

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Echahid Hamma Lakhdar – El-Oued
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Lettres et Langue Française



Mémoire présenté en vue de l'obtention du Master
Option : Didactique et langues appliquées

Titre

**Aspects de la créativité dans les activités ludiques pour le
développement de la compétence linguistique
Le cas des apprenants de la classe d'initiation
(Circonscription de Guemar 5)**

Présenté par :
Sara MERAGHNI
Rihab Naoua SOUID
Meriem GAGA

Supervisé par :
Dr Mounir MILOUDI

Présenté et soutenu publiquement le

06 juin 2024

Devant le jury :

Pr Dalal MESGHOUNI
Pr Abdelmalek DJEDIAI
Dr Mounir MILOUDI

Professeur des universités
Professeur des universités
Maître de Conférences B

Université d'El-Oued
Université d'El-Oued
Université d'El-Oued

Président
Examineur
Rapporteur

Année universitaire : 2023/2024

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Echahid Hamma Lakhdar – El-Oued
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Lettres et Langue Française



Mémoire présenté en vue de l'obtention du Master
Option : Didactique et langues appliquées

Titre

**Aspects de la créativité dans les activités ludiques pour le
développement de la compétence linguistique
Le cas des apprenants de la classe d'initiation
(Circonscription de Guemar 5)**

Présenté par :
Sara MERAGHNI
Rihab Naoua SOUID
Meriem GAGA

Supervisé par :
Dr Mounir MILOUDI

Présenté et soutenu publiquement le

06 juin 2024

Devant le jury :

Pr Dalal MESGHOUNI
Pr Abdelmalek DJEDIAI
Dr Mounir MILOUDI

Professeur des universités
Professeur des universités
Maître de Conférences B

Université d'El-Oued
Université d'El-Oued
Université d'El-Oued

Président
Examineur
Rapporteur

Année universitaire : 2023/2024

Remerciements

Nous tenons tout d'abord à exprimer notre profonde gratitude envers Dieu le tout-puissant et miséricordieux, qui nous a donné la force et la patience nécessaires pour accomplir ce travail modeste.

Nous adressons nos remerciements les plus sincères à notre encadrant, **Dr Mounir MILOUDI**, pour son intérêt, sa patience, sa disponibilité et surtout ses précieux conseils, qui ont grandement nourri notre réflexion.

Nous exprimons également notre vive reconnaissance aux membres du jury, qui nous font l'honneur de lire et d'évaluer ce travail.

Un merci particulier à tous les enseignants qui ont accepté de participer à nos entretiens.

Enfin, nous n'oublions pas tous les enseignants qui ont contribué à notre éducation, du primaire à l'université.

Dédicace 1

Je dédie ce travail à toutes les personnes qui me sont précieuses.

Sara MERAGHNI

Dédicace 2

Aux deux personnes que j'aime le plus dans ce monde

Mon père **ALI**, mon plus grand soutien dans la vie, de vous j'ai appris le dévouement et le travail acharné.

Ma mère **LEILA**, ma meilleure amie dans tous mes hauts et mes bas, de vous j'ai appris la patience et la bonté.

Faire vous fiers est ma plus grande motivation
À vous je dédie ce travail.

À ma belle sœur **FATMA** et ses deux petits anges **KHALIL** et **ABDULLAH**.

À mon adorable petit frère **TAYEB**.

À ma chère **YASMINE** et à tous les membres de ma grande famille.

À **SARA** et **MERIEM** je vous souhaite du bonheur et de la réussite dans vos vies.
À tous ceux et qui sont toujours là pour m'encourager et me pousser vers le haut.

RIHAB NAOUA SOUID

Dédicace 3

À ma grand-mère,

Source d'inspiration et d'amour inconditionnel : Tes sages paroles et ton soutien indéfectible ont guidé mes pas tout au long de ma vie.

À mes parents, piliers de mon existence

Vos sacrifices et votre amour inconditionnel ont façonné la personne que je suis aujourd'hui.

À ma famille, havre de paix et de soutien indéfectible :

Vos encouragements constants et votre présence chaleureuse ont été ma bouée de sauvetage dans les moments difficiles.

À mon directeur de recherche, Dr Mounir MILOUDI,

Pour sa patience, ses conseils avisés et sa confiance en moi. Son encadrement a été précieux pour la réalisation de ce travail.

À mes enseignants, mentors éclairés et passionnés :

Votre expertise, votre patience et votre dévouement ont nourri mon esprit et m'ont ouvert les portes de la connaissance.

À moi-même :

Pour ma persévérance, ma détermination et ma capacité à croire en mes rêves.

J'ai appris et grandi au cours de ce parcours, et je suis fière de ce que j'ai accompli.

Ce mémoire est le fruit d'un travail acharné, mais aussi d'un riche parcours humain. Je suis reconnaissante à tous ceux qui ont contribué à sa réalisation et qui ont fait de cette expérience universitaire une véritable source d'épanouissement personnel et intellectuel."

GAGA Meriem

TABLE DES MATIÈRES

« Souvenez-vous, vos données sont votre ressource la plus précieuse dans votre projet de recherche, alors prenez-en soin »

Therese Baker

Titre	Page
Remerciements	I
Dédicace	II
Dédicace	III
Dédicace	IV
Table de matières	8
Introduction générale	13
PARTIE I : cadrage théorique de la recherche	
Chapitre 01	
Le cadre conceptuel des activités ludiques en classe de FLE	
Introduction	19
I. Aperçu historique	20
1. L'antiquité	20
2. Le moyen âge	20
3. De la renaissance à nos jours	21
II. Définitions des concepts	21
1. Jeu	21
2. Apprentissage de la langue	22
3. Créativité	23
4. Activités ludiques	23
5. Définition de l'approche ludique	24
6. Principes clés de l'approche ludique	24
III. Jeu en classe de FLE	24
1. Activités ludiques	25
2. Caractéristiques du jeu enfant	26
3. Quatre régions du jeu selon Silva	27
4. Typologie des activités ludiques	28
5. Rôle du jeu dans le développement de l'enfant	30
6. Avantages du ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE	31
Conclusion	32
Chapitre 02	
le ludique dans la classe de FLE : Exploration des liens entre créativité, jeux ludiques et compétences linguistiques	
Introduction	34
I. Dimensions de la créativité	34
1. Concept « créativité »	35
2. Composantes de la créativité	35
2.1. La fluidité	35
2.2. L'originalité	35
2.3. L'élaboration	36
2.4. La flexibilité	36

II. Créativité dans le processus d'enseignement /apprentissage de FLE	37
1. La créativité de l'enseignant et la créativité de l'apprenant	37
2. La créativité des apprenants	38
3. Un enseignant créatif	38
III Les liens entre la créativité et le jeu dans classe de FLE	39
IV. L'apport de la productivité via la créativité dans l'enseignement	39
V. Compétence linguistique	40
1. Compréhension orale	41
2. Expression orale	41
3. Compréhension écrite	42
4. Expression écrite	42
5. Importance des 4 compétences linguistiques	43
6. Développement des 4 compétences linguistiques	43
6.1. Cours de langue	43
6.2. Immersion linguistique	44
6.3. Pratique régulière	44
6.4. Utilisation des ressources en ligne et des applications	44
7. Évaluation des 4 compétences linguistiques	45
8. Ressources pour développer les 4 compétences linguistiques	46
Conclusion	47
Chapitre 03 Contextualisation de la recherche	
Introduction	49
I. Enseignement-apprentissage du FLE en Algérie	49
II. Le manuel scolaire	49
1. La première page de la couverture	51
2. La quatrième page de la couverture	51
3. La table des matières	51
4. Le contenu	52
III Place des activités ludiques dans le manuel de la 3 AP	53
1. Jeu de rôle et dialogue	53
2. Comptines et poèmes	54
3. Réalisation de la tâche	55
4. Devinette	55
V. Le document d'accompagnement	56
IV. Place des activités ludiques dans le document d'accompagnement	56
VII Le programme	57
VIII Place des activités ludiques dans le programme	57

Conclusion	58
PARTIE II: cadrage pratique de la recherche	
Chapitre 04	
Entretiens semi-directifs auprès des enseignants du primaire	
Introduction	60
1. Présentation de la méthode de la recherche	60
2. La/les langues de l'enquête	61
3. Déroulement de l'enquête	61
4. Problèmes et difficultés rencontrés	63
5. Le choix du lieu et de la trame de l'entretien	63
6. La transcription des entretiens	64
7. L'analyse thématique	65
8. Le repérage préalable des thèmes	66
8.1. L'intégration des activités ludique dans l'enseignement	66
8.2. L'efficacité des activités dans l'apprentissage des langues chez les enfants de la 3AP	66
8.3. Le rôle de la créativité dans la conception des activités ludiques	67
8.4. Proposition des activités ludiques pour le développement des compétences linguistiques chez les apprenants	68
8.5. Évaluation de l'efficacité des activités ludiques dans l'apprentissage du français chez les apprenants	69
8.6. Le rôle des activités ludiques dans l'instauration des compétences linguistiques chez les enfants	70
8.7. Les effets positifs des activités ludiques sur la motivation et les progrès linguistiques des apprenants	71
9. Bilan synthétique	72

Chapitre 05 les activités ludiques en expérimentation	
Introduction	75
1. Présentation de l'expérimentation	75
2. Description de la dimension spatio-temporelle de l'expérimentation	76
3. Grille d'observation	78
4. Cheminement de l'expérimentation	79
4.1.Le pré-test	79
4.2.Le post-test	85
5. Confrontation des résultats	93
Conclusion générale	96
Bibliographie	101
Annexes	105
Liste des figures	109
Liste des tableaux	111
Résumé	112

INTRODUCTION

«Le jeu et le jouet sont aussi nécessaires à l'enfant que l'air ou la nourriture.»

