

République Algérienne Démocratique & Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur & de la Recherche Scientifique
Université Echahid Hamma Lakhdar – El Oued
Faculté des lettres & langues
Département des Lettres & langue Française



Mémoire

Présenté pour l'obtention de diplôme de Master

Option : Didactique du FLE

**L'apport du jeu comme moyen pédagogique dans
l'apprentissage du FLE développant la compétence de
l'expression orale : cas des élèves de la 1^{ère} année moyenne**

Intitulé

Réalisé par :

TOUATI AHMED Maroua

AMRANI Taima

HEZLA Zineb

Supervisé par:

Mme . MADANI Mebarka

Membres de Jury

Rapporteur : Mm. MADANI Mebarka

Université d'Eloued

Présidente : Mm. ADAIKA Radja

Université d'Eloued

Examineur: Mr. MESBAHI Khaled

Université d'Eloued

Année Universitaire : 2021-2022

Remerciements

*Nous remercions tout d'abord "Allah" qui nous a donné la
force et la volonté pour réaliser ce travail.*

*Nos sincères remerciements vont également à notre directrice
de recherche Mme "MADANI Mebarka" qui nous a bien
accompagnées durant notre travail.*

*Enfin, nous adressons nos profonds remerciements aux
membres du jury qui ont accepté de lire et d'évaluer notre
travail de recherche.*

Dédicace

Je dédie mon mémoire :

A mon père et ma mère pour tous leurs sacrifices, leur amour, leur tendresse, leur soutien et leurs prières tout au long de mes études ; A mes frères et mes sœurs pour leur encouragement et leur soutien tout au long de mon cursus universitaire.

A mes amis, mes camarades et à tous ceux et toutes celles qui m'ont accompagnés et soutenus durant cette année universitaire.

H. Zineb

Dédicace

Cette étude n'aurait pas été possible sans le soutien de mes parents, ma famille et mon mari. Cette modeste recherche est dédiée :

À mes adorables parents « Moustafa et Sihame », qui m'ont donné la vie et m'ont appris à vivre librement. Pour tous leurs sacrifices, leur amour, leur tendresse, leur soutien et leurs prières tout au long de mes études qu'Allah vous garde et vous préserve la santé.

À mon cher mari « Marouane » qui est toujours là pour moi.

À mon cher oncle « Ismaïle » qui m'a beaucoup aidé

À mes grands- parents« Jadou et Mima» « Baba et Dada »

À mes belles-sœurs « Fadjra , Roukaya et Chaima » pour leur encouragements permanents, et leur soutien moral.

À toute ma famille, mes neveux et mes nièces pour leur soutien et leur amour.

T. Maroua

Dédicace

Ce modeste travail n'aurait pas été possible sans le soutien de mes parents, ma famille, et mes amies .Cette recherche est dédiée :

A ma première maman pour moi TOUMI Zohra et mes chers parents Saci et TOUMI Zakia qui ont tout sacrifié pour me voir réussir, qu'Allah vous comble de bonheur, de santé et de prospérité et qu'il vous procure une longue vie,

A mon cher mari M. Ghazali DACI,

A mon frère Ahmed Nidhal, et ma jumelle Aya ,

A mes sœurs Alaa ,Mayessoune ,Zianbe et Nadjat,

A la famille Amrani et Toumi

A toutes mes amies

À tous ceux qui m'aiment et que j'aime.

A. TAIMA

Résumé

Notre travail de recherche traite "l'apport du jeu comme moyen pédagogique dans l'apprentissage du FLE développant la compétence de l'expression orale : cas des élèves de la 1^{ère} année moyen, où le jeu considère comme un outil majeur dans l'enseignement d'une langue étrangère par rapport à jeune âge. Donc, l'objectif principal est de montrer la nécessité de l'intégration des activités ludiques dans une classe du FLE et précisément dans le cycle moyen pour développer chez l'apprenant la capacité de s'exprimer.

Mots clés : apprentissage, expression orale, activités ludiques, FLE, compétence.

المخلص

يعالج عملنا البحثي مساهمة اللعبة كوسيلة تربوية في تعلم الفرنسية كلغة اجنبية في تنمية مهارة التعبير الشفهي لتلاميذ سنة اولى متوسط حيث تعتبر اللعبة كوسيلة رئيسية لتعليم لغة اجنبية بالنسبة لسنهم. اذن هدفنا الرئيسي هو تبين ضرورة كامل الانشطة الترفيهية في قسم الفرنسية لغة اجنبية وبالتحديد في الطور المتوسط ليطور عند المتعلم القدرة على التعبير عن نفسه.

الكلمات المفتاحية: تعلم, تعبير الشفهي , أنشطة ترفيهية, فرنسية لغة اجنبية, كفاءة .

TABLE DES MATIÈRES

Liste des Figures	
Liste des tableaux	
INTRODUCTION GENERALE.....	1
CHAPITRE I : Le processus de l'enseignement/apprentissage de l'oral en classe du FLE au CEM en Algérie	
Introduction	5
I.1. Définition de l'enseignement/ apprentissage	5
I.2. L'enseignement /apprentissage du FLE au CEM en Algérie.....	5
I.3. L'objectif de l'enseignement/apprentissage de FLE au CEM en Algérie	6
I.4. Le statut de l'oral dans l'enseignement /apprentissage Du FLE	6
I.4.1. Définition de l'oral :.....	7
I.5. Les difficultés qui empêchent l'apprenant de s'exprimer oralement.....	7
I.5.1. Difficultés l'linguistiques :.....	7
I.5.2. Difficultés phonétiques :.....	7
I.5.3. Difficultés de vocabulaire (lexicales):.....	7
I.5.4. Difficultés syntaxiques :.....	7
I.5.5. Difficultés psychologiques :	8
I.6. Les compétences visées en 1^{er} année moyenne.....	8
I.6.1. La compréhension orale :	8
I.6.2. La production orale :	8
I.6.3. L'expression orale en tant qu'objectif d'apprentissage :.....	9
I.7. Les composantes de l'expression orale.....	9
I.7.1. La composante phonique:.....	9
I.7.2. La composante linguistique:.....	9
I.7.3. La composante lexicale:	9
I.7.4. La composante discursive et communicative :.....	9
I.7.5. La composante stratégique :	9
I.8. La créativité au service de l'enseignement /apprentissage :.....	9
I.8.1. La créativité :	9
I.9. Les procédures d'un enseignement efficace	10
CONCLUSION :.....	12
CHAPITRE II: L'enseignement ludique en classe du FLE : le jeu/activité ludique	
Introduction	14
II.1.Qu'est qu'un jeu ?.....	15
II.2. Qu'est qu'une activité ludique.....	16
II.3.Pourquoi l'enfant doit-t- il jouer ?	16
II .3.1. La fiction:	18
II.3.2. La détente:	18
II.3.3. L'exploitation:	18
II.3.4. La socialisation:	18
II.3.5. La compétition:	18
II.3.6. La règle:	18
II.4.Approche ludique	18
II.5. Caractéristiques du jeu ludique	19

II.5 .1Niveaux du jeu :	19
II.5.1.1 Le jeu ludique :	19
II.5.1.2 Le jeu éducatif :	19
II.5.1.3 Le jeu pédagogique:.....	20
II.5.2 .1. Les jeux linguistiques :	20
II.5.2.2. Les jeux culturels :	20
II.5.2.3. Les jeux créatifs :	21
II.5.2.4. Les jeux dérivés du théâtre :	21
II.6. La classification du jeu.....	21
II.6.1. Jeux fonctionnels :	22
II.6.2. Jeux de fictions :	22
II.6.3. Jeux d'acquisition:	22
II.6.4. Jeux de fabrication :	22
II.7. Les avantages du jeu ludique	22
II .8. Les limites et les contraintes des jeux ludiques.....	24
II.9. Comment rendre l'apprentissage ludique en classe de langue.....	24
II.9.1. La motivation	24
II.9.2. Développement harmonieux de la personne:	25
II.9.3. Développement de la créativité et de l'imaginaire:.....	25
II.10. Pour un jeu éducatif réussi.....	25
II.10.1. Comment choisir des jeux ?	25
II.10.1.1. Objectif de jeu :	25
II.10.1.2. Le nombre des apprenants :	26
II.10.1.3. Le niveau des élèves et leurs personnalités :	26
II.10.1.4. L'espace et le temps:	26
II.10.1.5. Le rôle de l'enseignant dans le jeu :	26
II.10.2. Les conditions nécessaires au bon déroulement du jeu :.....	26
CONCLUSION	27
CHAPITRE III: LE QUESTIONNAIRE	
Introduction	29
III.1. Le questionnaire.....	29
III.2. Présentation du questionnaire :	29
III.3. Objectifs visés par le questionnaire.....	32
III.4. Analyse des réponses :	32
III.5. Synthèse :	53
CHAPITRE IV: L'EXPERIMENTATION	54
IV.1. Le terrain et le public.....	55
IV.2. La programmation.....	56
IV.3. Les étapes de l'expérimentation.....	56
IV.4. Déroulement des séances d'observation.....	57
IV.5. La présentation des jeux.....	61
IV.5.1.Jeu devine tête	61
IV.5.2. Mot interdit:	61
IV.5.3. Jeu de champ lexical :	62

IV.6. Déroulement de la séance d'expérimentation	63
IV.6.1. Le jeu devine tête :	63
IV.6.2. Le mot interdit :	63
IV.6.3. Le champ lexical :	64
IV.7. Objectif de jeux	64
IV.7.1. Devine tête :	64
IV.7.2. Mot Interdit	64
IV.7.3. Champ lexical :	65
IV.8. Analyse des données	65
IV.8.1. GRILLE D'OBSERVATION DE LA 1 ^{ère} ACTIVITÉ	65
IV.8.2. GRILLE D'OBSERVATION DE LA 2 ^{ème} ACTIVITÉ	67
IV.8.3. GRILLE D'OBSERVATION DE LA 3 ^{ème} ACTIVITE	69
IV.9. Avis des apprenants sur l'expérience :	70
IV.10. Synthèse	71
CONCLUSION GENERALE	72
Références	74
Annexes	78

Liste des Figures

Figure n° 1 : Représentation du sexe des enseignants enquêtés.....	32
Figure n°2 : les diplômes des enseignants enquêtés.....	33
Figure n°3 : les années du travail des enseignants enquêtés.	34
Figure n°4 : le statut des enseignants enquêtés	35
Figure n°5 : les sources des cours des enquêtés	36
Figure n°5 : les sources exploitées	37
Figure n°6 : support des méthodes d'éducation modernes par les enquêtés.....	38
Figure 7: Les solutions proposées	39
Figure n°08 : La participation orale des élèves	40
Figure n° 9 : Le taux des participants en classe.....	41
Figure n° 10 : Les difficultés de la prononciation des élèves	42
Figure n° 11 : Les difficultés.....	43
Figure 12: La suffisance du nombre des séances consacrées à la compréhension orale	44
Figure n°13: L'exploitation des activités ludiques	45
Figure n°14 : Taux de l'utilisation des activités ludiques.....	46
Figure n°15 : La rentabilité de l'utilisation des activités ludiques.	47
Figure n°16 : Les propositions des enseignants concernant les activités qui stimulent les élèves à parler.	49
Figure n°17 : La réaction des élèves aux activités ludiques.....	50
Figure n°18 : Les points de vue des enseignants à propos de l'intégration des jeux et leur apport dans l'apprentissage du FLE.	52
Figure n°19 : Diagramme représentatif de la 1 ^{ère} activité	66
Figure n°20 : Diagramme représentatif de la 2 ^{ème} activité.....	68
Figure n°21 : Diagramme représentatif de la 3 ^{ème} activité	69

Liste des tableaux

Tableau n° 1 : Représentation du sexe des enseignants enquêtés	32
Tableau n°2 : les diplômes des enseignants enquêtés	33
Tableau n°3 : les années du travail des enseignants enquêtés.	34
Tableau n°4 : le statut des enseignants enquêtés	35
Tableau n°5 : les sources des cours des enquêtés	36
Tableau n°5 : les sources exploitées	37
Tableau n°6 : support des méthodes d'éducation modernes par les enquêtés	38
Tableau 7: Les solutions proposées.....	39
Tbleau n°08 : La participation orale des élèves.....	40
Tableau n° 9 : Le taux des participants en classe.....	41
Tableau n° 10 : Les difficultés de la prononciation des élèves.....	42
Tableau n° 11 : Les difficultés	43
Tableau 12: La suffisance du nombre des séances consacrées à la compréhension orale .	44
Tableau n°13: L'exploitation des activités ludiques.....	45
Tableau n°14 : Taux de l'utilisation des activités ludiques.	46
Tableau n°15 : La rentabilité de l'utilisation des activités ludiques.....	47
Tableau n°16 : Les propositions des enseignants concernant les activités qui stimulent les élèves à parler.	49
Tableau n°17 : La réaction des élèves aux activités ludiques.....	50
Tableau n°18 : Les points de vue des enseignants à propos de l'intégration des jeux et leur apport dans l'apprentissage du FLE.....	52
Tableau n°19 : Diagramme représentatif de la 1 ^{ère} activité	66
Tableau n°20 : Diagramme représentatif de la 2 ^{ème} activité	68
Tableau n°21 : Diagramme représentatif de la 3 ^{ème} activité	69

INTRODUCTION GENERALE

L'enseignement/apprentissage du français langue étrangère a un but bien précis est celui de faire apprendre aux apprenants à communiquer et agir dans des différentes situations de la communication. Pour atteindre ce but, l'enseignant doit installer chez l'apprenant des compétences que soit à l'oral ou à l'écrit. Parmi les compétences essentielles qui doivent être installées en classe du FLE, nous trouvons la compétence orale qui représente le socle de l'acquisition d'une langue étrangère à savoir le français.

Nous avons remarqué que la plupart des apprenants confrontent des difficultés à l'expression orale. Ces derniers ne sont pas capables de parler de s'exprimer, d'argumenter et de communiquer et ils préfèrent utiliser l'écrit où ils se trouvent plus à l'aise et en sécurité. Cela s'explique de la part des enseignants par l'insuffisance des moyens et/ou techniques pouvant aider l'apprenant dans l'expression orale.

Pour remédier à ce problème, l'enseignant doit créer un climat favorable par certaines méthodes et nouvelles stratégies qui pourraient aider les apprenants à surmonter ces lacunes.

Parmi ces stratégies, le jeu, à proprement dit l'activité ludique qui est considérée comme un support pédagogique exemplaire pouvant rendre l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère intéressant et rentable.

L'intitulé de notre recherche est « L'apport du jeu comme moyen pédagogique dans l'apprentissage du FLE développant la compétence de l'expression orale : cas des élèves de la 1^{ère} année moyen ». Ce choix est pour démontrer que ces activités ludiques peuvent faciliter l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère.

Nous avons choisi ce thème pour les raisons suivantes : pour améliorer la méthode traditionnelle de l'enseignement du FLE et de vouloir augmenter le taux de la participation des élèves en classe surtout dans les activités de l'expression orale.

Pour bien cerner notre thème de recherche, nous traiterons la problématique suivante: "comment le jeu comme moyen pédagogique permet-il de développer la compétence orale?". Cette question principale est en relation étroite avec d'autres interrogations auxquelles nous devons répondre:

- La créativité de l'enseignant dans les activités de l'expression orale favorise-t-elle l'apprentissage du FLE chez l'apprenant ?
- Le recours aux activités ludiques dans l'enseignement apprentissage de FLE, pourrait-il développer chez les apprenants la capacité de l'expression orale?
- L'influence de ces jeux est varié selon l'apprenant, les lieux géographies de l'enseignement ou selon d'autres facteurs?

Pour répondre à ces questions, nous développerons les hypothèses suivantes:

- L'activité ludique représenterait un excellent moyen efficace pour développer la compétence orale chez l'apprenant du FLE.
- La créativité de l'enseignant dans les activités de l'expression orale favoriserait l'apprentissage du FLE chez l'apprenant.
- Le jeu pourrait augmenter le taux de la participation des apprenants en classe et contribue à installer d'autres compétences
- Les facteurs de l'influence du jeu sur l'apprentissage de l'apprenant du FLE sont nombreux.

L'objectif principal de notre recherche consiste à l'interaction de l'apprenant avec les personnes qui l'entourent grâce aux jeux collectifs, par conséquent renforcer sa capacité communicative.

Cet objectif principal se base sur un ensemble des sous-objectifs présentés ci-après:

- Adopter le jeu comme moyen de distraction et d'enseignement/apprentissage.
- Exciter l'apprenant et influencer sa motivation dans son apprentissage du FLE.
- Exploiter des outils qui lui permettent de développer facilement les différentes compétences pour améliorer le programme scolaire algérien tout en diversifiant les supports et les méthodes de l'opération didactique.

Afin de parvenir à ces objectifs, nous effectuerons la méthode analytique et expérimentale dans une classe de la 1^{ère} année moyen.

Nous avons opté la méthode analytique par le biais d'un questionnaire qui sera destiné aux enseignants de ce niveau scolaire dont nous analyserons les résultats .Notre questionnaire est composé d'un ensemble de questions différentes d'ordre personnel et professionnel de l'enseignant du FLE, touchant un nombre d'éléments :son sexe , son diplôme ,son expérience, ses outils exploités pour préparer un cours, son impression à propos de certaines idées et d'autres.

Quant à notre direction expérimentale, elle sera réalisée à travers un ensemble de jeux tels que le jeu de devine tête, les mots interdits, et le champ lexical par la suite, nous analyserons les résultats obtenus tout en mettant l'accent sur l'expression orale.

Nous avons choisi une démarche expérimentale fondée sur la réaction et le comportement des apprenants lors de l'exécution des activités attractives qui pourraient servir comme un outil facilitateur dans l'apprentissage de la langue française.

Concernant le choix du public, nous avons choisi les élèves de 1^{ère} année moyen un public jeune qui a besoin de jouer. Aussi les apprenants dans ce niveau scolaire sont assez

sensibles et parfois ils ont un tempérament un peu ennuyeux et se désintéressent facilement. Il faut tenir en compte l'état de l'enfant pour qu'il se sente en sécurité affective et qu'il ait en besoin des moyens variés pour le rendre plus actif et plus motivé en apprenant le FLE

Notre travail sera entamé par une introduction générale (un accès au thème expliquant la problématique de notre recherche ,ses hypothèses et ses objectifs),composé de deux parties essentielles : une partie théorique qui sera divisée en deux chapitres, le premier s'articulera autour du « processus de l'enseignement/apprentissage du FLE au CEM en Algérie » et le second sera consacré à « l'enseignement ludique en classe du FLE : le jeu/ activité ludique », et une partie pratique qui se comportera à son tour deux chapitres : le premier portera sur l'étude du questionnaire et l'analyse de ses données, le second prendra comme objet d'étude l'expérimentation réalisée dans la classe ciblée et ses résultats aboutis et clôturé enfin par une conclusion générale qui résumera les obtenus de notre recherche.

CHAPITRE I : Le processus de l'enseignement/apprentissage de l'oral en classe du FLE au CEM en Algérie

Introduction

Pour obtenir la réussite en classe du FLE et de développer l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. L'enseignant doit changer ses méthodes pédagogiques pour atteindre ses objectifs.

L'activité ludique constitue l'une de ces stratégies qui vont permettre aux apprenants de passer à un niveau supérieur.

Dans le cadre théorique, nous allons localiser les concepts qui s'articulent autour de notre problématique de recherche et il se divisera en deux chapitres.

Le premier chapitre, essaie de définir quelques notions fondamentales dans notre travail de recherche tel que :

Enseignement, apprentissage, apprenant, FLE, et l'expression orale. Le deuxième chapitre, se focalisera sur l'enseignement ludique en classe du FLE, en détaillant les points essentiels.

I.1. Définition de l'enseignement/ apprentissage

Le mot enseignement est dérivé du verbe "enseigner" qui veut dire : transmettre la connaissance. Le dictionnaire de didactique du français langue étrangère définit le terme enseignement comme suit : «*Le terme enseignement signifie initialement précepte ou leçon et, à partir du XVIIIème siècle, action de transmettre des connaissances*». ¹¹

Donc, l'enseignement est une pratique mise en œuvre par un enseignant pour transmettre des connaissances à l'apprenant.

Le mot apprentissage est dérivé du verbe "apprendre" qui veut dire : acquérir la connaissance. Selon J.P. Cuq : «*L'apprentissage est la démarche consciente volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui a pour but l'appropriation* ». À partir de ces définitions, nous pouvons dire qu'il existe une relation de complémentarité entre l'enseignement/ apprentissage, l'un complète l'autre. Ce concept est une transmission de connaissances qui aide les apprenants à apprendre. ¹²

I.2. L'enseignement /apprentissage du FLE au CEM en Algérie

En Algérie, la première langue parlée après l'arabe, c'est la langue française « Selon un sondage réalisé par un institut algérien pour le compte de la revue Le Point auprès de 1400 foyers algériens Il ressort que L'Algérie est le premier pays francophone après la France. Le fait marquant à relever est que 60 % des foyers algériens comprennent et/ou

¹¹ Dictionnaire de la didactique de français, Ed. Clé internationale, 2003, p83

¹² Dictionnaire de la didactique de français

pratiquent la langue française, soit plus de deux millions et demi de foyers, représentant une population de plus de 14 millions d'individus de 16 ans et plus (.....) l'enquête a été réalisée au mois d'avril 2000.»

Au CEM, les élèves suivent une scolarité de 4ans. Le volume horaire du français est assuré de 3 heures par Semaine, au CEM quatre formes de discours sont privilégiées : le narratif, le descriptif, l'explicatif, et l'argumentatif. Chaque séquence se commence par la compréhension de l'orale et se termine par une production écrite.

Après avoir passé quatre années d'apprentissage, l'élève passe l'examen du Brevet d'enseignement moyen.

I.3. L'objectif de l'enseignement/apprentissage de FLE au CEM en Algérie

L'objectif principal de l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère au CEM est de connaître les cultures des étrangers pour pouvoir communiquer et d'établir des relations avec les peuples d'autre pays.

L'ordonnance du 16/04/1976, toujours en vigueur, relative à l'organisation de l'enseignement et de la formation attribue à l'enseignement du français trois objectifs :

- L'accès à une documentation simple, dans le FLE.
- La connaissance des civilisations étrangères.
- Le développement de la compréhension mutuelle entre les peuples.

