

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

Université HAMMA Lakhdar El-Oued
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Lettres et Langue Françaises



Mémoire élaboré en vue de l'obtention du diplôme de Master Option:
Didactique de FLE/FOS
Intitulé

**L'impact de l'activité ludique sur l'interaction verbale
chez les apprenants de 1^{ère} A.S en classe de FLE dans la
région de Souf**

Réalisé par:

DIA Ala Eddine
BOUKHEZNA Salima

Supervisé par:

M^{me}. BADI Kenza

Membres de jury

* BADI Kenza	Rapporteur	Université d'EL-OUED
* MEFTAH Meriem	Président	Université d'EL-OUED
* CHAMMAR Said	Examineur	Université d'EL-OUED

Année universitaire: 2016/2017

Remerciements

Nous tenons à exprimer notre sincère gratitude à notre directrice de recherche M^{me}. B.A.D.I Kenga de nous prendre en charge pour réaliser ce mémoire. Nous la remercions également pour son appui, sa disponibilité, sa patience et sa valable orientation.

Nous remercions tous nos enseignants du département de français d'El- oued pour leurs encouragements et les efforts qu'ils ont fournis durant notre cursus de formation.

Enfin nous adressons nos sincères remerciements à nos collègues qui nous ont soutenu tout au long de ce parcours.

Ala Eddine & Salima

Résumé

Si nous parlons de l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, il s'agit de la maîtrise de communiquer par cette langue. Réaliser l'interaction verbale est l'un des moyens très intéressants qui peut favoriser cette communication. Les apprenants de notre région de souf souffrent des difficultés pour prendre la parole, participer et interagir avec l'enseignant et les autres apprenants dans la classe de FLE, ils restent toujours passifs et démotivés.

Après notre étude théorique et à l'aide d'un questionnaire , une observation et une expérimentation sur terrain , nous avons constaté qu'il faut changer l'atmosphère démotivant des pratiques de classe, et ce, en proposant l'intégration d'un outil médiateur, il s'agit en effet de l'activité ludique, qui est une solution pour rendre les apprenants plus motivés, plus alaises, plus actifs et aptes à participer et interagir lors d'une séance du français.

Mots-clés

Français langue étrangère – activités ludiques – interaction verbale – motivation – communication.

ملخص

إذا تكلمنا على عملية التعلم للغة اجنبية فذلك يعني التمكن من التواصل بهذه اللغة. التفاعل والتبادل الشفوي هو من بين اهم الطرق التي تحقق عملية التواصل. الطلبة بمنطقتنا واد سوف يعانون من صعوبات في التخاطب والمشاركة والتفاعل مع الاستاذ وباقي الطلبة في القسم باللغة الفرنسية الاجنبية الثانية فيلزمون دائما الصمت والسكون. بعد الدراسة و عن طريق الاستبيان والتجربة الميدانية, تحققنا من انه يجب تغيير الوسط الغير محفز في القسم حيث نقترح ادراج النشاط الترفيهي (الالعاب)كوسيط والذي يعتبر الحل للجعل الطالب يمتاز بدافعية اكثر وبارتياح ونشاط اكبر الذي يعطيه القدرة على المشاركة والتفاعل حصة الفرنسية اللغة الاجنبية .

الكلمات المفتاحية:

الفرنسية اللغة الاجنبية – النشاط الترفيهي – التفاعل اللغوي(الشفوي) – الدافعية – التعليم – التعلم .

Table des matières

Introduction générale	06
Chapitre I: Jeu et activité ludique	
Introduction	11
1. Définition du jeu	12
2. Aperçu historique	12
3. Classification des jeux	13
4. Approches théoriques du jeu	14
5. Les régions métaphoriques du jeu	16
6. Quelques fonctions du jeu	17
6.1. Fonction psychologique	17
6.2. Fonction éducative	18
7. Activités et matériels ludiques	18
7.1. Les types d'activités et de matériels ludiques	18
7.2. La liste des activités et des matériels ludiques	19
7.3. Les étapes d'exploitation des activités et matériels ludiques en pédagogie	19
7.4. Les activités et matériels ludiques en milieu scolaire	20
8. Le jeu et la pédagogie	20
9. Le jeu et l'apprentissage	21
9.1. Le rôle du jeu dans l'apprentissage	21
9.2. Les avantages des jeux en classe de langue	21
9.3. Pour un jeu éducatif réussi	22
9.4. Les objectifs d'un bon jeu en classe	22
Chapitre II :Interaction verbale et motivation en classe de FLE	
1. L'interaction verbale	25
1.1. Les types d'interaction verbale	26
1.1.1. Le dialogue	26
1.1.2. La conversation	26
1.1.3. La discussion	27
1.1.4. Le débat	27
1.2. Les éléments constitutifs de l'interaction verbale	27
1.2.1. Le contexte où la situation de l'interaction	27
1.2.2. Le statut et le rôle des interactants	28
1.2.3. Le rapport de place	28
1.3. La production orale et l'expression orale	29

1.4. Les activités interactionnelles et l'expression orale en classe de FLE.....	30
1.4.1. L'impact des activités interactionnelles sur l'expression orale.....	31
1.4.2. Les difficultés à évaluer les activités interactionnelles	31
2. La motivation	31
2.1. Les types de motivations.....	32
2.1.1. La motivation extrinsèque	32
2.1.2. La motivation intrinsèque.....	32
2.2. Les facteurs de la démotivation dans la classe de FLE.....	32
2.3.L'impact de l'activité ludique sur l'autonomie de l'apprenant et l'interaction verbale	33
Conclusion.....	35
Chapitre III (Pratique)	
Introduction	37
1. Le questionnaire.....	38
1.1. Présentation du questionnaire	38
1.2. Objectifs visés par le questionnaire.....	38
1.3. Analyse des réponses	38
1.4. Synthèse	51
2.Experimentation et observation.....	52
2.1. Protocole d'enquête	52
2.1.1. Méthodologie de recueil des données	52
2.1.2. Choix du lycée.....	52
2.1.3. Selection du public.....	52
2.2. L'observation de classe.....	52
2.2.1. La séance témoin	53
2.2.2. La séance expérimentale	53
3. Etude comparative	55
3.1 . Présentation et interprétation des grilles d'observation	55
3.2.Comparaison et commentaire	
3.3. Synthèse	59
4.Conclusion.....	61
Conclusion générale	61
Bibliographie.....	64
Annexes.....	67

Introduction générale

Enseigner une langue ne s'arrête pas au vocabulaire et aux structures syntaxiques, il adjoint aussi la compétence communicative et le savoir d'utiliser la langue dans la vie quotidienne, il s'agit de savoir l'utiliser en prenant l'habitude de s'exprimer en langue étrangère dans différentes situations de communication. Le système éducatif actuel connu l'apparition de l'approche par compétences, ainsi que l'approche communicative et actionnelle ce qui encourage à revoir les pratiques éducatives actuelles en variant les stratégies de travail et les activités d'apprentissage en se basant sur le travail individuel ou collectif, oral ou écrit, moment d'écoute ou de prise de parole. Parler pour apprendre est très intéressant à l'apprentissage de la langue étrangère, il s'agit de discuter et échanger les pensées, les attitudes vis-à-vis d'un sujet avec un partenaire de la communication. C'est interagir avec l'autre chose expliquée par Kerbrat-Orecchioni (1990:12) :« *Parler, c'est communiquer, et communiquer c'est interagir*».

Si nous mettons un coup d'œil sur les recherches et les réflexions effectuées sur la notion du jeu et de l'activité ludique depuis l'antiquité nous allons détecter qu'elle est associée aux notions de relâchement et de délassement, en revanche les notions de la création la concentration et l'attention sont liées à l'activité raisonnable et consciente. Si nous disons jeu nous disons souvent enfant, durant la Renaissance les éducateurs utilisent le jeu pour faciliter l'enseignement du latin aux petits princes. Les psychologues et les biologistes au XX^e siècle ont déduit des recherches sur l'importance des activités ludiques au domaine éducatif, selon Vanthier le jeu favorise la communication, la diversité des types des jeux réalise plusieurs formes de création pour l'enfant. Jouer, communiquer et parler c'est apprendre la langue :

Lorsqu'il y a jeu dans la classe, il y a forcément espace de création. Dans le jeu, tout n'est pas réglé en avance : le hasard, la stratégie, l'imaginaire, les émotions interviennent. Jeu avec les mots, jeu de rôle, jeu de créativité, jeu de société, jeu d'entraide ou de compétition, dans chaque forme de jeu, le « je » est impliqué. Les mots ne sont pas mécaniquement répétés, car lorsque jouer devient dire, ils témoignent d'une intention de communication réelle et d'une création de l'enfant. Vanthier (1998:55)

Si nous parlons de l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère l'objectif peut prendre le sens de la maîtrise de la communication , réaliser l'interaction verbale l'un des moyens qui peut favoriser cette communication. Cela veut dire que pour mieux s'exprimer et pour développer les capacités langagières il faut interagir surtout verbalement.

En Algérie, surtout au sud, nous avons observé l'existence des difficultés surtout d'ordre motivationnel et interactionnel des apprenants surtout à l'apprentissage des langues étrangères précisément la langue française. L'apprenant de la région de Souf rencontre des difficultés au niveau de la prise de la parole également quand il s'agit de répondre aux questions posées par son enseignant en classe de FLE, il reste souvent silencieux et incapable de s'exprimer et cela mène à une faiblesse d'interaction en classe. Donc, pour susciter chez l'apprenant l'envie d'apprendre, l'enseignant utilise des activités pour éveiller l'intérêt des apprenants afin de les motiver, c'est ce que nous a conduit à entamer une réflexion sur l'utilisation des activités ludiques comme moyen pédagogiques qui pourront optimiser l'interaction verbale en classe de FLE et pour susciter l'intérêt des apprenants et éveiller le plaisir et l'envie d'apprendre.

Pour démontrer la relation entre l'activité ludique et l'interaction verbale nous soulevons la problématique suivante :

L'intégration des activités ludiques en classe de FLE favorise-t-elle l'interaction verbale?

Cette problématique nous permet de poser d'autres questions :

- Comment peut-on dépasser les difficultés que rencontrent les apprenants lors de la communication en langue cible ?
- Comment améliore-t-on la prise de parole chez les apprenants de Souf par le biais des activités ludiques ?
- Peut-on réaliser et améliorer l'interaction verbale en classe de FLE ?

Face à ces interrogations nous avons anticipé les réponses suivantes :

- L'intégration des activités ludiques favoriserait l'interaction verbale en classe de FLE.
- L'entourage démotivant en classe de FLE poserait des difficultés à communiquer au sein de la classe.
- L'insécurité linguistique, les contraintes socioculturelles et la démotivation entraîneraient une grande réticence vis-à-vis de la pratique de la langue en classe.
- L'activité ludique briserait la glace au sein d'un groupe communicatif et libérerait les apprenants de leurs coquilles de timidité et de peur vers l'amélioration de la compétence productive orale.

Dans le but de vérifier la rigueur des hypothèses que nous avons proposées, nous distribuerons dans un premier temps un questionnaire destiné aux enseignants du cycle secondaire dans des différents établissements à El oued pour chercher à déterminer les origines du manque d'interaction verbale selon leurs avis. Les données récoltées seront traitées et interprétées en suivant une méthode analytique.

Nous tiendrons aussi dans le présent travail à mener une étude sur terrain au lycée du BOUCHOUCHA à El-Oued où nous travaillerons auprès des apprenants de la 1^{ère} année secondaire, sauf que notre échantillonnage se limitera un nombre d'apprenants regroupé de toutes les classes.

Notre travail vise dans un premier temps de déterminer les difficultés rencontrées par les apprenants et les remédier par l'intégration de l'activité ludique surtout dans notre région Souf. Dans un deuxième temps nous cherchons à travers ce travail de rendre l'apprenant plus dynamique, audacieux et apte à interagir dans une situation de communication. Dernièrement ce travail vise aussi de proposer l'intégration des activités ludiques dans la classe des langues.

Premièrement nous effectuerons une observation désengagée d'une séance de l'expression orale, cette observation visera la compréhension et l'expression orale mise en œuvre dans une séance ordinaire ainsi que le recensement de fréquences de prise de la parole. Puis nous opterons pour une expérimentation où nous intégrerons l'activité ludique dans une séance de l'expression orale dans le but de faire la description de la démarche ainsi que le recensement des fréquences de prise de parole. Par la suite les données seront traitées et interprétées en utilisant une démarche comparative et au même temps descriptive pour mettre en évidence l'impact de l'intégration de l'activité ludique en classe de FLE.

Ce travail se présente sous forme de deux parties, la première représente le cadre théorique pour cette recherche qui comprend deux chapitres durant lesquelles nous présentons les différents concepts et notions clés de notre travail de recherche, à savoir; Le jeu, la motivation, l'interaction, etc. La deuxième partie constitue le vif de notre recherche, elle se compose de deux parties, la première qui s'intitule « Présentation et analyse du questionnaire » comporte la présentation, l'analyse et l'interprétation des données. Quant la deuxième partie intitulée « Expérimentation et observation » qui est consacrée à la description des séances de l'expérimentation et l'interprétation des données recueillies suite à l'observation .

CHAPITRE I

Jeu et activité ludique

Introduction

L'importance du jeu et son rôle structuré dans le développement de l'individu, ne fait plus de doute pour les chercheurs depuis longtemps. L'individu est un être social qui participe toujours aux échanges mutuels avec autrui et interagit avec eux à l'apprentissage et surtout celui d'une langue étrangère. L'utilisation du jeu pour apprendre ne date pas d'hier mais son utilisation en classe reste toujours restreinte. Il est à noter qu'il y a des enseignants qui ne voient pas d'intérêt dans les jeux même s'ils sont utilisés et il y a d'autres qui l'utilisent seulement en fin d'une séance pour compenser le temps libre.

Dans la présente partie qui constitue le cadre théorique de ce travail, nous essayons de présenter les différents axes de réflexion qui ont traité l'activité ludique, la motivation et l'interaction pour consolider notre point d'intégrer le jeu à l'apprentissage de FLE comme stratégie et une solution afin de développer les interactions verbales en classe de FLE.

1. Définition du jeu

Le dictionnaire de français Larousse (233) définit le jeu comme : « *activité physiques ou intellectuelles visant au plaisir, à la distraction ; divertissement, récréation* ».

Définir ce qu'est le jeu de manière complète et précise fait l'objet de nombreux débats. Lorsque nous avons le seul terme de « *jeu* » en français, nous retrouvons par exemple les notions de « *play* » et « *game* » en anglais, pour différencier le jeu sans et avec règles, il existe également deux mots en italien, trois en suédois, et même quatre en basque, pour évoquer la notion du jeu.

Aristote, au quatrième siècle avant J.C, écrivait par exemple : « *une vie vertueuse ne va pas sans effort sérieux et ne consiste pas dans un simple jeu* », tandis que Diderot et D'Alembert, pour définir le jeu évoquent dans leur Encyclopédie au dix-huitième siècle : « *toutes les occupations frivoles auxquelles on s'amuse ou on se délasse mais qui entraînent quelques fois aussi la perte de la fortune et de l'honneur* », donc le jeu est défini aussi de manière négative.

Huizinga (1983) a entrepris une étude du jeu de manière approfondie : « *On peut donc en bref, définir le jeu comme une action libre, située en dehors de la vie courante capable d'absorber totalement le joueur, une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrits* ».

Au regard de la théorie psychanalytique freudienne : « *Le jeu peut être rapproché des autres activités fantasmatiques de l'enfant, et plus particulièrement du rêve* » (Gutton, 1973:1), le jeu est comme le rêve : abstrait de la situation réelle.