Vial

Introduction

L'apprentissage d'une langue étrangère représente un défi significatif pour les jeunes apprenants, particulièrement lorsqu'il s'agit de leur première immersion linguistique formelle. En Algérie, l'introduction de l'enseignement d'une langue étrangère dès la troisième année primaire (désormais 3 AP) marque un tournant décisif dans le parcours éducatif des enfants selon les documents officiels du Ministère de l'Éducation Nationale. Cette transition soulève la question cruciale de la méthode d'enseignement la plus efficace pour faciliter et enrichir ce processus d'apprentissage.

Dans ce cadre, l'importance de la créativité et de l'innovation pédagogique, en particulier à travers des activités ludiques, prend une place prépondérante.

Notre investigation académique, qui se trouve à un stade initial de recherche, est intitulée : « *Aspects de la créativité dans les activités ludiques pour le développement de la compétence linguistique. Cas des apprenants de la classe d'initiation (Circonscription Guemar 5)* ».

Cette étude s'inscrit dans le champ de la didactique des langues étrangères et secondes, avec un accent particulier sur le Français Langue Étrangère (désormais FLE) et la pédagogie ludique. Elle vise d'abord à poursuivre les réflexions valorisant le jeu en tant qu'outil pédagogique, puis à remettre en question la place accordée à cette approche au sein du dispositif éducatif en Algérie.

Le choix de notre sujet de recherche est motivé par plusieurs facteurs personnels et professionnels.

Personnellement, notre intérêt est stimulé par la montée en importance des méthodes d'enseignement innovantes, notamment l'utilisation des jeux pour développer les compétences linguistiques. La reconnaissance de l'efficacité des stratégies ludiques dans le domaine éducatif, alliée aux débats qu'elles suscitent quant à leur application et à leurs résultats, nous incite à explorer plus en profondeur la manière dont ces techniques peuvent révolutionner l'apprentissage des langues en milieu scolaire.

Professionnellement, notre motivation est nourrie par notre vécu en tant qu'enseignantes, où nous avons observé l'impact positif des méthodes ludiques sur l'engagement des apprenants et l'amélioration de leurs compétences linguistiques. Cette expérience concrète renforce notre désir d'approfondir et de formaliser des stratégies pédagogiques intégrant le jeu comme élément

Introduction

fondamental, garantissant ainsi un développement riche et diversifié des compétences linguistiques des apprenants.

Notre engagement à développer les compétences linguistiques des apprenants découle de notre conviction que ces compétences sont essentielles à la réussite du processus d'enseignement et d'apprentissage du FLE. Face à ces constatations, notre recherche vise à élucider la problématique suivante : la créativité via les aspects ludiques a-t-elle un impact significatif sur l'établissement des compétences linguistiques chez les apprenants de la 3AP ?

Cette question principale se divise en quatre interrogations secondaires :

- En quoi les activités ludiques contribuent-elles au développement cognitif et social de l'enfant ?
- Comment les activités ludiques influencent-elles les processus d'enseignement et d'apprentissage du Français Langue Étrangère (FLE) dans un contexte éducatif ?
- De quelle manière la créativité agit-elle sur l'acquisition et le renforcement des compétences linguistiques ?
- Quel statut est accordé aux activités ludiques dans les cadres réglementaires et le programme officiel ?

En réponse à ces interrogations, nous avons formulé des hypothèses correspondantes, qui seront explorées au cours de notre étude.

- Il se pourrait que les activités ludiques contribuent significativement au développement cognitif et social de l'enfant en favorisant une meilleure intégration des concepts ainsi qu'une interaction sociale accrue entre pairs.
- Les activités ludiques pourraient influencer positivement les processus d'enseignement et d'apprentissage du Français Langue Étrangère (FLE) en rendant les séances plus engageantes et en facilitant la mémorisation et la rétention des structures linguistiques chez les apprenants.

Introduction

- La créativité pourrait agir comme un catalyseur dans l'acquisition et le renforcement des compétences linguistiques en permettant aux apprenants de pratiquer la langue de manière plus flexible et innovante.
- Il est possible que les activités ludiques occupent un statut marginal dans les cadres réglementaires et le programme officiel, ce qui pourrait refléter une sous-estimation de leur potentiel pédagogique dans les contextes formels d'éducation.

Considérant les éléments discutés précédemment, l'objectif principal de cette étude se définit comme suit : connaître l'efficacité de la créativité des activités ludiques créatives dans le développement des compétences linguistiques. Cet objectif principal se décompose en trois objectifs opérationnels spécifiques.

- Mesurer l'impact des activités ludiques créatives sur l'acquisition des compétences linguistique.
- Etudier les répercussions des activités ludiques sur la motivation des apprenants.
- Identifier la place des activités ludiques dans le système éducatif primaire en Algérie et leur intégration dans les pratiques de classe.

Dans le cadre de la présente recherche, l'objectif principal consiste à explorer la pertinence des hypothèses posées initialement. Pour ce faire, nous avons adopté une démarche de triangulation méthodologique. Cette approche permet de diversifier les méthodes et les outils de collecte de données afin de réaliser une analyse multifacette de l'objet d'étude. De manière concrète, la recherche intègre à la fois des techniques qualitatives et quantitatives au sein des deux études principales menées : l'une basée sur des entretiens et l'autre sur une expérimentation.

Les entretiens ont été menés avec des enseignants de français de troisième année primaire de la wilaya d'El-Oued, plus spécifiquement de la circonscription de Guemar 5, au cours de l'année 2023/2024. Cette démarche qualitative a permis de recueillir des témoignages directs sur les expériences et les perceptions des enseignants concernant l'utilisation de jeux éducatifs pour développer des compétences linguistiques chez les apprenants.

Introduction

Par ailleurs, l'expérimentation a été conduite dans une école primaire, employant une méthode quantitative pour évaluer l'efficacité de ces activités ludiques sur l'apprentissage des apprenants. Le choix de cet échantillon spécifique repose sur la conviction que l'enseignante de français de cette classe possède une expérience unique et pertinente en ce qui concerne l'intégration de la créativité dans les activités éducatives, essentielle pour l'acquisition de compétences linguistiques.

Ce choix méthodologique mixte enrichit sûrement notre analyse en permettant une compréhension plus profonde et équilibrée des dynamiques à l'œuvre, facilitant ainsi une évaluation plus précise de l'impact des activités ludiques sur le développement linguistique des apprenants.

La présente étude est structurée en cinq chapitres, distribués de manière relativement symétrique et équilibrée à travers deux sections principales. La première section est consacrée au cadre théorique, et se subdivise elle-même en trois chapitres distincts, comme suit :

Dans le premier chapitre de cette étude « Le cadre conceptuel des activités ludiques en classe de FLE », nous nous consacrons à l'élaboration du cadre conceptuel des activités ludiques. Notre objectif est de clarifier les principes fondamentaux qui sous-tendent ces activités, en débutant par un aperçu historique exhaustif. Nous procéderons ensuite à une analyse détaillée des concepts clés, incluant une exploration approfondie du rôle des jeux en classe de FLE. Cela englobe l'examen des caractéristiques intrinsèques de ces activités, ainsi que de leur typologie et de leur impact sur le développement de l'enfant. Ce chapitre se conclura par une discussion sur les avantages inhérents aux activités ludiques, fournissant ainsi une base solide pour les explorations ultérieures de cette recherche.