Dans la première année moyenne, l'objectif est d'adapter des apprenants de l'école primaire à un nouveau contexte d'apprentissage.

Dans la deuxième et troisième année, l'objectif est de renforcer de différentes compétences afin de permettre à l'élève de communiquer et interagir.

Dans la quatrième année, l'objectif est de consolider les connaissances acquises. L'apprenant termine sa carrière du et par écrit. Moyen en apprend les compétences qui permettent de communiquer oralement donc, l'apprentissage du français langue étrangère vise à faire une personne capable de communiquer avec les étrangers.

I.4. Le statut de l'oral dans l'enseignement /apprentissage Du FLE

L'oral représente dans l'enseignement /apprentissage des langues la norme. Au cours des dernières décennies, les instructions officielles donnent une place importante à l'oral au primaire, au CEM, et au lycée. La loi d'orientation sur l'éducation nationale:« *L'école algérienne a pour vocation de former un citoyen doté de repères Nationaux incontestables,*

profondément attaché aux valeurs du peuple algérien, capable de comprendre le monde qui l'entoure, de s'y adapter et d'agir sur lui et en mesure de s'ouvrir sur la civilisation universelle.»¹³

L'oral a une place primordiale dans l'enseignement/ apprentissage grâce aux méthodes modernes, il permet de développer chez l'apprenant des compétences langagières. Martinez dans ses propos affirme « *La langue orale est importante dans les méthodologies modernes et constitue souvent le point de départ de l'apprentissage.* ».¹⁴

I.4.1. Définition de l'oral :

L'oral c'est parler, exprimer, partager, communiquer et comprendre.....

Selon le dictionnaire électronique le grand ROBERT, l'oral se définit : « Qui se fait par la parole qui est énoncé de vive voix ; qui se transmet de bouche en bouche » (2005).¹⁵

I.5. Les difficultés qui empêchent l'apprenant de s'exprimer oralement

Après plusieurs années d'apprentissage du FLE, les apprenants de CEM, n'arrivent pas à s'exprimer d'une manière correcte à l'oral. Ces difficultés qui diffèrent d'un apprenant à un autre.¹⁶

I.5.1. Difficultés linguistiques :

À cause de ne pas savoir les normes, phonétique, vocabulaire, syntaxique, grammaticales et de conjugaison.

I.5.2. Difficultés phonétiques :

Lorsque l'apprenant est incapable de prononcer certains phonèmes inexistants dans leur langue étrangère à apprendre.

I.5.3. Difficultés de vocabulaire (lexicales):

Se manifestent par des hésitations ou l'emploi de mots à la place d'autres à cause d'une pauvreté lexicale.

I.5.4. Difficultés syntaxiques :

Lorsque l'apprenant est incapable de placer les mots correctement dans leurs places et construire des phrases simples et cohérentes.

¹³ la loi d'orientation sur l'éducation nationale(n°08-4 du 23 janvier 2008) chapitre I article 2p 36

¹⁴ Martinez, p la didactique des langues étrangères 1996,p 92

¹⁵ Dictionnaire électronique le grand ROBERT

¹⁶ ARBOUCHE Attika "L'expression orale en classe de FLE, approche analytique pour formation efficace. Cas de la 4^{ème} année moyenne". Spécialité : Didactique UNIVERSITE ABOU-BAKR BELKAID TLEMCEN,2019

I.5.5. Difficultés psychologiques :

- **La timidité :** La timidité chez l'apprenant est une preuve d'insécurité .Lorsqu'il trouve face à son enseignant, il arrive pas à prendre la parole et à exprimer ses idées; il préfère donc le silence.
- **Le manque de confiance en soi:** Lorsque l'apprenant se manifeste par l'hésitation ,le doute, et même par fois par préférence se taire.

I.6. Les compétences visées en 1^{er} année moyenne

Dans l'apprentissage d'une langue étrangère, la pratique des quatre compétences (compréhension orale, production orale, compréhension écrite, production écrite.) permet à l'élève d'apprendre la langue et de l'utiliser pour communiquer et pour se documenter.

Donc, il est important de connaître l'ensemble de ses compétences et leurs composantes afin de les installer chez les apprenants de 1^{ère} année du moyen.

Le programme de la 1^{ère} année sert à installer deux compétences à l'oral et deux autres à l'écrit afin d'acquérir un stock lexical et l'utiliser à partir du vocabulaire actif.

De ce fait, l'apprenant quitte de cycle moyen plus pouvant avoir acquis des compétences lui permettent de communiquer oralement et par écrit dans de différentes situations, adaptées à son niveau taxonomique.

I.6.1. La compréhension orale :

La compréhension orale est la capacité à assimiler au sens d'un énoncé ou d'un document sonore à partir de l'écoute. Selon Jean Michel DUCROT :

«la compréhension orale est une compétence qui vise à faire acquérir progressivement à l'apprenant des stratégies d'écoute premièrement et de compréhension d'énonces à l'orale deuxièmement».

Cette compétence de réception s'agit de construire le sens d'un message oral.

I.6.2. La production orale :

Appelée aussi expression orale est une compétence qui doit assurer aux apprenants d'acquérir et s'exprimer dans de différentes situations de communication.

Selon Jean Michel DUCROT : *«L'expression orale, rebaptisée production orale (...), est une compétence que les apprenants doivent progressivement acquérir, qui consiste à s'exprimer dans les situations les plus diverses, en français. Il s'agit d'un rapport interactif entre un émetteur et un destinataire, qui fait appel également à la capacité de comprendre l'autre. L'objectif se résume en la production d'énoncés à l'oral dans toute situation communicative.»*

Dans notre recherche nous focalisons beaucoup plus sur l'expression orale.

I.6.3. L'expression orale en tant qu'objectif d'apprentissage :

À l'issue de la 1^{ère} année moyen, l'élève est sensé capable d'accomplir des actes de parole dans une situation communicationnelle, ce qui se présente par prendre la parole pour raconter, produire des annonces, donner des avis et de s'exprimer à partir d'un support écrit ou visuel.

I.7. Les composantes de l'expression orale

I.7.1. La composante phonique:

Elle contient le débit, le volume, la prononciation et l'intention, ce sont des éléments très importants pour arriver au sens d'un énoncé oral.

I.7.2. La composante linguistique:

Elle comprend des règles syntaxiques, lexicales et grammaticales.

I.7.3. Composante lexicale:

Elle inclut la précision et la richesse du vocabulaire.

I.7.4. Composante discursive et communicative :

Les actes de parole déterminant l'organisation du message oral qui doit prendre en considération le statut de l'interlocuteur.

I.7.5. La composante stratégique :

Elle contient les gestes, les mimiques, les pauses, les mimes, les silences qui participent à l'élaboration du sens du message oral.

I.8. La créativité au service de l'enseignement /apprentissage :

La créativité aujourd'hui ne touche pas seulement le domaine artistique, mais elle réunit plusieurs domaines, c'est une capacité primordiale dans la vie.

I.8.1. La créativité :

Selon Larousse qui dit « *Capacité, faculté d'invention, d'imagination ; pouvoir créateur* »¹⁷.

Selon Bachelard, La Poétique de l'espace « *la nouveauté essentielle de l'image poétique pose le problème de la **créativité** de l'être parlant. Par cette **créativité**, la conscience imaginante se trouve être, très simplement mais très purement, une origine. C'est à dégager cette valeur d'origine de diverses images poétiques que doit s'attacher,*

¹⁷ Dictionnaire de français Larousse. Éditions Larousse. Récupéré le 29 MAI, 2022, de <http://www.larousse.fr/dictionnaires/français>

dans une étude de l'imagination, une phénoménologie de l'imagination poétique. » ,1957,p.8.¹⁸

Dans les définitions précédentes , nous l'avons considérée comme un pratique mentale qui permet à l'apprenant de penser de manière intentionnelle ,pour produire ou innover des choses nouveaux.

L'intégration de la créativité dans le processus enseignement /apprentissage est considéré comme une nouvelle productivité qui permet aux enseignants de diversifier leurs stratégies et leurs méthodes.

Le rôle de l'enseignant ne se limite pas à une seule définition, qui a une transmission des savoirs pour accompagner ses élèves dans l'apprentissage créatif, il doit accomplir différentes tâches créatives, pour attirer les élèves et capter leur attention, afin qu'il est favorisé le développement de l'imagination et la créativité au sein de la classe.

En général, l'enseignant se considère comme un modèle idéal performant par ses apprenants , lorsque il devient créatif avec ses élèves réagit les savoirs d'une façon innovante , sans resté dans la méthode traditionnelle et habituelle , nous pouvons dire que la créativité est une capacité presque transmise volontairement de l'enseignant à son apprenant ,qui permet de rendre les apprenants plus intelligents et passionnés donc le rôle d'élève est rendu comme un partenaire plus qu'un récepteur des connaissances ,il peut agir et réagir d'une façon plus préférable et en innovante à travers ses capacités inventives. Pour conclure, le rôle d'enseignant et l'apprenant est déjà complémentaire. Donc la créativité rapproche la relation entre eux beaucoup plus, et crée un climat favorable à l'étude tout en changeant la routine ennuyeuse dans une classe du FLE.

I.9. Les procédures d'un enseignement efficace

Un enseignement efficace est une macro-stratégie pour guider les enseignants, en particulier l'enseignement de la langue étrangère. Cela comprend des stratégies de gestion de classe telles que l'utilisation des règles et de principes de la classe pour optimiser la motivation, et mener des pratiques qui renforcent et maximisent le travail d'équipe. Parmi les stratégies d'enseignement/apprentissage, nous trouvons : La rétroaction, la métacognition, l'objectivation, l'évaluation de l'apprentissage, l'utilisation des devoirs et de l'apprentissage et l'utilisation de l'enseignement explicite.

D'après COMENIUS, un philosophe, grammairien et pédagogue tchèque :

¹⁸Bachelard, *La Poétique de l'espace* ;1957, p. 8 .Récupéré le 29 mai 2022 de ;
<https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/creativite>

«pour être efficace, un enseignement doit éveiller l'intérêt. Pour ce faire, tous les sens doivent être mis à profit et stimulés ».

Pour assurer un enseignement efficace, nous avons exprimé 17 principes d'enseignement à privilégier selon Rosenshine (2014): afin d'obtenir une démarche d'enseignement/apprentissage préconisée :

- Commencer par définir brièvement les objectifs et par rappeler les apprentissages antérieurs ou prérequis.
- Présenter la matière nouvelle par de petites étapes, chacune étant suivie d'exercices.
- Donner des consignes et des explications claires et détaillées.
- Organiser un nombre élevé d'exercices pratiques pour tous les élèves.
- Poser beaucoup de questions, vérifier la compréhension des élèves et obtenir des réponses de tous .
- Guider les élèves au cours des premiers exercices.
- Fournir des feedbacks systématiques et corriger les erreurs.
- Donner des consignes et des exemples explicites pour les exercices que l'élève doit accomplir seul et le cas échéant, le piloter durant ce travail.

Selon Willingham (2014) Un enseignement efficace dépend du conduite des enseignants. Il est un modèle et un guide pour les étudiants. Cette stratégie axée sur les résultats est conçue pour guider efficacement les étudiants vers une pratique indépendante. Pour cela, les enseignants doivent assurer les conditions d'apprentissage suivantes :

- L'enseignant doit se charger d'enseigner explicitement les comportements. Il veille à ce que les élèves ne troublent pas les enseignements, par des comportements inappropriés.
- L'enseignant doit préparer soigneusement les leçons afin de pouvoir anticiper les réactions des élèves.
- L'enseignant devra rendre les sujets intéressants, car on se souvient de ce à quoi on a pensé lors de l'enseignement. Aussi, l'enseignant devra amener les élèves à penser à ce qu'il enseigne.
- L'enseignement efficace s'appuie sur ce que les élèves savent déjà. L'enseignant devra donc procéder par des exemples et des analogies pour favoriser la compréhension. Car l'abstraction se comprend dans le contexte de ce qui est connu.
- Il faut travailler dans un climat empreint de patience, car les débutants n'apprennent pas aussi rapidement que les experts. Il en va aussi des capacités de leur mémoire. L'enseignant devra donc revenir sur les explications quand le besoin se présente.

Nous présentons d'autres consignes ,qui peuvent rendre l'apprentissage mieux à acquérir :

- Utilisez la stratégie d'erreur :une excellente façon d'apprentissage est de faire des erreurs délibérées et de demander aux apprenants de les corriger.
- Faire de travail collectif .
- Stratégie d'apprentissage par l'expérience.
- Permettre aux élèves de diriger un cours en enseignement exige une préparation et une compréhension approfondie des cours .
- Intégration des supports audiovisuels dans la classe.
- Intégrer les activités ludiques dans la classe pour le rendre plus amusant.¹⁹

CONCLUSION :

Actuellement la compétence orale occupe une place primordiale dans le processus d'apprentissage du FLE, La majorité des apprenants prétend d'avoir la possibilité de s'exprimer facilement en français comme ils font dans leur langue maternelle.

Mais ces derniers ont des difficultés qui les encomrent à communiquer en français oralement , à une forte raison que a poussé l'enseignant à utiliser de nouvelles méthodes et stratégies (telles que les activités ludiques) dans le but d'atteindre cette ambitions.

¹⁹Rosenshine et Willingham (2014).Récupéré 29

mai2022 https://wiki.telug.ca/wikitedia/index.php/Enseignement_efficace

CHAPITRE II: L'enseignement ludique en classe du FLE : le jeu/activité ludique

Introduction

Les enseignants d'au jour d'hui prétendent à communiquer le plus possible dans la classe du FLE, autrement dit ils favorisent la compétence orale, mais ils trouvent des difficultés dans l'enseignement de cette langue étrangère chez leurs apprenants .Pour cela, ils cherchent des méthodes motivantes qui peuvent résoudre ce problème, parmi ces méthodes " le jeu", c'est une source véritable de la motivation en classe de FLE.

Dans ce chapitre nous avons mis en lumière des notions du jeu, ses différentes caractéristiques et leur impact dans la processus enseignement/ apprentissage.

II.1.Qu'est qu'un jeu ?

« *L'enfant est un être qui joue et rien d'autre* »

Jean château.

Le jeu comme Le Petit Robert le définit 1993,p.1374 :«*activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle procure.*»¹⁰

D'après cette définition, nous pouvons dire que le terme "jeu" désigne l'ensemble de méthodes amusantes , réactivités et des exercices de caractère ludique qui a pour but le plaisir que procure l'activité.

Selon Cuq, Jean Pierre, dans le Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et second dit 2003.p106:«*Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence*». ¹¹

Le Dictionnaire de didactique, considère le jeu comme un support de communication et source de motivation qui permet aux apprenants de communiquer et de discuter entre eux en utilisant la langue et améliore des compétences dans une atmosphère interactive et dynamique.

Pour le dictionnaire Larousse, ce terme veut dire:

« *Une activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne vise aucune fin utilitaire*». «*Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant (s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard : jeu d'adresse. Jeu télévisé. Jeux d'argent. Jeux de cartes. Tricher au jeu.*»2011, p.767.¹²

C'est à dire que le jeu est une stimulation de la vie réelle et qui a pour objectif de motiver les apprenants sur tous les plans, et surtout le côté physique, il éveille leur curiosité, suscite chez eux le désir d'apprendre et augmenter leur confiance en soi.

Jean Piaget, psychologue, biologiste, logicien et épistémologue suisse connu par ses travaux dit: la psychologie de développement, et l'épistémologie génétique 1990.P208

¹⁰ Dictionnaire le nouveau petit Robert, 1993, p.1374.

¹¹ CUQ, JEAN -PIERRE, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed jean pencreac'h, Paris, 2003.p106

¹² Dictionnaire maxi poche, Nord-compo, paris, Edition 2011, p.767

« Le jeu constitue un moyen privilégié pour l'enfant d'exercer sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels ». ¹³

Donc, jouer est vivre dans un bain d'apprentissage plus approprié sans contrainte ses schèmes à lui, en réponse à ses besoins de l'apprenant en développant son imaginaire et sa créativité qui peut rendre l'enfant très content et apte à acquérir et inventer de plus.

Nous pouvons dire à travers ces définitions que le jeu désigne une source véritable de plaisir mais également un moyen de communication qui sert à développer des compétences langagières dans des situations didactiques diverses.

II.2. Qu'est qu'une activité ludique

Actuellement, l'activité ludique fait partie des pratiques pédagogiques indispensables en classe du FLE, puisqu'elle représente un stimulant qui incite l'apprenant à l'amélioration de son apprentissage et la créativité.

Selon Le dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme suit 2003, P.16 « *activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure* ». ¹⁴

Selon cette définition de Jean Pierre Cuq nous pouvons dire que l'activité ludique est l'action qui renvoie à une situation d'apprentissage régie par des règles et des lois pédagogiques en atmosphère de divertissement.

B.CORD Maunoury, voit que les activités ludiques sont : des « *activités qui relèvent du jeu, c'est-à-dire, elles sont organisées par un système de règles définissant un succès ou échec* ». Edufrance.com ¹⁵

Cette définition, envisage que, les activités ludiques signifient les activités de plaisir qui comportent un gagnant et un perdant soumises à des règles conventionnelles.

En pédagogie, les activités ludiques sont des supports didactiques et éducatifs où l'apprenant se fait plaisir et divertissement tout en développant son savoir et manifestant sa créativité.

II.3. Pourquoi l'enfant doit-t-il jouer ?

" Le jeu est le travail de l'enfant "

Maria Montessori

¹³ CLOUTIER, RICHARD, RENAUD, André, 1990, Gaétan Morin, psychologie de l'enfant, p 208

¹⁴ Cuq. Jean- Pierre. Dictionnaire de didactique du français, paris, 2003, p 16.

¹⁵ YUCEF AMIRA, l'activités ludique comme moyen d'amélioration de l'enseignement apprentissage de la compréhension de l'écrit en FLE :cas des apprenants de 5ème A.P .didactique des langues ~culture université Mohamed KHAIDER Biskra .2015 /2016.p23

Le jeu est une étape essentielle dans la vie d'un enfant, notamment dans son développement physique et mental. Psychologiquement, il est aussi considéré comme un moyen d'éducation lié aux compétences qu'il joue; l'enfant met en valeur ses pensées et ses sentiments; et donne l'occasion d'absorber son monde; de découvrir, de se développer, et développe des relations personnelles avec son entourage en imitant les autres. Par conséquent, la capacité d'imagination et de créativité surgit en lui, c'est une méthode de traitement qu'adoptent les spécialistes traitant certaines telles que la timidité, l'introversion, mais active également les capacités mentales, ouvre les talents et favorise le processus de la croissance physique.

Le mode de divertissement de l'enfant passe par le jeu, permettant à l'enfant de se développer harmonieusement. En jouant, l'enfant découvre le monde et y intègre ses premières expériences. Il apprend à comprendre les choses, il teste ce qu'il peut ou il ne peut pas faire. Par le plaisir éprouvé dans le jeu, l'enfant apprend à augmenter son expérience et à établir des contacts sociaux. Il utilise le jeu pour découvrir les différences des autres, ressentir leurs réactions, ses propres qualités et ses propres difficultés.

Lorsqu'un enfant découvre et apprend de nouvelles choses à travers son propre exercice, les informations acquises ou les compétences maîtrisées peuvent être gravées tant que le sujet est expliqué ou démontré. Le jeu prend une part importante dans l'évolution du langage, par le biais du jeu, l'enfant apprend de nombreux mots nouveaux et enrichit son vocabulaire. Il essaie de réaliser de nouvelles expressions, pensées et sentiments personnels. C'est par les attitudes qu'il adopte dans le jeu, telles que l'initiation aux mots, l'échange de mots, la pantomime, que l'apprenant fait évoluer son langage.

L'activité de groupe est un puissant stimulant pour l'acquisition et le développement du langage, ce qui l'aide à dire et à répéter des mots ou des phrases avec plaisir jusqu'à ce qu'il les maîtrise. Sur le plan social, jouer avec les parents rend les enfants heureux, ce qui favorise la socialisation et le développement de la personnalité.

Le jeu représente une forme de communication entre l'enfant et son environnement car il l'aide à mieux comprendre la réalité et saisir les règles de cet environnement. Les liens établis dans le jeu aident l'enfant à faire face à ses problèmes et à apprendre en petits groupes, en se débarrassant progressivement de son égoïsme et de sa subjectivité.

Il commence à accepter l'autre comme étant différent, puis il confirme son identité. D'après les auteurs, Pierre Ferran, François Mariet ; Louis Porcher, 1978, p 213 Les six traits fondamentaux psychologiques constitutifs du jeu enfantin pour lesquels l'enfant joue sont:

II .3.1. La fiction:

Le jeu a un caractère fictif qui conduit à une différence par rapport au réalisme habituel. De ce point de vue, manifeste une certaine liberté créative des enfants, ainsi que leur capacité de se distancer d'événements apparemment importants de la vie quotidienne. La fiction n'est autorisée que pendant le temps du jeu.

II.3.2. La détente:

Dans le jeu, l'enfant qui apprend se protège des influences extérieures. C'est un détachement et une évasion de la tension d'une situation défavorable dans le monde réel, Le jeu fournit un espace du plaisir et de détente pour les enfants, c'est une action gratuite.

II.3.3. L'exploitation:

Enfant, découvre le monde qui l'entoure et se découvre lui-même par l'action du jeu et investir ses compétences personnelles.

II.3.4. La socialisation:

Le jeu permet à l'enfant de communiquer, établit une relation permanente avec un partenaire qui développe la communication avec lui, Le jeu permet à l'enfant de construire sa personnalité afin qu'il puisse être socialiser.

II.3.5. La compétition:

Jouer implique directement l'acceptation de l'épreuve, et passer le test dans le but de réussir. Alors, à la compétition soit contre lui-même, soit contre les choses, soit contre les autres, succès ou échec, il doit garder l'espoir d'une autre victoire.