2. Aperçu historique du jeu

Quelques recherches du chercheur Groos entre 1896 et 1899, ont permis d'aboutir l'idée que le jeu est très indispensable pour le développement progressif des compétences de l'être humain comme chez les espèces animales comme cela est expliqué par Millar (1979):« *Seuls les animaux dotés de « patterns » instinctifs de comportement qui se révèlent parfaits au premier essai, n'ont pas besoin de jouer* ».

Au XX^e une autre vision est établie à la question du jeu c'est que c'est un endroit riche en variétés des situations de communication, c'est aussi un outil libre sans contraintes et sans

contrôle, ce qui peut être une occasion pour dévoiler les compétences personnelles
souple, simplement et sans barrières comme on peut le comprendre de Jacob et Power :

L'engagement actif dans l'action entreprise, le plaisir qui en est visiblement retiré, l'indépendance des choix par rapport à la situation extérieure, le manque de constance dans la reproductivité de séquences similaires et, au contraire, la recherche de la variété dans l'action effectuée et les effets produits. (Jacob et Power, 2006).

3. Classification des jeux

Après la définition de Huizinga :

Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse et pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante. (Huizinga, 1951:34-35).

Le français Caillois (1958:42-43) précisait quelques caractéristiques spécifiques du jeu :

Selon Caillois le jeu est une activité sans contraintes, le fait de jouer est libre, chacun qui joue aurait être satisfait et content. Chaque jeu a sa spécificité du lieu et du temps favorables pour son exécution avec des conditions spécifiques à la réalisation, donc c'est une activité séparée.

Selon Caillois aussi, l'un des caractéristiques du jeu est l'incertitude ; c'est une activité liée aux circonstances et aux attitudes des joueurs, on ne peut pas anticiper des résultats ou imaginer la manière de jouer.

Pour lui le jeu n'a pas la spécificité productive, parce qu'on ne peut pas y amener aux nouveaux produits, c'est une activité qui est déroulée sans intention de création. En plus, cette activité est caractérisée par ses règles à suivre sous forme des conventions à respecter pour garder la spécificité de chaque type de jeux.

Il ajoute la fiction comme élément qui caractérise le jeu, c'est une activité qui peut être produite de l'imaginaire et l'ambition du joueur et du créateur du jeu.

Donc à partir des caractéristiques du jeu Caillois (1958: 42-43) a énoncé les catégories du jeu :

Le jeu compétitif dans lequel on peut distinguer un vainqueur et un vaincu qui seront aux mêmes conditions et circonstances du jeu et ils auront les mêmes chances.

Une autre catégorie est distinguée c'est le jeu établi sur la chance, chacun des adversaires ne

peut pas garantir le résultat, les chances peuvent être inégale

Les jeux de rôles aussi c'est une catégorie qui se base sur l'imagination et l'adaptation d'autre personnalité, d'autres attitudes, d'autres caractères et événements pour les représenter à la réalité.

Enfin, les jeux d'émerveillement, d'intrigue et des ruses où le joueur consacre tous ses efforts pour trouver la solution, avoir l'issue et éviter les sentiments de défaite, c'est le mystère jouissant.

4. Approches théoriques du jeu

Plusieurs chercheurs ont remis en question la relation du jeu à l'évolution d'humaine .

L'approche de Piaget (1945) s'appuie sur l'organisation et la structure de la pensée. Pour lui, dans la vie de l'enfant la notion du jeu passe par des étapes selon l'évolution et le développement de son intelligence. Le jeu évolue de sa forme physique à une conception du symbole puis à la représentation mentale : « *dans la mesure où il évolue de sa forme initiale d'exercice sensori-moteur à sa forme seconde de jeu symbolique ou jeu d'imagination* ».

Piaget a souligné des étapes d'évolution du jeu qui sont les suivantes :

Les jeux d'exercices : L'enfant aux 18 premiers mois réalise des exercices, des gestes, des bruits et des mouvements soi seul ou avec les autres ou avec des objets pour chercher de plaisir.

Les jeux symboliques : l'enfant à cette période (Dès 2 ans) devient capable de faire semblant il imite les gestes et des personnages, il joue aussi des rôles. Durant cette période l'effet du jeu est aussi psychique que physique.

Les jeux d'assemblage : c'est d'avoir la capacité de construire des objets, d'assembler des choses ou des formes différentes et de les emboîter.

Ensuite, l'enfant devient capable de suivre des règles et de respecter des consignes ce que lui donne l'aptitude d'exercer les jeux collectifs. Ainsi, il va acquérir des compétences nécessaires aux jeux adultes.

Vygotsky (1997) explique que le jeu est un moyen primordial pour le développement des compétences et des attitudes de l'enfant, il peut y avoir progressivement des nouvelles attitudes plus qu'il en a, la diversité des jeux et l'habitude d'acquérir de nouveaux caractères

influencent le développement des comportements : *«Le jeu comporte, de façon condensée, tel un verre grossissant, toutes les tendances du développement ».*

Gutton (1973:3) voit que l'enfant trouve dans le jeu un endroit pour réaliser son ambition d'être comme les adultes, il imite ses attitudes et ses comportements en jouant. Cette imitation lui donne la capacité d'avoir des caractères sociaux spécifiques de son milieu sociale, ce que lui permet aussi de créer des relations sociales avec autrui : *« il est assez évident que tous les jeux sont conditionnés par un désir, qui, à leur âge, joue un rôle prédominant : le désir d'être grands et de pouvoir se comporter comme des grands».*

Le jeu pour Wallon (1946) est un moyen pour connaître l'autre, l'enfant quand il joue il va exploiter l'autrui : ses attitudes, ses caractères et ses personnalités. Jouer c'est affronter avec l'autre qui est différent de lui, qu'il est obligé de le comprendre et de l'accepter , donc il apprend comment il peut vivre dans un groupe et dans une société : *«bases essentielles au développement le plus large de soi. La conscience émerge de la vie en société».*

Pour H .Wallon aussi le jeu pour l'enfant est une activité qui lui donne la possibilité de trouver la liberté et le plaisir et aussi de réaliser une fonction sans contraintes et sans obligation. L'enfant se sent le seul responsable à cette activité, il utilise ses compétences et s'adapte avec son milieu social ce qui réalise son évolution psychique et sociale.

Il n'y a jeu que s'il y a satisfaction de soustraire momentanément l'exercice d'une fonction aux contraintes ou aux limitations qu'elle subit normalement d'activités en quelque sorte plus responsables, c'est-à-dire tenant un poste plus éminent dans les conduites d'adaptation au milieu physique ou au milieu social». (Wallon, 1941).

Selon le philosophe Freud le jeu est l'univers de l'enfant, il le prépare et crée de sa manière propre pour réaliser ses emboîtements, sa liberté de choix, ses imaginations et ses nouvelles créations. En effet Freud déclare lors d'une conférence sur le créateur et la fantasme (1907) : *«Chaque enfant qui joue se comporte comme un poète, dans la mesure où il se crée un monde propre, ou pour parler plus exactement, il arrange les choses de son monde suivant un ordre nouveau, à sa convenance ».* Pour lui aussi l'enfant peut savoir que le monde du jeu est imaginaire et il s'oppose à la réalité : *« l'enfant distingue fort bien de la réalité le monde ses jeux».*

Freud pense que l'enfant peut avoir progressivement de nouvelles expériences dans chaque

événement du jeu même s'il est déplaisant parce qu'il peut exploiter une nouvelle idée qu'il faut l'éviter au lieu de l'ignorer, ce qu'il favorise un plaisir indirecte. L'habitude de l'enfant de jouer lui offre une diversité d'expériences il se sent plus maturé et plus grand. Pour l'enfant l'impression dans le jeu est très importante pour avoir la détente du jeu , à ce sujet, il souligne

Pour ce qui est du jeu de l'enfant, nous croyons comprendre que si l'enfant reproduit et répète un événement même désagréable, c'est pour pouvoir, par son activité, maîtriser la forte impression qu'il en a reçue, au lieu de se borner à la subir en gardant une attitude purement passive.(Freud,1907)

Parmi les recherches sur la question du jeu nous citons Winnicott qui déclare que les expériences vécues par l'être humain sont soit interne qui représentent la partie psychique, émotionnelle et imaginaire, soit externe qui représentent la partie comportementale et relationnelle ou les caractères apparus de la personne lui-même et son manière de vie sociale. Winnicott ajoute qu'il y a entre les deux types d'expériences une zone intermédiaire qui relie les deux parties, cette partie explique la créativité et l'art.

Le jeu est une aire coopérative des expériences humaines, l'enfant consacre ces expériences intérieures pour exécuter ou élaborer un jeu, c'est une expérience externe qui peut réaliser d'autres expériences interne qui peut être à son tour extériorisé d'autre façon :

Dans la vie de tout être humain il existe une troisième partie que nous ne pouvons ignorer, c'est l'aire transitionnelle d'expérience à laquelle contribuent simultanément la réalité intérieure et la vie extérieure. [...] Cette aire intermédiaire d'expérience, qui n'est pas mise en question quant à son appartenance à la réalité intérieure ou extérieure (partagée), constitue la plus grande partie du vécu du petit enfant. Elle subsistera tout au long de la vie, dans le mode d'expérimentation interne qui caractérise les arts, la religion, la vie imaginaire et le travail scientifique créatif.Winnicott (1975:25).

5. Les régions métaphoriques du jeu

Silva(2008) spécialiste dans le domaine du jeu comme outil pédagogique souligne quatre régions métaphoriques qui sont les suivantes:

Une région concrète représente tout ce qui est matériel utilisé pour réaliser le jeu, ce matériel peut être l'un des constituants ou l'un des éléments complémentaires indispensables pour l'intégrité de ce jeu. Cette région est très importante pour réaliser le plaisir par les expériences construites par la manipulation de ces matériels.

La structure ludique est considérée comme une des régions métaphoriques, c'est la configuration ou l'ensemble des normes et des limites qui caractérisent le jeu : réglementation de l'activité et conditions de la réalisation, organisation et mode d'exécution, les caractères des partenaires du jeu et leurs effectivités, l'origine et les spécificités culturelles, etc.

Nous avons aussi le contexte ludique qui est l'endroit et la situation de déroulement du jeu, c'est tout ce qui est conjoncture et circonstances de l'exécution de l'activité, chaque jeu nécessite un milieu favorable pour se réaliser.

L'attitude ludique est également une région qui occupe une place privilégiée, c'est le côté comportemental des joueurs soit s'il est animateur ou exécuteur du jeu.

On joue pour être satisfait, libre et content donc on cherche toujours de perfectionner les ressources de ses sentiments.

6. Quelques fonctions du jeu

6.1. Fonction psychologique

Selon la psychologue suisse-américaine Solter (2007) le jeu peut être tout une technique utilisée pour libérer les émotions et les traumatismes psychiques par la diversité des expériences effectuées par cette activité :

Une technique psychothérapeutique (...) permet aux enfants de jouer à leur guise dans une pièce remplie de jouets en compagnie (...). Il a été prouvé que les enfants qui suivent cette thérapie en tirent grand profit, ils passent la plupart de leur temps à trouver les moyens de se décharger de leurs expériences traumatisantes grâce aux jeux d'imagination, à la parole, au rire et aux pleurs. (Solter, 2007:100).

Solter voit aussi que le jeu est un facteur d'évolution émotionnel et logique ainsi l'apprentissage par l'utilisation des compétences sous forme d'expériences :

Lorsque les enfants reproduisent activement l'essence même de leurs expériences grâce au jeu, ils font fonctionner leur réflexion et leur mémoire, prennent des décisions à propos de ce qui leur semble significatif, établissent des liens de cause à effet, associent des faits entre eux et articulent tout cela dans leur représentation mentale de la réalité. (Solter, 2007:98).

6.2. Fonction éducative

Selon l'ethnologue Emy (1972:24), avec la classe d'âge organisée en véritable institution éducative, l'enfant rencontre un milieu différent de la famille où l'apprentissage de la vie sociale peut s'effectuer hors des liens trop étroits d'affection, d'appartenance et de dépendance. Dans l'atmosphère qu'il y respire se trouve en germe celle qui caractérisera plus tard la vie publique de l'adulte. La société lui apparaît sous un jour nouveau, et, par étapes successives, il se prépare à y entrer et à répondre à toutes ses exigences. Il va de soi que cette institution ludique éducative véhicule, avec l'héritage culturel, certaines normes sociales. Tout en respectant le jeu, l'éducateur en tant que tel, pourra s'efforcer de proposer des modèles nouveaux. Et ce n'est pas la moindre qualité du jeu que d'être à la fois un agent de transmission particulièrement efficace, et un lieu toujours disponible pour l'innovation et la créativité. Plus d'une fois, par leur contenu technologique ou idéologique, les jeux des enfants peuvent se trouver en avance sur le milieu social et constituer une source vive d'invention et de progrès.

Enseigner en évitant de donner la bonne réponse est un art ; il ne faut pas pour cela tomber dans l'autre extrême : s'asseoir et regarder passivement les enfants jouer. Etablir un échange avec les enfants et les amener à expérimenter leurs propres hypothèses sur les objets et les êtres humains est un art, pour lequel on ne saurait inventer de recette. (Schwaben et Raph, 1976:204)

Nous ne saurions donc demander à l'éducateur d'introduire, dans un mouvement d'enthousiasme naïf, le jeu dans sa classe, sans s'être livré auparavant à une réflexion approfondie sur ce qu'il peut attendre du jeu dans sa pratique professionnelle.

7. Activités et matériels ludiques

7.1. Les types d'activités et de matériels ludiques

La typologie des activités ludiques se fonde sur les capacités de l'individu qu'elles mettent à contribution : physique, intellectuelle, affective, esthétique et technologique ; toutes ces capacités doivent beaucoup au développement normal et à la maturation des différentes fonctions et aptitudes permettant à l'individu d'affronter, de vaincre et de modifier selon ses désirs le monde matériel et le monde abstrait tel qu'il les perçoit ou se les représente. Quant aux matériels ludiques, ils sont par excellence les instruments grâce auxquels les activités ludiques peuvent se réaliser, se conserver, et se communiquer de l'individu au groupe et inversement.

7.2. La liste des activités et des matériels ludiques

Chaque génération peut retrancher ou ajouter des activités selon ses propres inclinations et selon le degré de savoir, de science et de technique que sa culture a atteint. Il sera donc à choisir des jeux et des jouets qu'ils sont donnés de connaître, ceux qui satisfont aux exigences des objectifs. Il sera aussi de ne procéder à un tel choix qu'en fonction de l'âge (parfois aussi du sexe) et du niveau de développement des enfants, d'où la nécessité de posséder des connaissances en psychologie et en techniques d'apprentissage.

7.3. Les étapes d'exploitation des activités et matériels ludiques en pédagogie

Ces étapes peuvent être décrites comme suit:

Etape A : Connaissance de l'apprenant

L'âge, les différentes inclinations, le niveau de développement atteint, les aptitudes mises en œuvre) le processus d'action adopté (son déroulement, les articulations entre ses différents éléments, les règles d'action (imposées, libres) l'enjeu de l'action.

Etape B : Connaissance du matériel utilisé

Origine (matériel naturel origine, matériel artificiel), structure (simple, complexe), technique (son intensité, sa durée de, sa fréquence), les différentes façons de le provoquer, son origine, détermination du rôle du milieu (et du maître) qui peut être : incitateur, dirigiste, coopératif.

Etape C : Définition des objectifs de l'apprentissage

Analyse structurelle des démarches du processus programmé ,ses différents moments , ses articulations internes , ses contenus et leur capacité d'éveiller l'intérêt ,détermination des possibilités de transformation de ce processus, en s'inspirant de celui du jeu et en utilisant le matériel ludique afin de le rendre plus attrayant et plus accessible à l'enfant.