Le deuxième chapitre, intitulé « Le ludique dans la classe de FLE : Exploration des liens entre créativité et compétences linguistiques », explore la corrélation entre la créativité inhérente aux activités ludiques et le développement des compétences linguistiques. Ce chapitre met en relief le rôle catalyseur de la créativité à travers les différentes compétences linguistiques requises dans l'apprentissage du FLE. Il examine également la contribution significative des activités ludiques dans l'enseignement du FLE et analyse comment ces pratiques peuvent effectivement favoriser

Introduction

l'acquisition et le renforcement des compétences linguistiques par le biais de méthodologies interactives et engageantes.

Le troisième chapitre de mémoire est intitulé « Contextualisation de la recherche ». Il vise à établir un cadre théorique et pratique pour l'analyse des activités ludiques telles qu'elles sont conceptualisées et promues dans les documents officiels relatifs à l'enseignement de la troisième année de l'enseignement primaire. Ce chapitre approfondit la dimension didactique des jeux éducatifs, examinant comment ils sont intégrés dans les curriculums et les standards éducatifs nationaux. Il interroge également les fondements pédagogiques qui sous-tendent l'utilisation de ces approches ludiques dans l'apprentissage, en s'appuyant sur des théories de l'éducation et des études précédentes. En outre, cette partie de la recherche explore les implications de ces politiques sur la pratique pédagogique et les résultats d'apprentissage, offrant ainsi une analyse critique des orientations pédagogiques actuelles et de leur efficacité dans le contexte éducatif contemporain.

Le quatrième chapitre de ce mémoire, nous mettons en œuvre une série d'entretiens semi-directifs ciblant les enseignants du cycle primaire. Cette méthodologie qualitative permet d'explorer en profondeur les perceptions et les pratiques pédagogiques de ces derniers, afin de recueillir des données essentielles sur leur expérience et leur interaction avec les innovations pédagogiques proposées.

Le cinquième chapitre est consacré à l'expérimentation de méthodes pédagogiques ludiques en contexte de classe, visant à évaluer leur efficacité sur l'engagement et l'apprentissage des apprenants. Cette approche pratique permet de corroborer les théories éducatives avec des preuves empiriques, enrichissant ainsi la validité et la crédibilité de la recherche menée.

La conclusion générale de ce mémoire intègre une synthèse rigoureuse des résultats obtenus, assortie d'une évaluation des hypothèses de départ. Cette section finale examine dans quelle mesure les hypothèses initiales ont été confirmées ou réfutées, offrant ainsi une perspective critique sur l'impact des stratégies pédagogiques innovantes étudiées au long de cette recherche.

CHAPITRE 01

Le cadre conceptuel des activités ludiques en classe de FLE

« Le seul moyen de découvrir les limites du possible, c'est de tenter l'impossible. »

Arthur Clarke

Introduction

L'apprentissage par le jeu, notamment des langues étrangères, est crucial pour l'enfant, favorisant l'exploration des rôles, le développement de l'imaginaire et la construction de la personnalité.

Dans ce premier chapitre, nous allons clarifier les dimensions conceptuelles de notre recherche. Pour ce faire, nous commencerons par définir la notion de jeu, son évolution historique et ses caractéristiques. Ensuite, nous examinerons les différents types d'activités ludiques et leur rôle dans le développement de l'enfant. Enfin, nous discuterons de la contribution spécifique des activités ludiques à l'enseignement et à l'apprentissage du FLE.

L'opinion générale est unanime pour soutenir l'affirmation de Jean Château (1979) selon laquelle « *le jeu est le travail de l'enfant* », le jeu est le premier outil de connexion entre l'enfant et le monde, c'est sa façon d'exprimer ses sentiments, ses pensées intérieures et de renforcer ses relations, mais surtout, c'est son outil pour comprendre et apprendre la vie, comme l'insiste Caffari-Viallon (1988) « *Le jeu n'est pas un rêve, il est apprentissage du monde, de Vautre et de la relation (...). C'est en jouant qu'il faut entrer dans la vie.* ». L'enfant n'est ni un petit adulte ni un être complètement impuissant, mais plutôt un être complet doté d'un potentiel étonnant qui façonne sa réalité. Freud (1909) a souligné que le jeu n'est pas le contraire du sérieux, mais plutôt le contraire de la réalité. Lorsqu'un enfant joue, ce n'est pas pour se distraire ou échapper à d'autres activités mais pour prouver qu'il est véritablement lui-même.

Dans son ouvrage intitulé "Homo Ludens", l'historien Johan Huizinga emploie l'expression "*Homme qui joue*", mettant en lumière l'importance du jeu dans les sociétés humaines et son histoire.

I. Aperçu historique

Pendant des milliers d'années, les jeux ont été utilisés par les humains, en fait le jeu le plus ancien dont l'existence est confirmée a été découvert dans une tombe royale de Mésopotamie, connu sous le nom de Jeu Royal d'Ur, datant de plus de 5000 ans.

Ainsi, L'évolution du jeu à travers l'histoire s'est déroulée en trois ères essentielles marquées par des développements fondamentaux.

1. L'antiquité

Aristote préconisait que les enfants jouent librement jusqu'à l'âge de cinq ans, sans l'intervention des adultes, afin de favoriser leur épanouissement au cours de leur développement. Dans l'Antiquité, divers jeux éducatifs, notamment des jeux de calcul et de lecture, ont été conçus dans le but de faciliter l'acquisition des connaissances.

Les jeux dans l'Antiquité avaient une diversité considérable, allant des activités sportives formelles aux jeux de société plus informels. Ils étaient souvent liés à des croyances religieuses, des rituels ou des événements sociaux, et ils jouaient un rôle essentiel dans la vie sociale et culturelle de ces civilisations. Selon la vision chrétienne, l'enfant est considéré comme dépourvu de raison et vulnérable face au mal, Saint Augustin allant jusqu'à affirmer que *"l'enfant est le lieu du mal et du péché."*

L'Église s'est efforcée d'interdire les jeux, considérant qu'ils constituaient une voie d'accès à des passions dangereuses, à la violence (comme les jeux d'armes), à la ruine (notamment les jeux d'argent), et à la déviation vers des plaisirs terrestres. (M. Miloudi et H. Chezief 2008, p.10)

2. Le moyen âge

Les jeux médiévaux jouissaient d'une grande popularité, tant auprès du peuple que du roi. Bien que l'Église les regardât avec réserve, l'aristocratie les utilisait à la fois comme moyen de divertissement et d'éducation pour la jeunesse.

Les jeux médiévaux étaient variés et reflétaient la diversité des classes sociales de l'époque. Certains jeux étaient pratiqués dans les rues et les places publiques, tels que des jeux de balle, de raquette ou encore des jeux de société. Les fêtes populaires étaient également l'occasion de célébrer avec des compétitions ludiques. L'aristocratie médiévale, en revanche, pouvait s'adonner à des divertissements plus sophistiqués. Les tournois de chevalerie, les joutes, et d'autres jeux équestres étaient populaires parmi la noblesse. Ces activités servaient non seulement à divertir, mais aussi à renforcer la formation militaire et sociale des jeunes nobles.

Bien que l'Église puisse regarder d'un œil méfiant certains jeux, et notamment les jeux d'argent, les divertissements ludiques étaient une composante importante de la vie médiévale, reflétant les goûts et les valeurs de cette époque.

3. De la renaissance à nos jours

À partir de la Renaissance en Europe et quelques siècles plus tôt en Asie Le jeu a retrouvé la reconnaissance qu'il mérite dans les écoles, jouant un rôle essentiel dans l'éducation et l'instruction des enfants. Cependant, il est crucial de noter que le jeu était autrefois systématiquement opposé à la notion de sérieux, du courant humaniste à la philosophie des Lumières, l'enfant est perçu comme étant à la fois fragile et innocent. En conséquence, l'éducation est envisagée comme une rupture avec les expressions spontanées de l'enfant. René Descartes va jusqu'à affirmer que « *la principale cause de nos erreurs [réside dans] les préjugés de l'enfance.* », mais, G. Brougère souligne que c'est la légèreté intrinsèque du jeu qui en fait un espace d'expérimentation unique, voire un moyen d'apprentissage, d'éducation, ou du moins de socialisation.

Au 19^{ème} siècle, Rousseau et l'émergence de la psychologie ont contribué à légitimer le jeu dans la réflexion pédagogique, marquant ainsi son ascension vers une reconnaissance académique.

Au cours du 20^{ème} siècle, le jeu fait son entrée massive dans les écoles, évoluant pour devenir un véritable emblème de divertissement. Les experts en didactique des langues étrangères ont commencé à explorer la possibilité d'intégrer le jeu dans le processus d'enseignement et d'apprentissage des langues. Haydée Silva exprime à ce sujet que : « *il est notable de constater que la reconnaissance du jeu dans le Cadre Européen Commun de Référence demeure très limitée. Ainsi, malgré l'intérêt incontestable suscité par le jeu au cours des dernières décennies, sa mise en œuvre concrète reste un défi pour les enseignants.* »

II. Les définitions des concepts

1. Jeu

Le concept de « jeu » est sujet à de nombreuses définitions, notamment parce que, au fil des décennies, plusieurs chercheurs ont cherché à fournir une définition aussi claire et précise que possible. Nous allons aborder quelques interprétations du terme « jeu » proposées par divers auteurs.