II.3.6. La règle:

Le jeu suit des règles spécifiques qui encouragent les enfants à apprendre à respecter et à être respectés.¹⁶

II.4.Approche ludique

L'approche ludique est une méthode pédagogique dans laquelle les jeux jouent un rôle important et son efficacité dans le domaine de l'apprentissage n'est plus à prouver. C'est une méthode d'enrichissement pédagogique conçue pour améliorer l'apprentissage, et ces caractéristiques sont : le plaisir, la gratuité, la liberté; son utilisation est facile, amusante, modifiable et adaptable aux circonstances et aux besoins des élèves. De plus, il permet à l'enseignant de résoudre les difficultés rencontrées dans l'enseignement

¹⁶ Pierre Ferran, François Mariet ; Louis Porcher. *A l'école du jeu*, Bordas 1978.(Ahlem TAGZOUT ,l'activités ludiques dans l'apprentissage des mots en français étrangère le cas des élèves de la 4ème primaire ,didactique universités Oran .2008 /2009.

traditionnel, et lui permet également d'atteindre l'objectif de faire comprendre aux élèves par le jeu.

II.5. Caractéristiques du jeu ludique

L'introduction du jeu en classe du FLE s'inscrit naguère dans la continuité des approches communicatives et actionnelles et ce en proposant un plan de travail plus attractif : un travail en équipe, des créativité, des objectifs stimulants, des concepts de défi, des encouragements, amélioration de prise de parole et une interaction. Concernant les recherches du jeu en pédagogie, nous devons montrer qu'il existe plusieurs niveaux des jeux : le jeu ludique, le jeu éducatif et le jeu pédagogique

II.5.1 Niveaux du jeu :

II.5.1.1 Le jeu ludique :

Le jeu est l'activité fondamentale de l'enfant, c'est son travail à lui, sa préoccupation, il représente un moyen de structuration de la personnalité, d'apprentissage de la vie, du développement de la capacité physique et psychique et de la découverte des autres. Jean- Claude Arfouilloux, Privat, 1975 précise que le jeu chez l'adulte ou chez l'enfant est souvent conçu comme un moyen de distraction ou un divertissement aboutissant à une auto-construction, c'est « *une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité, activité par laquelle il s'exprime et se construit* »¹⁷

Il permet de s'organiser, de se structurer et de s'épanouir sur le monde extérieur. En matière d'apprentissage, le jeu ludique peut influencer :

- La motivation intrinsèque à la connaissance : en jouant avec les autres l'enfant acquiert des nouvelles connaissance.
- La motivation intrinsèque à l'accomplissement : grâce aux jeux ,l'apprenant peut réaliser la tâche requise facilement.
- La motivation intrinsèque aux sensations : les jeux libèrent les sentiments et les émotions (briser la timidité) .

II.5.1.2 Le jeu éducatif :

Le jeu éducatif est défini comme étant (P66) « *le premier pas menant vers la règle et la structure* ». ¹⁸

¹⁷ Jean CLAUDE Arfouilloux « *l'entretien avec l'enfant à travers le dialogue, le jeux et le dessin* ,Privat.1975

¹⁸ GRONDMONT, Nicole, *op. cit.*, p. 66.

N.De.Grandmont propose une synthèse où elle présente les qualités du jeu éducatif, On peut dire que le jeu éducatif ne se diffère pas du jeu ludique mais, il se caractérise par des points spécifiques :

- De supporter par le désir d'apprendre du joueur.
- Favoriser les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif, psychomoteur
- Le jeu éducatif devrait être distrayant, sans contraintes perceptibles et axe sur les apprentissages.
- En termes d'apprentissage : le jeu éducatif permet certains apprentissages comme comprendre les notions, structurer la pensée, développer ses connaissances et ses habitudes, etc.

II.5.1.3 Le jeu pédagogique:

Selon Nicole De Grandmont, cette notion a plusieurs définitions: une activité axée sur le devoir d'apprendre, une sorte de (p70) « tester les apprentissages » c'est-à-dire qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages, en termes d'apprentissage le jeu pédagogique génère habituellement un apprentissage précis, avec un plaisir de se performer, sert à vérifier et à renforcer ses compétences.¹⁹

II.5.2. Types des activités ludiques :

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca(2003, p.457)distinguent quatre types d'activités dites ludiques .

II.5.2 .1. Les jeux linguistiques :

Selon J.P.Cuq et Gruca(2007, p. 417) « Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques ... ». ²⁰

Il produit un apprentissage de la langue et non une recherche de plaisir par exemple : les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques qui permettent l'apprentissage de la langue à partir des lettres jusqu'aux constructions des énoncés, ces derniers sont difficiles pour les apprenants débutants, surtout ceux considérant le français une langue étrangère.

II.5.2.2. Les jeux culturels :

« Les jeux culturels qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant »Ibid., p.458.²¹

¹⁹ GRANDMONT, N., Op cit, p.70.

²⁰ Jean-Pierre Cuq, Isabelle Gruca. « Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde », PUG-collection : Didactique (FLE), France, 2007, p. 417 .

Donc ce type de jeu de langue exploite les connaissances culturelles des apprenants comme les déterminent le Dictionnaire du français langue étrangère et seconde, c'est une source d'enrichissement de la culture de l'apprenant qui font partie à la culture et à la connaissance de l'apprenant, Il permet une ouverture de l'esprit de l'apprenant dans la découverte de son monde et celui des autres.

II.5.2.3. Les jeux créatifs :

« Devenir créatifs ou mourir d'ennui , nous n'avons pas le choix : ou nous continuons à enseigner dans le désert, ou nous modifions pour modifier l'école, pour nous sentir exister en créant ... »H. Auge, P 56.²²

A cet effet H. Auge déclare qu'il doit libérer les apprenants de la répétition ou de l'imitation de modèles scolaires plausibles, raisonnables et conformistes, on ne naît pas créatif, on le devient, c'est en exerçant qu'on acquiert la capacité d'invention, la fluidité des idées, la flexibilité, la capacité de la synthèse propres de la créativité.

II.5.2.4. Les jeux dérivés du théâtre :

Selon J.P Cuq et Isabel Gruca, (p.418): « les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui soit sur l'improvisation [...] directivité, [...] la dramatisation»²³

Dans le jeu de caractère théâtral basé sur la stimulation des apprenants afin d'exploiter leurs connaissances pour communiquer, l'apprenant ressent qu'il a besoin de communiquer et d'utiliser la langue, au fur et à mesure il apprend à s'exprimer oralement d'une manière spontanée et développer par la même occasion la créativité, nous avons comme exemple le jeu de rôle, dramatisation, et les simulations globales.

Cette classification des différents types de jeu que nous pourrions exploiter dans une classe de langue, nous permet de mettre une grande distinction sur le côté participant et créative de l'apprenant.

II.6. La classification du jeu

Dans un mémoire de master " BEDDIAF Hanane" souligne la classification des jeu selon Henry WALLON(2012)comme suit :

²¹ CUQ, Jean-Pierre, GRUCA, Isabelle, op. cit. p. 458.

²² H. Auge, P 56 ;

²³ p 418 : Par : BENBAHLOULI Farida Achouak 'exploitation des activités ludiques dans l'amélioration de l'expression orale chez les étudiants.Cas des étudiants de 1^{ière} année universitaire du FLE, à l'université de M'Sila,LITTÉRATURE GENERALE ET COMPAREE université de M'Sila ;2019 2020

Il considère le jeu comme un moyen de divertissement, un échappatoire à la dure réalité par l'imaginaire. à lui," *La fiction fait naturellement partie des jeux parce qu'elle s'oppose à la lourde réalité*".

Selon WALLON, il existe différents stades de développement de l'enfant, et chaque stade La scène comprend un certain type de jeu, et le jeu est divisé en 4 catégories selon lui :²⁴

II.6.1. Jeux fonctionnels :

Ce type de jeu est apparu dans les premiers mois, c'était juste pour s'amuser et découvrir le milieu environnant. Il permet à l'enfant de découvrir ses sens par la performance des mouvements simples ou en fait produire des sons.

II.6.2. Jeux de fictions :

sont des jeux qui stimulent l'imagination de l'enfant. En fait, quand il joue, il abandonne son monde réel et il entre dans un monde virtuel de sa propre création en rencontrant un personnage fictif dans son imagination.

II.6.3. Jeux d'acquisition:

dans ces jeux, l'enfant utilise tous ses sens pour acquérir de nouvelles compétences, ce qui lui donne envie d'apprendre afin de se développer pour accomplir le jeu.

II.6.4. Jeux de fabrication :

Ils permettent au joueur de laisser libre cours à sa créativité en créant, construisant des objets en les démontrant et les réinstallant d'une autre manière.

II.7. Les avantages du jeu ludique

Le jeu a une forte présence en classe du FLE car il incite à apprendre des langues tout en jouant. Cela change la routine des cours classiques, et encourage une atmosphère collaborative dans la classe. Le plus grand avantage que nous pouvons garder, c'est la motivation qui encourage les apprenants à parler pour eux-mêmes. À côté du plaisir de l'activité, il encourage les élèves à s'impliquer davantage sans avoir l'impression d'avoir la contrainte. Grâce à ses parties amusantes, les apprenants peuvent absorber de nouvelles connaissances. Selon mémoire de master de Farid HADDO souligné les avantages des jeux selon les niveaux :

Au niveau linguistique selon CARE, J.M., DEBYSER, F, 1991, p.85 « *le jeu, mieux que beaucoup d'exercices, permet le maniement de certaines régularités de la langue, la parole et l'un des premiers jouets [...] qui se prête à une créativité infinie* »²⁵

²⁴ H. WALLON. *L'évolution psychologique de l'enfant*. Paris : Armand, COLIN. 2012.

²⁵ CARE, J.M., DEBYSER, F., *Jeu, langage et créativité, les jeux dans la classe de français*, 1991, p.85.

Les activités ludiques entraînent l'élève dans un monde fictif où il doit jouer un rôle afin de développer ses capacités langagières dans de différentes situations de communication..

Au niveau sociologique : J.P. Cuq vient renforcer ses paroles en expliquant que :
« le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentiques dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maître-élèves »p.48²⁶

La classe n'est plus un lieu où chacun travaille pour soi C'est juste que toute l'équipe s'entraide pour atteindre son objectif final de leur apprentissage. Les apprenants acquièrent à travailler en équipe et à établir des relations respectueuses et compréhensives, ainsi qu'ils interagissent avec leurs collègues.

Au niveau pragmatique Renard dans ses propos que « le jeu répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploitation et de découverte de l'individu. Il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives »²⁷

L'élève apprend à coordonner ses idées et sentiments. Il devient capable de faire valoir son point de vue et de résonner logiquement sur le sujet à discuter. Le jeu le stimule à réfléchir et à remettre en question ses erreurs pour résoudre le problème et gagner le défi. Il doit donner la bonne réponse en rassemblant toutes ses réponses connues de la langue
Nous pouvons résumer les avantages des activités ludiques en quatre types :

- Avantage physique :
 - Le jeu aide l'apprenant à développer une excellente motricité.
 - Renforcer et développer le corps et l'entraîner à pratiquer de différents modèles de comportement.
- Avantage cognitif :
 - Le jeu est la façon dont l'apprenant traite l'information.
 - L'amélioration des compétences langagières de communication par la mise en scène de situations fictives prises de la vie réelle.
 - Cultiver l'imagination et la créativité des apprenants.
- Avantage social :
 - Le jeu est le moyen le plus direct pour l'apprenant de se connecter aux autres.
 - L'encouragement à la prise de parole et l'interaction.

²⁶ CUQ, J.P., op cit, p.48

²⁷ RENARD, C., Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir .disponible sur
http://ot-ds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf.

- Avantage psychique :
 - Briser le rempart des timides et réservés
 - L'apprenant se détend physiquement et mentalement

II.8. Les limites et les contraintes des jeux ludiques

Les activités ludiques peuvent être une arme à double tranchant, car les avantages de l'enseignement/apprentissage des langues sont nombreux, mais elles peuvent aussi présenter des inconvénients, ou plutôt des limites et des contraintes, qu'il ne faut pas négliger.

Nous pouvons résumer les inconvénients des activités ludiques avec ces points suivants:

- Elles peuvent être source d'agitation, de bruit et de conflits entre les joueurs.
- La plupart des jeux exigent de la préparation et de l'équipement.
- Le jeu ne sert qu'à renforcer ce qui a été appris, .Cela ne peut remplacer une leçon traditionnelle, puisqu'il faut d'abord traverser une phase de compréhension et d'assimilation, si nous voulons présenter aux apprenants de nouveaux concepts.
- D'autres peuvent demander un investissement de temps.

Les jeux ont plusieurs avantages sur l'enfant .Dans ce cas, nous pouvons dire qu'elles ont des bienfaits uniquement, ses mal faits se représentent sur les équipements d'établissement et le prendre du temps si tout.

II.9. Comment rendre l'apprentissage ludique en classe de langue

Les activités ludiques sont un support pédagogique essentiel dans le processus d'apprentissage. Elles améliorent la communication enseignant/apprenant et apprenant/apprenant même, l'interaction langagière, aident à mémoriser les informations et améliorent les compétences verbales et non verbales telles que le langage, les gestes car l'intégration de jeux dans le processus d'apprentissage est l'une des activités les plus engageantes pour les apprenants car l'attention est plus importante que l'encouragement dans ce processus.

II.9.1. La motivation

Le dictionnaire de psychologie définit la motivation comme : « *l'ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu* ».1 Selon René RICHTERICHÉ, la motivation (1985, P102) est : « *l'ensemble des mobiles et impulsions qui poussent un individu ou un groupe d'individus à avoir un comportement déterminé* »²⁸

²⁸RITCHERICHÉ.René, *système d'apprentissage des langues vivantes pour les adultes*, cité par : BOUACHA.A, *la pédagogie du français langue étrangère*, Hachette, Paris, 1985, P102

Les jeux sont une excellente source de motivation et de plaisir dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères. Le plus grand défi de l'enseignement aujourd'hui est la motivation des apprenants qui impliquent un double rôle pour l'enseignant; le premier est de comprendre ce qui stimule les apprenants à s'engager dans une activité, à la poursuivre et à la terminer ou à l'arrêter. Le deuxième consiste à créer et maintenir le désir de l'apprenant en exerçant sa propre tâche.

II.9.2. Développement harmonieux de la personne:

Le jeu d'un enfant est un miniature de la vie, une étape préparatoire à la vie d'adulte, qui comprend non seulement des temps de détente et de loisirs, mais il va au-delà, lorsqu'il joue, l'enfant explore, découvre et s'intègre au monde, il apprend à reconnaître de nouveaux horizons.

II.9.3. Développement de la créativité et de l'imaginaire:

L'enfant s'améliore et devient plus efficace grâce à son imagination, sa créativité et ses inventions, et le jeu joue ce rôle, où il éveille la créativité de l'enfant. Comme les jeux de constructions qui donnent à l'enfant le pouvoir de créer un jeu d'une liberté créatrice parce qu'à chaque fois il utilise le même jouet pour créer une nouvelle forme.²⁹

II.10. Pour un jeu éducatif réussi

Ajoutez une petite introduction. Dans un contexte scolaire ,l'apprentissage ludique peut offrir aux apprenants une occasion idéale pour pratiquer et de maîtriser les compétences leur sont enseignées . sans subir la crainte de l'échec ou la pression pour répondre aux attentes des adultes.

II.10.1. Comment choisir des jeux ?

Pour obtenir un bon résultat d'intégration du jeu en classe du FLE, on doit connaître quelques points, nous essayons de le résumer comme suit :³⁰

II.10.1.1. Objectif de jeu :

Vérifier si les compétences et les objectifs de chaque séance pédagogique sont bien fixés.

²⁹ *BEDDIAF HANAN "Créativité et activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du FLE Cas des élèves de la 4ème année moyenne à El-Goléa". sciences du langage. Université Kasdi Merbah Ouargla .2019*

³⁰ *RAHMANI BR.AHIM .Rôle de l'activité ludique dans le développement de la compétence interculturelle en classe de FLE« Cas des apprenants de la 2ème année moyenne CEM BETAIBI Belgacem-Biskra »Didactique des Langues-Cultures. Université Mohamed KHIDER Biskra.2020/ 2021.*

II.10.1.2. Le nombre des apprenants :

Pour déterminer le système de jouer est ce qu'en groupe ou individuellement il importe de connaître le nombre des apprenants.

II.10.1.3. Le niveau des élèves et leurs personnalités :

L'enseignant doit connaître le niveau et la personnalité de chaque apprenant. Ces deux critères sont importants sur le déroulement du jeu en classe car chaque apprenant à une personnalité différente à l'autre, on peut trouver un apprenant actif qui aime jouer avec l'autrui et il peut travailler en groupe, mais son niveau est moyen, contrairement à un autre apprenant préférant travailler tout seul ayant un niveau excellent.

II.10.1.4. L'espace et le temps:

Sont des éléments plus importants car le jeu parfois nécessite des surfaces et la classe peut être insuffisante et de temps pour comprendre et pratiquer de jeu.

II.10.1.5. Le rôle de l'enseignant dans le jeu :

L'enseignant doit connaître comment orienter et gérer le jeu dans sa classe, il joue le rôle de guidance, il exalte l'apprenant à travailler, communiquer et à construire des relations entre les apprenants.

II.10.2. Les conditions nécessaires au bon déroulement du jeu :

Pour un bon déroulement du jeu, nous devons citer certaines conditions :

- Dans le but de susciter et réveiller la curiosité des apprenants, l'enseignant doit intégrer des matériels attrayants, divertissants, colorés et motivants.
- Présenter du jeu dans les séances pédagogiques avec des objectifs précis, simples, cibles et liées avec le programme.
- L'enseignant doit dépasser l'idée que le jeu perd du temps, et réfléchir positivement sur l'efficacité du jeu.
- Il doit bien adapter le jeu dans la classe, pour assurer qu'il ne soit pas un moyen de distraction qu'un moyen d'enseignement.
- L'enseignant doit former des activités adaptées aux niveaux ; aux capacités ,aux compétences et aux âges de ses apprenants.
- Il doit donner aux apprenants des activités adaptées aux niveaux des élèves pour éviter les situations de peur à l'échec surtout psychologiquement.

CONCLUSION

A travers ce que nous avons évoqué dans ce chapitre, nous pouvons déceler que le jeu est un support de motivation véritable car les enseignants le considèrent comme une base dans la classe du FLE pour favoriser la pratique communicationnelle et langagière entre l'enseignant et ses apprenants et rendre l'apprentissage de cette langue plus facile et authentique.

Nous avons présenté dans ce chapitre un survol sur le concept du jeu, ses différentes caractéristiques, ses niveaux pédagogiques, ses types et classifications, en citant certains de ses avantages et ses contraintes. Nous avons terminé ce chapitre par quelques conditions qui assurent un bon déroulement d'un jeu dans la classe du FLE.

CHAPITRE III: LE QUESTIONNAIRE

Introduction

Dans le cadre de notre recherche, nous essayons d'appliquer les activités ludiques pour montrer comment elles peuvent influencer l'enseignement/ apprentissage du FLE en général et l'expression orale en particulier avec les classes de la 1^{ère} année moyenne afin de répondre à notre problématique.

III.1. Le questionnaire

Notre recherche s'appuie sur un outil d'investigation à savoir un questionnaire adressé aux enseignants du cycle moyen de différents établissements. Ce dernier se compose de 18 questions variées entre ouvertes et fermées pour nous aider à répondre à notre problématique et confirmer ou infirmer nos hypothèses.

Nous avons envoyé notre questionnaire à 25 enseignants du cycle secondaire de différents établissements via l'application de Google forms et nous avons reçu 21 réponses.

III.2. Présentation du questionnaire:

- Les questions de 1 à 4 concernent l'identification de chaque enseignant enquêté (sexe, diplômes, les années d'expériences).
- Les questions de 5 à 7 concernent les méthodes utilisées par les enseignants.
- Les questions de 8 à 12 comprennent le niveau des élèves à propos de l'expression orale.
- Les questions de 13 à 18 comprennent l'exploitation des activités ludiques par les enseignants en classe et leurs avantages.

1.Sexe:

- ☐ Femme
- ☐ Homme

2. Vous êtes diplômé :

- ☐ LMD
- ☐ ENS
- ☐ ITE

3.Vous êtes enseignant de français depuis :

- ☐ Moins de 3 ans
- ☐ Entre 3 et 6 ans
- ☐ Plus de 6 ans

4 .Vous êtes enseignant :

- ☐ Titulaire
- ☐ Vacataire
- ☐ Stagiaire

5. a) Que faites-vous pour préparer vos cours?

- ☐ Revenir au manuel scolaire
- ☐ Opter d'autres ressources

5. b) Si vous optez d'autres ressources, lesquelles?

- ☐ Des illustrations
- ☐ Support fabriqué
- ☐ Jeux

6. Supportez-vous les méthodes d'éducation modernes?

- ☐ Oui
- ☐ Non

7. Que faites-vous lorsque les élèves n'interagissent pas lors de la presentation d'une leçon?

- ☐ Jeux ludiques
- ☐ Des activités diverses
- ☐ Continuer à donner la leçon et rien faire ?
- ☐ D'autres solutions

8. Comment voyez-vous la participation orale des élèves ?

- ☐ Excellente
- ☐ Moyen
- ☐ Faible
- ☐ Très faible

9. Quel est le taux des participants en classe?

- ☐ Une minorité
- ☐ Une majorité

10. D'après vous, quelles sont les difficultés qui peuvent entraver la prononciation des élèves?

- ☐ Psychiques
- ☐ Intellectuelles

11. A quoi renvoient ces difficultés en particulier ?

- ☐ Manque de confiance en soi
- ☐ Manque des connaissances langagières
- ☐ Autres raisons

12. Considérez-vous que le nombre des séances consacrées à la compréhension orale est suffisant pour s'approprier une compétence orale?

- ☐ OUI
- ☐ Non

13. Exploitez-vous des activités ludiques dans votre classe ?

- ☐ OUI
- ☐ Non

14. Si oui, à quelle fréquence vous les utilisez ?

- ☐ Toujours
- ☐ Parfois
- ☐ Rarement

15. D'après vous, en quoi peuvent-elles être rentables ?

- ☐ Améliorer le bagage linguistique
- ☐ Faciliter l'accès à l'information
- ☐ Motiver les apprenants

16. Pour vous, quelles sont les activités qui stimulent les élèves à parler?

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

17. Quand vous utilisez des activités dans votre cours, remarquez-vous de réaction active des élèves?

- ☐ OUI
- ☐ Non

18. Que pouvez- vous dire à vos collègues à propos de l'intégration des jeux et leur apport dans l'apprentissage du FLE?

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

III.3. Objectifs visés par le questionnaire

- Savoir l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE par les enseignants.
- Montrer l'efficacité du jeu ludique en classe de FLE.
- Montrer le rôle des activités ludiques dans le développement de la compétence de l'expression orale.