Mise au point de techniques d'évaluation des résultats par rapport aux objectifs pédagogique.

Conditions de transfert du processus nouveau d'apprentissage.

La description de ces différentes étapes montre la possibilité qu'il y a des liens étroits entre l'apprentissage et les jeux et que le rôle du pédagogue est principalement de les découvrir ou de les créer. S'il réussit, il ne fait que respecter une loi naturelle qui veut que l'enfant s'instruise inconsciemment en jouant

7.4. Les activités et matériels ludiques en milieu scolaire

L'observation de tout ce que l'enfant fait et l'influence de ces actions sur la formation de sa personnalité ont conduit les éducateurs à les examiner avec plus d'attention ; de sorte que les travaux manuels (parmi lesquels il est légitime de classer les activités ludiques), tendent à être à la fois le début et la finalité de toute éducation intellectuelle et technique. Pour réaliser cette ambition un certain nombre de conditions devraient être remplies :

- 1) La révision des programmes et des emplois de temps, pour accorder au savoir-faire la place qui lui revient à égalité avec le savoir tout court.
- 2) La réunion des moyens, un encadrement assuré par des enseignants entraînés ou par des artisans attachés aux établissements scolaires.
- 3) Un local où peuvent être exposées les productions des enfants.
- 4) La création de prix destinés à récompenser les enfants les plus doués.

Ce qui est vrai de l'expression des potentialités scientifiques et technologiques l'est aussi des différentes formes d'expression plastiques et artistiques. L'enfant, à quelque culture qu'il appartienne, manifeste là des dons spontanés et surprenants, qu'il s'agit de savoir observer et de canaliser vers des buts éducatifs.

8. Le jeu et la pédagogie

« Les jeux des enfants ne sont pas jeux : et les faut juger en eux, comme leurs plus sérieuses actions ». Montaigne (1580)

De nombreuses études montrent les effets positifs de l'utilisation du jeu en pédagogie, sur les interactions sociales, la motivation, la participation active des apprenants, ou encore la consolidation de connaissances. Néanmoins, les résultats varient selon le concepteur du jeu, l'apprenant, et le formateur. Ce qui ne fait que renforcer l'idée que le choix du jeu et la manière de l'amener sont fondamentaux pour parvenir à un dispositif pédagogique pertinent, selon Sauv   et al (2002a, 2005b): *« effets positifs ou n  gatifs sur l'apprentissage ou les cons  quences qu'engendrent l'utilisation d'un jeu sur les connaissances, les attitudes ou les habilit  s psychomotrices du joueur »*. Les impacts du jeu recherch  s ici concernent des comp  tences acad  miques et non acad  miques.

9. Le jeu et l'apprentissage

9.1. Le rôle du jeu dans l'apprentissage

Selon Weiss (2002), le jeu est un outil idéal pour l'acquisition de la communication. Il est persuadé qu' *" il est indispensable de créer en classe un contexte favorable à un entraînement valable et motivant pour communiquer et réemployer de façon personnelle et nouvelle les moyens linguistiques et sociolinguistiques appris "*.

La question du rôle des jeux est mentionnée dans le Cadre européen commun de référence pour les langues, d'après lequel :

Elle considère avant tout l'usager et l'apprenant d'une langue comme des acteurs sociaux ayant à accomplir des tâches (...) dans des circonstances et un environnement donnés, à l'intérieur d'un domaine d'action particulier. Si les actes de parole se réalisent dans des activités langagières, celles-ci s'inscrivent elles-mêmes à l'intérieur d'actions en contexte social qui seules leur donnent leur pleine signification. Il y a « tâche » dans la mesure où l'action est le fait d'un (ou de plusieurs) sujet(s) qui y mobilise(nt) stratégiquement les compétences dont il(s) dispose(nt) en vue de parvenir à un résultat déterminé. La perspective actionnelle prend donc aussi en compte les ressources cognitives, affectives, volitives et l'ensemble des capacités que possède et met en œuvre l'acteur social. CECR (2001 :15).

Vanthier (2009), affirme qu'à travers le jeu que naît le sens, l'implication permettant l'établissement d'un véritable rapport personnel à la langue. Le jeu permet de répondre à des besoins réels et authentiques de communication qui permettront à l'enfant de s'investir dans l'apprentissage de la langue :

Lorsqu'il y a jeu dans la classe, il y a forcément espace de création. Dans le jeu, tout n'est pas réglé en avance : le hasard, la stratégie, l'imaginaire, les émotions interviennent. Jeu avec les mots, jeu de rôle, jeu de créativité, jeu de société, jeu d'entraide ou de compétition, dans chaque forme de jeu, le « je » est impliqué. Les mots ne sont pas mécaniquement répétés, car lorsque jouer devient dire, ils témoignent d'une intention de communication réelle et d'une création de l'enfant. (Vanthier, 2009)

9.2. Les avantages des jeux en classe de langue

D'après Sylvie (2004) lors d'un travail de recherche professionnel, elle cite que le jeu est un moyen privilégié d'apprentissage, c'est l'apprenant lui-même qui crée son atmosphère favorable qui convient à ses compétences et sa capacité à apprendre : *« J'ai donc pu constater combien l'aspect ludique favorisait les apprentissages et que les élèves sont davantage*

impliqués quand ils sont maîtres du jeu et par conséquent, acteurs de leur apprentissage ; quand chaque rôle est joué par un élève et que l'enseignant n'intervient qu'en cas de besoin. »

Sylvie explique aussi que l'activité ludique incite les apprenants à employer ses connaissances, en effet, ces activités favorise aussi une atmosphère de détente dans la classe ce qui facilite la perception et l'apprentissage.

Sylvie voit aussi que l'activité ludique est un facteur qui réalise la motivation en classe de langue.

De telles activités mettent l'élève en recherche et le force à mobiliser ses connaissances ; le côté ludique vient du fait que les élèves manipulent des flashcards par exemple, qu'ils se déplacent et que l'ambiance de la classe est davantage détendue. Les élèves sont alors motivés et ne se rendent pas compte qu'ils sont en situation d'apprentissage. (Sylvie, 2004)

9.3. Pour un jeu éducatif réussi

Pour l'aider dans l'acquisition d'une autre langue, il faut que les élèves parlent et communiquent dans des situations de communication les plus authentiques possibles. L'enseignant doit donc présenter la langue dans « des situations de communication simples, variées, motivantes » c'est-à-dire ayant du sens pour les enfants, par conséquent les impliquant de manière personnelle. Ainsi ils seront motivés et donc disposés à apprendre car sans motivation il ne peut y avoir apprentissage. (Sylvie, 2004)

Selon Sylvie pour une activité ludique réussie en classe il faut réaliser un échange et une interaction entre les apprenants dans plusieurs situations différentes pour bénéficier d'une richesse de formation par la diversité d'expériences.

En plus, il faut avoir la capacité et le pouvoir de motiver les apprenants pour construire ces compétences afin de les développer par le jeu.

9.4. Les objectifs d'un bon jeu en classe

Le jeu en classe de langue ne se résume pas au plaisir, Vanthier (2009:58) : « *Le jeu n'est pas une activité distrayante à part, il fait partie intégrante de l'apprendre et ne remplit sa fonction pédagogique que s'il se pratique à des moments bien définis dans la progression des apprentissages* ».

Définir les objectifs permet au concepteur d'avoir le fil conducteur de la formation pour que les objectifs fixés soient atteints.

Nous pouvons distinguer deux types d'objectifs : Un objectif général, selon Holec (1992:140)

qui consiste en : « *un énoncé d'intention pédagogique décrivant en termes de capacités de l'apprenant l'un des résultats escomptés d'une séquence d'apprentissage* ». C'est une définition de ce que la formation va apporter à l'apprenant. Un objectif pédagogique qui cible des compétences spécifiques : « *décrit ce que le stagiaire est censé réaliser concrètement (et non ce qu'il est censé savoir), à l'issue de son apprentissage* » (Beau, 2005:25). D'après Beau (2005), l'objectif pédagogique sert à guider l'enseignant plus que les apprenants dans l'apprentissage et permet de savoir ce qu'ils seront capables de faire en fin de formation. Ensuite, il vérifie si les objectifs fixés en début de formation sont atteints. Enfin, il permet de choisir les méthodes à adopter.

CHAPITRE II

Intracction verbale et Motivation en classe de FLE

1. L'interaction verbale

Le terme interaction renvoie à une communication intentionnelle entre des personnes en face à face ou à distance. Peu importe le type d'interaction en question le facteur indispensable est toujours l'échange, parce qu'il comprend une action dynamique entre les interactants. Sur ce point Gumperz (1989) affirme que : « (...) *tout au long du déroulement d'un échange communicatif quelconque les différents participants, que l'on dira donc des inter-actants, exercent les uns sur les autres un réseau d'influences mutuelles parler, c'est échanger, et c'est changer en échangeant* ». (Cité par Kerbrat-Orecchioni, 1998 :17). En s'appuyant sur ce que Gumperz a dit ; nous pouvons dire que l'interaction exerce une influence mutuelle entre les participants qui sont les locuteurs en faisant un discours conversationnel.

L'interaction est une notion très vaste, pour cela nous ne donnerons qu'une vision générale à ce qui touche à l'interaction verbale dans l'usage et l'apprentissage de la langue, vu son importance dans la communication.

A côté de ces diverses définitions de l'interaction nous retenons celle de l'interaction verbale et/ou conversationnelle, qui est un engagement personnel pris par le locuteur vis-à-vis de son interlocuteur, d'une rencontre où la relation communicative est un acte de dire et d'écoute.

Goffman (1974) considère l'interaction verbale comme : « *Un ensemble d'influences exercées mutuellement dans des situations de face à face comme la conversation, le dialogue, etc.* ». (Cité par Cuq, 2003 : 134), ceci dit, l'interaction verbale est une forme d'expression directe où les interactants participent et prennent part à un discours construit en coopération comme le cas des dialogues et les conversations.

Gumperz (1982) dans sa célèbre citation : « *parler, c'est interagir* » traduite de l'anglais : « *speaking is interacting* ». (Cité par Kerbrat-Orecchioni, 1998 : 55), il affirme que la parole est une forme de communication qui désigne l'échange qui donne une interaction, donc, selon lui, la présence de la parole est une condition pour la présence de l'interaction verbale.

Dans une classe de langue, cette interaction apparaît comme une activité de transmission de la part de l'enseignant en langue cible, sans avoir recours à la langue maternelle, ou bien elle apparaît entre les apprenants eux-mêmes sous forme d'échanges réciproques verbaux.

1.1. Les types d'interaction verbale

L'interaction verbale montre deux types généraux présentés dans les travaux de Vion (1992) et Kerbrat-Orecchioni (1990), qui sont l'interactions symétriques et interaction asymétrique (complémentaire). Dans ce sens Vion explique que :

Une interaction symétrique se caractérise donc par l'égalité et la minimisation de la différence, tandis qu'une interaction complémentaire se fonde sur la maximalisation de la différence. Dans une relation complémentaire, il y a deux positions différentes possibles. L'un des partenaires occupe une position qui a été désignée comme supérieure, première ou "haute" (one-up), et la position correspondante dite inférieure, seconde ou "basse" (one-down) [...]. (1992 : 124).

Selon Vion (1992), l'interaction symétrique est toute communication effectuée entre des participants qui entretiennent des relations sociales égalitaires, c'est-à-dire les partenaires ont la même position et le même cadre interactif, par exemple : apprenant/ apprenant. Chaque partenaire a le droit d'avancer ses propos de sa manière choisie, et répondre.

Par contre, l'interaction asymétrique est toute communication effectuée entre des participants qui entretiennent des relations sociales inégalitaires, c'est-à-dire les partenaires n'ont pas la même position, cela dit, l'un est supérieur à l'autre, donc, ils ne sont pas dans le même cadre interactif, par exemple : apprenant/enseignant, l'un est supérieur à l'autre. Ce type d'interactions présente plusieurs sous-types, tels que : la transaction, l'entretien, l'enquête et l'interview.

En effet, l'interaction symétrique a plusieurs genres, nous en citons :

1.1.1.Le dialogue

C'est un échange de parole et des idées entre deux ou plusieurs personnes appelées interlocuteurs, pour s'informer et construire des savoirs, afin de réaliser et réussir un dialogue il faut que les interlocuteurs acceptent et coopèrent.

1.1.2. La conversation

Kerbrat-orecchioni l'a défini comme suit :

Par conversation, j'entends tout dialogue [...] où l'on parle pour parler, par plaisir, par jeu, par politesse [...] même s'ils n'ont pas en fait le même statut, les participants se comportent dans l'interaction comme des égaux : ils disposent du même ensemble de droits et de devoirs, et se situent en principe, en tant que sujets conversants, à la même "place" (même si certaines inégalités peuvent se constituer ou se reconstituer au cours du dialogue par le jeu des "marqueurs de place"). (1990 :114-115).

C'est une activité spontanée de la vie quotidienne qui a un rôle social très fort et qui se caractérise par son caractère informel, elle est, en effet, le ciment des relations entre les gens, entre amis et entre des apprenants en classe.

1.1.3. La discussion

Elle n'est pas loin de la conversation sauf que les partenaires doivent être en présence pour essayer de convaincre les uns les autres à propos d'un sujet de discussion déterminé et précis. C'est une sorte d'interaction verbale que nous pouvons la classer à la fois symétrique et asymétrique : nous parlons d'une discussion qui mène vers une dispute entre les sujets parlants, ou d'une discussion qui réalisera un accord entre les sujets parlants, comme la décrit Vion (1996 :56) : « *La seule interaction à se jouer des critères qui permettent par ailleurs de procéder à une typologie* ».

1.1.4. Le débat

Le débat est une discussion plus organisée, moins informelle, une discussion où il y a une confrontation d'opinions et de points de vue présentés à propos d'un objet particulier par des énonciateurs à leurs énonciataires. Ces interlocuteurs présentent leurs points de vue et les défendent à l'aide des arguments pour convaincre le public visé. Le thème de débat est déterminé à l'avance, sa durée et le nombre des participants aussi.

1.2. Les éléments constitutifs de l'interaction verbale

Ces éléments sont les composantes de base qui distinguent toute interaction verbale, qui sont les suivants :

1.2.1. Le contexte où la situation de l'interaction

La situation est le contexte du discours, elle est considérée comme l'unité essentielle de toute communication, en effet, des chercheurs tels que Picard & Marc (2008) distingue trois éléments principaux constituants du contexte :

- 1- Le cadre : appelé aussi le (décor), il est formé par les éléments physiques et temporels.
- 2-La situation : elle définit et organise l'interaction, par exemple : cours, réunion de travail, etc.
- 3- L'institution dans laquelle s'inscrit le cadre et la relation (la famille, l'école, l'entreprise, etc.).

1.2.2. Le statut et le rôle des interactants

Le statut est un élément majeur dans toute interaction, c'est le rôle ou la position de l'individu qui englobe son âge, son sexe, son métier, son état social, sa position familiale, ainsi que ses valeurs et ses croyances (religieuses, politiques, etc.). A ce sujet, Vion (1992) indique qu'il y a deux types de positions différentes, 'statutaire' et 'interactive' de l'individu.

La 1^{ère} concerne les caractéristiques externes, le fait d'être homme, père, fils, frère, enseignant, élève, médecin, avocat, etc.

La seconde, c'est l'effet de positionnement interne à l'interaction, par exemple pendant un échange verbal, l'un des participants peut tenir un rôle d'un conseiller, demandeur, etc.