Selon le dictionnaire de la didactique :

« Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décision, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. »

D'après le dictionnaire Le Robert, le terme « jeu » est défini par :

*« - Activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure.
- Activité qui présente un ou plusieurs caractères de jeu (gratuité, futilité, facilité...) »*

Jean Château, de son côté, a caractérisé le terme « jeu » comme une activité volontaire, perçue comme imaginaire, se déroulant en dehors des routines quotidiennes, dénuée de finalité matérielle et d'utilité pratique, clairement définie dans le temps et l'espace, encadrée par des règles spécifiques, et favorisant des interactions de groupe qui renforcent son caractère distinct par rapport au monde ordinaire.

R. Caillois (1967) souligne que *« le jeu est une activité libre, séparée, incertaine, impro-ductive, réglée et fictive. »* (Cité par Brougere, 2005 : 27). Donc selon ces définitions, le terme "jeu" englobe une activité qui requiert à la fois une implication physique et mentale. Il peut être caractérisé par sa nature libre ou être encadré par des règles spécifiques. Le jeu se présente comme une activité essentielle à la vie humaine, intrinsèquement liée à l'homme et source de plaisir et de joie. Dans des contextes éducatifs, le jeu se révèle être un moyen d'engager activement l'élève dans son apprentissage, lui permettant de construire ses connaissances tout en communiquant de manière ludique. Cette approche favorise la créativité, l'autonomie et encourage le travail en équipe.

2. Apprentissage de la langue française

Dérivé du mot « *apprenti* », il désignait seulement *« le fait d'apprendre un métier manuel ou technique »* (Robert) et Landsheere (1979) définit ainsi l'apprentissage : *« Processus d'effet plus ou moins durable par lequel des comportements nouveaux sont acquis ou des comportements déjà présents sont modifiés en interaction avec le milieu ou l'environnement. »*

De nos jours, l'acquisition d'une langue étrangère, incluant sa culture, est envisagée comme un processus constant de reconstruction des représentations de l'apprenant vis-à-vis de cette culture. Il s'agit d'une prise de conscience de ses propres perceptions et de la découverte de ses spécificités culturelles à travers le contact avec une langue et une culture différente. L'apprentissage d'une langue est le processus par lequel un individu développe une compétence linguistique, qu'elle soit orale, gestuelle ou écrite, en interagissant avec son environnement (Strömqvist, 2003). Cette définition englobe cinq concepts clés ou termes théoriques : l'apprenant, l'environnement, l'interaction, la langue et le développement. Ainsi, une théorie complète de l'apprentissage linguistique nécessite des modèles théoriques concernant l'apprenant en tant que système intégrant des compétences perceptives, et cognitives, tout en prenant en compte des éléments émotionnels et motivationnels.

De plus, cette théorie nécessite une appréhension approfondie de la nature des échanges entre l'apprenant et son environnement, englobant les interactions avec les pairs, les enseignants, les expériences de lecture, ainsi que les normes et attitudes sociales. Elle implique également la clarification de la notion de langue ou de connaissance linguistique, ainsi que la façon dont la structure des connaissances acquises et le processus d'acquisition évoluent au fil du temps, c'est-à-dire le développement.

3. Créativité

Le mot *créativité* vient du mot latin « *creare* » qui implique le sens d'imaginer, produire ou instituer. Robert (2007 : 54) constate que : « *la créativité, au sens habituel du terme, est : le pouvoir de créer, d'inventer* ». Le concept de créativité englobe des significations variées qui dépendent du domaine considéré.

Dans la théorie standard de Chomsky, la créativité est la capacité de fabriquer des énoncés en nombre infini à partir de règles finies et intériorisées. « *La créativité est l'aptitude du sujet parlant à créer et comprendre un nombre infini d'énoncés nouveaux qu'il n'a jamais entendus auparavant, et qu'on ne peut répertorier en totalité* » (Chomsky in Robert 2008, p.54), mais il limitait sa « créativité » à la production linguistique.

La créativité est la capacité à produire des idées, des solutions, des œuvres ou des produits originaux, innovants et pertinents, souvent en transcendant les schémas de pensée

conventionnels. Elle implique une approche novatrice, elle se manifeste dans divers domaines de la vie quotidienne, dans des réalisations plus modestes tout comme dans des accomplissements remarquables.

4. Activités ludiques

Selon Alain Cuq, un linguiste et didacticien français spécialisé dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE), une activité ludique est une activité qui implique l'apprenant de manière active et motivante dans l'acquisition d'une langue étrangère. Cuq insiste sur le caractère interactif et stimulant des activités ludiques, lesquelles doivent être conçues de manière à susciter l'intérêt de l'apprenant et à favoriser son implication dans le processus d'apprentissage.

En résumé, selon Cuq, une activité ludique en classe de FLE doit être une expérience d'apprentissage interactive, communicative, et centrée sur l'apprenant, qui vise à motiver les apprenants, à favoriser leur engagement dans le processus d'apprentissage, et à les aider à développer leurs compétences linguistiques de manière efficace et plaisante.

5. Définition de l'approche ludique

Dans le domaine éducatif en général, l'approche ludique se réfère souvent à l'utilisation de jeux et d'activités ludiques pour faciliter l'apprentissage. Si vous faites référence à une approche ludique dans un contexte éducatif ou linguistique en lien avec les publications du Rober

6. Principes clés de l'approche ludique

- **Plaisir** : Le jeu doit avant tout être une source de plaisir pour les apprenants. Il doit les divertir et les captiver, tout en les incitant à utiliser la langue ou les notions à apprendre de manière naturelle et spontanée.
- **Motivation** : Le jeu permet de motiver les apprenants en leur donnant des objectifs clairs et atteignables, et en les récompensant de leurs progrès.
- **Participation active** : Le jeu encourage la participation active de tous les apprenants, quel que soit leur niveau. Il leur permet de s'exprimer et d'interagir entre eux de manière ludique.
- **Apprentissage par l'expérience** : Le jeu permet aux apprenants d'apprendre par l'expérience, en expérimentant les concepts ou les compétences dans un contexte concret et stimulant.

III. Jeu en classe de FLE

L'introduction du jeu en classe de FLE s'inscrit dans la lignée des approches communicative et actionnelle, offrant un cadre ludique qui favorise le travail en équipe, propose des objectifs stimulants et introduit le concept de défis, encourageant ainsi la prise de parole et l'interaction. En classe, le jeu a tout d'abord pour fonction de briser la glace au sein d'un groupe peu communicatif ou qui se connaît peu, ou encore de détendre l'atmosphère avant ou après une activité plus intense. En d'autres termes, il crée une dynamique de groupe tout en poursuivant des objectifs pédagogiques clairs, intégrés à la séquence d'apprentissage et réalisables. De plus, le jeu permet de répondre à des besoins autres que strictement fonctionnels, en dépassant les objectifs instrumentaux et en encourageant la prise de parole en atténuant les pressions émotionnelles telles que la crainte du jugement des pairs.

L'avantage principal du jeu, lorsqu'il est associé aux théories de la cognition, réside dans sa capacité à susciter la motivation intrinsèque des apprenants. Contrairement aux incitations externes telles que les récompenses, la motivation dans le jeu est inhérente à l'activité elle-même. Les jeux sont conçus pour maintenir un niveau de défi approprié, favorisant ainsi la motivation selon un équilibre décrit par Piaget entre la difficulté et les compétences du joueur. Cette motivation intrinsèque, résultat de l'équilibre entre difficulté et capacité, peut mener à une acquisition simplifiée des connaissances ou compétences, souvent de manière non consciente voire accidentelle.

Pendant le jeu, les apprenants sont constamment actifs dans leur apprentissage, que ce soit en prenant la parole ou en écoutant et en recevant des retours. Le jeu s'intègre ainsi naturellement à l'approche actionnelle de l'enseignement, où l'objectif est d'agir et de réagir de manière appropriée dans diverses situations de communication. Les activités ludiques permettent une mise en situation proche du réel, invitant les apprenants à utiliser leurs connaissances linguistiques pour communiquer de manière authentique, avec un feedback continu des pairs ou du professeur.