III.4. Analyse des réponses :

Question n° 1 :

A propos du sexe des enseignants enquêtés.

Femme	Homme
19	02
90%	10

Tableau n°1 : le sexe des enseignants enquêtés

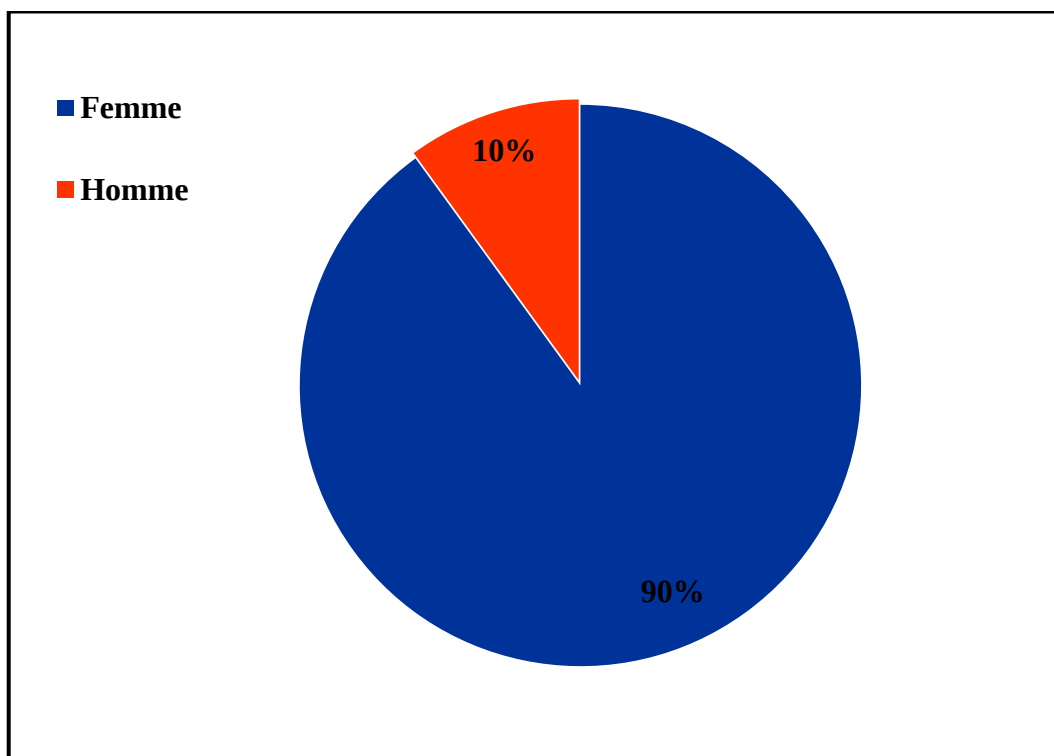


Figure n° 1 : Représentation du sexe des enseignants enquêtés

Commentaire :

Il est évident que la majorité des enquêtés sont des femmes (90%), alors que (10%) sont des hommes.

Analyse :

Nous constatons que le sexe féminin domine le cadre de l'enseignement car la plupart des femmes préfèrent l'enseignement notamment l'enseignement des langues que

les hommes, sans oublier l'engagement du service national dont les nouveaux jeunes diplômés y sont obligés.

Question n°2 :

Vous êtes diplômé de ?

LMD	ENS	ITE
20	1	0
94.4%	5.6%	0%

Tableau n° 2 : les diplômes des enseignants enquêtés

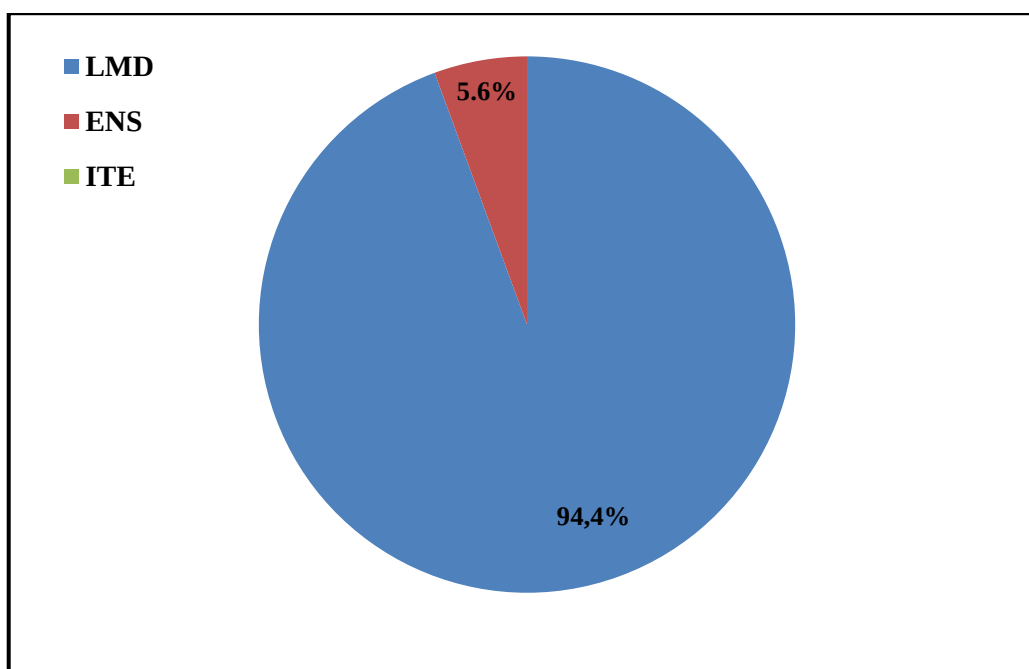


Figure n°2 : les diplômes des enseignants enquêtés

Commentaire :

D'après les résultats obtenus, nous remarquons que 94.4% des enseignants sont sortants des universités (diplôme LMD), 5.6% des enseignants ont diplômés de l'ENS alors qu' ITE ,aucun enseignant n'a ce diplôme .

Analyse :

Selon les données obtenus ; cela veut dire que la majorité des enquêtés sont des enseignants de l'université et de ENS, qui ont poursuivi une formation pas moins de 3 ans.

A noter que les diplômes universitaires et ENS sont à jour vis à vis des nouvelles approches préconisant le recours aux supports qui privilégient l'image et le son que la formation qui était donnée à cette époque au niveau des institutions technologiques étant la méthodologie plus ancienne (traditionnelle).

Question n° 3 :

Vous êtes enseignant de français depuis ?

Moins de 3 ans	Entre 3 et 6 ans	Plus de 6 ans
14	1	6
65%	5%	30%

Tableau n°3 : les années du travail des enseignants enquêtés

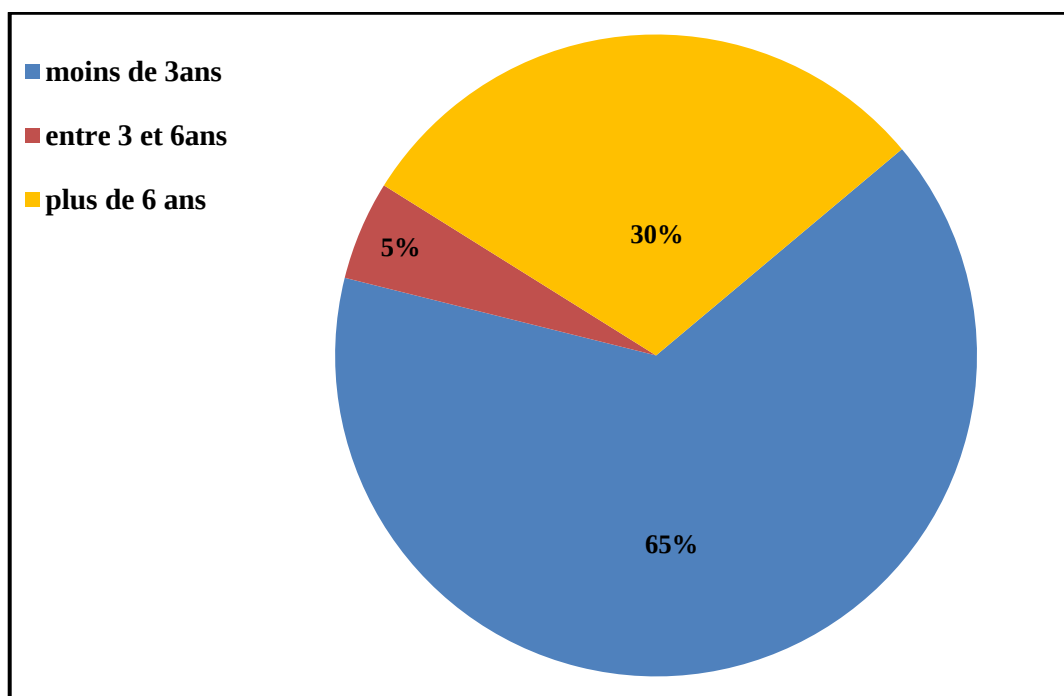


Figure n°3 : les années du travail des enseignants enquêtés.

Commentaire :

En remarquant les résultats de cette question nous constatons que la majorité des enseignants enquêtés 65% ont moins de 3 ans, alors que 30% ont plus de 6 ans et seulement 5% qui ont une carrière entre 3 et 6 ans.

Analyse :

Nous constatons que l'ancienneté de notre public se diffère entre des enseignants ayant moins de 6 ans et autre travaillants plus de 6 ans. Les moins expérimentés sont plus nombreux.

Cela signifie que la majorité de notre échantillon sont des enseignants débutants dans le domaine de l'enseignement, ce fait traduit que ces derniers sont plus motivants que les anciens.

Questions n°4 :

Vous êtes enseignant titulaire, vacataire, stagiaire ?

Titulaire	vacataire	Stagiaire
8	7	5
40%	35%	25%

Tableau n° 4 : le statut des enseignants enquêtés

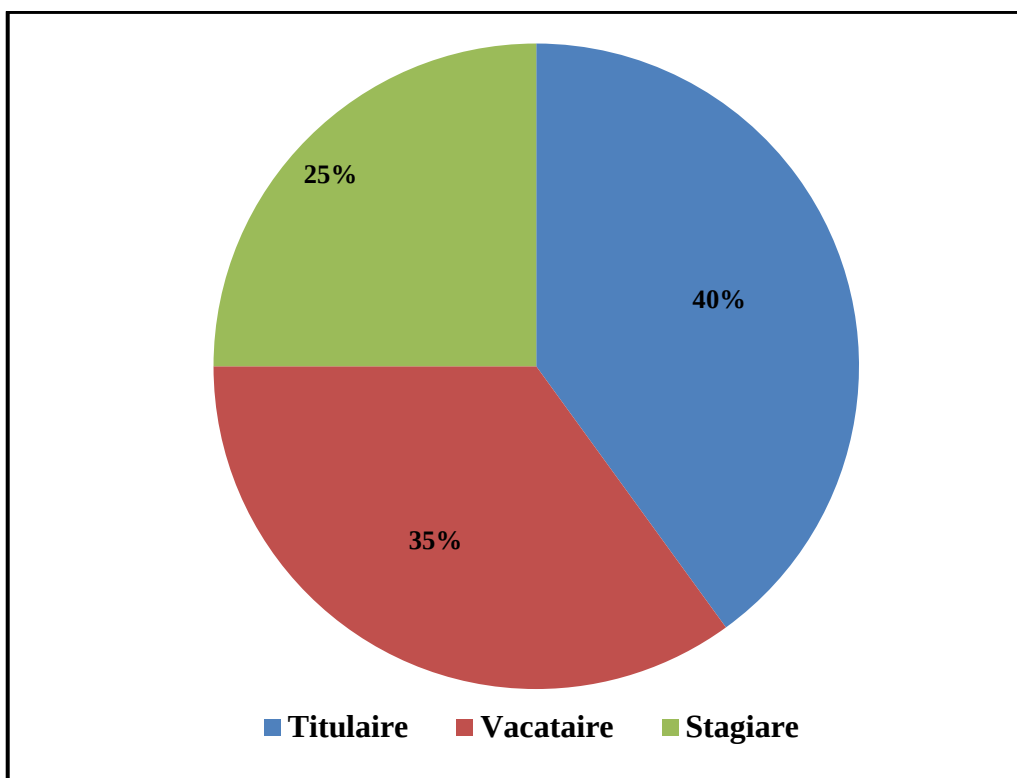


Figure n°4 : le statut des enseignants enquêtés

Commentaire :

Les données montrent que 40% des enseignants sont titularisés ,35% des enseignants sont vacataires et 25% sont des stagiaires.

Analyse :

D'après le commentaire de ces résultats, nous constatons que la plupart des enquêtés sont au courant d'adopter des différentes stratégies et méthodes d'enseignement en classe, cela dépend de leur statut et leur stabilité dans leurs postes de travail.

Question n°5 :

A) Que faites-vous pour préparer vos cours?

Optez d'autres sources	Revenir au manuel scolaire	Les deux
11	9	1
50%	45%	5%

Tableau n°5 : les sources des cours des enquêtés

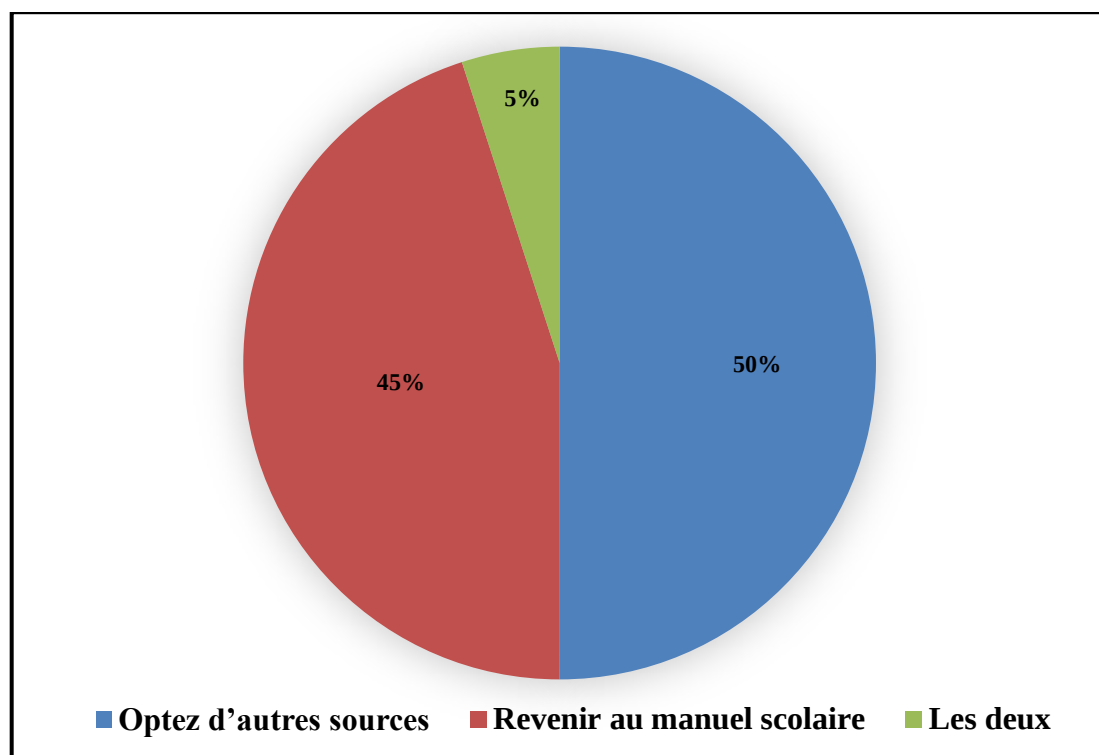


Figure n°5 : les sources des cours des enquêtés

Commentaire :

Cette question du choix multiples à été posée dans le but de savoir le taux de l'utilisation du manuel scolaire et son efficacité. A cet égard ,50% des enseignants optent d'autres ressource ,45% des enseignants font recours au manuel scolaire et optent d'autres ressources, alors que 5% seulement des enseignants qui adoptent le manuel scolaire comme source pour préparer leurs cours .

Analyse :

Ces résultats montrent que les manuels scolaires ne sont pas pour les enseignants afin d'atteindre leurs objectifs ciblés dans leur enseignement/apprentissage.

B) Si vous optez d'autres ressources, lesquelles?

-Illustration	-Support fabriqué	-Jeux	-Illustration -Support fabriqué	-Illustration -Jeux	-Illustration -Support fabriqué -Jeux
10	3	1	1	1	3
53%	16%	5%	5%	5%	16%

Tableau n°5 : les sources exploitées

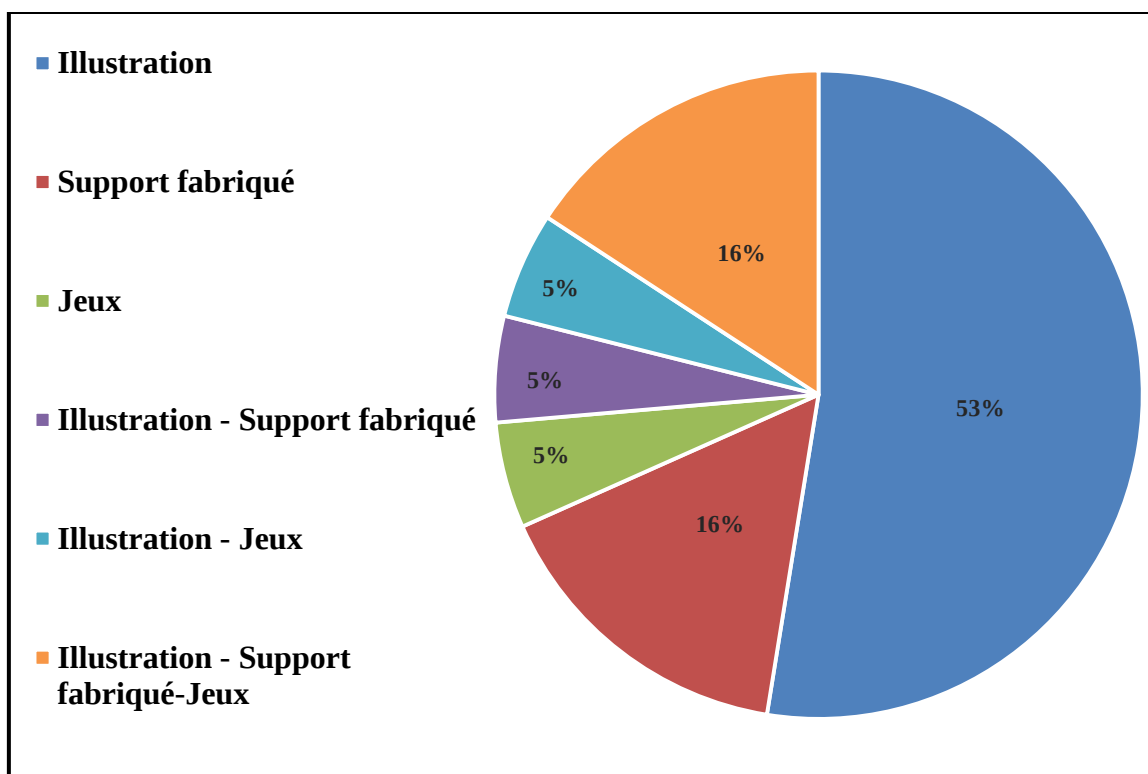


Figure n°5 : les sources exploitées

Commentaire :

A travers cette question à des choix multiples, il est clair que 53% des enseignants enquêtés optent des illustrations, 16% d'eux préfèrent les supports fabriqués, 5% des enseignants font recours aux jeux. Alors que 5% des enseignants enquêtés favorisent l'exploitation des illustrations et des supports fabriqués au même temps, d'autres aussi optent des illustrations et jeu au même pourcentage. Ainsi que 16% des enseignants interrogés impliquent les trois sources (illustration, support fabriqué, jeu) dans leur enseignement.

Analyse :

Ces données expriment que la plupart des enseignants font recours aux illustrations car ils représentent des alternatives idéales pour un apprentissage plus efficace.

Question n°6 :

Supportez-vous les méthodes d'éducation modernes ?

OUI	NON
17	4
80%	20%

Tableau n°6 : support des méthodes d'éducation modernes par les enquêtés.

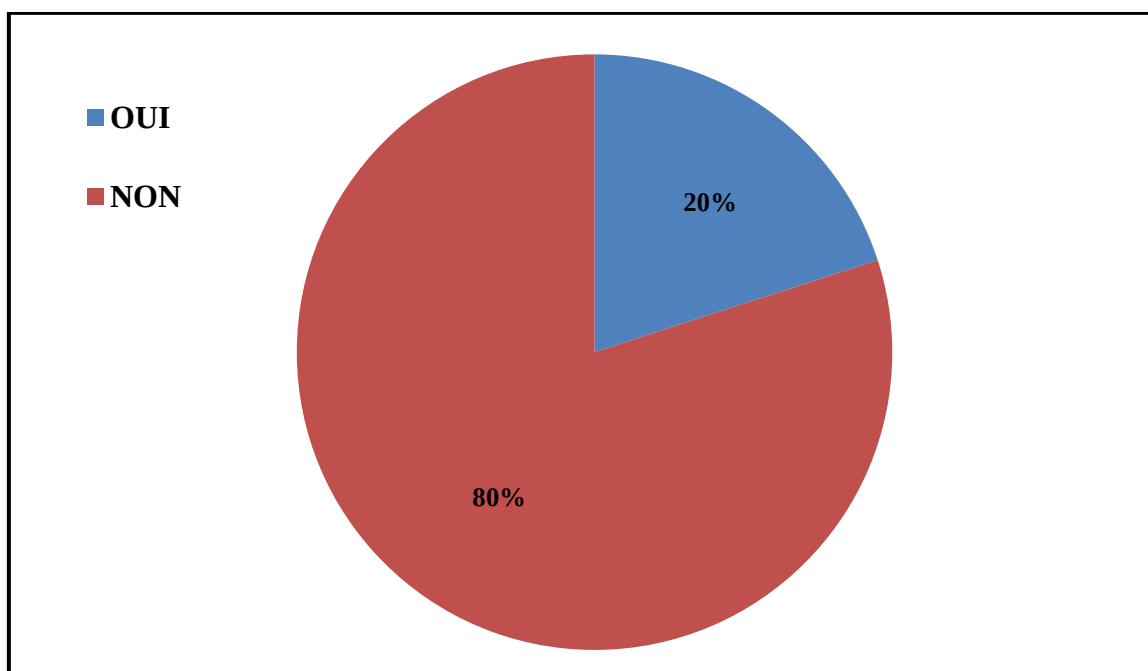


Figure n°6 : support des méthodes d'éducation modernes par les enquêtés

Commentaire :

Ces résultats montrent que la majorité des enquêtés constituant 80% supportent les modes modernes, alors que 20% ne les supportent pas.