Dans notre travail, nous pouvons constater à la fois des positions statutaires et des places interactives des apprenants lors des interactions verbales. En d'autres termes, il arrive que des apprenants reprennent des positionnements, ils occupent la place de l'enseignant et ils peuvent corriger les productions des camarades.

1.2.3. Le rapport de place

Le rapport de place pendant le déroulement de l'interaction ; chacun des partenaires essayent d'influencer l'autre via sa position. Dans ce sens, Picard & Marc explique :

Le rapport de place peut être, en effet, déterminé de l'extérieur par les statuts et les rôles des interactants (fournisseur/client, médecin/malade, maître/élève...). Par leur identité sociale (parent/enfant, homme/femme) : mais il est aussi de l'intérieur même de la relation, par la place subjective que chacun prend par rapport à l'autre (dominant/dominé, demandeur/conseiller, séducteur/séduit...). Ces deux modes de mise en place du rapport peuvent d'ailleurs jouer concurremment. (1989 :46).

En somme, ce rapport se caractérise par une double détermination, à savoir :

- Rapport de place de nature « extérieure », dans un premier temps, qui est déterminé par le statut et les rôles des interactants (médecin, malade, maître, apprenant, etc).
- Rapport de place de nature « intérieure », dans un second temps, au sein de la relation social des partenaires en interaction. C'est-à-dire de la relation par la place subjective que chacun prend par rapport à l'autre (dominant/dominé, demandeur/conseiller, éducateur/ séducteur).

Ce rapport nous permet de comprendre la relation entre les interactants, qu'il s'agit d'un rapport symétrique ou d'un rapport asymétrique.

1.3. La production orale et l'expression orale

Selon le Cadre Européen Commun de Référence (2001 :48), dans la production orale :

« l'utilisateur de la langue produit un texte ou énoncé oral qui est reçu par un ou plusieurs auditeurs ».

La production orale est une imitation d'un modèle où le locuteur fait une répétition sous la conduite de l'autre, dans ce cas alors, il répond à des questions fermées, alors que, Baril montre que :

Toute expression orale commence par des idées sous forme d'informations, d'opinions diverses ou de sentiments avec des objectifs selon l'âge de l'apprenant, son rôle et son statut social. Elle doit avoir une structure qui s'enchaîne de manière logique avec des exemples concrets et des conclusions pertinentes et claires. (2002: 339).

L'expression orale consiste à s'exprimer spontanément avec un style qui représente le locuteur lui-même dans des diverses situations de communication. Il s'agit d'un rapport interactif entre lui et un destinataire, qui fait appel également à la capacité de comprendre l'autre, dans l'expression orale, le locuteur doit progressivement acquérir du vocabulaire pour qu'il puisse se communiquer avec autrui.

ROUX (2000) distingue entre l'expression et la production orale à travers le tableau cité ci-dessous :

Production orale	Expression orale
1. Discours mémorisé 2. Discours stéréotypé 3. Discours collectif 4. Discours donnant la priorité au descriptif (il) 5. Métalangage 6. Ecrit oralisé 7. Courbe intonative forcée et artificielle 8. Priorité à la norme de langue 9. Réponses à des questions fermées 10. Réponses à des questions portant sur du lexique 11. Communication uniquement linguistique 12. Réseau de communication privilégiant la place et le rôle de l'enseignant	1. Discours spontané, voire improvisé 2. Discours « libre » 3. Discours individuel/personnel 4. Priorité au discours impliquant son Emetteur (je) 5. Langue de communication 6. Orale véritable 7. Courbe intonative naturelle et expressive 8. Priorité au sens transmis 9. Réponses à des questions ouvertes 10. Réponses à des questions portant sur des énoncés 11. Communication « totale » (c'est-à-dire faisant appel à tous les outils de la communication) 12. Réseau de communication privilégiant la place et le rôle de l'apprenant

Tableau n°01 : La distinction entre l'expression orale et la production orale

1.4. Les activités interactionnelles et l'expression orale en classe de FLE

Malgré les difficultés rencontrées lors de l'introduction des activités ludiques en classe de FLE, ces activités peuvent aussi servir à améliorer plusieurs compétences surtout celles de l'expression orale et la communicationnelle.

1.4.1. L'impact des activités interactionnelles sur l'expression orale

Plusieurs recherches comme celles de Haydée Silva (2008), François Weiss (2002) et autres, s'intéressent beaucoup à l'expression orale et aux interactions verbales en classe de langue, parce que les activités interactionnelles optimisent d'une manière ou d'une autre l'expression orale en classe de FLE. En effet, ces activités peuvent être des activités ludiques, des jeux de rôles, des débats ou d'autres qui poussent l'apprenant à prendre la parole. En plus, elles brisent les barrières qui empêchent l'apprenant à prendre la parole face au public et développent ses compétences d'ordre comportemental en travaillant sur la posture et la gestuelle.

1.4.2. Les difficultés à évaluer les activités interactionnelles

Pour réaliser la crédibilité de l'évaluation individuelle de l'expression orale de la part de l'enseignant, Boulestreau (2004) a établi une grille d'auto-évaluation pour chaque apprenant visant à le rendre responsable de son évaluation, parce que c'est difficile pour l'enseignant d'évaluer un apprenant quand il est dans un travail collectif, en plus, l'apprenant sait bien ses points forts et ses points faibles.

2. La motivation

D'après Galisson et Coste (1976 :360), dans son sens le plus général, la motivation est définie comme : « *un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but* ».

En revanche, Vallerand et Thill (1993) proposent une définition générale de la motivation utilisée dans le domaine de la psychologie : « *le concept de motivation représente le construit hypothétique utilisé afin de décrire les forces internes et/ou externes produisant le déclenchement, la direction, l'intensité et la persistance du comportement* ». (Cité par Viau, 2009 : 11). Nous comprenons par cette définition que la motivation est une force qui produit un déclenchement d'une action chez l'individu, cette force joue sur la direction et l'intention de l'action. La motivation aide l'apprenant à continuer dans ces efforts même s'il rencontre des difficultés face à quelque chose ou si elle prend beaucoup de temps à effectuer.

Le processus d'enseignement/apprentissage est focalisé beaucoup plus sur le désir d'apprendre et ce, à travers des motifs créés pour l'affectivité.

Ceci dit ,dans le contexte scolaire, la motivation exige la création d'une atmosphère qui favorise l'affectivité chez les apprenants et dans leur processus d'apprentissage, en effet, cette flamme leur permet d'accéder à une puissance pour s'engager dans la réalisation des activités données par l'enseignant.

2.1. Les types de motivations

Les deux types de motivation (intrinsèque / extrinsèque) sont souvent opposés, alors, quelle distinction existe-t-il entre ces deux variétés de motivation ?

2.1.1. La motivation extrinsèque

D'après la définition de Raynal et Rieunier (2009 :302) : « *La motivation est dite extrinsèque lorsqu'elle est provoquée par une force extérieure à l'apprenant, c'est-à-dire lorsqu'elle est obtenue par la promesse de récompenses ou par la crainte de sanctions venant de l'extérieur* ». C'est la situation où les apprenants ne développent pas les exercices pour eux-mêmes, ils essaient de faire un bon travail dans le but d'avoir une récompense ou pour éviter une punition, etc. Ceci dit, ce n'est pas pour le plaisir ou pour le désir d'apprendre.

2.1.2. La motivation intrinsèque

Raynal et Rieunier (2009 :203) aussi ont désigné que : « *La motivation est dite intrinsèque lorsqu'elle dépend de l'individu lui-même. L'individu se fixe ses propres objectifs, construit des attentes et le renforcement est obtenu par l'atteinte des objectifs qu'il s'est lui-même fixés* ». C'est la situation où les apprenants ont un intérêt scolaire, ils développent les exercices pour eux-mêmes, pour le plaisir et le désir d'apprendre sans attendre une récompense ou telle chose.

2.2. Les facteurs de la démotivation dans la classe de FLE

Dans la classe de FLE, le rôle primordiale de l'enseignant est de dynamiser la classe pour attirer l'attention de tous les élèves, en effet, il repère les élèves passifs et tente de comprendre les causes possibles de leur démotivation.

En voici quelques facteurs de démotivation en classe de FLE :

- La timidité : elle constitue un vrai handicap pour les élèves, en effet, ils évitent d'interagir parce qu'ils ont peur de se tromper et être ridiculisés.

- Une mauvaise image de soi : nous trouvons des apprenants qui croient qu'ils sont nuls en français à cause des échecs répétés, au fil de temps, ils commencent à détester la langue à cause de ces pensées.
- L'élève qui ne comprend pas les attentes de l'enseignant, ni les enjeux de la discipline.
- L'élève qui a des problèmes de santé, situations familiales difficiles ou bien qui est mobilisé par des facteurs externes qui le dérangent.
- L'élève qui se décourage quand il rencontre des difficultés de compréhension des textes ou des consignes.
- L'élève qui a une mauvaise relation avec son enseignant ou des préjugés qui peuvent aussi paralyser le contact entre eux.
- Manque de soutien des familles des apprenants : parfois l'apprenant est démotivé parce que ses parents ne le suivent pas.
- Compétences des enseignants : c'est-à-dire, un manque d'expérience, manque de connaissances et la méthode d'enseignement qui mène automatiquement à la démotivation de l'apprenant.
- La routine en classe : le manque de la diversité des méthodes en classe lors de la présentation des cours, ce qui mène directement à la démotivation.

2.3.L'impact de l'activité ludique sur l'autonomie de l'apprenant et l'interaction verbale

L'expression orale est l'un des objectifs fondamentaux de l'enseignement/apprentissage en classe de FLE, en effet, son importance n'est pas très loin de sa difficultés à enseigner et à pratiquer. Ceci explique les efforts fournis par les enseignants et les diverses méthodes utilisées pour atteindre leurs objectifs, en visant à faire exprimer les apprenants et les amener à acquérir un lexique et une syntaxe suffisants pour se débrouiller et surtout pour briser la glace et les rendre plus actifs, audacieux et en n'ayant pas peur de se communiquer en français en classe ou dehors.

De plus, l'interaction verbale des apprenants exige beaucoup de conditions indispensables pour confier le climat favorable à la réalisation des tâches orales telle qu'une confiance partagée entre le professeur et ses apprenants. Ce climat de confiance les aide à s'exprimer sans se sentir toujours, notés, corrigés ou sanctionnés. Cela se fait en suscitant leur motivation, en évitant les activités ennuyeuses et leur donnent des activités ludiques et surtout de leur

donner plus d'autonomie dans leur apprentissage. En effet, Ruchi (2014 : 05) parle de cette autonomie, en disant : « *Le thème de l'autonomie est un des objectifs primordiaux de l'enseignement. Le but principal de l'enseignant n'est pas de transmettre seulement des connaissances mais bien de développer l'autonomie des élèves (...)* »

Conclusion

Au cours de la première partie théorique, nous avons essayé de définir quelques concepts qui portent sur les notions clés de notre travail de recherche. Nous avons aussi essayé de montrer certains aspects des recherches dans différents domaines, tout en prenant en considération la relation entre activité ludique , interaction et motivation. Nous avons senti un rôle primordial au jeu en tant qu'un moyen d'apprentissage et démontré l'apport de l'activité ludique à l'amélioration de la pratique du processus l'enseignement/apprentissage tout en montrant son impact sur la motivation et l'interaction verbale en classe de FLE.

CHAPITRE III

Pratique

Introduction

Dans la partie théorique, nous avons présenté l'activité ludique théoriquement : sa définition, ses approches théoriques, ses fonctions, etc.

Dans cette partie nous allons présenter une stratégie de vérification pratique pour connaître l'impact de ces activités sur l'interaction verbale qui s'opère entre les apprenants eux même ou entre les apprenants et leur enseignant en classe de la 1^{ère} année secondaire.

1. Le questionnaire

1.1. Présentation du questionnaire

Pour vérifier les hypothèses que nous avons préposées au début de la présente recherche, nous avons effectué des recherches sur terrain ; à travers la distribution d'un questionnaire. Ce dernier est composé de 13 questions variées entre ouvertes, semi-ouvertes et fermées ayant comme objectif de recueillir des données qui peuvent nous aider à répondre à notre problématique et confirmer ou infirmer nos hypothèses.

Nous avons adressé le questionnaire aux 29 enseignants du cycle secondaire dans des différents établissements à El oued, 24 seulement qui ont été remplis.

Nous avons choisi les lycées suivants :

- Lycée Bouchoucha, Commune d'El Oued.
- Lycée Abdelaziz Cherif, Commune d'El Oued.
- Lycée 19 mars 1962, Commune d'El Oued.
- Lycée Ali Aoun, Commune d'El Oued.
- Lycée Aida Abderrazak, Commune d'El Oued.
- Lycée Didi Saleh, Z'goum, Commune de Hassani Abdelkerim.
- Lycée Saleh Badreddine, Commune de Hassani Abdelkerim.
- Lycée Gharbi Bachir, Commune de Hassi Khalifa.

1.2. Objectifs visés par le questionnaire

- Vérifier si les enseignants utilisent les activités ludiques en classe de FLE.
- Juger de l'importance des activités ludiques sur les interactions verbales.
- Montrer le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de l'enseignement interactif.

1.3. Analyse des réponses

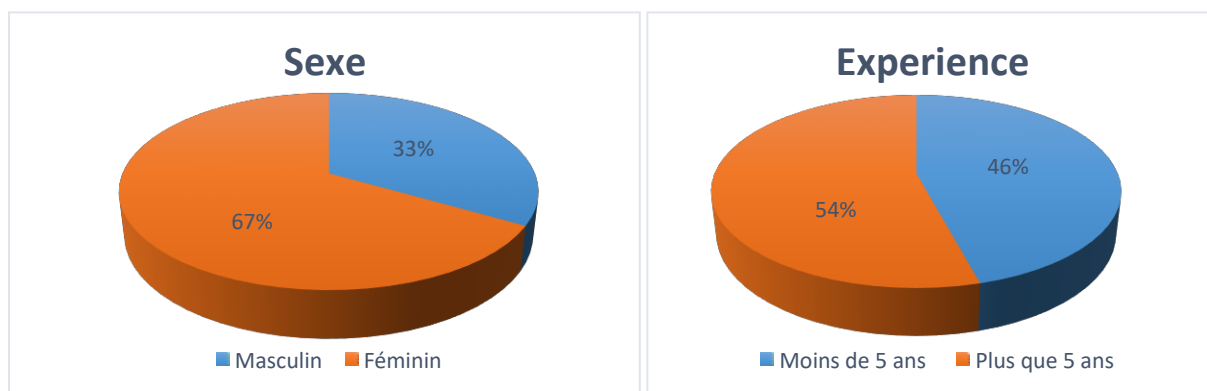
La première partie du questionnaire concerne les renseignements sur les enseignants (le sexe et l'expérience).

