience authentique d'utilisation de la langue

Dans un contexte de francophonie minoritaire, les occasions d'interagir en français sont rares et doivent, par conséquent, être valorisées. Le FP donne accès à une variété d'activités (p. ex., pièces de théâtre, concerts de musique, conférences) auxquelles ils peuvent prendre part. Comme l'ont montré plusieurs chercheurs (Ellis 2008; Guariento et Morely, 2001; Peacock, 1997), les contacts hors classe dans le cadre d'une approche communicative possèdent de nombreux bénéfices, notamment le renforcement de la motivation des apprenants, une meilleure connaissance du contexte culturel de la langue cible ou encore le développement des connaissances langagières et interculturelles (voir notamment Sundqvist et Sylvén, 2016).

3.3 L'autonomisation de l'apprenant

Le FP met au premier plan l'autonomie de l'apprenant. La notion d'autonomie a notamment été développée par Benson (2001; 2007) et Little (1991; 2000) dans le domaine de l'apprentissage des langues à la suite de la remise en cause, dans les années 1970-80, des méthodes traditionnelles d'enseignement devant l'émergence de pratiques éducatives axées sur l'apprenant et le recours aux nouvelles technologies. Polysémique, la notion d'autonomie peut être associée aux deux principes pédagogiques suivants : faire participer l'apprenant dans le processus d'apprentissage langagier et lui donner les outils pour réfléchir de façon critique à ce processus (Najeeb, 2013). Dans le cas du FP, l'autonomie recouvre une variété de dimensions : la technologie mobile fait en sorte que l'utilisateur peut se servir de l'application quand et où il le souhaite ; celui-ci est libre de prendre part aux activités de son choix selon ses intérêts particuliers ; enfin, il peut décider de participer à telle ou telle activité en fonction des compétences à renforcer (p. ex., la compréhension orale). Ces choix, l'utilisateur les fait sur la base d'un éventail d'informations que lui fournit l'application sur les activités (contenu, position géographique, communauté francophone mise à l'honneur, durée, etc.), le niveau de difficulté requis pour y assister et les compétences que l'activité sollicite (compréhension orale, compréhension écrite, production orale et production écrite; voir figure 3).

Figure 3

Profil d'utilisateur du FP

Dans cette même optique d'autonomisation, la fonction « Actions » du FP permet à l'utilisateur de s'auto-attribuer des points d'expérience pour les tâches qu'il effectue chez lui (p. ex., écouter la radio) ou bien à l'extérieur (p. ex., s'excuser en français). Tel que nous l'entendons, l'autonomisation de l'apprenant ne signifie pas qu'il est libre de faire ce qu'il veut, mais qu'il dispose des informations nécessaires pour effectuer un choix éclairé en ce qui concerne certaines modalités de son apprentissage.

© Sathya Rao et Martine Cavanagh, 2024

http://doi.org/10.7202/1108567ar

3.4 L'appartenance à la communauté

Comme le souligne Gardner (1985 ; 2001), la motivation d'apprendre une langue seconde est d'autant plus forte lorsque le locuteur éprouve une attitude positive à l'égard de la communauté de langue seconde. Le FP s'efforce justement de valoriser la communauté francophone locale en mettant à l'honneur ses nombreuses activités ainsi que sa diversité[6]. Ce faisant, il contribue à en renouveler les représentations stéréotypées (p. ex., blanche, catholique) qui ont parfois cours et qui peuvent susciter le rejet, y compris de la part des francophones eux-mêmes (Lemaire, 2018). L'image d'une francophonie présente dans l'espace public, ouverte aux différences et récompensant (par le biais de dons) ceux et celles qui prennent part à ses activités est en effet plus à même de susciter un sentiment d'adhésion.

L'ancrage communautaire du FP ainsi que l'importance accordée aux éléments de ludification le distingue de projets comparables comme « Le passeport de prise de risques linguistiques » (PPRL) mis au point par Slavkov et son équipe (Griffith et Slavkov, 2021; Rhéaume et al., 2021; Roodi et Slavkov, 2022; Slavkov et Séror, 2019).