Analyse :

Cela signifie que les méthodes traditionnelles ne sont pas supportées par les enseignants car elles ne sont pas motivantes pour les deux acteurs de l'opération enseignement/apprentissage.

Question n° 7:

Que faites-vous lorsque les élèves n'interagissent pas lors de la présentation d'une leçon?

Jeux ludiques	Des activités diverses	D'autres solutions	Continuer à donner la leçon et rien à faire
7	8	4	1
35%	40%	20%	5%

Tableau n° 07 : Les solutions proposées

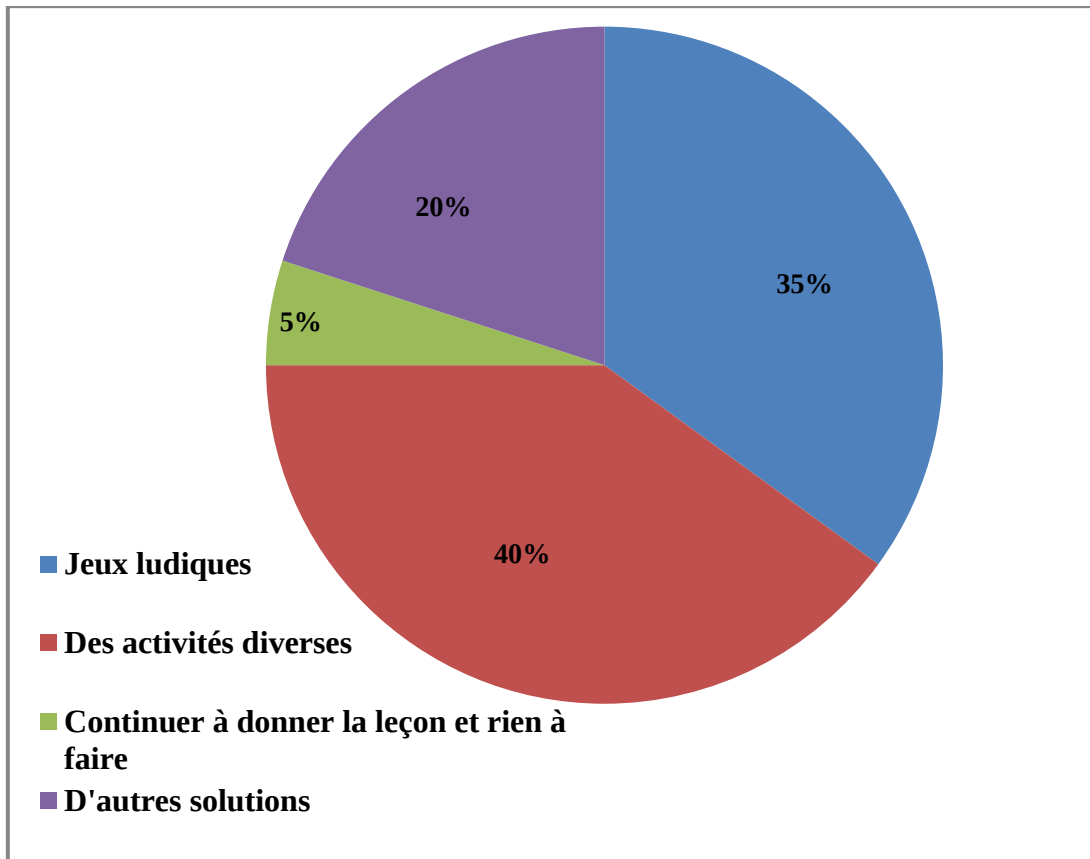


Figure 7: Les solutions proposées

Commentaire:

Lorsque les élèves n'interagissent pas lors de la présentation d'une leçon, nous trouvons que 40% des enseignants enquêtés préfèrent utiliser des activités diverses, mais 35% d'eux utilisent les jeux ludiques et 20 % font d'autres solutions pour rendre leurs apprenants plus actifs et plus stimulés. Par contre 5 % des enseignants continuent à donner la leçon sans rien faire.

Analyse:

Nous constatons que les enseignants utilisent les activités ludiques lorsque les élèves n'interagissent pas lors de la présentation d'une leçon parce que ces activités facilitent l'expression et stimulent les apprenants pour interagir dans les classes au cours de leur apprentissage.

Question n°08:

Comment voyez-vous la participation orale des élèves?

Excellente	Moyenne	Faible	Très faible
1	10	6	3
5 %	50%	30%	15%

Tableau n° 08: La participation orale des élève

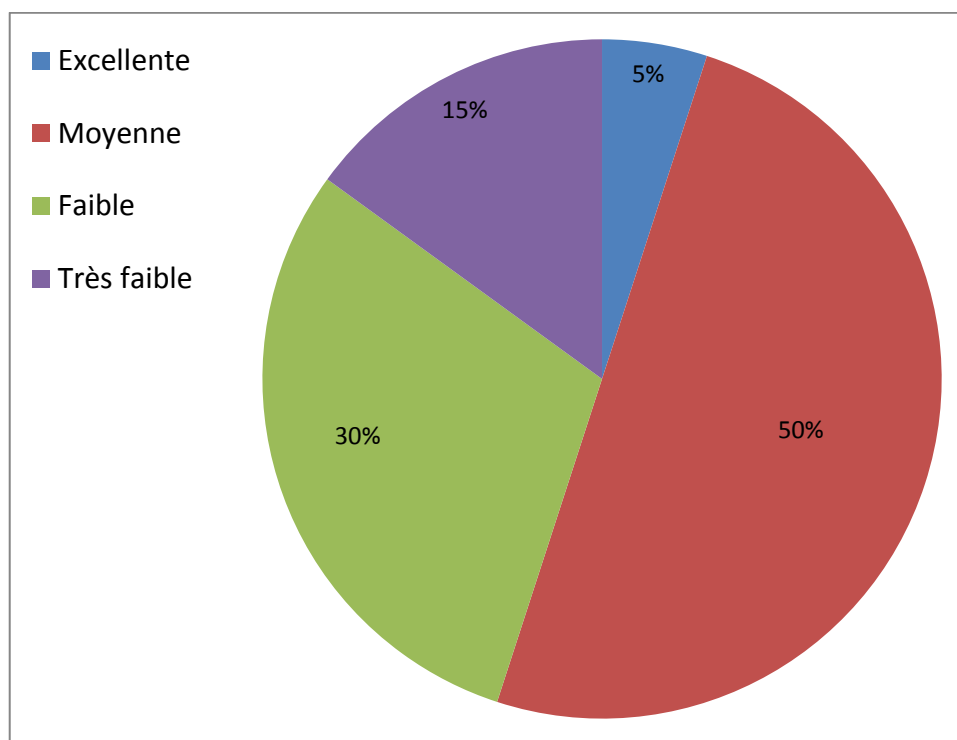


Figure n°08 : La participation orale des élèves

Commentaire :

Selon les réponses, nous constatons que 50% des enseignants montrent que la participation orale des élèves est moyenne dans leurs classes, tandis que 30% voient que la participation est faible. 15% des enseignants interrogés déclarent que la participation est très faible, Au contraire d'un seul enseignant qui trouve la participation des élèves excellente.

Analyse:

Nous pouvons dire que presque la moitié des apprenants ne sont pas motivés pour participer au cours. Ce qui exprime qu'ils n'ont pas de moyen pour communiquer

Question n°09 :

Quel est le taux des participants en classe ?

Minorité	Majorité
17	3
85%	15%

Tableau n°09: Le taux des participants en classe

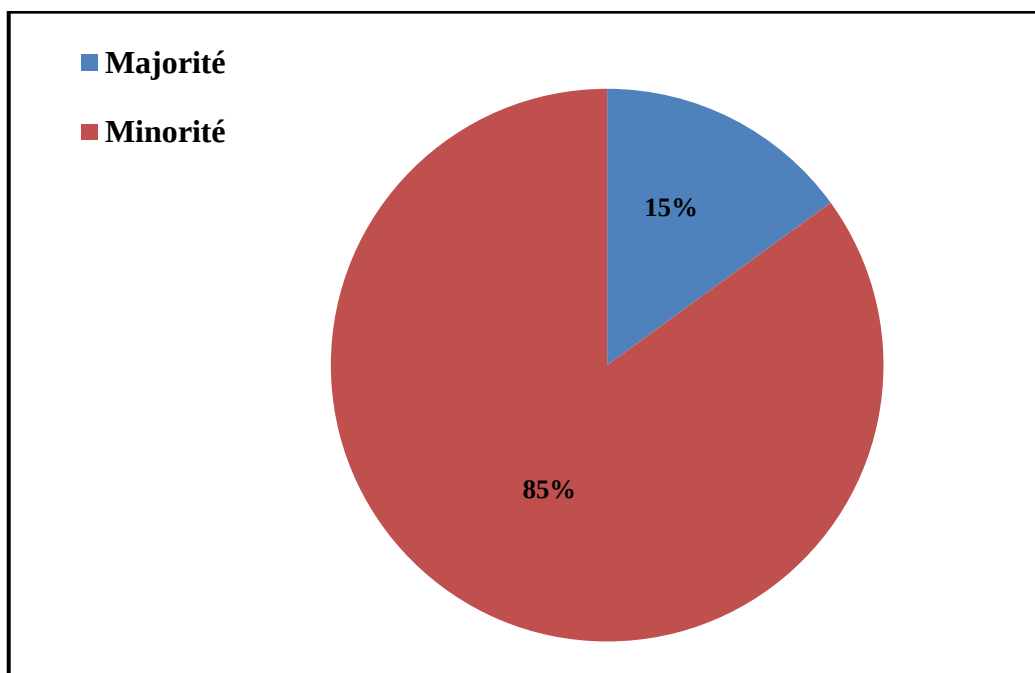


Figure n° 9 : Le taux des participants en classe

Commentaire:

85% des enseignants montrent qu'une minorité des apprenants participent en classe. Cependant, 15% entre eux confirment que la majorité des apprenants participent en classe.

Analyse:

D'après les réponses obtenus des enseignants, nous remarquons que la majorité des apprenants ont un manque de bagage linguistique ou qu'ils subissent d'autres problèmes .

Question n°10 :

D'après vous, quelles sont les difficultés qui peuvent entraver la prononciation des élèves ?

Psychiques	Intellectuelles	Psychique - Intellectuelles
4	12	4
20%	60%	20%

Tableau n°10 : Les difficultés de la prononciation des élèves

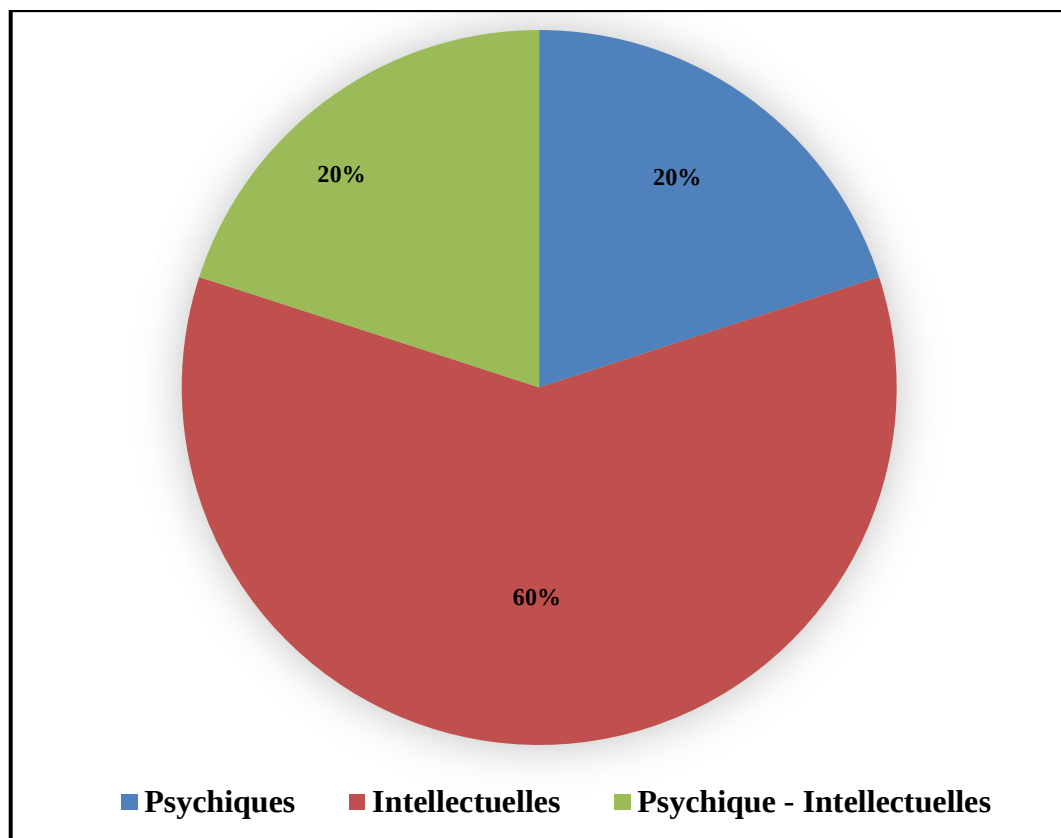


Figure n° 10 : Les difficultés de la prononciation des élèves

Commentaire :

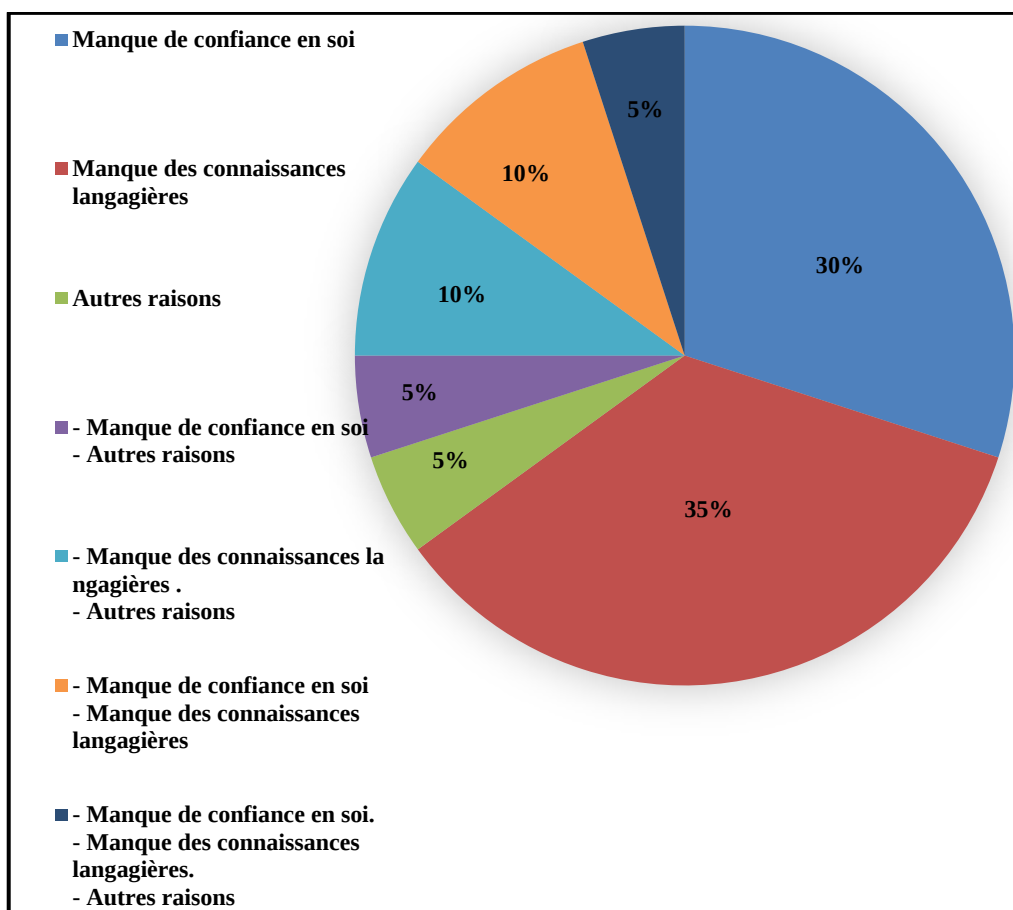
Les résultats obtenus dévoilent que 60% des enquêtés voient que les difficultés de la prononciation des élèves sont purement intellectuelles, Alors que 20% du même groupe pensent que les difficultés sont d'ordre psychique. Le reste des enseignants formant 20% du total expriment leur avis disant que les difficultés sont à la fois intellectuelles et psychiques.

Analyse :

Nous pouvons dire que ces difficultés que les apprenants entravent sont parvenues des problèmes psychiques comme la timidité, la peur de la réponse, d'autres lacunes langagières et des problèmes intellectuels tels que le manque des connaissances langagières, l'incapacité réflexive ou même le niveau taxinomique de l'apprenant lui-même. Tous ces éléments empêchent la prononciation des élèves et rendent leur production orale très difficile.

Question n°11: A quoi renvoient ces difficultés en particulier ?

- Manque de confiance en soi	6	30%
- Manque des connaissances langagières	7	35%
- Autres raisons	1	5%
- Manque de confiance en soi - Autres raisons	1	5%
- Manque des connaissances langagières. - Autres raisons	2	10%
- Manque de confiance en soi - Manque des connaissances langagières	2	10%
- Manque de confiance en soi. - Manque des connaissances langagières. - Autres raisons	1	5%

Tableau n°11 : Les difficultés**Figure n° 11 :** Les difficultés

Commentaire:

Selon les résultats donnés par les enseignants, 30% voient que le manque de confiance en soi est la cause réelle de ces difficultés, 35% parmi eux pensent que c'est le manque des connaissances langagières qui provient ce déficit, 5% des enseignants montrent que ces difficultés renvoient aux autres raisons. Certains constituent 5% trouvent que ces difficultés renvoient au manque de confiance en soi, à l'addition d'autres raisons.

D'autres au même pourcentage (5%) voient que toutes les causes proposées sont impliquées. 10% des interrogés affirment que les deux manques évoqués sont la source principale de ces lacunes. Un taux pareil (10%) des enquêtés avouent que le manque des connaissances renforcé par d'autres raisons, ceux-ci incorporent ce constat des difficultés.

Analyse:

Nous remarquons que les difficultés que nous abordons résident majoritairement au niveau des problèmes du manque de confiance en soi et du manque des connaissances langagières chez le sujet apprenant.

Question n°12 :

Considérez-vous que le nombre des séances consacrées à la compréhension orale est suffisant pour s'approprier une compétence orale ?

Oui	Non
5	15
25%	75%

Tableau n°12: Le nombre des séances consacrées à la compréhension orale

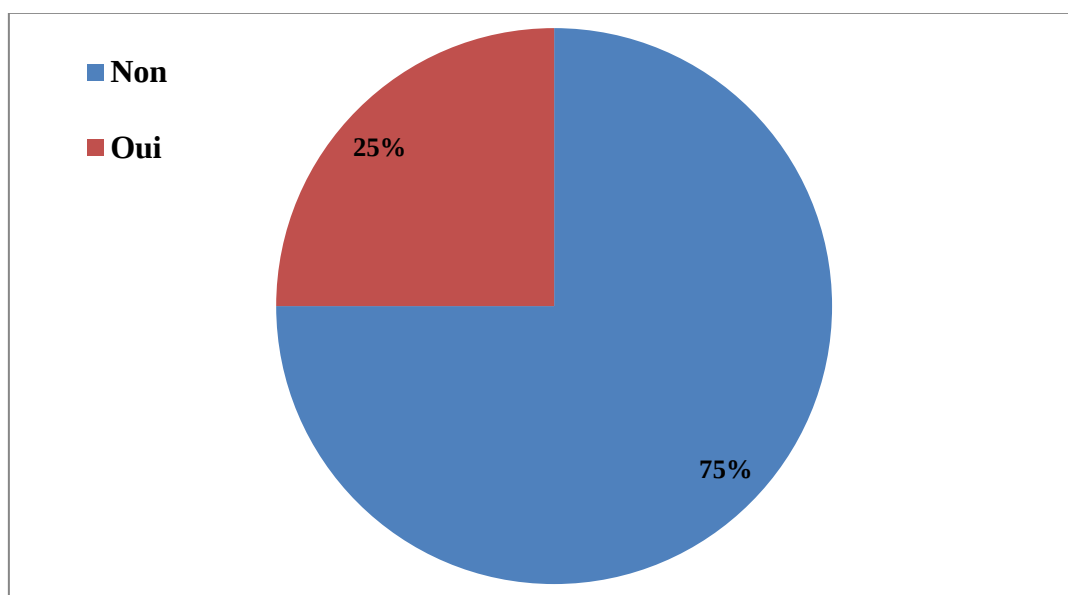


Figure 12: La suffisance du nombre des séances consacrées à la compréhension orale

Commentaire :

D'après le tableau, nous remarquons que 75% des enseignants montrent leur Insatisfaction à propos du nombre des séances consacrées à la compréhension orale.

Par contre, 25% du même groupe témoignent par oui déclarant que le nombre des séances est suffisant.

Analyse:

Nous constatons que la majorité des enseignants ne sont pas d'accord en ce qui concerne le nombre des séances consacrées à l'activité de l'expression orale, ils prétendent d'avoir plus de temps réservé pour cette activité et d'en accorder plus d'importance pour permettre à l'apprenant de développer ses compétences à l'expression orale.

Question n°13 :

Exploitez-vous des activités ludiques dans votre classe ?