Hommes	Femmes
08	16
33%	67%

Tableau n°01 : Le sexe des enseignants

-5ans	+5ans
11	13
46%	54%

Tableau n°02 : l'expérience des enseignants



Graphique n°01 : le sexe des enseignants

Graphique n°02 : l'expérience des enseignants

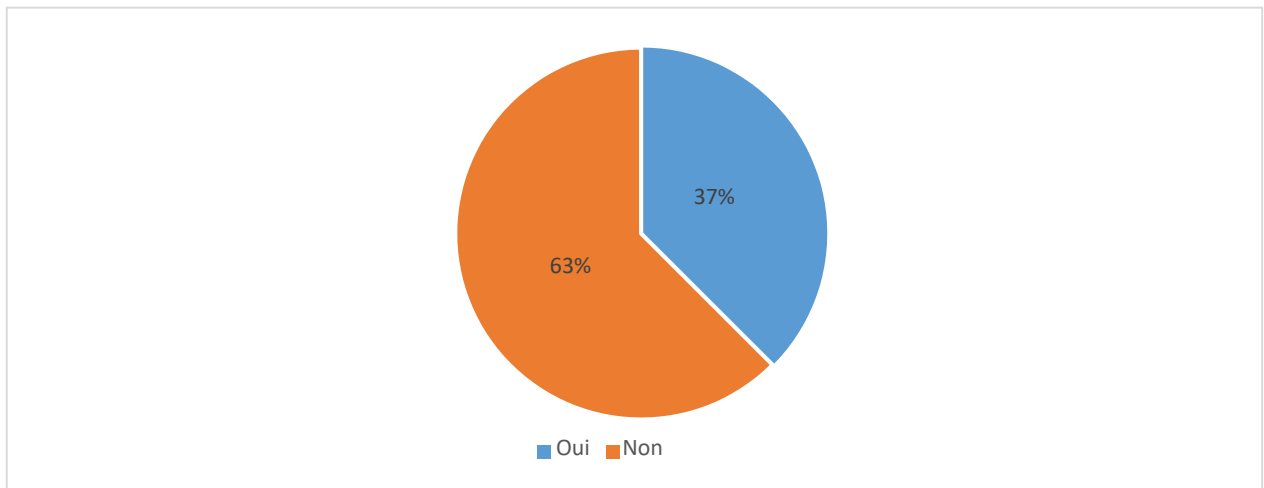
Commentaire

Le public interrogé se compose de 16 femmes et 08 hommes. Nous pouvons constater que le français est souvent enseigné par le sexe féminin dans la plupart des établissements scolaires. L'ancienneté de notre public se diffère entre des enseignants qui ont plus que 5 ans d'expérience et d'autres qui ont moins de 5 ans. Les plus expérimentés ont été plus nombreux, ils représentent 54% du nombre total, ceci nous permet de compter sur les résultats obtenus par la suite.

Question n°01 : Pensez-vous que les apprenants s'intéressent à la langue française ?

Oui	Non
09	15
37%	63%

Tableau n°03 : l'intérêt des apprenants par le français



Graphique n°03 : l'intérêt des apprenants par le français

Commentaire

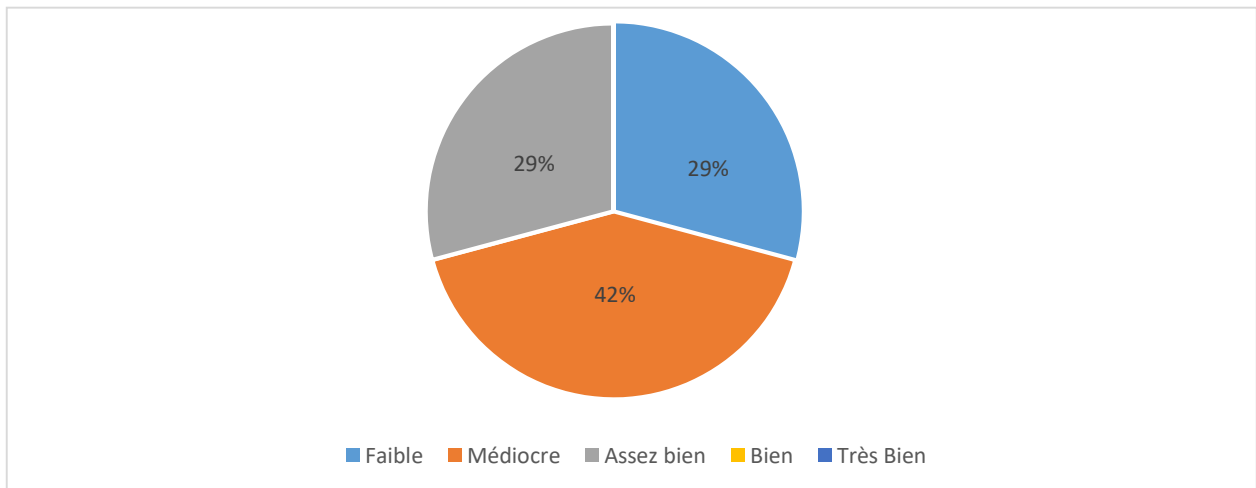
Les enseignants qui voient que les apprenants ne s'intéressent pas à la langue française sont majoritaires par un taux de 63%. Le reste voit qu'ils donnent une certaine importance à cette langue.

Le français est souvent marginalisé surtout dans les régions de sud algérien, la plupart des habitants de la région ne l'utilisent qu'un peu et dans certains domaines, chose pour laquelle il ne trouve pas sa place dans les écoles avec les apprenants.

Question n°02 : Comment est leur niveau ?

Médiocre	Faible	Assez bien	Bien	Très bien
10	07	07	0	0
42%	29%	29%	0%	0%

Tableau n°04 : le niveau des apprenants



Graphique n°04 : le niveau des apprenants

Commentaire

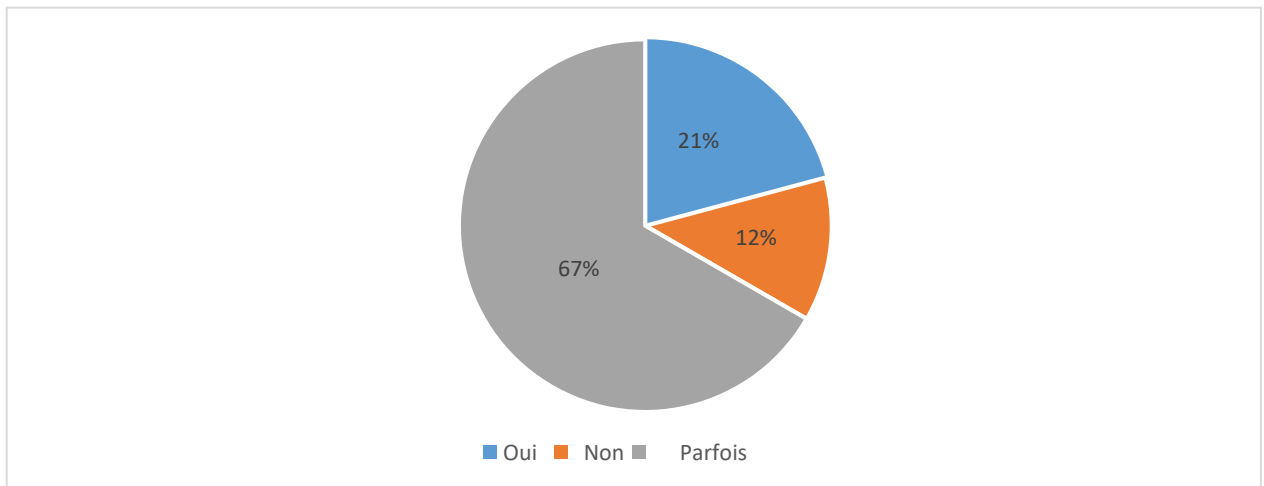
La plupart des enseignants voient que le niveau des apprenants est médiocre et très limité. Aucun des enseignants voit que le niveau des apprenants est acceptable ou excellent .

Nous pouvons dire que la cause de ce niveau est le désintérêt des apprenants, ils ne travaillent pas et ils ne font pas des efforts pour s'améliorer.

Question n°03 : Les apprenants participent-ils pendant les cours ?

Oui	Non	Parfois
05	03	16
21%	12%	67%

Tableau n°05 : la participation des apprenants pendant le cours



Graphique n°05 : la participation des apprenants pendant le cours

Commentaire

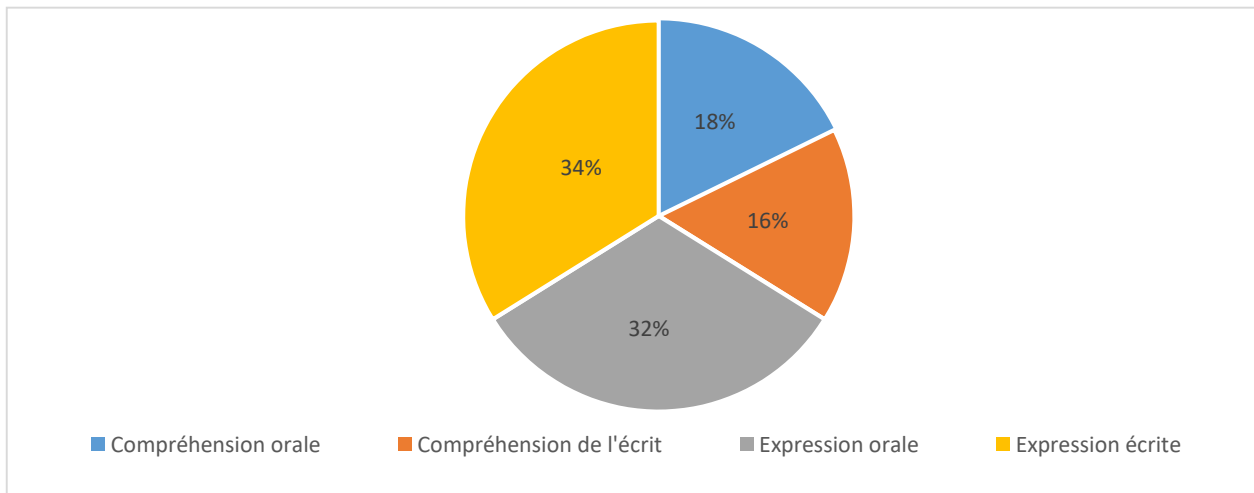
La plupart des enseignants ont remarqué que les apprenants participent occasionnellement, 67% le prouvent. Ce qui montre que les apprenants trouvent des difficultés en français tels que le manque de vocabulaire, etc.

Seulement 21% des enseignants voient une bonne action participative dans leurs classes, par contre, 12% ne trouvent aucune réaction de la part des apprenants.

Question n°04 : Selon vous, les apprenants rencontrent plus de difficultés au niveau de la : Compréhension orale, la compréhension de l'écrit, l'expression orale ou l'expression écrite ? (plusieurs réponses peuvent être sélectionnées).

Compréhension orale	Compréhension de l'écrit	Expression orale	Expression écrite
11	10	20	21
18%	16%	32%	34%

Tableau n°06 : les difficultés rencontrées par les apprenants



Graphique n°06 : les difficultés rencontrées par les apprenants

Commentaire

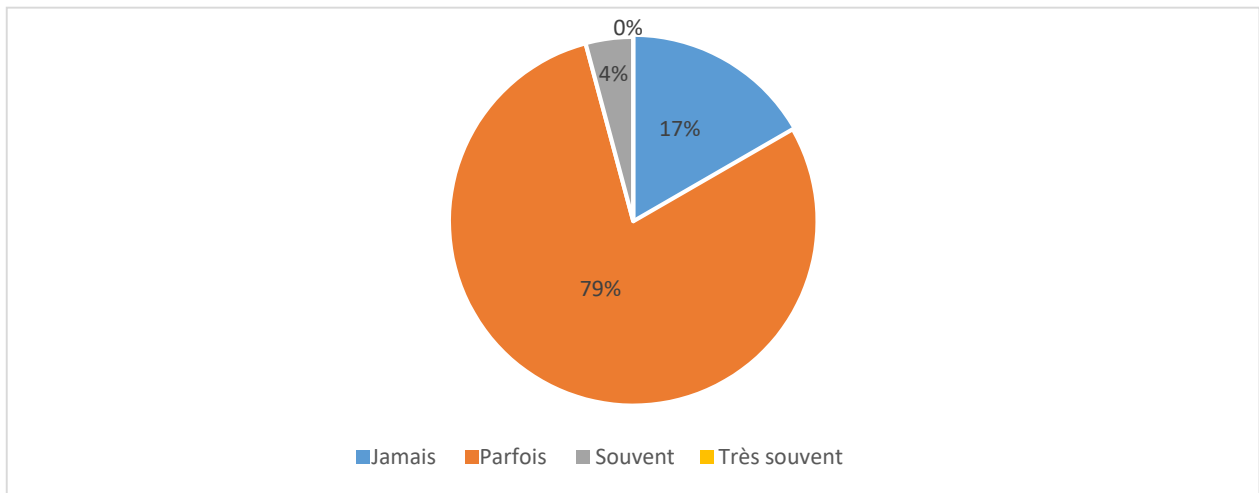
D'après ce que les enseignants ont noté, les plus grandes difficultés rencontrées par les apprenants sont plus au niveau de l'expression orale et écrite .

Le manque des pratiques langagières a créé un obstacle qui bloque le désir d'apprendre chez les apprenants.

Question n°05 : Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

Jamais	Parfois	Souvent	Très souvent
04	19	01	0
17%	79%	04%	0%

Tableau n°07 : l'utilisation des activités ludiques en classe



Graphique n°07 : l'utilisation des activités ludiques en classe

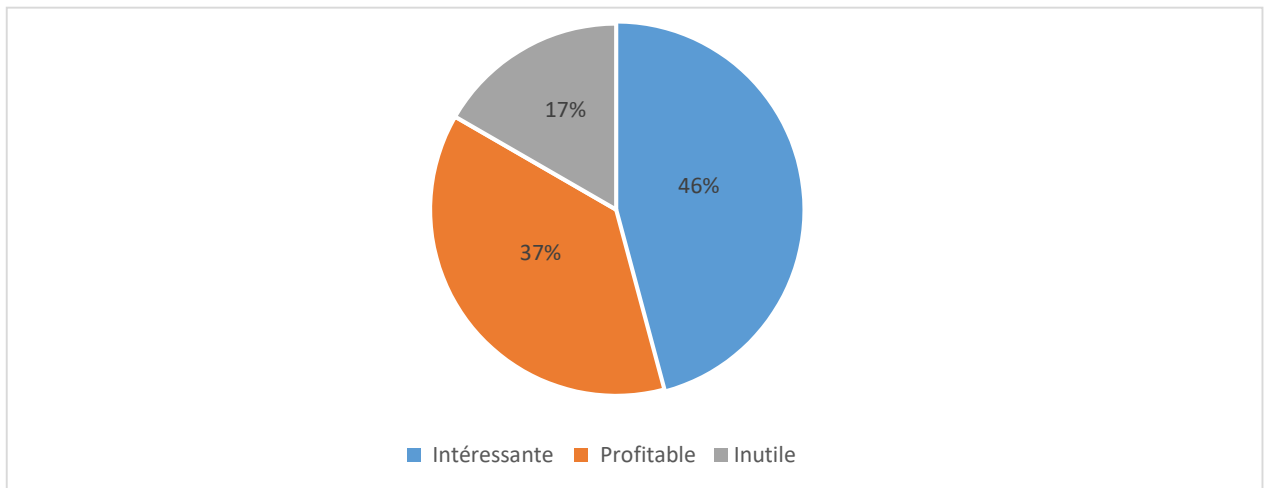
Commentaire

La majorité écrasante qui représente 79% de l'ensemble des enseignants utilise les activités ludiques mais de façon occasionnelle. Contre un seul enseignant qui les utilise souvent et quatre enseignants qui ne l'ont jamais utilisé. De fait, la plupart des enseignants font recours aux activités ludiques de temps en temps dans leurs pratiques pédagogiques.

Question n°06 : Si oui, pensez-vous que l'utilisation des activités ludiques en classe de langue est : Intéressante, profitable ou inutile ?