4. Effets et bénéfices perçus du FP sur le terrain

Depuis son déploiement en 2019 dans le campus de l'Université de l'Alberta, le FP a fait l'objet de deux études visant à évaluer les effets de l'application sur deux groupes d'utilisateurs nourrissant un commun intérêt pour le français et les cultures francophones. Dans le cadre restreint de cet article, nous présentons brièvement les résultats du pré-sondage et le contenu des entretiens individuels que nous avons menés auprès d'enseignantes en immersion française ayant utilisé le FP. Les questions de recherche étaient les suivantes :

1. Le FP contribue-t-il à changer l'idée que les participantes se font de la francophonie locale ?
2. Le FP incite-t-il les participantes à assister à des évènements dans la communauté francophone ?
3. Le FP incite-t-il les participantes à inviter leurs élèves à assister à des activités qui se déroulent dans la communauté francophone ?
4. Quelle est la perception des participantes par rapport à la dimension ludique de l'application ?

Sur les 11 enseignantes (5 en immersion française, 5 en français langue seconde (FLS) et 1 dans les 2 programmes) ayant pris part au pré-sondage, 9 rapportent prendre peu ou pas du tout part à des activités dans la communauté francophone. De plus, la grande majorité d'entre elles (soit 10 sur 11) font peu ou pas du tout mention de la communauté francophone en salle de classe. Seules 3 enseignantes encouragent régulièrement leurs élèves à prendre part à des activités en français dans la communauté et 2 font souvent ou très souvent référence en classe à des événements en français se déroulant dans la communauté. En fin de compte, les résultats du pré-sondage illustrent la distance existant entre la grande majorité des enseignants d'immersion française (et de FLS) et la réalité quotidienne de la communauté francophone. Ces résultats s'accordent avec ceux du sondage pancanadien organisé par l'Association Canadienne des Professionnels de l'Immersion (ACPI) en 2018, qui a révélé que 32 % des enseignants de l'immersion consomment des produits culturels en français de façon quotidienne, que 27 % d'entre eux en consomment de 1 à 5 fois par semaine et 22 % seulement de 1 à 5 fois par mois. Dès lors, on peut s'interroger sur l'image de la francophonie que ceux-ci véhiculent aux élèves.

En raison des contraintes imposées par la situation sanitaire due à la COVID 19, seules 2 des 11 enseignantes ont utilisé le FP pour assister à au moins une activité en français[7]. Les entretiens individuels que nous avons conduits avec elles apportent un éclairage sur les bénéfices perçus du FP. Ainsi, en lien avec la première question de recherche, après avoir utilisé l'application, l'une des enseignantes, que nous appellerons Renelle, a souligné que son idée de la francophonie locale avait évolué. Elle nous a en effet confié qu'en utilisant le FP elle avait découvert le dynamisme de la communauté francophone et l'importance de s'y impliquer pour tisser des liens avec d'autres francophones. Elle s'explique en ces termes :

> J'ai découvert des aspects de la francophonie que je ne connaissais pas. Par exemple, j'ai découvert que l'Alliance française offre beaucoup d'activités qui vont plus loin que les cours de français. J'ai [aussi] découvert que la Coalition des femmes existait. J'ai suivi toutes les séances offertes par la Coalition et [à la fin] on a décidé comme groupe qu'on allait rester en communication.

En lien avec la deuxième question de recherche, une des participantes, que nous nommons Amanda, fait état de son désir de prendre part plus régulièrement à des activités dans la communauté francophone tout en évoquant les bénéfices qu'elle pourrait en tirer. Ainsi, elle affirme que : « les événements sont non seulement une bonne façon de se familiariser avec la communauté et d'améliorer ses compétences langagières, mais c'est aussi [une] occasion de mieux connaître les autres. Alors [plus] je vais participer à des événements dans la communauté francophone, [plus] je vais me sentir à l'aise avec la communauté. [De plus], quand tu vas dans la communauté c'est là où tu peux avoir une expérience authentique de la langue ». En réponse à la troisième question de recherche, Renelle souligne que le FP la motive à inciter davantage ses élèves à participer à des activités dans la communauté et que, d'ailleurs, elle « aimerait accueillir quelqu'un dans sa classe pour venir présenter l'application à ses élèves de la 7e à la 9e année ». Elle poursuit, en précisant qu'elle aimerait « organiser des compétitions entre écoles et entre plusieurs classes au sein d'une même école » pour stimuler la participation des élèves à des activités au sein de la communauté francophone. Finalement, en lien avec la quatrième question de recherche, les participantes semblent s'accorder sur la pertinence de la dimension ludique de l'application. Alors qu'Amanda affirme qu'elle « apprécie grandement cet aspect et qu'elle trouve la possibilité de gagner des points étoiles très amusante », Renelle, tel qu'évoqué plus haut, valorise la possibilité qu'offre le FP de mettre en place des compétitions entre certains groupes grâce à la fonctionnalité « Équipe ». Dans l'ensemble, cette rétroaction est très semblable à celle que nous avons obtenue de la part des enseignantes des écoles francophones et des programmes d'immersion française[8] ayant participé aux ateliers que nous avons organisés sur le FP dans le cadre des congrès de l'ACPI, de l'Alberta Teachers' Association (ATA).