Oui	Non
16	4
80%	20%

Tableau n°13 : L'exploitation des activités ludiques

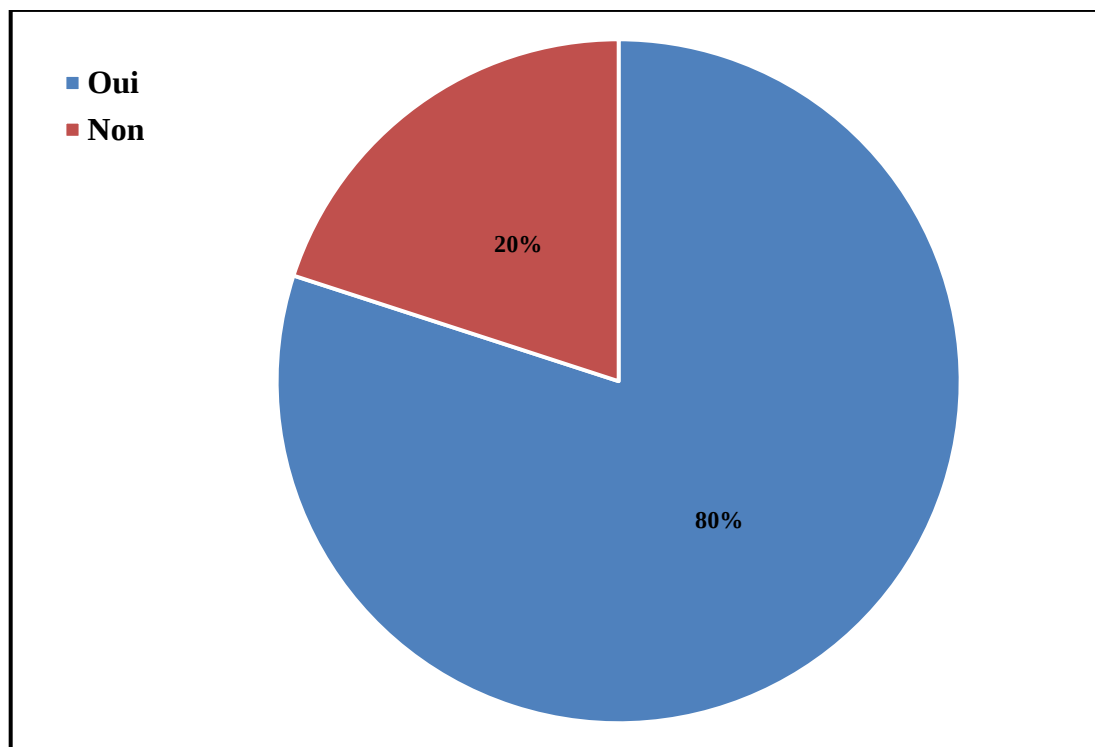


Figure n°13: L'exploitation des activités ludiques

Commentaire

D'après les résultats obtenus nous remarquons que la plupart des enseignants enquêtés constituant 80% exploitent les activités ludiques, par contre , 20% parmi eux ne les utilisent pas.

Analyse :

Selon ces données, nous confirmons que les enseignants sont au courant des méthodes de l'enseignement moderne, notamment celles-ci de l'approche ludique, car elles facilitent la tâche de l'enseignement /apprentissage d'une part, et elles correspondent aux besoins pédagogiques des apprenants d'autre part.

Question n°14 :

Si oui, à quelle fréquence vous les utilisez ?

Toujours	Parfois	Rarement
1	14	4
5%	74%	21%

Tableau n°14 : Taux de l'utilisation des activités ludiques.

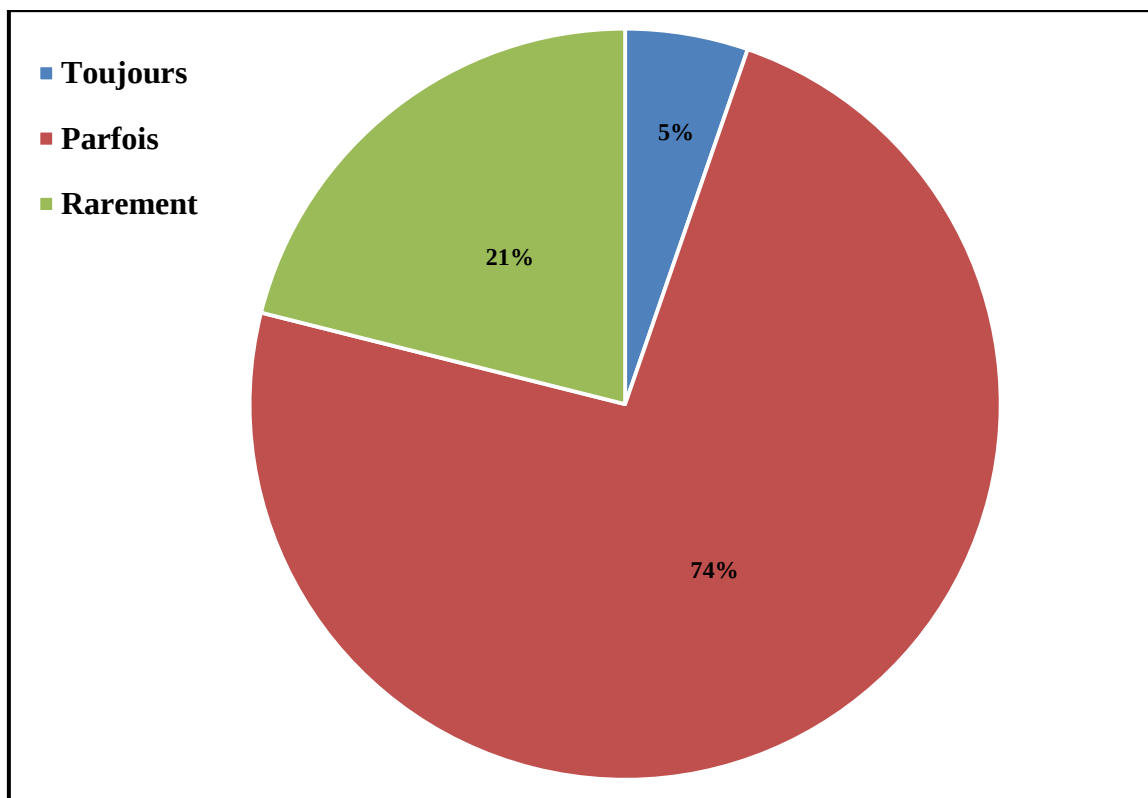


Figure n°14 : Taux de l'utilisation des activités ludiques.

Commentaire :

Les données montrent que 74% des enseignants utilisent les activités ludiques mais de façon occasionnelle. 5% du même groupe utilisent toujours ces activités, tandis que 21% entre eux les utilisent rarement.

Analyse :

D'après le commentaire de ces résultats, nous constatons que la plupart des enseignants font recours aux activités ludiques de temps en temps dans leurs pratiques pédagogiques. Cela est dû à la méthode d'enseigner ou de la façon de la présentation de la leçon, Sans oublier qu'ils sont liés au suivi du programme ministère. Ainsi que, le nombre des séances du FLE en tant que matière à enseigner est trois séances par semaine, donc elles ne suffisent pas pour faire des activités ludiques pendant chaque séance.

Question n°15:

D'après vous, en quoi peuvent-elles être rentables ?

Améliorer le bagage linguistique	Faciliter l'accès à l'information	Motiver les apprenants
3	5	11
16%	26%	58%

Tableau n°15 : La rentabilité de l'utilisation des activités ludiques.

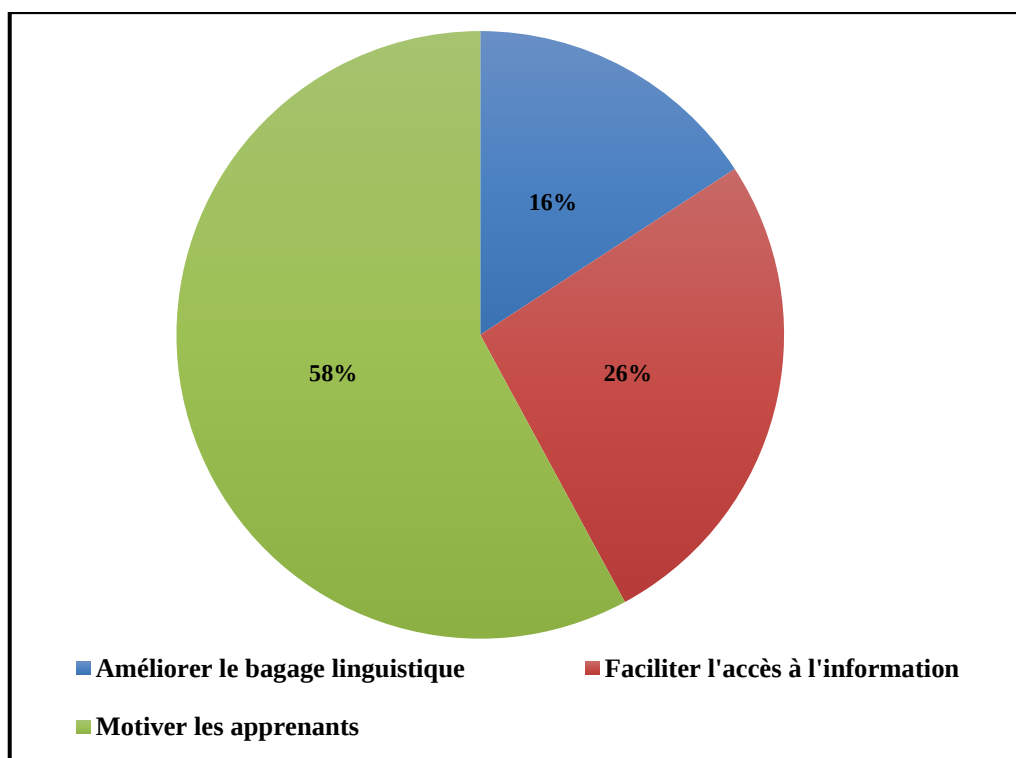


Figure n°15 : La rentabilité de l'utilisation des activités ludiques.

Commentaire :

Dans cette question aux choix multiples qui a été posée dans le but de savoir la rentabilité de l'utilisation des activités ludiques nous trouvons que 58% des enseignants interrogés voient qu'elles motivent les apprenants, au même temps 26% des enquêtés pensent qu'elles facilitent l'accès à l'information. Le reste des enseignants formant 16% du total croient que ces activités améliorent le bagage linguistique des apprenants du FLE.

Analyse :

Ces résultats montrent que l'utilisation de l'activité ludique dans tous les cas est rentable, mais la majorité des enseignants voient que ce type des activités est plus rentable en terme de la motivation de l'apprenant parce qu'à travers l'exploitation de ce dernier, nous pouvons casser la routine de la séance classique. De plus, ce fait peut créer de l'ambiance dans la classe, c'est le but que chaque enseignant prétend à atteindre, surtout au cours des séances du travail en groupe.

Question n°16:

Pour vous, quelles sont les activités qui stimulent les élèves à parler ?

Activités avec des illustrations	2	13%
Activités avec des supports audiovisuels	4	24%
Questions simples	3	16%
Jeu/ Jeux en groupe	1	6%
Jeux des mots	2	13%
Activités de production et de compréhension de l'expression orale	3	16%
Activités de conjugaison, de grammaire et d'orthographe	1	6%
Les comptines et les chansons	1	6%

Tableau n°16 : Les propositions des enseignants concernant les activités qui stimulent les élèves à parler.

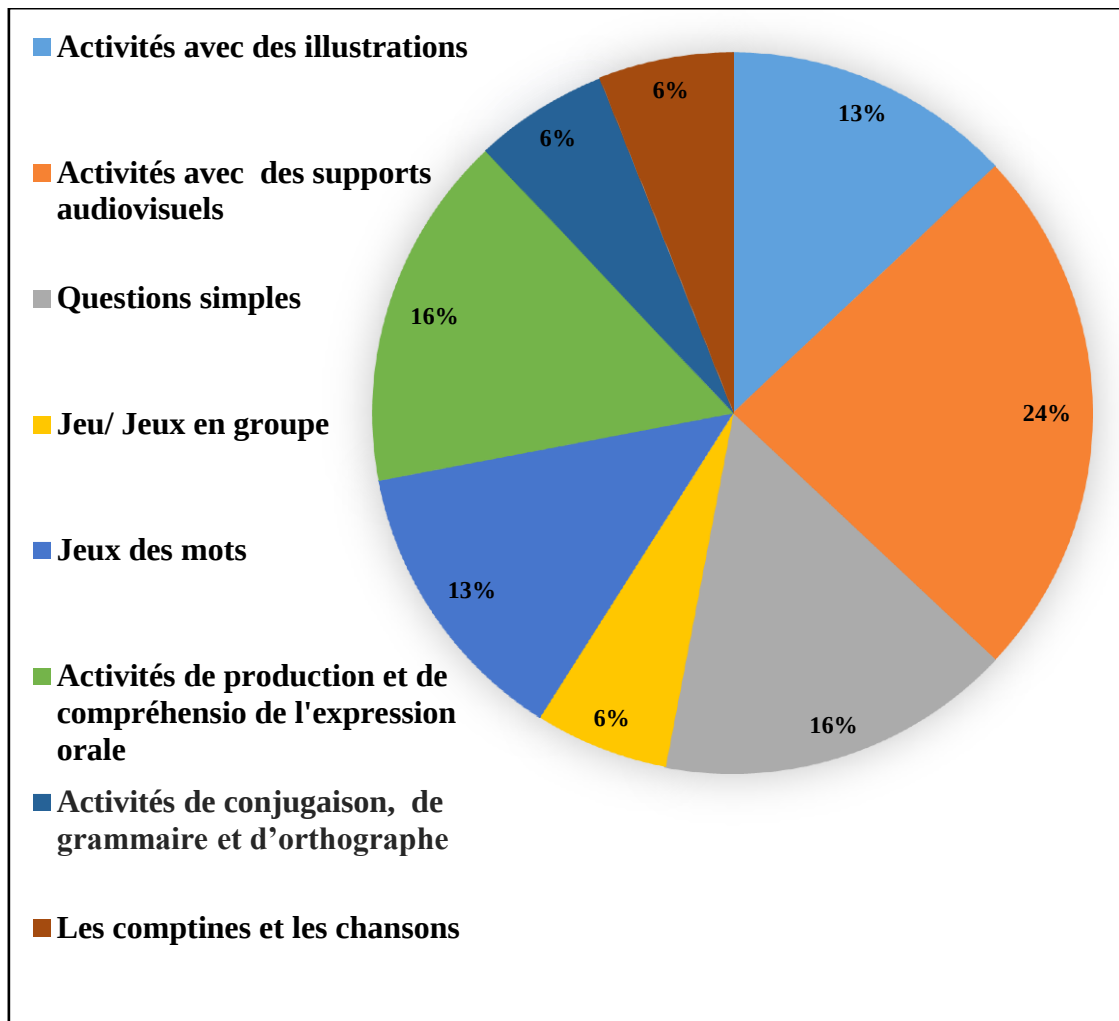


Figure n°16 : Les propositions des enseignants concernant les activités qui stimulent les élèves à parler.

Commentaire :

Cette question est posée dans le but de savoir les points de vue des enseignants concernant les activités qui stimulent les élèves à parler, nous observons que 24% parmi les réponses retenues des enseignants enquêtés tournent autour des activités de la compréhension et la production orale, Alors que 16% des enseignants du même groupe proposent le jeu des mots. Un même pourcentage (16%) pour les activités avec des supports audiovisuels .Une autre catégorie des enseignants enquêtés formée du deux taux pareils (13%) favorisent le jeu en groupe et les activités avec des illustrations. 6% est un pourcentage commun entre le reste représentant la minorité des enseignants interrogés qui se regroupe entre trois choix :les questions simples, les activités de conjugaison, de grammaire et d'orthographe et les comptines et le chansons.

Analyse :

Ces résultats montrent qu'il y a un manque évident à propos de l'utilisation de l'activité ludique. Il est clair que les enseignants n'exploitent pas fréquemment les activités ludiques dans le but d'encourager la prise de parole des élèves dans leurs classes, ils n'utilisent d'autres activités au cours de la séance de la production orale, que les activités ordinaires programmées dans le manuel scolaire. Cela signifie que le déroulement des séances de l'expression orale est très classique et habituel.

Question n°17 :

Quand vous utilisez des activités ludiques dans votre cours, remarquez-vous de réaction active des élèves ?

Oui	Non
18	2
90%	10%

Tableau n°17 : La réaction des élèves aux activités ludiques.

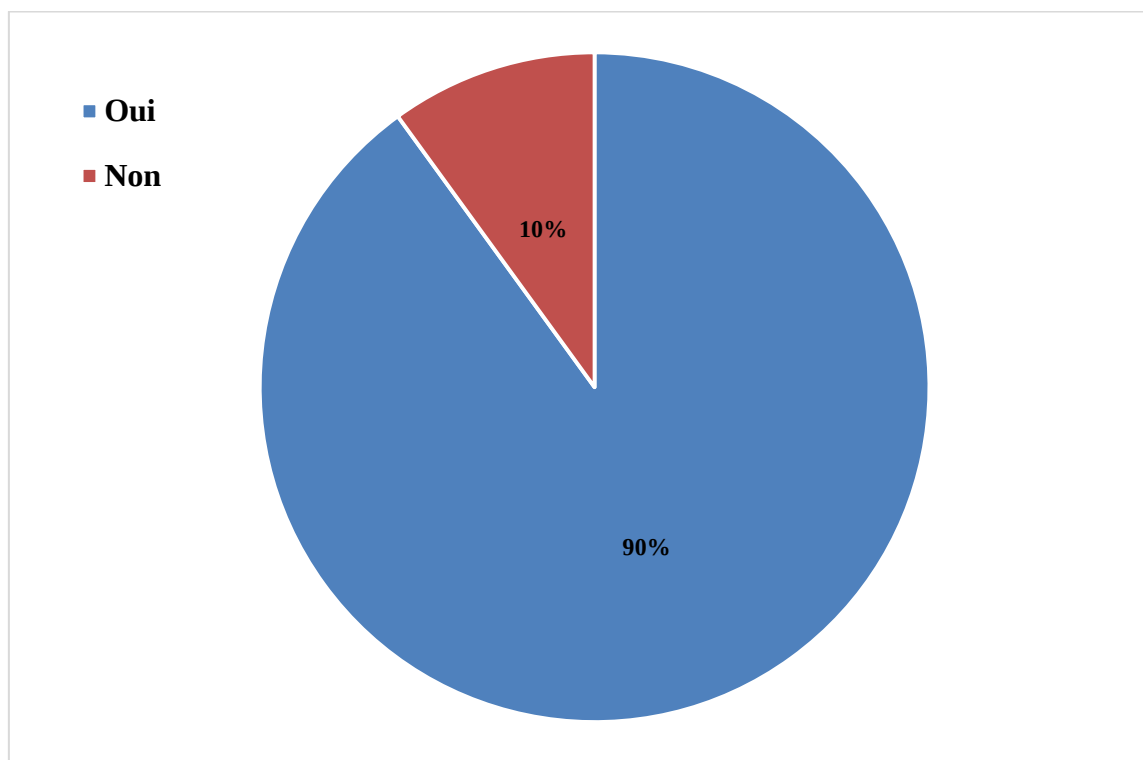


Figure n°17 : La réaction des élèves aux activités ludiques.

Commentaire :

Ces résultats expriment que la majorité des enquêtés constituant 90% affirme que les activités ludiques rendent la grande partie des élèves active, par contre 10% voient le contraire.

Analyse :

D'après les réponses des enseignants, nous pouvons dire que les élèves sont toujours dans la même routine, lorsque l'enseignant applique même une seule activité ludique, il remarque un changement au niveau du comportement de ses élèves par exemple: celui qui n'est pas actif et il n'est pas intéressé, il devient plus motivé et il participe de façon merveilleuse.

C'est l'un des avantages qui caractérisent les activités ludiques. Voire, c'est leur effet positif dans la réaction des élèves. Pour cette raison, nous confirmons qu'à travers les activités ludiques, nous pouvons rendre toute la classe active et interactive.

Question n°18 :

Que pouvez- vous dire à vos collègues à propos de l'intégration des jeux et leur apport dans l'apprentissage du FLE?

L'activité ludique est importante	4	25%
L'activité ludique est un outil / bénéfice pour le processus de l'enseignement apprentissage	6	37%
L'activité ludique facilite le processus de l'enseignement /apprentissage	2	13%
L'activité ludique motive les apprenants	1	6%
L'activité ludique améliore et enrichit le bagage linguistique	1	6%
l'activité ludique maintient la santé mentale et physique des apprenants	2	13%

Tableau n°18 : Les points de vue des enseignants à propos de l'intégration des jeux et leur apport dans l'apprentissage du FLE.