1. Activités ludiques

Selon Alain Cuq, un linguiste et didacticien français spécialisé dans l'enseignement du FLE, une activité ludique est une activité qui implique l'apprenant de manière active et motivante dans l'acquisition d'une langue étrangère. Cuq insiste sur le caractère interactif et stimulant des activités ludiques, lesquelles doivent être conçues de manière à susciter l'intérêt de l'apprenant et à favoriser son implication dans le processus d'apprentissage.

En résumé, selon Cuq, une activité ludique en classe de FLE doit être une expérience d'apprentissage interactive, communicative, et centrée sur l'apprenant, qui vise à motiver les apprenants, à favoriser leur engagement dans le processus d'apprentissage, et à les aider à développer leurs compétences linguistiques de manière efficace et plaisante.

2. Caractéristiques du jeu enfant

Dans leur ouvrage "A l'école du jeu," les auteurs Pierre Ferran, François Mariet, et Louis Porcher détaillent six caractéristiques psychologiques du jeu de l'enfant.

➤ **Fiction**

Le jeu existe dans un domaine séparé de la réalité, possédant des éléments imaginatifs et déviant des traits empiriques et réalistes habituels. Il démontre une liberté créative, permettant à l'enfant de se distancer des événements apparemment nécessaires de la vie quotidienne. L'aspect fictionnel est éphémère, ne durant que pendant le jeu.

➤ **Détente**

La fiction du jeu sert de forme de détente pour le joueur individuel, offrant un détachement des tensions et des luttes de l'existence réelle. Cela explique pourquoi les enfants jouent souvent contre quelque chose, cherchant à se venger d'un dénouement défavorable. Le jeu devient un moyen pour l'enfant de se protéger du monde extérieur.

➤ **Exploration**

Jouer implique d'explorer le monde, de faire face à ses défis, de rassembler une force personnelle pour surmonter les difficultés et de vaincre les obstacles.

➤ **Socialisation**

Le jeu offre la possibilité d'une interaction simultanée avec d'autres, impliquant confrontation, collaboration, antagonisme et coopération. À travers le jeu, l'enfant construit sa personnalité en interagissant avec des adversaires ou des partenaires.

➤ **Compétition**

Les jeux ont un but et constituent un défi, entraînant une compétition avec soi-même, les choses ou les autres. Lorsqu'un enfant joue, il accepte une épreuve avec pour objectif ultime le succès. Gagner ou perdre est accepté, et le plaisir réside dans l'espoir de la victoire.

➤ **Règles**

Le jeu implique une organisation spécifique et des règles précises où la tricherie perturbe son déroulement. L'enfant, tout comme l'adulte, se découvre en tant qu'être social et unique à la fois, à la fois gendarme et voleur, législateur et escroc, bourgeois et vagabond.

3. Quatre régions du jeu selon Silva

Dans son ouvrage "Le jeu en classe de langue" publié en 2008, le didacticien Silva propose une catégorisation de l'usage des jeux en quatre régions métaphoriques. Cette catégorisation vise à mieux comprendre la complexité du réseau sémantique associé à l'utilisation du terme "jeu" dans le contexte de l'apprentissage des langues. Voici un aperçu des quatre régions métaphoriques telles que décrites par Silva :

➤ **La région de compétition (ou agon)**

Cette région concerne les jeux où les participants sont en compétition les uns avec les autres. Les jeux de compétition peuvent impliquer des défis, des épreuves, des classements, etc. L'objectif principal est souvent de gagner ou de surpasser les autres joueurs.

➤ **La région de construction (ou ludus)**

Cette région englobe les jeux qui impliquent la création, la construction, ou la résolution de problèmes. Les jeux de construction peuvent encourager la créativité, la collaboration, et la résolution de problèmes.

➤ **La région de hasard (ou alea)**

Cette région concerne les jeux où le résultat dépend principalement du hasard ou de la chance. Les jeux de hasard peuvent inclure des éléments de risque, d'incertitude, et de surprise. L'objectif principal est souvent de s'amuser plutôt que de gagner.

➤ **La région de simulation (ou mimicry)**

Cette région englobe les jeux qui permettent aux participants de simuler ou de reproduire des situations réelles ou fictives. Les jeux de simulation peuvent favoriser l'immersion, la prise de décision, et l'expérimentation dans un environnement contrôlé.

En utilisant cette catégorisation, Silva cherche à mettre en évidence la diversité des jeux et des expériences ludiques dans le contexte de l'enseignement des langues. Chaque région métaphorique offre des opportunités uniques pour l'apprentissage linguistique et le développement des compétences interculturelles, et leur utilisation peut être adaptée en fonction des objectifs pédagogiques spécifiques et des préférences des apprenants.

4. Typologie des activités ludiques

La connaissance des différents types de jeux à chaque stade du développement de l'apprenant est essentielle pour les enseignants. Cela leur permet de proposer des activités qui répondent aux besoins spécifiques des apprenants.

Nicole De Grandmont présente les trois niveaux essentiels pour mettre en place une approche pédagogique axée sur le jeu.

➤ **Le jeu ludique**

C'est une activité libre et gratuite représente un pilier fondamental du bien-être, émergeant spontanément pour se transformer en œuvres éphémères, capturant l'instant avec éclat. Elle encourage la pensée divergente en offrant des possibilités multiples et personnelles, créant ainsi un espace propice à l'expression individuelle et à la créativité. De ce fait ces activités revêtent une importance capitale dans le développement intégral de chaque individu.

Le jeu ne dicte pas de règles strictes, et son résultat n'est pas nécessairement esthétique, prédéterminé ou parfait. Il est intrinsèquement lié à la notion de plaisir et représente une nécessité pour l'épanouissement de chaque individu. En permettant d'organiser, de structurer et

d'élaborer le monde extérieur, le jeu crée des liens équilibrés avec différents aspects de notre être, notamment le psychisme, l'émotif-affectif, le sensoriel et le cognitif.

En ce qui concerne l'apprentissage, le jeu ludique exerce une influence significative sur de nombreuses composantes, de la connaissance. Il nourrit la motivation intrinsèque à la découverte, à l'accomplissement et aux sensations. Cette activité facilite l'acquisition de compétences. En permettant d'explorer les connaissances de manière autonome, sans recourir à une aide extérieure, le jeu ludique favorise l'autonomie et l'exploration personnelle. Elle offre un espace privilégié pour apprivoiser le plaisir, les sensations et les sentiments, contribuant ainsi à un développement global et équilibré de l'individu.

Selon les propos de Brougère , le jeu est « *pédagogique par essence au point d'apparaître à certains comme le lieu d'apprentissage par excellence* » (Brougère, 2005 :63). Cette perspective nous amène à considérer deux autres types de jeux, explicitement définis dans leur relation à l'éducation : le « jeu éducatif » et le « jeu pédagogique ».

➤ Le jeu éducatif

Nicole De Grandmont (1989 :55) décrit le jeu éducatif de la manière suivante :

« Un jeu essentiellement axé sur les apprentissages, un jeu qui permet à un adulte d'observer les comportements stratégiques, les acquis d'un enfant. Il est distrayant, sans trop de contraintes. Tout comme le jeu ludique il favorise les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur, il permet également de comprendre des notions, d'apprivoiser des concepts, de structurer sa pensée. »

Le jeu offre une source de divertissement, mais il va au-delà en servant également d'outil éducatif qui favorise le développement et l'organisation tant des capacités cognitives que des compétences émotionnelles, permettant ainsi de les appréhender et de les maîtriser.

Après une étape ludique qui met l'accent sur la découverte, l'imagination et la créativité, intervient une phase éducative visant à établir et à organiser des règles.

Les jeux ayant une vocation éducative ont suscité un grand intérêt, à tel point que de nos jours, l'expression « jeu éducatif » est si populaire qu'elle est utilisée pour évoquer une approche pédagogique bénéfique. De plus, cette dimension éducative des jeux demeure fréquemment un argument convaincant en faveur de leur utilisation en classe.

L'atout principal réside dans le fait que les apprenants ne perçoivent pas consciemment qu'ils sont en train d'apprendre, ce qui leur permet de s'éloigner du cadre conventionnel de l'école d'acquérir des connaissances tout en s'amusant.

➤ Le jeu pédagogique

« Le jeu pédagogique est un jeu quasiment assimilé à un exercice et de ce fait un jeu dans lequel le plaisir est presque absent. Il est axé sur le devoir d'apprendre et il concerne et génère un apprentissage précis »
(Nicole De Grandmont, 1989 :69)

Avant de se lancer dans un jeu pédagogique, les apprenants doivent déjà avoir assimilé des notions et des concepts. Ils ne commencent pas à zéro, mais doivent plutôt utiliser leurs connaissances préalables dans le contexte ludique. Le jeu pédagogique agit ainsi comme une évaluation, permettant de repérer les éventuelles difficultés des apprenants. Ce type de jeu est souvent moins populaire auprès des apprenants, car il ne laisse aucune marge de manœuvre pour se détendre ou prendre du plaisir. Contrairement au jeu ludique, le jeu pédagogique ressemble davantage aux approches d'enseignement traditionnelles, mettant l'accent sur l'apprentissage dépourvu de plaisir. Il constitue ainsi la dernière étape logique dans cette progression.