Intéressante	Profitable	Inutile
11	09	04
46%	37%	17%

Tableau n°08 : la rentabilité de l'utilisation des activités ludiques



Graphique n°08 : la rentabilité de l'utilisation des activités ludiques

Commentaire

La plupart des enseignants partagent l'opinion que l'utilisation des activités ludique est intéressante et rentable au sein d'une classe de langue. Par contre, 4 enseignants ne partagent pas cette opinion, ils voient que ces activités sont inutiles et ils n'ont rien à ajouter pour l'enseignement des langues.

Question n°07 : Citez quelques exemples d'activités ludiques qu'on peut utiliser en classe de FLE.

Parmi des milliers d'activités ludiques utilisées au monde, les enseignants interrogés ont mentionnés les activités suivantes :

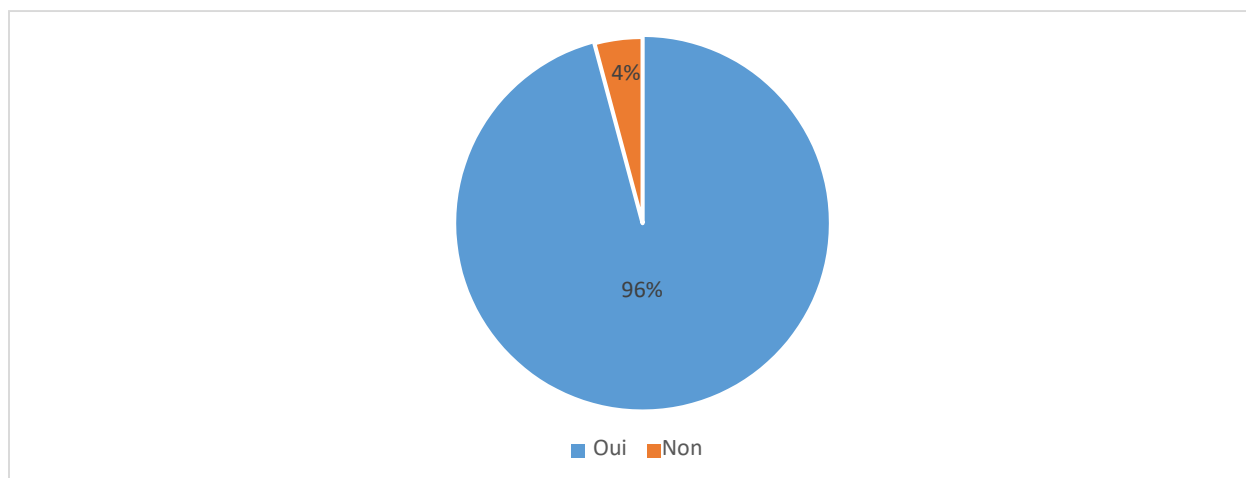
- Les mots clés.
- Le dessin mural.
- Le dialogue.
- Les jeux d'orthographe.
- Les comptines.
- Les chansons.
- Jeux de choix.

- Proverbes et citations.
- Jeux de grammaire.
- Le jeu des synonymes.
- Les poèmes.
- Composition des mots à partir des lettres données.
- Les mots croisés.
- Le théâtre.
- Les jeux de rôles.
- Les charades.
- Les documents visuels et sonores.

Question n°08 : Selon vous, pratiquer l'activité ludique dans la classe de FLE, permet-il d'attirer l'attention de vos apprenants ?

Oui	NON
23	01
96%	04%

Tableau n°09 : l'attention des apprenants aux activités ludiques



Graphique n°09 : l'attention des apprenants aux activités ludiques

Commentaire

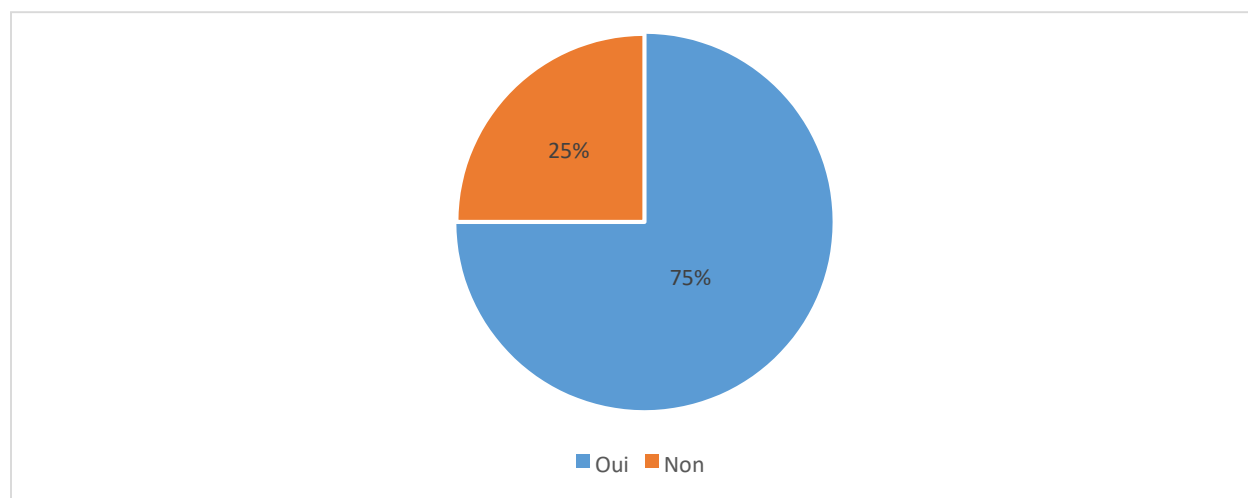
La majorité écrasante affirme que les activités ludiques attirent l'attention de l'apprenant pendant le cours. Seulement un enseignant voit le contraire.

Ce pourcentage démontre le rôle que l'activité ludique peut jouer, elle rend la majorité des apprenants actifs.

Question n°09 : D'après vous, l'apprenant arrive-t-il à améliorer certaines de ces compétences linguistiques à travers l'activité ludique ?

Oui	Non
18	06
75%	25%

Tableau n°10 : l'amélioration des compétences linguistique à travers l'activité ludique



Graphique n°10 : l'amélioration des compétences linguistique à travers l'activité ludique

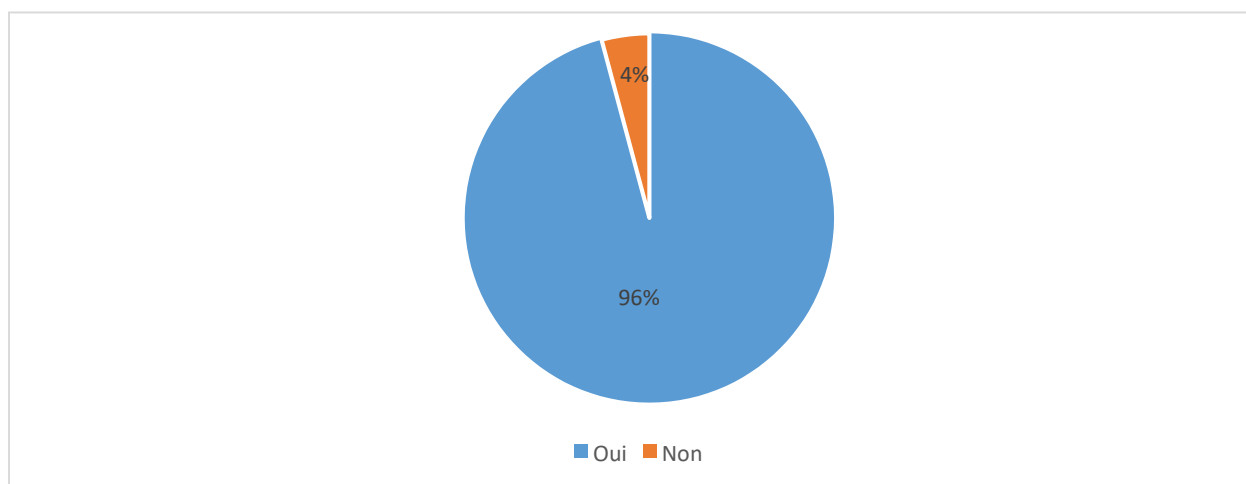
Commentaire

75% des enseignants affirment que l'activité ludique aide à améliorer une certaine compétence linguistique. Par contre, 25% l'infirmement ,malgré que certains d'entre eux ont déjà affirmé que l'activité ludique attire l'attention des apprenants et les rendre plus actifs.

Question n°10 : À votre avis, l'activité ludique influence-t-elle l'interaction verbale des apprenants ?

Oui	Non
23	01
96%	04%

Tableau n°11 : l'influence des activités ludiques sur l'interaction verbale



Graphique n°11 : l'influence des activités ludiques sur l'interaction verbale

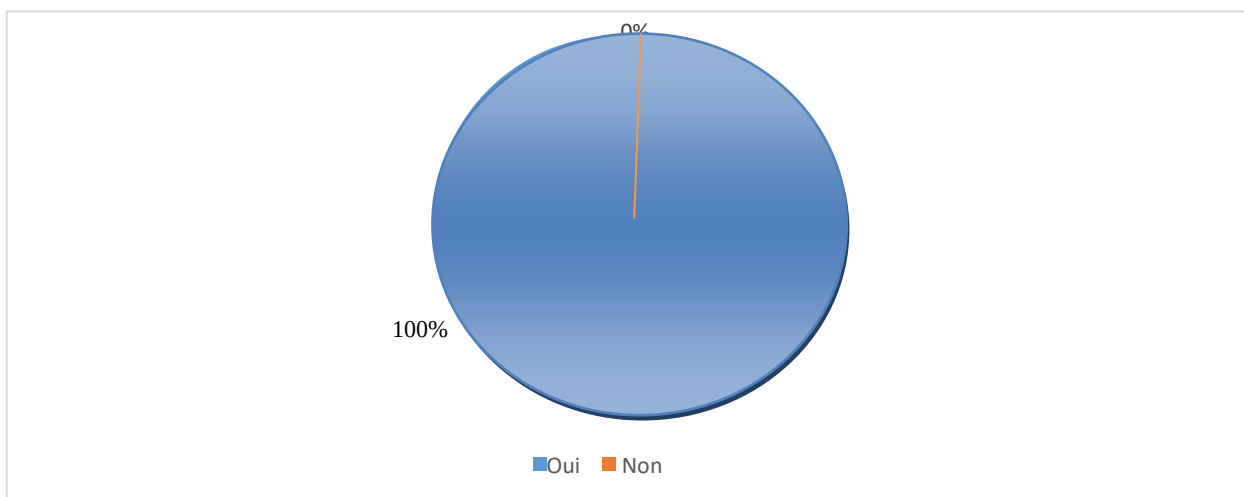
Commentaire

23 enseignants confirment l'influence de l'activité ludique sur les interactions verbales parce que l'enseignant n'est qu'un guide pendant la séance, il jette la balle chez les apprenants, ce que les rend plus dynamiques et actifs.

Question n°11 : Considérez- vous les activités ludiques comme facteur de motivation en classe de FLE ?

Oui	Non
24	0
100%	0%

Tableau n°12 : l'activité ludique est un facteur de motivation en classe de FLE



Graphique n°12 : l'activité ludique facteur de motivation en classe de FLE

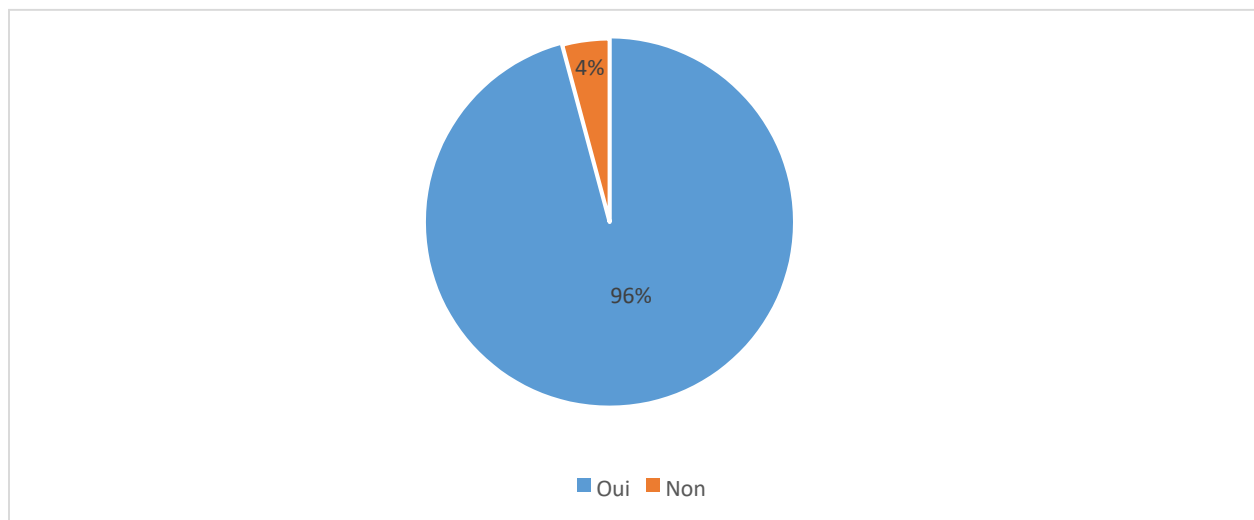
Commentaire

Tous les enseignants se mettent d'accord sur le point que les activités ludiques sont considérées comme facteur de motivation.

Question n°12 : Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impact positif sur les apprenants ?

Oui	Non
23	01
96%	04%

Tableau n°13 : l'impact positif de l'enseignement ludique sur les apprenants



Graphique n°13 : l'impact positif de l'enseignement ludique sur les apprenants

Commentaire

23 enseignants affirment que l'enseignement ludique a un impact positif sur les apprenants parce qu'il rend les apprenants plus actifs, expressifs et audacieux. Par contre, un seul enseignant nie le fait que cet enseignement a un tel impact.

Question n°13 : Selon vous, quelles sont les difficultés que rencontrent les enseignants lors de l'utilisation des activités ludiques dans la classe de FLE ?

Les difficultés qu'affrontent les enseignants lors de l'utilisation des activités ludiques sont :

- Le temps insuffisant pour pratiquer les activités ludiques.
- Le manque de la volonté chez les apprenants pour apprendre le français.
- Aucune base ou bagage linguistique qui lui permet d'intervenir.
- L'enseignant n'arrive pas à gérer sa classe, et le bruit s'étend.
- Manque de motivation.
- Le manque des supports et les moyens tels que le (video-projecteur).
- Les classes sont nombreuses.
- Le programme récent est très long.

1.4. Synthèse

Notre enquête était menée dans le but de vérifier les hypothèses que nous avons anticipées. Après l'analyse de données recueillies, nous pouvons dire que : les apprenants trouvent des difficultés lors d'une séance de français et surtout au niveau de l'expression orale et écrite, ce qui rend leur niveau très limité et tue le désir d'apprendre ou de parler en classe. En effet, il y a des enseignants qui utilisent parfois l'activité ludique en espérant le développement des compétences des apprenants et avoir une certaine interaction en classe.

Bien que les enseignants soient confrontés à différentes contraintes, ils sont conscients du rôle primordial que jouent ces activités en situation d'apprentissage.

2. Expérimentation et observation

2.1. Protocole d'enquête

2.1.1. Méthodologie de recueil des données

Pour l'élaboration de ce travail, nous avons effectué des recherches sur terrain. Nous avons procédé à une méthode expérimentale en se basant sur une observation de classe avec un groupe constitué de 23 apprenants qui sont regroupés volontairement de six classes de la 1^{ère} année secondaire du lycée Bouchoucha , se situant à la commune d'El Oued . Parmi les séances qu'on y assistait nous avons choisi une séance témoin (Sans utilisation d'une activité ludique) et une séance expérimentale (En utilisant l'activité ludique). Ce qui nous permet de dire qu'il s'agit de la méthode d'observation comparative.