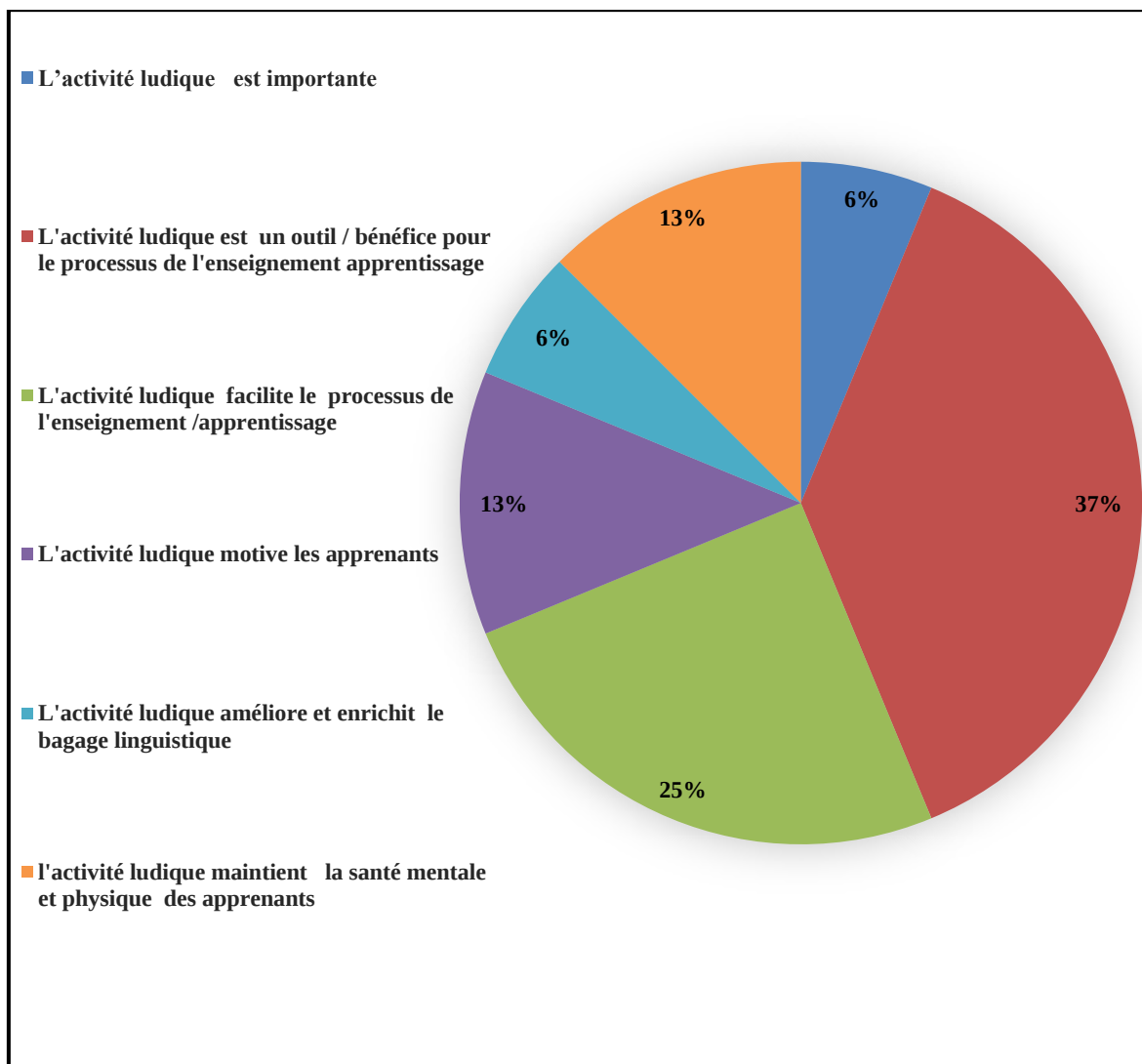


Figure n°18 : Les points de vue des enseignants à propos de l'intégration des jeux et leur apport dans l'apprentissage du FLE.

Commentaire :

Suite des résultats obtenus de cette question que nous avons mis dans le but de savoir les points de vue des enseignants à propos de l'intégration des jeux et leur apport dans l'apprentissage du FLE, les enseignants enquêtés sont répartis en 6 catégories : 37% parmi eux qui représente la majorité considèrent l'intégration de ces activités comme outil et bénéfice pour le processus de l'enseignement/apprentissage, tandis que 25% des interrogés voient qu'elle est importante. D'autres constituant 13% croient qu'elle facilite le processus de l'enseignement/apprentissage. Un même pourcentage du groupe enquêté pense qu'elle stimule la santé mentale et physique des apprenants. Ceux qui restent représentant la minorité sont partenaires d'un taux pareil (6%) voyant deux avis comme suit : pour certains, elle motive les apprenants et pour d'autres , elle améliore le bagage linguistique des apprenants du FLE .

Analyse :

Ces données expriment que l'idée de l'intégration des jeux ludiques est bien accueillie par notre échantillon des enseignants enquêtés parce qu'elle sert les intérêts des deux acteurs dans l'opération de l'enseignement /apprentissage : pour l'enseignant, elle lui donne l'occasion à enseigner de manière plus rentable et plus avancée, dans le sens d'investir autant que possible sa propre création. Quant à l'apprenant, elle contribue à l'aider pour mettre en performance ses différentes capacités individuelles et faire de son mieux grâce à l'esprit de compétition et du plaisir en pleine classe.

III.5. Synthèse :

Dans le processus de l'enseignement / apprentissage du FLE, l'enseignant joue un rôle primordial qui ne se limite pas à transmettre les informations aux apprenants, un vrai enseignant stimule ses élèves à être passionnés par l'éducation. Pour cette raison, nous avons réfléchi à destiner aux enseignants ce questionnaire.

Ce questionnaire nous a permis de situer auprès des enseignants, afin de connaître leurs avis à propos des activités ludiques, d'une part, et de savoir le taux d'utilisation de ces dernières, et les obstacles qui les empêchent. D'autre part, il nous semble important de citer quelques idées qui nous avons retenus dans cette analyse.

Tous les enseignants enquêtés affirment que les pratiques ludiques contribuent à l'amélioration des conditions de l'enseignement/apprentissage tout en aidant l'apprenant (où elles lui servent à faciliter la compréhension du cours) et l'enseignant (où elles lui servent à simplifier l'explication du cours), ainsi à implanter le désir de l'apprentissage dans une classe dynamique. Mais ces derniers ayant recours à ce genre d'activités souffrent quelques problèmes tels que la surcharge du programme et le manque de temps. Enfin, il suffit pour l'enseignant d'attraper les lacunes et les traiter de manière appropriée et intelligible.

CHAPITRE IV: L'EXPERIMENTATION

IV.1. Le terrain et le public

Dans le but de vérifier l'impact de la pratique ludique aux niveaux éducatifs en particulier à l'expression orale des élèves au sein de la classe du FLE, afin de savoir dans quelle mesure ces jeux sont exploités.

Nous avons fait notre expérimentation dans trois écoles chaque école dans une différente région CEM "DJAFRI YOUSEF" ,"HAMAMA EL ELMI" et "EL AOUAMER Ibrahim" où nous avons été bien accueillies par le personnel administratif et éducatif.

CEM "DJAFRI Yousef" est situé à Djamaa la wilaya d' El Meghier. 1-

Nous avons été bien accueillis par l'enseignante " HEJIAJI Souad".

La classe 1 AM 1 est composée de 26 apprenant 12 filles et 14 garçons.

Concernant la moyenne d'âge des apprenants :

La moyenne d'âge	L'apprenant de 1AM1
De 11 ans à 12 ans	18
De 13 ans à 14	05
De 15 ans	03

Tableau n°19 : La moyenne d'âge des apprenants

2-CEM "HAMAMA EL ELMI" se situe à EL-oued exactement cité d'El houria.

Nous avons été bien accueillies par l'enseignante "HOUGI Karima"

La classe 1 AM 4 est composée de 23 apprenants, dont 09 filles et 14 garçons.

Concernant la moyenne d'âge des apprenants :

La moyenne d'âge	L'apprenant de 1AM4
De 11 ans à 12 ans	17
De 13 ans à 14	03
De 15 ans	03

Tableau n°20 : La moyenne d'âge des apprenants

3-CEM "El Aouamer Ibrahim" se situe à EL-oued exactement à Souihla. Nous avons été bien accueillies par l'enseignante "NIN Maroua".

La classe 1 AM 2 est composée de 22 apprenants 14 filles et 08 garçons

Concernant la moyenne d'âge des apprenants :

La moyenne d'âge	L'apprenant de 1AM2
De 11 ans à 12 ans	12
De 13 ans à 14	06
De 15 ans	04

Tableau n°21 : La moyenne d'âge des apprenants

IV.2. La programmation

Tout d'abord nous avons pu effectuer deux séances : une séance d'observation et une séance l'expérimentation avec les trois classes. La première observation s'est faite le 24 Avril 2022, la deuxième s'est faite le 4 Mai 2022, la troisième s'est faite le 5 Mai 2022.

Afin de réaliser ce travail, nous avons choisi trois activités ludiques faciles et adaptées au niveau des apprenants. Les trois classes traitent de différentes activités. En effet, nous avons dispensé pour chaque activité une séance d'expérimentation. La première séance est faite le 9 mai 2022 quant à la deuxième séance s'est faite le 12 mai 2022 et la troisième s'est faite le 8 mai 2022.

IV.3. Les étapes de l'expérimentation

Une phase d'observation : Nous avons commencé par la méthode qui nous a permis de collecter les informations pouvant nous aider dans notre recherche. Nous avons fait des observations concernant le déroulement de la séance, le rôle de l'enseignant et le comportement des apprenants en classe durant les séances de français.

Une phase de présentation : Là où nous appliquons les jeux, tout d'abord, nous avons présenté les activités ludiques, après nous avons expliqué le déroulement de ces dernières, les règles, les consignes et le rôle de chaque élève. Ensuite, nous avons réparti les élèves en groupes de 4 à 5 éléments.

Une phase de réalisation : cette phase est fondée sur le travail des apprenants et le déroulement des séances.

IV.4. Déroulement des séances d'observation

Nous avons commencé notre travail par une phase d'observation. Nous avons assisté à une séance pour chaque classe de 1^{ère} année moyenne. Les enseignantes étaient coopératives et motivées par l'idée d'intégrer des jeux ludiques dans leurs classes. Avant de commencer l'observation, nous avons discuté avec l'enseignante le déroulement des séances, le niveau des apprenants, et leur motivation.

Nous avons été informés que le volume horaire hebdomadaire de l'enseignement du français en 1^{ère} année moyenne est de trois heures.

Donc **la première séance** : était avec la classe de 1AM1, le 28 Avril 2022 de 09:10h à 09:55.

Nous avons recueilli les informations suivantes :

- Classe : 1AM1.
- Projet : Pollution.
- Séquence : la météo dans tous ses états.
- Activité : compréhension orale.

Remarques sur	Observation
Description de la classe	La classe est d'une grande dimension .- -Elle est peinte en jaune les murs sont décorés par des illustrations préparées par les apprenants. -Elle comporte six fenêtres éclairées, une organisation classique; quatre rangés dont chacune d'elle comporte six tables disposées l'une derrière l'autre, à chaque table il y a un élève. -Le bureau de l'enseignant est placé dans la partie gauche de la classe, un tableau blanc accroché au mur.
Déroulement de séance	30 mn pour le déroulement de la séance : Le lancement de la vidéo.- Sélectionnes les mots clés.- - Réchauffement climatique- - Température - Augmentation - Climat. Disparation - L'énergie renouvelable - Gaspillage

	- Cycles d'eau - Îles Question 01 : quel est le thème de cette vidéo ?- -Question 02 :d'après vous quelles sont les causes du réchauffement climatique ? -Question 03 : quelles sont ses conséquences? -Question 04 : quelles sont les solutions présentées dans la vidéo (15mn) pour l'explication du jeu : - l'objectif de notre expérimentation - répondre aux questions posées - les préparations pour la prochaine activité
--	---

Commentaire :

Pendant la séance classique nous avons remarqué que.

Pour les élèves :

Le climat de classe est un peu actif :-

-Les bons éléments sont motivés (8 apprenants), les autres apprenants sont démotivés et généralement peu intéressés.

Il n'y a pas de communication entre les apprenants-

Ils expliquent leurs idées en leur langue maternelle. -

-Lorsque l'apprenant parle, il a du mal à exprimer sa pensée.

Pour l'enseignante :

Elle essaie de bien gérer la classe. -

-Lorsque l'apprenant ne comprend pas le sens d'un mot, elle essaie de dessiner le mot au tableau pour découvrir le sens.

-Lorsqu'un apprenant s'exprime il ayant de difficulté à exprimer ses pensées, elle intervient pour l'aider et lui corriger.

Donc le rôle de l'enseignante est satisfaisante, active. Elle crée une bonne atmosphère pour que ses apprenants travaillent, en les engageant et surtout les motivant.

Deuxième séance était avec la classe de 1AM4, le 04 mai 2022 de 09:10h à 10:00.

Nous avons recueilli les informations suivantes :

- Classe : 1AM4.
- Projet : 3.
- Séquence : qu'est une énergie propre?
- Activité : compréhension écrite page 152.

Remarques sur	Observation
Description de classe	La classe est d'une dimension moyenne.- -Elle est peinte en gris. Elle comporte trois fenêtres éclairées. -Une organisation classique; quatre rangés dont chacune d'elle comporte entre cinq et sept tables disposées l'une derrière l'autre à chaque table il y a un élève. -Le bureau de l'enseignant est placé dans la partie gauche de la classe, un tableau blanc accroché au mur.
Déroulement de séance	-45 mn pour la séance: La lecture silencieuse La lecture à haute voix l'image des textes: douche solaire l'énergie du soleil.- Le titre du texte ?1- La source du texte?2- Explication du texte:- Mots clés : Les questions de texte : 1. Que va remplacer l'arrosoir ? 2. Relève dans le texte tous les verbes soulignés .Mets les au présent de l'impératif«2^{ème} personne du singulier» 3. Retrouve dans le texte des adverbes en« ment» -15 mn pour l'explication de jeu : La préparation pour la prochaine séance page 156. répondre aux questions posées sur méthode des jeu.

Commentaire :

Pour les élèves :

- Les bons éléments sont motivés (3 apprenants), les autres apprenants sont démotivés et généralement peu intéressés.
- Il y a de la communication entre les apprenants mais en mélange entre langue dialectale et le français.
- Lorsque l'apprenant parle, il a du mal à exprimer ses idées .
- Leurs prononciations est mauvaise, ils prononcent le français à l'accent de la région de SOUF.

Ex : au lieu de dire : Moi maîtresse → naya maîtresse.

Pour l'enseignante :

- Elle fait le maximum pour transférer les informations à leurs élèves.
- Lorsque l'apprenant ne comprend pas le sens d'un mot, elle utilise les gestes et les mimiques et fréquemment utilise l'arabe pour découvrir le sens.
- Elle aide les élèves pour répondre aux questions à travers un rappel au cours précédent « travail collectif entre l'enseignante et les élèves ».

Elle traite les fautes de chaque élève au tableau pour remédier ensemble. -

Donc le rôle de l'enseignant est d'encourager ses élèves et partager leurs idées, et leurs commentaires, même s'ils sont incorrects .

Troisième séance: était avec la classe de 1AM2, le 05 mai 2022 de 13:00h à 13:45.

Nous avons recueilli les informations suivantes :

- Classe: 1AM2.
- Projet : La pollution.
- Séquence: la météo dans tous ses états.
- Activité: compréhension de l'oral page 116.

Remarques sur	Observation
Description de classe	-La classe est d'une grande dimension. -Elle est peinte en beige. -Elle comporte quatre fenêtres éclairées. -Une organisation classique; quatre rangés dont chacune d'elle comporte entre six tables disposées l'une derrière l'autre à chaque table il ya un élève. -Le bureau de l'enseignant est placé dans la partie gauche de la classe, un tableau blanc accroché au mur.
Déroulement de séance	45 mn pour la séance:- -Observation des images Les question:- 1. Que représente l'image numéro 1? 2. Pourquoi les orages violents sont de plus en plus fréquents? 3. Que provoquent-ils? 4. Les îles et les ours en danger. Explique pourquoi ? 15 mn pour l'explication de jeu :- La préparation pour la prochaine séance page 156 - répondre aux questions posées sur la méthode du jeu

Commentaire :

Pour les élèves:

Les bons éléments motivants (six apprenants).-

Les élèves répondent oralement aux questions en langue maternelle(l'arabe).-

Ils rencontrent des difficultés de prononciation .-

Pour l'enseignante:

Elle fait le maximum pour transférer les informations à ses élèves : -

-Lorsque l'apprenant ne comprend pas le sens d'un mot, elle utilise les images.

Lorsque l'élève prononce un mot incorrect, elle corrige la mauvaise prononciation.-

Donc le rôle de l'enseignante est très motivante et attirante, elle essaie de rendre le climat de la classe plus dynamique .

IV.5. La présentation des jeux

Les activités ludiques que nous avons utilisé sont des jeux réalisés par des pédagogues et des enseignants français. Ces jeux sont : Devine tête, le jeu des mots interdits et le champ lexical

IV.5.1.Jeu devine tête

C'est un jeu pour les enfants simple et très amusant où le joueur être rapide. Devinez le mot indiqué par la carte sur la tête de chaque joueur. L'apprenant essaie de deviner la carte au-dessus de sa tête en posant le plus de nombre questions possibles.

Présentation du jeu:

Règle	l'apprenant essaie de poser le maximum des questions pour deviner la carte qui est sur sa tête
But de jeu	L'apprenant il doit deviner l' image représenté sur la carte l'ajuster sur sa tête à travers de poser le maximum des questions .
Durée	18mn
Support utilisé	Des cartes (des images des mots) des bandeaux ,chrono

IV.5.2. Mot interdit:

Le mot interdit est une activité très intéressante à jouer avec les apprenants où il s'agit d'un travail sur le lexique, les synonymes ,l'expression orale en général et la mise de la créativité des apprenants pour trouver le mot interdit

Présentation du jeu:

Règle	l'apprenant essaie de deviner aux autres équipiers le mot en haut de la carte ou bien il essaie de deviner aux autres équipiers qu'est-ce qu'il voit au photo sans la parler.
But de jeu	trouver le maximum de mots
Durée	10 /15 mn
Support utilisé	des cartes et des photos

IV.5.3. Jeu de champ lexical :

Le champs lexical est un jeu compte sur le lexique, le joueur cherche des mots dont les sens sont proche de mot du jeu

Présentation du jeu :

Règle	L'apprenant essaie d'écrire le maximum des mots appartenant au champ lexicale d'un mot
But de jeu	L'apprenant il doit écrire le maximum des mots dans un temps limité
Durée	15 mn
Support utilisé	Quatre marqueurs des couleur différents, tableau,

IV.6. Déroulement de la séance d'expérimentation

Nous avons suivi notre travail de recherche par une phase d'expérimentation. Nous avons assisté à une séance pour chaque classe de 1^{ère} année moyenne. Avant de commencer l'expérimentation, nous avons expliqué les consignes et les conditions des jeux aux élèves. La première séance était avec la classe de 1AM1, le 09 Mai 2022 de 14:00h à 15:00.

IV.6.1. Le jeu devine tête :

Nous avons recueilli les informations suivantes :

- Classe : 1AM1.
- Projet : Pollution.
- Séquence : réchauffement climatique.
- Activité : compréhension orale

Nous avons fait un petit changement au service de la créativité et aussi pour devenir plus motivante et atterrante. Nous préparons six cartes (des photos ou des mots) et un bandeau. Un apprenant va prendre le bandeau et l'ajuster sur sa tête. Et chaque carte a un mot correspondant trois cartes avec des photos qui les signifient.

Après avoir mélangé les cartes et les avoir placé sur la table, l'apprenant choisit de chaque groupe, va choisir une carte sans la regarder, il va l'insérer dans la languette de son bandeau ; après son groupe voit la carte pendant 5 secondes et en les aidant il faut que le joueur trouve le mot en un temps limité.

Dès qu'une réponse est donnée, il marque un point et un autre tour commence. Il faut gagner le plus nombre des mots des cartes avant les autres groupes.

À la fin, un petit cadeau symbolique est donné aux gagnants afin de les motiver.

Donc la deuxième séance était avec la classe de 1AM4, le 12 mai 2022 de 12:30h à 13:30

IV.6.2. Le mot interdit :

Nous avons recueilli les informations suivantes :

- Classe : 1AM4.
- Projet : les énergies renouvelables
- Séquence : réchauffement climatique.
- Activité : compréhension de l'oral.

Nous avons regroupé les élèves en quatre groupes de cinq éléments, nous distribuons 8 cartes à chaque groupe, quatre cartes correspondantes des photos et des mots. L'apprenant de chaque groupe, va choisir une carte, il fait tout sa possible pour son groupe gagne, il y a qui monte au tableau et dessine et il y a qui utilise les mimis et les gestes.

IV.6.3. Le champ lexical :

Nous avons recueilli les informations suivantes :

classe :1AM2

projet :02

Séquence :03

D'abord ,nous avons regroupé les élèves en quatre groupes, et nous avons donné à chaque groupe un marqueur d'une couleur différente des autres. Puis ,nous avons divisé le tableau en quatre parties , chaque parties, correspond à un groupe comme ils ont étudié réchauffement climatique, nous avons demandé aux élèves d'écrire le champ lexical de réchauffement climatique en .Le temps de l'activité est limité en 5 mn ,les réponses similaires et par des fautes orthographique sont éliminées .

IV.7. Objectif de jeux**IV.7.1. Devine tête :**

L'objectif de cette activité est de créer un climat communicatif et susciter l'interaction de la majorité des apprenants où chaque apprenant va mobiliser ses connaissances pour deviner la carte.

Objectif Pédagogique :

- Développer l'esprit créatif de l'apprenant.
- Créer une véritable communication entre les apprenants.

Objectif Spécifique :

- Avoir des échanges de qualité avec les autres.
- Favoriser le travail en groupe.
- Mobiliser les compétences langagières.
- Cultiver la mémoire des apprenants.

IV.7.2. Mot Interdit**Objectif pédagogique :**

- Acquérir des mots nouveaux.
- Enrichir le stock lexical des apprenants.

Objectif spécifique :

- faire parler des apprenants.

IV.7.3. Champ lexical :**Objectif pédagogique :**

- Chercher le champ lexical de mots.
- Développer l'esprit créatif de l'apprenant.