Bien que le FP n'ait pas encore été testé auprès des élèves des écoles francophones et des programmes d'immersion française, il est raisonnable de penser à la lumière des résultats discutés précédemment que son utilisation est susceptible de produire des effets bénéfiques.

5. Conclusion

En plongeant ses utilisateurs au coeur de la francophonie, le FP leur offre la possibilité d'interagir dans des situations authentiques et d'apprécier la francophonie locale dans toute sa diversité. À ce jour, l'application compte plus de 1000 utilisateurs et bénéficie d'une certaine reconnaissance institutionnelle : elle figure dans la liste des outils recommandés dans les syllabi des cours de langue française de l'Université de l'Alberta, en plus d'être utilisée par quelques enseignants du secondaire en immersion française. Toutefois, des efforts restent à faire sur le terrain au niveau de la promotion du FP tant auprès des partenaires éducatifs et communautaires que des parents d'élèves. Ce travail se trouvera facilité lorsque nous disposerons d'une version mobile de

© Sathya Rao et Martine Cavanagh, 2024

http://doi.org/10.7202/1108567ar

l'application. Celle-ci pourra également faire l'objet d'une étude de plus grande envergure qui nous permettra de consolider les résultats obtenus précédemment. Le succès du FP implique une collaboration étroite avec les organismes partenaires ; or, celle-ci peut s'avérer compliquée en pratique. En effet, les roulements fréquents de personnel, le manque de suivi et, plus généralement, la situation de précarité dans laquelle se trouvent nombre d'organismes communautaires en contexte minoritaire (Forgues et Doucet, 2014; Landry et Bourque, 2022) rendent la collaboration difficile au quotidien. Au nombre de difficultés, il est possible d'ajouter l'incompréhension, si ce n'est la méfiance, qu'a suscité ce projet qui non seulement émane de l'extérieur de la communauté, mais semble concurrencer d'autres ressources communautaires comme le site *Accent Alberta* (ACFA-Alberta et Canadian Parents for French, 2006) et l'application *Frabio*[9] lancée en 2022 par l'ACFA en collaboration avec le journal *Le Franco*.

Bien que le FP ait été élaboré dans le contexte de francophonie minoritaire d'Edmonton, son utilisation peut être élargie. En fait, l'application intègre déjà une fonctionnalité qui fait qu'elle peut être utilisée dans toutes les provinces canadiennes[10]. Des villes comme Saint-Boniface et Saskatoon qui abritent une francophonie dynamique pourraient facilement accueillir un projet comme le FP à condition de recréer sur place un réseau d'organismes partenaires. Dans des contextes de francophonie majoritaire comme le Québec, le FP peut également être mis à contribution, même si elle offre moins d'intérêt étant donné l'abondance des activités et ressources en français. En revanche, l'application pourrait s'avérer utile pour faciliter l'apprentissage de langues qui bénéficient d'un fort ancrage communautaire à l'image de l'italien à Montréal[11]. D'ailleurs, une version ukrainienne du FP est actuellement en cours de développement à l'Université de l'Alberta[12].

Notes

[1] Les auteurs tiennent à remercier les évaluateurs pour leurs judicieuses suggestions.

[2] Afin de faciliter la lecture du présent texte, nous avons employé le masculin comme genre neutre pour désigner aussi bien les femmes que les hommes.

[3] À titre d'exemple, les utilisateurs ayant de la difficulté à scanner le code QR de l'événement peuvent entrer un code alphanumérique dans l'application pour confirmer leur présence.

[4] Il peut s'agir d'un site physique pour les événements en présentiel ou virtuel (p. ex., l'écran de l'ordinateur) pour ceux qui se déroulent en ligne.

[5] Notre traduction de : « […] game-based mechanics, aesthetics and game thinking to engage people, motivate action, and promote learning ».

[6] Les organismes francophones participant au FP desservent une population variée (femmes, jeunes, nouveaux arrivants, apprenants du français, etc.) et offrent un large éventail d'activités.

[7] Les enseignantes ayant répondu au sondage invoquent COVID et le manque de temps comme raisons principales au fait qu'elles n'ont pas utilisé le FP.

[8] Ces rétroactions ont été recueillies verbalement et via un sondage en ligne.