Pour confirmer, nous avons également distribué un questionnaire à l'intention des enseignants de la 1^{ère} année secondaire, c'est la méthode par enquête.

Après la collecte des données, nous avons analysé notre enquête, c'est la méthode analytique.

2.1.2. Choix du lycée

Nous avons choisi de faire notre expérimentation au lycée Bouchoucha. Ce lycée se situe dans la région de souf. Nous avons pu aussi contacter facilement les enseignants de français de ce lycée ce nous a aidé à réaliser notre travail.

2.1.3. Selection du public

Nous avons choisi comme public les apprenants de la 1^{ère} année secondaire. Le public visé est âgé entre 15 et 16 ans. Cette sélection est spécialement pour vérifier l'impact de l'activité ludique sur l'interaction verbale dans une classe FLE à la région de Souf. Sachant que ces apprenants ont 7 ans d'apprentissage de la langue française.

2.2. L'observation de classe

Durant les séances (La séance témoin et la séance expérimentale), notre travail était d'observer ce qui se passe en classe en se basant sur des grilles d'observation préparées préalablement.

2.2.1. La séance témoin

Date de l'observation : 10/04/2017.

L'heure de l'observation : 08 :00

Niveau : 1AS.

La leçon observée : Compréhension et expression orale.

Durée : 1 heure.

Support : Enregistrement audio.

Matériels : Images, support audio (Clé USB), ordinateur, haut parleur.

Objectif éducatif : Ecouter, prendre des notes et répondre aux questions oralement pour comprendre l'enjeu du récit (Enchaînement des événements, personnages et ses caractères, temps et lieu...).

Déroulement de la séance

Dans la première séance, l'enseignant demande aux apprenants d'écouter attentivement le document et de prendre des notes, il a activé la première lecture de l'enregistrement audio, c'était un document narratif intitulé « Comment le chien devient l'ami de l'homme ».

Les apprenants ont écouté avec un silence et sans réaction sauf quelques échanges des regards. Ensuite, l'enseignant a commencé de poser des questions, il a demandé s'il y avait un volontaire pour répondre, il attend à chaque fois et passe dans les rangs, explique la question, simplifie et essaye d'utiliser quelques gestes mais le silence et l'hésitation dominent toute la classe, il n'y avait pas de réponse.

Quelques bons élèves se sentent visés par le regard de l'enseignant, alors lèvent le doigt et répondent par un ou deux mots. Après quelques minutes, une deuxième lecture a été activée, d'autres questions plus approfondies ont été posées en attendant avoir aussi des réponses orales mais le même scénario se répète. Enfin, l'enseignant a posé une question de synthèse pour clôturer la séance. Les réponses sont enregistrées au tableau et aux cahiers des apprenants.

2.2.2. La séance expérimentale

Date de l'observation : 11/04/2017.

L'heure de l'observation : 09 :00

Niveau : 1AS.

La séance observée : Expression orale.

Objectif éducatif : Développement de la capacité de raconter oralement et comprendre l'enjeu du récit.

Déroulement de la séance

La première activité ludique (Réchauffement) : La balle jetée

Durée : 10 minutes

Matériels. : Une balle

Déroulement de l'activité

Après l'explication du jeu , l'enseignant a eu une balle à sa main, il a présenté lui même puis il a jeté la balle sur un apprenant et demandé de se présenter à son tour, ce dernier a se présenté puis il a visé des regards aux autres pour choisir le suivant et ainsi de suite jusqu'au dernier apprenant dans la classe. Les apprenants étaient curieux pour connaître à chaque fois ce qui irait être le suivant, ils étaient très intéressés , ils avaient concentrés avec quelques sourires qui étaient remarqués sur ses visages. Tout les apprenants ont participés et interagit entre eux ils étaient très motivés , quelques uns ont essayé d'apprendre quelques mots et quelques phrases des réponses et les utiliser pour participer pour la première fois.

La deuxième activité ludique : Un lieu fait l'histoire.

Durée : 40 minutes.

Matériels : Images, quelques papiers, scotch.

Déroulement de l'activité :

L'enseignant a demandé aux apprenants de se diviser en quatre groupes. Quatre images sont énumérés a , b, c et d , chaque image a été collé dans un coin du local pour considérer comme étant un lieu. Les images se représentent : Un hôpital, une poste, une maison, une université.

Au début, chaque groupe devait choisir arbitrairement une lettre pour avoir l'un des lieux représentés. Puis ils ont eu quelques minutes pour préparer une courte saynète qui peut être dérouler dans l'endroit choisi. Le groupe gagnant ,celui qui pourrait produire la meilleur représentation. Les apprenants sont entrés dans une situation de communication et d'interaction verbale intensive, chacun a pu donner son opinion et choisi son rôle dans la saynète, à chaque fois ils ont appelé l'enseignant pour les aider de trouver quelques nouveaux lexiques et rectifier quelques phrases avant la présentation. Des applaudissements enregistrés sont activés pour chaque bonne représentation. Tous les apprenants étaient motivés et actifs. Chaque groupe a voulu produire une saynète plus mieux que possible.

Après la présentation des saynètes, les groupes devaient changer les lieux et se préparer à faire une autre saynète d'un autre endroit, ainsi de suite jusqu'à l'épuisement des possibilités.

Enfin chaque groupe devait expliquer les étapes utilisées pour réaliser les saynètes (Choix des personnages, rôles, événements, lieux, temps...). Ainsi, ils ont eu le pouvoir de repérer quelques caractéristiques du récit et les enregistrer aux cahiers.

3. Etude comparative

3.1 . Présentation et interprétation des grilles d'observation

Nous avons utilisé l'observation directe pour collecter les informations lors de notre présence en classe. Pour élaborer la grille d'observation, d'abord, nous avons assisté à quelques séances de la première année secondaire, parmi les quelles nous avons choisi comme témoin la séance de la compréhension et de l'expression orale inscrit dans la séquence 1 du projet 4 du programme de la première année secondaire des filières scientifiques. Ensuite, nous avons introduit des activités ludiques comme moyen pédagogique pour réaliser quelques séances expérimentales pour observer les réactions des apprenants, l'interaction et la motivation en classe. Enfin, nous avons choisi une séance expérimentale qui a les mêmes objectifs de la séance témoin pour élaborer une grille d'observation en tenant compte des mêmes éléments recueillis et les mêmes surconstances afin de comparer les résultats obtenus.

Nos commentaires et notre analyse seront focalisés sur l'enseignant, l'apprenant et le cours.

3.1.1. L'enseignant

Questions		Séance1 (Témoin)	Séance2 (Expérimentale)
- La voix de l'enseignant est :	- Basse.		
	- Haute.		
	- Moyenne.	✓	✓
-Les explications sont claires et faciles.		✓	✓
-Les comportements et les attitudes sont sympathiques et stimulants.		✓	✓

-Il structure son cours.		✓	✓
-Il encourage la participation.		✓	✓
-Il corrige toutes les fautes orales.			
-Il interroge :	- Tous les apprenants.	✓	✓
	- Que les meilleurs.		
	- Quelques uns par hasard.		
-Il encourage le travail personnel.		✓	✓
-Il recourt à la gestuelle.		✓	✓
-Il évalue les acquisitions de	- Tous le apprenants		✓
	- Quelques apprenants	✓	
	- Aucun apprenant		

3.1.2. L'apprenant

Questions		Séance1 (Témoin)	Séance2 (Expérimentale)
- Il s'exprime oralement.			✓
- Il pose des questions.			✓
	- La majorité Participés		✓

- Les apprenants sont	- La majorité Restés muets	✓	
- Se sont les mêmes apprenants qui participent toujours	- Oui	✓	
	- Non		✓
- L'apprenant répond par	- Un mot.	✓	✓
	- Une ou quelques phrases		✓
- Ils sont motivés :	- La majorité.		✓
	- La minorité	✓	
	- Aucun		
- La correction se fait par :	- Correction enseignant/apprenant.	✓	
	- Correction apprenant/apprenant.		✓
	- Auto – correction.		✓

3.1.3. Le cours

Questions		Séance1 (Témoin)	Séance2 (Expérimentale)
- Le cours dynamique:	- Rapide et varié		✓
	- Lent monotone	✓	
- L'interaction est observée en classe.			✓

- Le type d'interaction si elle est réalisée en classe :	-L'interaction enseignant/apprenants.		✓
	-L'interaction apprenant/apprenant.		✓
- La gestion de tour de parole enseignant/ apprenant :	30/70 %		✓
	50/50 %		
	70/30 %	✓	

3.2. Comparaison et commentaire

Chaque séance observée donnera lieu à un compte rendu des résultats par lesquelles nous pouvons construire quelques remarques. En appuyant sur l'utilisation de la grille d'observation, nous pouvons avoir des informations intéressantes recueillies ,pour finalement s'orienter vers une discussion rentable. Les résultats des grilles nous montrent que l'enseignant pour une bonne déroulement de son cours (Séance témoin) il a utilisé une démarche organisée , le cours est bien structuré , ses attitudes étaient sympathiques et stimulantes, il a aussi encouragé le travail personnel des apprenants mais sans résultat remarquable. La majorité des apprenants étaient restés muets, quelques apprenants qui ont participé (Qui ont un bon niveau en français) avaient donné des réponses arbitraires en utilisant quelques mots seulement.

Malgré que la séance observée ait été de compréhension et d'expression orale ,on a pu constater c'était l'enseignant qui dominé le tour de parole avec des apprenants qui n'ont pas réagi. Nous pouvons conclure que la séance du cours témoin n'était pas tout à fait satisfaisante pour les apprenants.

En revanche, nous avons essayé dans la séance expérimentale de mettre les apprenants dans une situation de compréhension et production orale (Comme dans la séance témoin), D'autre part, les apprenants étaient les acteurs des activités, la plupart d'entre eux ont réalisé de bons engagements dans la tâche .Via le jeu chaque un se fixe comme but de participer pour être actif dans son groupe, donc on doit appuyer sur ses compétences pour présenter la meilleur

saynète, ce qui avait créé une interaction verbale apprenant/apprenant dans le groupe et apprenant/enseignant pour avoir quelques aides et pour la production des saynètes. Ainsi, tous les apprenants étaient motivés et très satisfaits .

3.3. Synthèse

Après l'analyse et l'étude des grilles d'observation nous pouvons conclure que l'utilisation de l'activité ludique comme moyen d'apprentissage dans une classe de FLE durant la séance d'expérimentation a rendu les apprenants plus effectifs dans la classe ; ils ont voulu participer et parler et sacrifier ses compétences pour être les meilleurs ,ce que leur encourageait pour interagir avec les autres apprenants et avec leur enseignant .

Ainsi, tous les apprenants étaient motivés et très satisfaits le jeu puisse effectivement faire de l'apprenant plus motivé et plus actif en classe ayant le pouvoir d'interagir avec son enseignant de langue étrangère dans la perspective de développer des compétences de l'apprentissage de FLE.

Conclusion

D'après notre enquête par questionnaire et l'expérimentation menée sur terrain nous avons constaté que les enseignants n'appliquent pas les pratiques les plus efficaces et rentables en classe, ils se sentent aussi décourager par la passivité et l'indifférence des apprenants qui sont toujours démotivés, les apprenants ne sont que des spectateurs de l'enseignant qui parle seul.

L'intégration des activités ludiques bouleversait totalement le climat de la classe, l'apprenant devient intéressé et actif, il voulait parler et interagir verbalement avec son enseignant qui s'oriente et avec les autres apprenants qui sont ses partenaires dans son groupe pour réaliser son rôle et arriver à son but d'être effectif, l'apprenant est mis totalement à la tâche avec un enthousiasme et une joie incomparables.

Donc, par le biais de l'activité ludique, l'apprenant devient plus motivé, il peut participer aux diverses activités et interagir en classe surtout verbalement.

Conclusion générale

L'enseignement des langues étrangères, peine à trouver des solutions pour motiver les apprenants d'aujourd'hui pour être actif et interactif à l'usage de la langue. Certains professionnels du monde de l'éducation pensent avoir trouver dans l'outil ludique un instrument interactionnel, dans lequel un groupe d'apprenants collaborent pour réaliser leur apprentissage et constituer une co-construction des nouveaux savoirs linguistiques et culturels. L'apprenant en classe de FLE de la région de souf rencontre des difficultés pour prendre la parole, ou répondre aux questions posées par son enseignant en langue française avec le manque d'interaction surtout verbale, les apprenants sont toujours passifs.

Face à ce problème la solution peut être de placer l'apprenant soufi dans une situations qui le motive et l'encourage à s'exprimer et interagir. C'est cette piste de réflexion qu'a orienté notre vision vers l'intégration des activités ludiques comme moyen pédagogique, dans le but de tester son impact en tant que moyen qui suscite l'interaction verbale entre les apprenants soufis de FLE en les mettant dans des situations d'échange.

De ce fait notre travail avait pour point de départ la problématique suivante : L'intégration des activités ludiques favorise-t-elle l'interaction verbale en classe de FLE ?

Pour répondre à notre problématique nous avons scindé notre travail en deux axes théorique et pratique ; deux chapitres pour chaque axe. Dans la théorique, nous avons traité l'activité ludique ,la motivation et l'interaction. En revanche, dans la pratique, nous avons présenté et interprété les grilles d'observations et le questionnaire.

Dans un premier temps le questionnaire que nous avons destiné aux enseignants du français du cycle secondaire dans des différents établissements à El oued, nous a permis de bien déterminer le rôle primordial que jouent ces activités en situation d'apprentissage. Nous pouvons dire que l'intégration des activités ludiques comme moyen pédagogique pour l'apprentissage d'une langue étrangère crée une atmosphère motivante et amusante pour apprendre ce qui favorise une interaction verbale en classe, la plupart des enseignants trouve que l'introduction de l'activité ludique dans leurs apprentissages est très rentable à l'apprentissage surtout celui d'une langue étrangère.

Dans un second temps , après l'expérimentation et l'observation dans une séance de l'expression orale en utilisant les activités ludiques et la comparaison de l'interaction durant celle-ci avec celle d'une séance ordinaire, nous arrivons à dire que l'intégration des activités ludiques peut être vue comme une solution face au problème de manque d'interaction verbale

puisque elle motive l'apprenant pour être un élément effectif dans son groupe de classe , de s'exprimer et l'implique davantage dans son apprentissage chose qui favorise l'échange réciproque et l'interaction verbale soi apprenant/apprenant soi apprenant/enseignant , ainsi qu'elle lui donne une certaine liberté et sociabilité en lui permettant d'être plus à l'aise et plus confiant en soi en cherchant à interagir et à réaliser son rôle dans la tâche .

L'investigation, que nous avons menée sur terrain par le biais du questionnaire, une observation et une expérimentation, nous a permis de parvenir à des résultats très encourageants en apportant des éléments de réponses à nos interrogations.

Nous sommes arrivées à confirmer nos hypothèses c'est-à-dire l'entourage démotivant en classe de FLE pose des difficultés à communiquer et interagir au sein de la classe, l'intégration des activités ludiques favorise l'interaction verbale en classe de FLE , elle brise la glace au sein d'un groupe communicatif et libère les apprenants de leurs coquilles de timidité et de peur vers l'amélioration de leurs compétences.

Donc, ce point de vue entraîne évidemment des changements dans nos pratiques de classe. La nouveauté est de rendre l'apprenant soufi acteur de son apprentissage, quant à l'enjeu est de rendre les apprenants plus motivés et aptes à participer et interagir dans une séance de français .

Ce qui change en fait, c'est que les activités doivent être orienter vers ce qui pourrait faire plaisir à l'apprenant.