Après avoir exploré les définitions et examiné trois types de jeux différents, il est important de se pencher plus attentivement sur le rôle du jeu à l'école, et de déterminer s'il a véritablement sa place dans le processus d'apprentissage scolaire.

Pour cela, il est crucial d'aborder un aspect fondamental : le rôle du jeu dans le développement de l'enfant.

5. Rôle du jeu dans le développement de l'enfant

Pour accompagner efficacement le développement de l'enfant en tant que futur citoyen, il est essentiel de débiter par une compréhension approfondie de son individualité, en portant une attention particulière à ses besoins et à sa personnalité. Cela nous permettra d'identifier les approches les plus adaptées pour faciliter son apprentissage.

Maria Montessori insiste sur l'importance du jeu comme outils pédagogiques essentiels pour favoriser l'apprentissage et le développement de l'enfant en proposant un ensemble complet de

matériel didactique « *ils ont besoin d'action pour progresser et de leurs mains pour développer leur intelligence* » (Druart et Wauters, 2011 :19). Effectivement, les expérimentations et les erreurs inhérentes au jeu offrent à l'enfant l'opportunité d'ajuster ses choix et d'explorer de nouvelles approches. Par le biais du jeu, l'apprenant cherche à explorer et développer sa propre identité, renforçant ainsi l'idée que le jeu comme le souligne Freinet, est un outil éducatif de premier plan.

A ce stade, il devient clair que le jeu joue un rôle crucial dans le développement de l'enfant, en l'aidant non seulement à satisfaire son désir de croissance, mais également à cultiver une pensée réflexive.

L'individu est fondamentalement un être qui nécessite l'utilisation de ses sens, l'expression d'émotions, le contact physique, et la manipulation pour donner une signification à ses activités. Grâce à cette interaction et à la stimulation sensorielle offerte par le jeu, l'apprenant progresse naturellement et avec enthousiasme dans son processus d'acquisition de connaissance. Ce cheminement débute dès la petite enfance à l'école, mais ne doit pas s'y restreindre.

6. Avantages du ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE

L'intégration du jeu dans l'enseignement du FLE s'avère être une stratégie pédagogique efficace, offrant une multitude d'avantages pour les apprenants. En effet, l'exploitation du ludisme s'inscrit dans une approche pédagogique dite "ludique" ou "pédagogie du jeu", qui vise à exploiter les ressorts du jeu pour favoriser l'apprentissage. Cette approche s'appuie sur des fondements théoriques solides, notamment la théorie socio-constructiviste de Vygotsky et la théorie de l'apprentissage expérientiel de Kolb.

Il est crucial d'aborder les avantages des activités ludiques pour mettre en évidence leur efficacité sur le plan pédagogique.

- **Motivation intrinsèque:** Le jeu stimule la motivation intrinsèque des apprenants en suscitant le plaisir, l'engagement et la curiosité. Cet engouement intrinsèque les incite à s'investir davantage dans l'apprentissage, favorisant ainsi une meilleure persévérance scolaire.
- **Mémorisation et consolidation des acquis:** Le jeu permet une mémorisation plus effective des connaissances et des compétences linguistiques. En effet, l'implication émotionnelle et

cognitive des apprenants lors des activités ludiques renforce l'encodage et la consolidation des savoirs dans la mémoire à long terme.

- **Développement des compétences de communication :** Le jeu favorise l'interaction et la collaboration entre les apprenants, les incitant à utiliser la langue française de manière naturelle et communicative. Cette pratique permet de développer leurs compétences à l'oral et à l'écrit, en s'adaptant à divers contextes et registres de langue.
- **Ouverture à la culture et aux codes sociaux :** Le jeu peut être un vecteur de découverte de la culture française et de ses codes sociaux. En effet, l'utilisation de jeux ancrés dans la culture française permet aux apprenants de s'approprier les références et les valeurs propres à la société francophone.
- **Développement de la confiance en soi et de l'autonomie :** Le jeu offre un environnement sécurisé et stimulant où les apprenants peuvent prendre des risques et expérimenter la langue sans crainte de l'erreur. Cette liberté favorise le développement de leur confiance en soi et de leur autonomie dans l'apprentissage.
- **Réduction du stress et de l'anxiété :** Le jeu permet de créer un climat d'apprentissage détendu et convivial, réduisant le stress et l'anxiété des apprenants. Cette ambiance positive favorise une meilleure assimilation des connaissances et une plus grande ouverture à la communication.
- **Différenciation pédagogique et inclusion :** Le jeu offre une grande flexibilité et permet de différencier l'enseignement en s'adaptant aux besoins et aux styles d'apprentissage de chaque individu. Cette approche inclusive permet à tous les apprenants de progresser à leur rythme et de maximiser leur potentiel.

Conclusion

Il est important de souligner que l'utilisation du jeu ne se résume pas à une simple distraction. Pour maximiser ses potentialités pédagogiques, le jeu doit être intégré de manière réfléchie et cohérente dans la planification pédagogique et répondre à des objectifs d'apprentissage spécifiques. La sélection des jeux et la mise en place des activités ludiques doivent tenir compte du niveau de langue des apprenants, de leurs intérêts et de leurs besoins. En s'appropriant les potentialités du jeu et en l'exploitant de manière judicieuse, l'enseignant de FLE peut créer un

Chapitre 01 Le cadre conceptuel des activités ludiques en classe de FLE

environnement d'apprentissage dynamique et stimulant qui favorise l'épanouissement et la réussite des apprenants.

CHAPITRE 02

Le ludique dans la classe de FLE : Exploration des liens entre créativité et compétences linguistiques

« La créativité, c'est l'intelligence qui s'amuse »

Albert Einstein

Introduction

Dans ce chapitre, nous entreprendrons d'abord une exploration détaillée de la notion de créativité, en examinant ses différents composants. Nous analyserons ensuite la créativité manifestée tant par les enseignants que par les apprenants, en soulignant le lien entre créativité et jeu dans l'enseignement du FLE, avant de discuter des bénéfices associés à la créativité.

Par la suite, notre attention se portera sur les compétences linguistiques. Nous aborderons la définition de cette notion, les divers types de compétences et leur importance pour les apprenants. Pour conclure, nous explorerons divers outils destinés à développer ces compétences.

I. Dimensions de la créativité**1. Concept « créativité »**

Le concept de créativité revêt une signification diverse en fonction du domaine exploré, notamment dans les sphères de la pédagogie, de la psychologie, et de la linguistique. Il est impératif, dans un premier temps, de le définir précisément dans ces trois contextes distincts. L'étymologie du mot "créativité", issu du latin "creare", porte en elle la connotation d'imaginer, de produire ou d'instituer. Robert (2007 : 54) souligne que, dans le sens commun, la créativité se définit comme le pouvoir de créer et d'inventer.

La créativité se manifeste comme un phénomène d'une grande complexité, transcendant divers contextes tels que l'économie, l'histoire, la psychologie, la littérature, et bien d'autres domaines. Selon la théorie linguistique de Chomsky, la créativité est caractérisée comme *"l'aptitude du sujet parlant à créer et comprendre un nombre infini d'énoncés nouveaux qu'il n'a jamais entendus auparavant, et qu'on ne peut répertorier en totalité"*. (Chomsky in Robert 2008, p.54). Cette définition souligne la compétence humaine et linguistique à générer une variété d'actes de langage, révélant ainsi la capacité unique de l'esprit humain à produire continuellement des expressions originales et nouvelles.

En résumé, la créativité s'affirme comme un phénomène multidimensionnel, s'étendant au-delà des frontières disciplinaires pour influencer profondément notre compréhension et notre expression dans des champs de connaissances variés. Les diverses définitions de la créativité

dans ces domaines spécifiques attestent de sa richesse conceptuelle et de son rôle central dans la dynamique intellectuelle et linguistique de l'expérience humaine.

2. Composantes de la créativité

L'exploration des composantes de la créativité révèle une notion fascinante et complexe, suscitant des débats passionnés et des controverses persistantes. Malgré la difficulté de la définir de manière rigoureuse, il est largement admis par les chercheurs de divers domaines qu'elle constitue une aptitude distincte de l'intelligence. Dans cette optique, nous nous attelons à exposer un ensemble de facteurs objectivables, et par conséquent, potentiellement mesurables, afin de cerner et d'analyser la créativité sous des angles divers. Cette démarche permettra une meilleure compréhension des mécanismes sous-jacents à cette capacité humaine singulière. Au-delà des divergences conceptuelles, notre intention est de jeter la lumière sur des aspects spécifiques qui contribuent à la manifestation de la créativité, tout en soulignant son caractère distinct de l'intelligence conventionnelle. Ainsi, cette exploration approfondie aspire à élargir notre perspective sur la créativité en tant qu'entité complexe et multidimensionnelle, transcendant les limites des définitions strictes.