[9] L'application centralise le contenu (articles de journaux, podcasts) de différents médias francophones albertains, en plus d'offrir un calendrier d'événements communautaires.

[10] Un utilisateur peut ainsi utiliser le FP dans plusieurs provinces à condition qu'il existe des événements répertoriés dans l'application dans la province où il se trouve.

[11] Pour ce faire, il faudrait reconstituer un réseau de partenaires communautaires dans le nouveau contexte.

[12] Edmonton compte la plus grande population ukrainienne au Canada. Son installation remonte à la fin du XIXe siècle.

Bibliographie

ACFA et Canadian Parents for French Alberta (2006). *Accent Alberta*, (https://accentalberta.ca/)

Albayrak, H. et Sener, T. (2021). The Relationship between Participation in Extracurricular Activities and Motivation of Foreign Language Learning. *International Journal of Psychology and Educational Studies 8*(2), 122–132. (https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1300029.pdf)

Association canadienne des professionnels de l'immersion (ACPI). (2018). *Le journal de l'immersion 40*(2).

Baker-Smemoe, W., Cundick, D. K., Evans, N., Henrichsen, L. et Dewey, D. P. (2012). Relationship between reported out-of class English use and proficiency gains in English. *Applied Language Learning*, *22*, 2-45. (https://scholarsarchive.byu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=6815&context=facpub)

Benson, P. (2001). *Teaching and Researching Autonomy in Language Learning*. Harlow, England: Longman.

Benson, P. (2007). Autonomy in Language Teaching and Learning. *Language Teaching*, *40*, 21-40. (https://doi:10.1017/S0261444806003958)

Ebert, D., Gupta S. et Fillia M. (2016). Ogma-A virtual Reality Language Acquisition System. *PETRA 16: Proceedings of the 9th ACM International Conference on Pervasive Technologies Related to Assistive Environments*, *66*, 1-5. (https://doi.org/10.1145/2910674.2910681)

Ellis, R. (2008). *The Study Of Second Language Acquisition*. Oxford: Oxford University Press.

Figueroa-Flores, J. F. (2015). Using gamification to enhance second language learning, *Digital Education Review, 27*(21), 32–54. (https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf)

Forgues, É. et Doucet, M. (2014). *Financer la francophonie canadienne : faire société ou créer un marché de services.* Institut canadien de recherche sur les minorités linguistiques. (https://icrml.ca/images/stories/documents/fr/financer%20la%20francophonie.pdf)

Gardner, R. (2001). Integrative Motivation and Second Language Acquisition. Dans Z. Dörnyei et R. Schmidt (eds.), *Motivation and Second Language Acquisition*, (pp. 1-20). Honolulu : University of Hawaii Press.

Gardner, R. (1985). *Social Psychology and Second Language Learning: The Role of Attitudes and Motivation*. London : Edward Arnold.

Goodwin-Jones, R. (2016). Augmented reality and language learning: From annotated vocabulary to place-based mobile games. *Language Learning & Technology, 20*(3), 9-19. m (http://llt.msu.edu/issues/october2016/emerging.pdf)

Gouvernement de l'Alberta (2023a). *French Language Education in Alberta - Overview*. (https://www.alberta.ca/french-language-education-in-alberta.aspx)

Gouvernement de l'Alberta (2023b). *La francophonie albertaine : forte et dynamique*. (http://surl.li/hnhjl)

© Sathya Rao et Martine Cavanagh, 2024

http://doi.org/10.7202/1108567ar

Griffiths, E. et Slavkov, N. (2021). Linguistic Risk-Taking: A Bridge between the Classroom and the Outside World. *Canadian Journal of Applied Linguistics/Revue canadienne de linguistique appliquée*, *24*(2), 127-158. https://doi.org/10.37213/cjal.2021.31308 (https://doi.org/10.37213/cjal.2021.31308)

Guariento, W. et Morley, J. (2001). Text And Task Authenticity in the EFL Classroom. *ELT Journal*, *55*(4), 347-353. (https://doi.org/10.1093/elt/55.4.347)

Hart, E.J. (1980). *Ambition and Reality. The French-speaking Community of Edmonton. 1795-1935*. Edmonton : Le Salon d'histoire de la francophonie albertaine.