Par la joie et le plaisir éprouvés par l'apprenant dans lors de la pratique d'une activité ludique, il ne va pas trouver de problème à s'intégrer avec les autres, il aura aussi une grande volonté, ainsi il sera plus motivé à apprendre la langue française.

Finalement, nous estimons alors que nous avons contribué à ouvrir les pistes vers d'autres recherches qui pourraient compléter ou approfondir cette étude.

Bibliographie

- Achouri, S. (2007). Compétences langagières et activités ludiques en classe de FLE, Magistère option didactique. Université Mohammed Kheider. Biskra.
- Boucheriba, N. (2008). Les pratiques communicatives pour l'amélioration de l'oral en classe de FLE. Mémoire de magistère, Université Mentouri. Constantine.
- Conseil de l'Europe. CERC (2001). Cadre européen commun de référence pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer. Editions Didier. Strasbourg.
- Cuq, J. P. (2003). Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. CLE international. Paris.
- Gutton. P. (1989). Le jeu chez l'enfant : Essai psychanalytique. Greupp. Paris.
- Gouli, M.L. (2011). Interaction verbale en classe de langue en Algérie, Etats des lieux et perspectives cas des élèves de 4 eme année moyenne. Master, Université Kasdi Merbah. Ouargla.
- Helme, L. Jourdan, R. Tortissier, K. (2014). LE JEU EN CLASSE DE FLE : intérêts et pratiques, Institut Français du Japon – Kansai.
- Huizinga, J. (1988). Homo ludens ; traduit du néerlandais. Gallimard. Paris.
- Jacob, S. Power, T. (2006). Petits joueurs : Les jeux spontanés des enfants et des jeunes mammifères. Editions Mardaga. Paris.
- Kerbrat-Orecchioni, C. (1990). Les interactions verbales, tome I. Armand Colin. Paris.
- Kerbrat-Orecchioni, C. (1998). Les interactions verbales : Approche interactionnelle et structure de conversations. Paris.
- Silva, H. (2008). Le jeu en classe de langue, CLÉ International, collection Techniques et pratiques de classe. Paris.
- Susanna, M. (2002). La Psychologie du jeu chez les enfants et les animaux. Payot. Paris
- Viau, R. (2009). La motivation en contexte scolaire. De Boeck. Belgique.
- Vion, R. (1992). La communication verbale : Analyse des interactions. Hachette Scolaire. Paris.
- Weiss, F. (2002). Jouer, communiquer, apprendre. Hachette. Paris.
- Winnicot, D. W. (2015). Jeu et réalité. Gallimard. Paris.

Sitographie :

- Pierre-Yves ROUX. (2000). De la production orale à l'expression orale, disponible sur : <http://www.lb.refer.org/fdlc-bp/bulletin/00mai/orale.htm> , consulté le 12/05/2017.
- Vion, R. La gestion pluridimensionnelle du dialogue, disponible sur : <http://clf.unige.ch/display.php?numero=17&idFichier=222> , consulté le 11/09/2017.

Annexe

1. Le questionnaire distribué aux enseignants :

À l'attention des enseignants de français de la 1^{ère} année secondaire. Le présent questionnaire porte sur une recherche intitulée : « **L'impact de l'activité ludique sur l'interaction verbale chez les apprenants de 1^{ère} A.S en classe de FLE dans la région de Souf** », réalisé pour l'obtention d'un master 2 en didactique du FLE/FOS. Prière de bien vouloir remplir ce questionnaire et nous vous remercions d'avance pour votre collaboration.

Sexe: Masculin ☐ n ☐

Expérience dans le domaine: moins de 5 ans ☐ plus de 5 ans ☐

N°01 :

Pensez-vous que les apprenants s'intéressent à la langue française ?

OUI NON ☐ ☐

N°02 :

Comment est leur niveau ?

Faible ☐ Médiocre ☐ Assez bien ☐ Bien ☐ Très bien ☐

N°03 :

Les apprenants participent-ils pendant les cours ?

Oui ☐ Non Parfois ☐ ☐

N°04 :

Selon vous, les apprenants rencontrent plus de difficultés au niveau de la :

La compréhension orale ☐

La compréhension de l'écrit ☐

L'expression orale ☐

L'expression écrite ☐

N°05 :

Utilisez-vous les activités ludiques en classe ?

Jamais ☐ Parfois ☐ Souvent ☐ Très souvent ☐

N°06 :

Si oui, pensez-vous que l'utilisation des activités ludiques en classe de langue est :

Intéressante ☐ Profitable ☐ Inutile: ☐

N°07 :

Citez quelques exemples d'activités ludiques qu'on peut utiliser en classe de FLE.

.....
.....
.....

N°08 :

Selon vous, pratiquer l'activité ludique dans la classe de FLE, permet-il d'attirer l'attention de vos apprenants ?

OUI

☐

NON

☐

N°09 :

D'après vous, l'apprenant arrive-il à améliorer certaines de ces compétences linguistiques à travers l'activité ludique ?

OUI

NON

☐☐

Si oui, lesquelles ?

.....

.....

.....

N°10 :

À votre avis, l'activité ludique influence-t-elle l'interaction verbale des apprenants ?

OUI

☐

NON

☐

N°11 :

Considérez- vous les activités ludiques comme facteur de motivation en classe de FLE?

OUI

☐

NON

☐

N°12 :

Pensez-vous que l'enseignement ludique à un impact positif sur les apprenants ?

OUI

☐

NON

☐

N°13 :

Selon vous, quelles sont les difficultés que rencontrent les enseignants lors de l'utilisation d'activités ludiques dans la classe de FLE ?

.....

.....

.....

.....

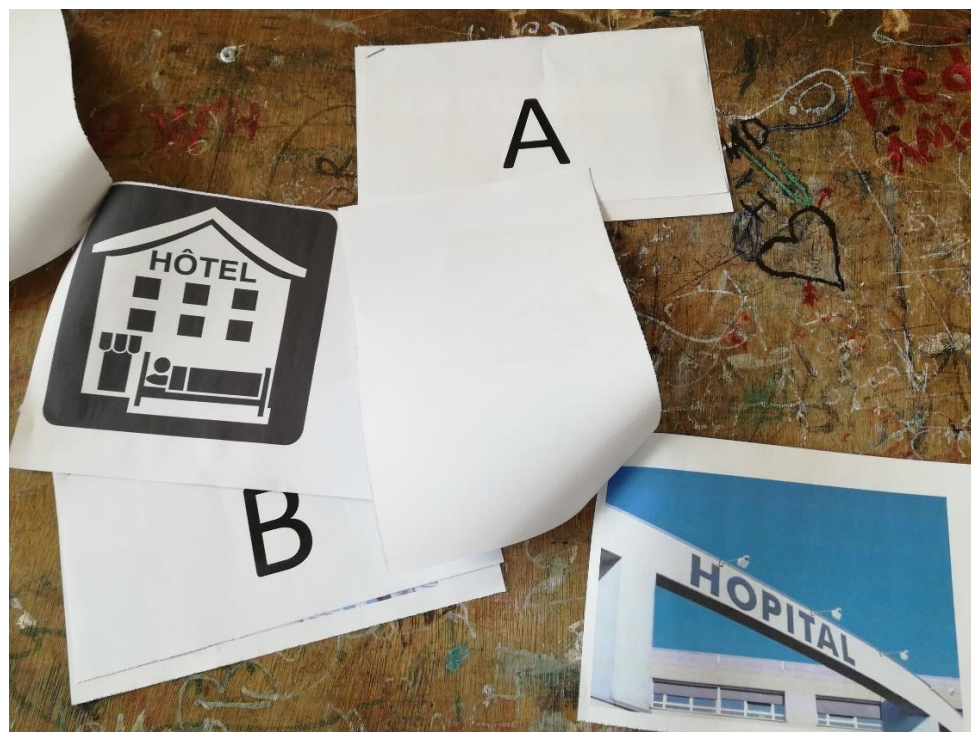
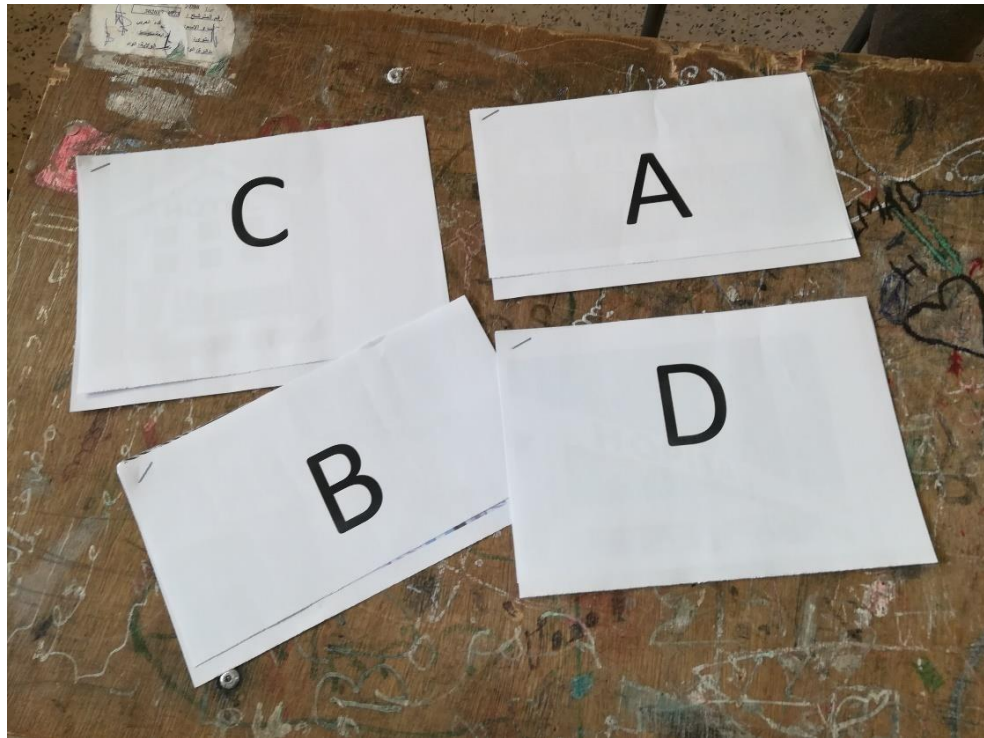
.....

.....

2. Revue sur les activités utilisées durant la séance de l'expérimentation

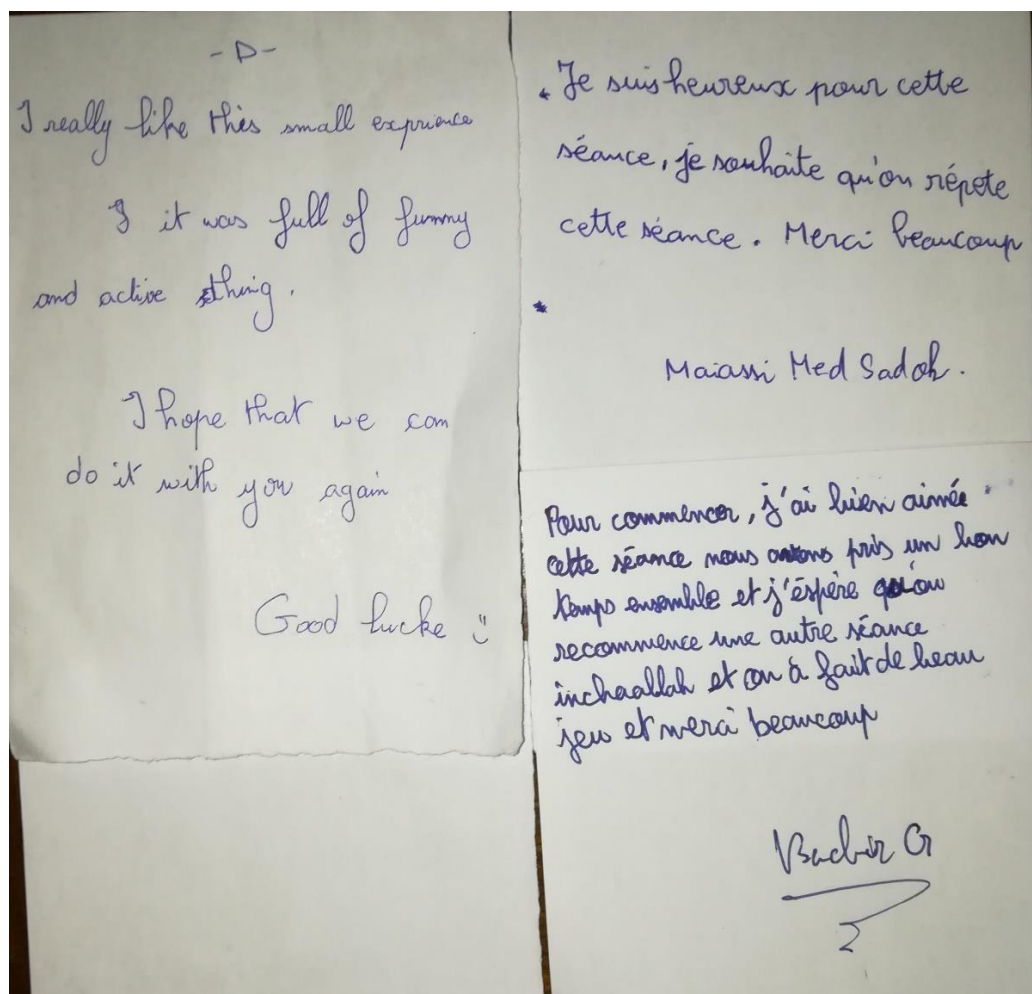








3. Les réactions des apprenants à la fin des séances expérimentales



-D-
cette séance était très admirables
est très active. pour nous.

Personnellement, j'aime cette séance
parce que on a fait des jeux très
utiles avec mes amies.

Merci

- Good morning

* I'm Mour Akouka, I enjoy
today to be with you Ala Akou
It was a good ~~work~~ work shop
~~I wish~~ I wish the best luck
to you Mr

" Good luck
" (smiley face)"

Merci!!

c'est une très belle
information. je souhaite
répète cette séance.

Bon courage

Monsieur ...!?

"Goufrane"

Cette Sience était active
et admirable je Souhaite
qu'on étude tous jours
comme ça.

Personnellement, ce séance est
très bien! surtout avec les jeux
alors, je souhaite répéter une autre
fois.

Merci

J'aime cette séance, elle était active.
J'aime aussi la façon de étudier avec
les jeux. et les rôle. je prends quelques
informations. Je souhaite de tout les
leçon comme ça!

Fr - La séance marchait très bien
eng - It was an interesting course and
we have learnt many things today and
that's why I have to thank you for
this session.

-thank you very much

Amir 10/9/18

J'adore cette work shop et je ~~très~~
souhaite que ~~mieux~~ on fait ~~en~~ des
activités très belle et éducative comme ça...
dans ~~la~~ la classe...

Vraiment, j'aime beaucoup cette séance
merveilleuse... Merci beaucoup Monsieur...

Bon courage... ^^

HS

J'aime bcp cette science !
et je te souhaite une belle
chance #monsieur !!

Elhem !!

j'adore beaucoup cette
~~trav~~ travail. Merci
pour les efforts de prof.
et je souhaite le bon courage
au leur vie special
monsieur Alindain

Merci pour
jeu,
Tous ça, et #
C'est une bonne séance
et j'aime la séance.
Bon courage, je souhaite
que c'est séance devenu
comme les séances de classe
Merci Monsieur, Madame
.

- I love it, it's ~~so~~ perfect
with the games, thank
you so much Sir.
I wish to you, a good
future rich with
successful.

chahi
Z.