2.1. La fluidité

Comme élément clé de la créativité, s'inscrit dans la riche palette des capacités cognitives de l'individu. Selon les travaux fondateurs de Guilford (1950) et les approfondissements de Runco (1999), cette composante se déploie dans la diversité des productions verbales d'un sujet. Elle transcende la simple quantité pour devenir un indicateur de la profondeur et de la variété des idées générées au cours d'une tâche particulière. En d'autres termes, la fluidité va au-delà de la simple énumération pour explorer la capacité d'un individu à explorer des perspectives multiples, à conceptualiser de manière étendue, et à exprimer une diversité d'idées novatrices. Cette définition souligne la nature dynamique et évolutive de la fluidité, offrant un éclairage sur la richesse conceptuelle que peut apporter un individu créatif. Ainsi, la fluidité émerge comme un catalyseur essentiel de la créativité, marquant la voie vers une compréhension plus approfondie des mécanismes sous-jacents à cette facette fascinante de la pensée humaine.

2.2. L'originalité

En tant que dimension cruciale de la créativité, se manifeste dans la qualité distinctive d'une idée, caractérisée par son caractère inhabituel, non conventionnel et non conformiste. Cette facette de la créativité trouve son évaluation dans le calcul de la rareté statistique de chaque idée, introduisant ainsi une dimension quantitative à son appréciation. Torrance (1966) a apporté une contribution significative en proposant une cotation spécifique, soulignant qu'une idée citée par moins de 2% des individus au sein d'une population donnée est considérée comme très originale. De manière intrigante, les idées véritablement uniques, énoncées par un seul individu, sont également reconnues comme originales. Cette approche rigoureuse élargit notre compréhension de l'originalité en la définissant de manière statistique, offrant ainsi une perspective plus nuancée sur la diversité des idées originales. Cette conception éclairée de l'originalité met en lumière la rareté comme un indicateur majeur de la créativité, enrichissant ainsi notre capacité à reconnaître et à célébrer les idées exceptionnellement novatrices au sein d'une société.

2.3. L'élaboration

En tant qu'élément essentiel de la créativité, englobe la faculté d'un individu à approfondir la nature de ses idées de manière détaillée et innovante. Cette compétence se manifeste par la capacité à dissocier et déstructurer des éléments interconnectés, permettant ainsi une exploration approfondie des composantes d'une idée. En outre, elle se révèle dans l'aptitude à associer et à prolonger des éléments initialement séparés, créant ainsi des liens inattendus et novateurs entre des concepts apparemment disparates. Enfin, l'aptitude à restructurer et à créer représente la capacité à remodeler et à donner une nouvelle forme aux idées, transformant ainsi la pensée initiale en quelque chose de nouveau et de significatif. En appréhendant l'élaboration de manière holistique, nous percevons son rôle en tant que catalyseur de l'innovation, offrant une profondeur et une créativité accrues dans le processus de génération d'idées. Cette perspective étendue met en avant la complexité inhérente à l'élaboration et souligne son rôle crucial dans le développement d'idées novatrices et la promotion de la pensée créative.

2.4. La flexibilité

En tant que composante cruciale de la créativité, prend forme lorsque l'individu démontre une agilité mentale remarquable en naviguant d'une catégorie à une autre. Cet aspect dynamique implique une métamorphose du mode de pensée, que ce soit par le biais d'une redéfinition de

la signification, d'une réinterprétation, ou d'une modification de la stratégie utilisée dans une tâche spécifique ou dans l'utilisation d'un objet. Les observations de Scott (1999) soulignent que la flexibilité va au-delà de la simple adaptabilité en encourageant la présentation de multiples alternatives en réponse à un problème donné, offrant ainsi des solutions variées provenant de différentes catégories. Cette conception élargie de la flexibilité suggère que l'individu créatif ne se limite pas à une approche statique mais embrasse la diversité des options disponibles, favorisant ainsi une pensée novatrice et adaptable. En examinant la flexibilité sous cet angle, on met en lumière son rôle fondamental dans la stimulation d'une pensée créative, où la capacité à changer de perspective devient une compétence clé dans la recherche de solutions innovantes et originales.

II. La créativité dans le processus d'enseignement / apprentissage de FLE

La créativité est devenue une nécessité majeure dans notre époque, qualifiée par Albert Einstein comme une qualité unique de l'intelligence humaine, qu'il décrit comme "l'intelligence qui s'amuse". Cette qualité s'étend à divers domaines et prend différentes formes, dépassant largement les domaines artistiques pour s'insérer également dans le domaine de l'enseignement.

Lorsque l'on parle de créativité, il est également nécessaire de référer à un domaine particulier. Si chaque individu peut être considéré comme créatif (Guilford, 1950), cela ne signifie pas pour autant qu'il puisse être créatif en tout lieu, en tout temps et dans toute situation. Il s'agit alors d'analyser la créativité au regard d'un contexte (Lubart, 2015) et non simplement comme phénomène transcendantal et universel. Cela implique également de s'intéresser aux outils et ressources de la créativité dans le contexte étudié (Lubart, 2015).

Le domaine dans lequel s'inscrit la créativité dans ce mémoire est celui de la didactique des langues et plus précisément du FLE.

1. La créativité de l'enseignant et la créativité de l'apprenant

Que l'on cherche à encourager la créativité par le jeu, les arts, ou une combinaison des deux, la caractéristique commune de toutes ces idées, suggestions et perspectives sur le développement de la créativité est que ce processus implique un seul acteur : l'apprenant. En effet, la focalisation sur l'apprenant et ses besoins linguistiques, promue par l'approche communicative, axée sur la pratique, semble être considérée comme une manifestation de la

créativité de l'autre acteur du tandem, l'enseignant. Cependant, en considérant que la créativité de l'enseignant est acquise, voire même non nécessaire, comme si les activités étaient prêtes à l'emploi pour n'importe quel contexte d'enseignement, on ignore que la réussite de leur application dépend grandement de la capacité créative de l'enseignant.

2. La créativité des apprenants

La pédagogie la plus apte à stimuler la créativité est une approche "active", "individualisée ou en petits groupes", favorisant un "climat permissif" où les apprenants sont les acteurs de leurs productions plutôt que de simples exécutants. Les travaux de Vygotski sur la pensée et le langage ont mis en évidence le lien fondamental entre créativité et langage, les deux se construisant dans l'interaction et grâce à l'expérience sociale et émotionnelle de chaque individu (Vygotski dans Bertocchini et Costanzo, 2016, p.98). Pour développer leur créativité, les apprenants doivent être stimulés à interagir et à jouer avec leurs connaissances dans un contexte bienveillant qui valorise leur expérience tout en les incitant à la création nouvelle et inédite. Selon Bertocchini et Costanzo, l'utilisation d'une pédagogie appelée « *douce* » est nécessaire. Cette dernière est caractérisée par la "non-directivité" (2016, p. 104). Le travail de groupe est un élément clé de cette approche, favorisant les échanges en classe et permettant de mutualiser les idées et les productions pour stimuler la créativité. Les apprenants fonctionnent ainsi en autonomie, tandis que l'enseignant joue le rôle de médiateur des relations pour s'assurer que l'ambiance de classe favorise l'échange spontané, dans la confiance et la détente. Ainsi, stimuler la créativité des apprenants en classe va au-delà de la simple attribution d'activités créatives ; cela nécessite la mise en place d'un cadre spécifique, impliquant une préparation préalable et l'établissement d'une atmosphère de confiance.

3. Un enseignant créatif

Le caractère de l'enseignant joue un rôle crucial dans l'enseignement, car il est perçu comme un modèle à suivre, agissant en tant que guide, assistant, source de connaissance et support pour les élèves. Un enseignant passionné transcende les limites d'une seule définition, utilisant l'imaginaire, l'intelligence, l'inspiration, le plaisir, l'innovation, la motivation et la curiosité dans sa pédagogie pour susciter l'intérêt de ses élèves et partager efficacement ses connaissances.

L'idée sous-jacente est que la passion est presque contagieuse. Lorsqu'un enseignant est passionné par son métier et tient compte de l'état d'esprit et de l'état d'âme de ses apprenants, il a de grandes chances de transmettre cette passion. En revanche, un enseignant qui bloque ses élèves en leur demandant de dépasser leurs capacités peut provoquer de la frustration et de la démoralisation, entraînant potentiellement une aversion envers l'enseignant, la matière et l'apprentissage en général.