Objectif spécifique :

- Faire parler des apprenants.
- Enrichir le vocabulaire de l'apprenant.
- Acquérir des mots nouveaux

IV.8. Analyse des données**IV.8.1. GRILLE D'OBSERVATION DE LA 1^{ère} ACTIVITÉ****Devine tête**

Critères	Indicateurs	Evaluation
Les contenus	– Le message est compréhensible.	65%
	– La progression de la pensée est claire.	50%
	– L'apprenant a mobilisé ses connaissances.	50%
L'interaction	– l'apprenant participe activement.	75%
	– l'apprenant a pris des initiatives.	50%
	– l'apprenant a coopéré et partagé ses connaissances avec ses camarades.	60%
La motivation	– l'apprenant est attentif et motivé.	75%
	– l'apprenant est motivé par les activités proposées.	75%
L'état Psychologique	– Il était timide.	25%
	– Il hésitait.	25%
	– Il refusait de parler.	25%

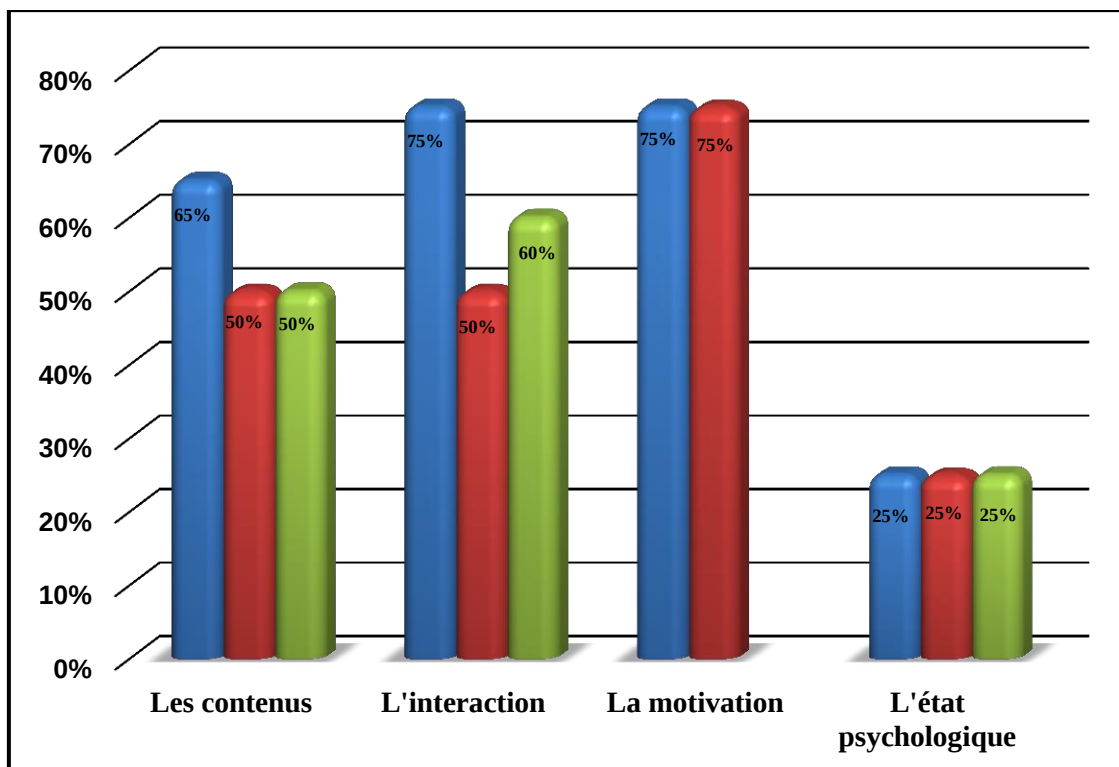


Figure n°19 : Diagramme représentatif de la 1^{ère} activité

Remarque :

Concernant le comportement des apprenants, dès que le jeu commence :

- Ils réagissent positivement.
- Ils travaillaient avec plaisir et curiosité.
- -Ils étaient plus intéressés
- -Le travail en groupe favorise la communication entre les apprenant, ils sont impliqués bien en groupe
- Les apprenants moins motivés et désintéressés participent avec un grand enthousiasme
- Parfois les apprenants intervenaient en arabe dialectal
- Parfois les apprenants font des fautes quand prononcent les mots par exemple :
 - Gaspillage : ils prononcent le "L".
 - Cycle d'eau : cycle sans" l'eau "parce qu'ils ne savent pas prononcer

Donc nous essayons de corriger et en demandant à prononcer à une autre fois, bien sûr après le trouver.

Nous avons constaté aussi que les cartes aident à attirer l'attention de l'apprenant et le motiver par les couleurs, les illustrations, les dessins. Donc elles facilitent l'accès au sens d'une manière attirante.

Ce jeu a rendu la séance plus accessible et motivante. Nous avons constaté que la majorité des apprenants profitaient de l'occasion de jeu pour prendre la parole et investissent leurs propres connaissances en participant à un échange d'information.

Nous avons un tableau ci-dessous résume les notes de jeu de chaque groupe :

GROUPE	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4
NOTE 4/4	1	3	1	2

IV.8.2. GRILLE D'OBSERVATION DE LA 2^{ème} ACTIVITÉ

Mot interdit

Critères	Indicateurs	Evaluation
Les contenus	– Le message est compréhensible.	50%
	– La progression de la pensée est claire.	30%
	– l'apprenant a mobilisé ses connaissances	25%
L'interaction	– l'apprenant participe activement.	40%
	– l'apprenant a pris des initiatives.	30%
	– l'apprenant a coopéré et partagé ses connaissances avec ses collègues.	50%
La motivation	– l'apprenant est attentif et appliqué.	40%
	– l'apprenant est motivé par les activités proposées.	50%
L'état psychologique	– Il était timide	25%
	– Il hésitait	25%
	– Il refusait de parler	40%

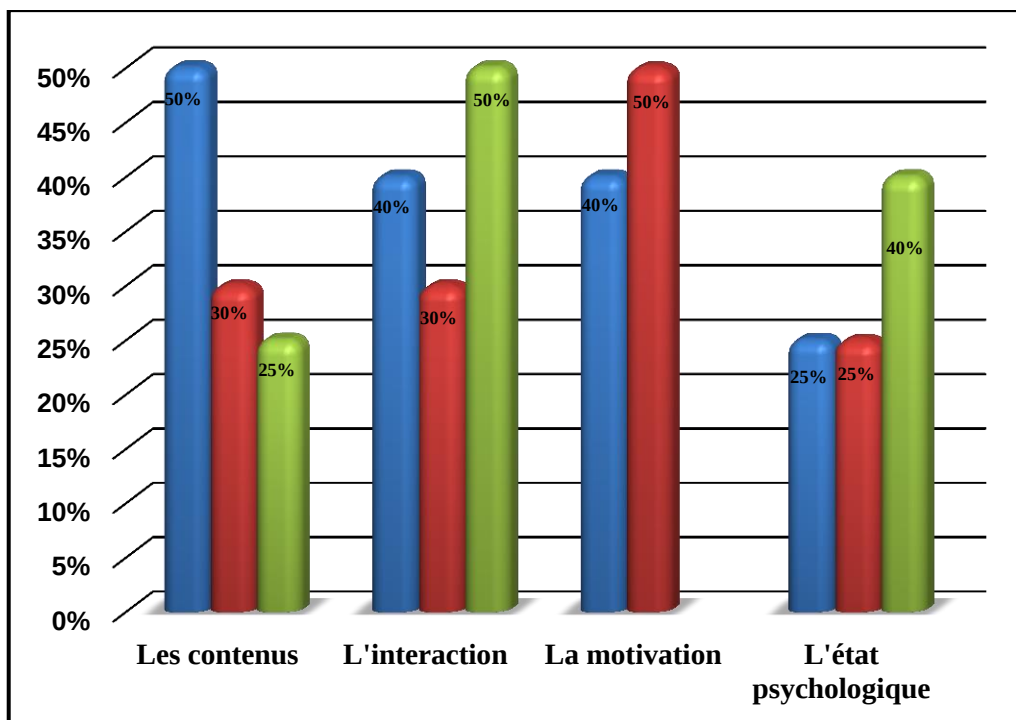


Figure n°20 : Diagramme représentatif de la 2^{ème} activité

Remarque

Concernant le comportement des apprenants, dès que le jeu commence :

- Au début la réaction était faible après, Ils réagissent un peu.
- La majorité n'était pas très attentive et le reste était intéressé.
- La taux de participation était faible.
- La majorités des apprenants bavardaient pendant de séance
- Parfois les apprenants intervenaient en arabe dialectal
- Parfois les apprenants font des fautes quand ils prononçaient les mots par exemple :

Éolienne : il prononçait "Loin".

Renouvelable : ils prononçaient renevonable.

Solaire : ils prononcent le soleil.

Donc nous essayons de corriger et demandons à prononcer à une autre fois, bien sûr après le trouver.

Nous avons constaté à cause du bruit les élèves qui désiraient participer, ils ne pouvaient pas.

Le déroulement de la séance n'est pas très bien passé car notre rôle se limite à organiser la séance et guider les apprenants.

Nous avons un tableau ci-dessous résume les notes des jeux de chaque groupe :

GROUPE	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4
NOTE 4/4	3	1	1	0

Avis des apprenants :

- Ils aimaient le travail en groupe.
- Ils demandent à leur maîtresse d'appliquer ses jeux chaque jeudi.
- Nous sommes heureux parce que nous nous libérons de la situation sérieuse.

IV.8.3. GRILLE D'OBSERVATION DE LA 3^{ème} ACTIVITE

Champ lexical

Critères	Indicateurs	Evaluation
Les contenus	-Le message est compréhensible.	80%
	-La progression de la pensée est claire.	75%
	-l'apprenant a mobilisé ses connaissances.	80%
L'interaction	-l'apprenant participe activement.	70%
	-l'apprenant a pris des initiatives.	65%
	-l'apprenant a coopéré et partagé ses connaissances avec ses camarades.	75%
La motivation	-l'apprenant est attentif et appliqué.	80%
	-l'apprenant est motivé par les activités proposées.	80%
L'état psychologique	-Il était timide.	65%
	-Il hésitait.	75%
	- Il refusait de parler.	70%

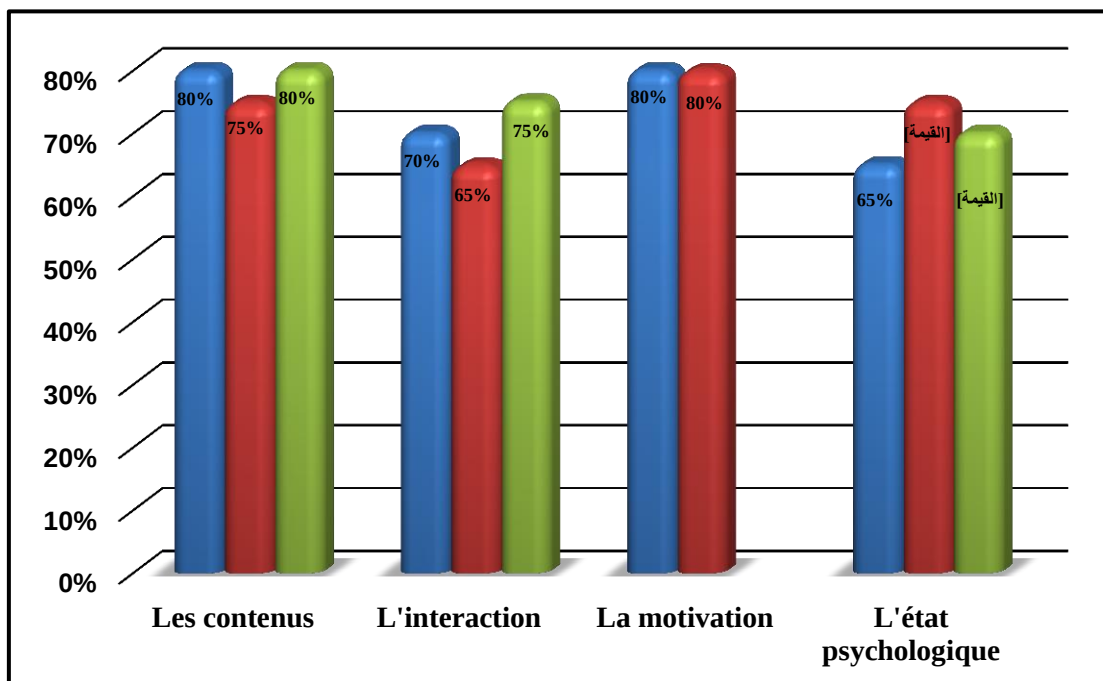


Figure n°21 : Diagramme représentatif de la 3^{ème} activité

Remarque :

Concernant le comportement des apprenants, dès que le jeu commence :

- Non-respect à tour de rôle.
- Les élèves étaient très heureux de jouer et de se déplacer dans la salle.
- Ils étaient plus attentifs.
- Ils essaient d'écrire le plus nombre de mots.
- La concurrence est plus forte entre les groupes.
- Ils essaient de prononcer le mot correct pour son collègue qui écrivait correctement.
- Parfois les apprenants font des fautes quand ils prononçaient et écrivaient les mots par exemple :

- Réchauffement climatique : réchofement himatique
- Terre : tere
- L'air : laire
- Pollution : polition
- Soleil : sol
- L'eau : leau
- Température : temprature

Nous avons un tableau ci-dessous résume les notes des jeux de chaque groupe :

GROUPE	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3	Groupe 4
NOTE 4/4	1	1	2	0

IV.9. Avis des apprenants sur l'expérience :**la classe 1AM2:**

- Tous les élèves montraient qu'ils ont aimé l'activité.
- Ils souhaitent que l'enseignante, de toujours, pratique ces types d'activités.
- Ils ont appris d'une manière amusante et avec joie.
- Ils sont exprimés librement sans crainte ou timidité.

Certains apprenants nous ont informés qu'ils voulaient jouer beaucoup plus.

IV.10. Synthèse

D'après le grille d'observation, on peut classer notre échantillon comme suivants :

- 1AM1 était en première place car elle a obtenu des excellents résultats dans tous les critères de notre expérimentation.
- 1AM2 était classée en seconde place parce qu'elle est moins stimulante et interactive que le première classe.
- 1AM4 était classée en dernière place. avec cette classe nous découvrons que parfois le jeu à des limites, nous avons constaté que les apprenants de cette classe ne rendent pas compte qu'ils doivent travailler et apprendre, ils considèrent cette séance comme un moment récréatif où ils reposent et passent des bon moments.

Généralement grâce à cette expérimentation menée sur le terrain, nous avons appris comment et en quoi le jeu aide les élèves à l'apprentissage des langues notamment le français, ainsi une idée plus approfondie sur l'état actuel des pratiques ludique (utilité, rôle, impact, au sein du classe de FLE.

Enfin nous constatons que l'apprenant est mis totalement à la tâche avec un enthousiasme et une joie incomparables et par le biais de l'activité ludique, ce dernier devient plus motivé .Il peut participer au diverse activités et interagir en classe surtout verbalement

CONCLUSION GENERAL

Dans ce modeste travail, notre objectif principal consiste à l'interaction de l'apprenant avec les personnes qui l'entourent grâce aux jeux collectifs, par conséquent renforcer sa capacité communicative. Au terme de la recherche qui a pour but d'utiliser les activités ludiques comme moyen efficace pour développer la compétence d'expression orale chez les apprenants, nous constatons que ce type d'activités est une excellente source de motivation.

Nous tenons à faire rappeler notre problématique de départ proposée comme suit: "comment le jeu comme moyen pédagogique permet-il de développer la compétence orale"?

En plus, notre travail de recherche est réparti en deux parties: théorique et pratique.

- La partie théorique est construite autour de deux chapitres, le premier chapitre contient l'enseignement/apprentissage du FLE, son objectif, les compétences visées, le statut de l'oral et la créativité de l'enseignant.

- Le deuxième chapitre met en œuvre l'activité ludique, ses caractéristiques, ses niveaux, ses types et ses classifications.

Dans la partie pratique, nous sommes appuyées sur un questionnaire adressé aux enseignants du cycle moyen, cet outil d'investigation nous a aidés à savoir l'utilisation des activités ludiques en classe du FLE, de connaître le niveau des apprenants dans une séance d'expression orale et les obstacles qui les empêchent.

Puis, nous avons fait des séances d'expérimentation sur le terrain avec des élèves de 1^{ère} année du moyen, ce qui nous a amené à dire que les activités ludiques influencent positivement l'apprentissage de l'apprenant.

Selon les résultats obtenus à travers notre questionnaire et notre expérimentation, nous avons pu confirmer que la nécessité d'intégrer les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE est incontournable. L'emploi correct du jeu en classe pendant le cours pourra amener à d'excellents résultats.

Compte tenu des limites de cette recherche, nous espérons que ce modeste travail montre l'apport du ludique dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, et surtout sur le développement de la compétence de l'expression orale.

Notre travail de recherche balisera le chemin à d'autres recherches plus poussées, encore une fois et pour toujours, dans le but d'améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE.

Références bibliographiques

Ouvrage :

- La loi d'orientation sur l'éducation nationale(n°08-4 du 23 janvier 2008) chapitre I article 2 p 36
- CLOUTIER, RICHARD, RENAUD, André, 1990, Gaétan Morin, psychologie de l'enfant, p 208.
- Pierre Ferran, François Mariet ; Louis Porcher. A l'école du jeu , Bordas 1978.
- Jean CLAUDE Arfouilloux « l'entretien avec l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin ,Privat.1975.
- GRONDMONT, Nicole, s.d, op. cit., p. 66.
- Jean-Pierre Cuq, Isabelle Gruca. « Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde », PUG-collection : Didactique (FLE), France, 2007, p. 417 .
- CUQ, Jean-Pierre, GRUCA, Isabelle, , s.d op. cit. p. 458.
- H. Auge, , s.d P 56 ;
- H. WALLON. L'évolution psychologique de l'enfant. Paris : Armand, COLIN. 2012.
- CARE, J.M., DEBYSER, F., Jeu, langage et créativité, les jeux dans la classe de français, 1991, p.85.
- CUQ, J.P., , s.d op cit, p.48
- RENARD, C., Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur http://otds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf
- RITCHERICHÉ.René, système d'apprentissage des langues vivantes pour les adultes, cité par : BOUACHA.A, la pédagogie du français langue étrangère, Hachette, Paris, 1985, P102 .

Dictionnaire :

- Dictionnaire de la didactique de français, Ed. Clé international, 2003, p83.
- Dictionnaire de la didactique de français, s.d.
- Martinez, p la didactique des langues étrangères 1996,p 92.
- Dictionnaire électronique le grand ROBERT, s.d..
- Dictionnaire de français Larousse. Éditions Larousse. Récupéré le 29 MAI, 2022, de <http://www.larousse.fr/dictionnaires/français>
- Bachelard, La Poétique de l'espace ;1957, p. 8.Récupéré le 29 mai 2022 de ; <https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/creativite>

- Rosenshine et Willingham (2014).Récupéré 29 mai2022 <https://cutt.us/YBWfM>
- Dictionnaire le nouveau petit Robert, 1993, p.1374.
- CUQ, JEAN -PIERRE, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed jean pencreac'h, Paris, 2003.p106.
- Dictionnaire maxi poche, Nord-compo, paris, Edition 2011, p.767.
- Cuq. Jean- Pierre. Dictionnaire de didactique du français, paris, 2003, p 16.

Mémoires et thèses:

- ARBOUCHE Attika "L'expression orale en classe de FLE, approche analytique pour formation efficace. Cas de la 4^{ème} année moyenne". Spécialité : Didactique UNIVERSITE ABOU-BAKR BELKAID TLEMCEN,2019
- BENBAHLOULI Farida Achouak 'exploitation des activités ludiques dans l'amélioration de l'expression orale chez les étudiants.Cas des étudiants de 1^{ière} année universitaire du FLE, à l'université de M'Sila,LITTÉRATURE GENERALE ET COMPAREE université de M'Sila ;2019 2020
- RAHMANI Brahim: Rôle de l'activité ludique dans le développement de la compétence interculturelle en classe de FLE« Cas des apprenants de la 2èmeannée moyenne CEM BETAIBI Belgacem-Biskra .mémoire de master 2020/2021.Université Mohamed Khider – Biskra
- YUCEF AMIRA:L'activité ludique comme moyen d'amélioration de l'enseignement /apprentissage de la compréhension de l'écrit en FLE(Cas des apprenants de 5ème A. P) mémoire de master é2016/2017. Université Mohamed Khider – Biskra
- BEDDIAF Hanane. Créativité et activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE Cas des élèves de la 4eme année moyenne à El-Goléa. Mémoire de master 2018 2019. Université Kasdi Merbah Ouargla
- CHEKILA Bouthaina. Le jeu de rôles comme élément déclencheur de l'expression orale en classe de FLE, Cas des apprenants de la 2ème année moyenne du CEM AHMED ZAID mémoire de master 2019 2020 Université Mohamed Khider – Biskra
- BEY Fakhr eddine Pour une approche ludico-actionnelle pour le développement d'une compétence interculturelle dans la classe de FLE mémoire de master 2013 2014 Université d'El-Oued

- ZAAMOUCHE Ahlem et DJEDADOUA Chayma. Les activités ludiques comme moyen efficace dans l'augmentation de la prise de parole. (Cas des apprenants de la troisième année moyenne du CEM SAID SGHIR.) mémoire de master 2019 2020 Université 8 Mai 1945 Guelma
- SEIHOUB Imane. Place et rôle de l'évaluation formative dans l'enseignement/apprentissage du FLE- Exemple de la 2ème AM -. Mémoire de Magistère 2015 2016 Université Oran 2
- DIA Ala Eddine BOUKHEZNA Salima. L'impact de l'activité ludique sur l'interaction verbale chez les apprenants de 1ère A.S en classe de FLE dans la région de Souf. .) Mémoire de master 2016 2017 Université d'El-Oued
- Ahlem TAGHEZOUT. L'activité ludique dans l'apprentissage des mots français langue étrangère le cas des élèves 4ème année primaire. Mémoire de Magistère 2008 2009 université d'Oran
- Djabil Chaima et Houhamdi Ilhem . Les activités ludiques comme outil
- Pédagogique et facteur de motivation en classe de FLE Cas des apprenants de 4ème année primaire .2020/2021. Université L'arbi Ben M'hidi Oum El Bouaghi
- YAHIA Yousra. L'AMELIORATION DE L'EXPRESSION ORALE PAR LE BIAIS DES ACTIVITES LUDIQUES (Cas des apprenants de la 1ère année moyenne) CEM BELIL Mohamed Deraji , EL-Kantara BISKRA. .) Mémoire de master 2018/2019 ; UNIVERSITE MOHAMED KHIDER –BISKRA
- FRID Nassima Manal et HADDOU Nora. Les activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole : Cas de la 3ème année moyenne. Mémoire de master 2016 / 2017 Université Abou Bakr Belkaid – Tlemcen
- BAFFI Ibtehal , HABITA Khaoula et MENNAI Amina L'activité ludique comme outil pédagogique d'acquisition du vocabulaire actif dans une classe de FLE. cas de 5ème primaire . Mémoire de master 2019 2020 Université d'El-Oued

Sitographie:

<http://www.larousse.fr/dictionnaires/français>

<https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/creativite>

https://wiki.telug.ca/wikitedia/index.php/Enseignement_efficace

http://ot-ds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf.

Annexes