Henry, A., Korp, H., Sundqvist, P. et Thorsen, C. (2018). Motivational strategies and the reframing of English: Activity design and challenges for teachers in contexts of extensive extramural encounters. *Tesol Quarterly*, *52*(2), 247-273. (https://doi.org/10.1002/tesq.394)

Isabelli-Garcia C. et Lacorte M. (2016). Language Learners' Characteristics, Target Language Use, and Linguistic Development in a Domestic Immersion Context. Dans *Foreign Language Annals*, *49*, 3.10.1111/flan.12215 (http://dx.doi.org/10.1111/flan.12215)

Kapp K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer, San Francisco, CA.

Landry, M. et Bourque, J. (2022). La dépendance financière des associations de la francophonie canadienne : rôle particulier dans une situation typique. *Minorités linguistiques et société/Linguistic Minorities and Society 19*, 111–136. (https://doi.org/10.7202/1094400ar)

Le Franco (2022). *Frabio* [application mobile]https://frab.io/ (https://frab.io/)

Statistique Canada (2022). Alors que le français et l'anglais demeurent les principales langues parlées au Canada, la diversité linguistique continue de s'accroître au pays, Le Quotidien, 17 août. (https://www150.statcan.gc.ca/n1/fr/daily-quotidien/220817/dq220817a-fra.pdf?st=ORihsu8e)

Lemaire, E. (2018). La culture d'expression française dans les écoles d'immersion et dans les écoles francophones en milieu minoritaire ouest-canadien : représentations d'étudiants. *Canadian Modern Language Review*, *74*(2), 199-226. (https://doi.org/10.3138/cmlr.2016-0023)

Little, D. (1991). *Learner Autonomy: Definitions, Issues and Problems*. Dublin: Authentik.

Little, D. (2000). Learner autonomy: why foreign languages should occupy a central role in the curriculum. Dans S. Green (ed.), *New Perspectives on Teaching and Learning Modern Languages*, (pp. 24–45). Clevedon: Multilingual Matters.

Najeeb, S. S. R. (2013). Learner autonomy in Language Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *70*, 1238-1242.

Peacock, M. (1997). The Effect of Authentic Materials on The Motivation of EFL Learners. *ELT Journa*l, *51*(2), 144-156. (https://doi.org/10.1093/elt/51.2.144)

Perry, B. (2015). Gamifying French Language Learning: A Case Study Examining a Quest- based, Augmented Reality Mobile Learning-tool, P*rocedia - Social and Behavioral Sciences*, *174*, 2308-2315. 10.1016/j.sbspro.2015.01.892 (http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.892)

Rao, S, Snihur M. & Cavanagh M. (2019). *Le Francopass* [application web], https://francopass.artsrn.ualberta.ca (https://francopass.artsrn.ualberta.ca/) /

Reinhardt, J. (2019). *Gameful second and foreign language teaching and learning: Theory, research, and practice*. Palgrave Macmillan.

Reinhardt, J. et Sykes, J. (2012). Conceptualizing digital game-mediated L2 learning and pedagogy: Game-enhanced and game-based research and practice. In H. Reinders (Ed.), *Digital games in language learning and teaching,* (pp. 32–49).

Rhéaume, M., Slavkov, N. et Séror, J. (2021). Linguistic risk-taking in second language learning: The case of French at a Canadian bilingual institution. *Foreign Language Annals*, *54*(4), 1214-1237. (https://doi.org/10.1111/flan.12561)

Roodi, F. et Slavkov, N. (2022). Gamification in L2 Teaching and Learning: Linguistic Risk-Taking at Play. *Cahiers de l'ILOB /OLBI Journal*, *12*, 185–205. (https://doi.org/10.18192/olbij.v12i1.6000)

Shatz, I. (2015). Using Gamification and Gaming in Order to Promote Risk Taking in the Language Learning Process. *Proceedings of the 13th Annual MEITAL National Conference*, 227-232.

Slavkov, N. etSéror, J. (2019). The Development of the Linguistic Risk-Taking Initiative at a Bilingual Post-Secondary Institution in Canada. *Canadian Modern Language Journal/Revue canadienne des langues modernes*, *75*(3), 254-272. (https://doi.org/10.3138/cmlr.2018-0202)

Statistique Canada (2023). *Profil du recensement, Recensement de la population de 2021*, no de catalogue 98-316-X2021001. (https://www12.statcan.gc.ca/census-recensement/2021/dp-pd/prof/index.cfm?Lang=F)

Sundqvist, P. et Liss Kerstin Sylvén, L.K. (2016). *Extramural English in Teaching and Learning. From Theory and Research to Practice*. Palgrave McMillan.

© Sathya Rao et Martine Cavanagh, 2024

http://doi.org/10.7202/1108567ar