III. Les liens entre la créativité et le jeu dans classe de FLE

Le recours au jeu peut transformer la dynamique de l'apprentissage en modifiant la relation de l'apprenant au savoir, ainsi que la relation entre l'élève et le professeur. Selon Chantal Barthélémy-Ruiz, "l'utilisation de jeux ou de supports ludiques dépend principalement de l'intérêt de l'enseignant et de son désir d'établir une relation différente avec ses élèves."

Les recherches de Caré et Debyser (1982) représentent probablement la référence la plus significative, explorant le jeu en tant qu'outil didactique qui favorise la créativité en classe. Ils examinent la question de l'interaction entre le jeu, le langage, et la créativité, en revendiquant la créativité en soulignant qu'elle a été traditionnellement exclue d'un enseignement qui privilégie la reproduction par rapport à l'invention (1982 : 12).

Dans leur ouvrage "Jeu et Créativité", Caré et Debyser dédient un chapitre entier à la relation entre langue et créativité, attribuant aux jeux la fonction de renforcer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour découvrir le plaisir : « *Les jeux de créativité [...] ont pour but de faire découvrir aux étudiants que l'on peut, même avec une combinatoire limitée, faire éclater le langage* »(1982 : 116). En conclusion, une pédagogie basée sur la créativité n'implique aucunement de modification du programme. Au contraire, l'idée consiste à concevoir des tâches qui s'insèrent dans les contenus disciplinaires en étant plus attractives et permettant de réfléchir à plusieurs niveaux qui s'entrecroisent (émotionnel, cognitif, perspectif, etc.) pour tenter d'obtenir un plus grand niveau de motivation.

IV. L'apport de la productivité via la créativité dans l'enseignement

L'intégration de la productivité via créativité dans l'enseignement apporte des améliorations substantielles au produit éducatif et au niveau d'enseignement. Elle permet à l'enseignant de diversifier ses méthodes et stratégies, facilitant une communication efficace de l'information. De plus, elle crée une atmosphère propice à l'étude, évitant ainsi une routine ennuyeuse.

Ainsi, la créativité dans l'enseignement encourage l'apprenant à aller au-delà de la simple récitation ou reproduction mécanique d'informations ou d'actions d'autrui. L'apprenant est amené à inventer de nouveaux chemins, engageant sa volonté, sa créativité et son savoir-faire.

Apprendre, dans cette perspective, n'est pas simplement assimiler ce que l'enseignant transmet ou démontre, ni se limiter à retenir ce que l'apprenant a lui-même découvert ou créé. La transmission et la confrontation avec les idées d'autrui sont cruciales pour que l'acte créatif soit également un acte d'apprentissage authentique. L'engagement de la pensée propre et de l'initiative créative de l'élève est essentiel pour une véritable appropriation des connaissances.

La productivité via la créativité joue un rôle motivant dans l'enseignement des langues. La mise en œuvre de diverses stratégies en classe apporte un renouveau dans le processus d'enseignement-apprentissage d'une langue étrangère. Selon Tomlinson (2003), la créativité agit comme un moteur de motivation et de stimulation. Les étudiants qui ont l'opportunité d'exprimer leur créativité réagissent de manière positive. Les processus d'utilisation linguistique et d'apprentissage d'une langue sont intrinsèquement créatifs.

L'encouragement des étudiants à sortir de leur zone de confort linguistique et à prendre des risques suscite un engagement plus poussé dans l'apprentissage de la langue, les incitant à transcender leurs compétences linguistiques actuelles. En favorisant la créativité, on stimule chez les apprenants un désir d'explorer, d'expérimenter, et de s'investir activement dans le processus d'acquisition, renforçant ainsi leur appropriation de la langue étrangère.

Créer implique inévitablement un processus d'exploration et d'essais. Cela signifie également accepter de faire des erreurs, de trébucher, de tomber, puis de recommencer. La création nécessite ainsi d'embrasser l'acceptation de l'erreur. Jacques Marpeau souligne que "*prendre le risque d'une démarche de création requiert une capacité à assumer l'insécurité et le doute dans le tâtonnement expérimental, et la déconstruction de ses propres acquis, de ses références et de ses certitudes.*" De manière plus générale, l'apprentissage de la créativité prépare les apprenants à développer une souplesse d'esprit. Cette souplesse mentale les aide, dans leur vie quotidienne, à trouver des solutions aux problèmes qu'ils rencontreront tout au long de leur vie professionnelle et personnelle. Ainsi, la créativité n'est pas seulement une compétence artistique, mais aussi un moyen de former des individus capables d'adaptation et d'innovation dans divers contextes.

À l'ère des nouvelles technologies, la créativité dans l'enseignement bénéficie d'une richesse d'inspirations. Les ressources telles que le cinéma, les ateliers, le théâtre, et surtout les vidéos en ligne permettent aux enseignants de rechercher et d'appliquer diverses méthodes pratiquées dans le monde entier. Cette approche stimule la curiosité des apprenants, favorisant ainsi un apprentissage plus dynamique et interactif.

V. Compétence linguistique

L'acquisition des compétences linguistiques comprend quatre dimensions essentielles : la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite et l'expression écrite. Ces compétences interdépendantes forment le socle fondamental de la maîtrise d'une langue. La compréhension et l'expression orales permettent la communication quotidienne, tandis que la maîtrise de la lecture et de l'écriture enrichit la capacité à comprendre et à transmettre des informations avec précision.

Le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL)

« offre une base commune pour l'élaboration de programmes d'enseignement des langues vivantes, la construction de référentiels, d'examens, de manuels, etc. en Europe. Il décrit aussi complètement que possible ce que les apprenants d'une langue doivent apprendre afin de pouvoir communiquer (...). Il définit des niveaux de compétence qui permettent de mesurer les progrès des apprenants à chaque étape de leur apprentissage. » (Conseil de l'Europe, Didier, 2006, p :9)

Selon le CECRL, il est reconnu l'existence de quatre compétences linguistiques fondamentales.

1. Compréhension orale

La compréhension orale inscrite dans le contexte de l'acquisition linguistique, revêt une importance cruciale en tant que compétence cognitive. C'est la capacité non seulement d'entendre, mais aussi de discerner et d'interpréter le sens profond d'un message oral. Cette aptitude complexe englobe la reconnaissance précise des sons, des mots et des phrases, tout en s'étendant au-delà des éléments phonétiques pour embrasser une compréhension holistique du message. Elle va au-delà de la simple écoute, nécessitant une capacité à décoder et à interpréter les nuances linguistiques, les tonalités et les subtilités du langage parlé. La

compréhension orale exige également une aptitude à saisir le contexte global d'un échange, permettant ainsi une interprétation précise et approfondie. En résumé, cette compétence transcende la simple reconnaissance auditive pour incarner une compréhension intellectuelle et contextuelle, contribuant ainsi de manière significative à la maîtrise linguistique globale d'un individu.

2. Expression orale

En tant que compétence linguistique fondamentale, l'expression orale s'occupe une place centrale dans la communication humaine. C'est la capacité non seulement de produire un discours verbal, mais aussi de le faire de manière à la fois claire et précise. Cette aptitude implique bien plus que la simple émission de sons ; elle requiert une articulation précise, la sélection judicieuse de vocabulaire et de structures grammaticales appropriées, ainsi qu'une fluidité naturelle dans l'expression. L'orateur compétent doit être capable d'adapter son langage en fonction du contexte, de l'auditoire et de l'objectif communicatif, ajoutant ainsi une dimension stratégique à cette compétence. Au-delà de la transmission d'informations, l'expression orale englobe également la capacité à captiver l'auditoire, à communiquer des émotions et à établir une connexion authentique. En résumé, cette compétence va au-delà de la simple élocution pour devenir une manifestation dynamique de la maîtrise linguistique, jouant un rôle crucial dans la facilitation des échanges significatifs et dans la construction de relations interpersonnelles durables.

3. Compréhension écrite

La compréhension écrite, en tant que compétence essentielle dans le processus de maîtrise de la langue, revêt une importance capitale dans la sphère de la communication. Elle va au-delà de la simple reconnaissance des mots et des phrases pour englober la compréhension approfondie de la structure sous-jacente du texte. Cette compétence implique la capacité à identifier non seulement les éléments lexicaux, mais aussi à discerner les nuances de la syntaxe et de la sémantique, permettant ainsi une interprétation précise du message écrit. La compréhension écrite ne se limite pas à la déchiffrer, elle exige également la capacité de saisir le sens global du texte, d'en extraire les idées principales et de contextualiser l'information. En outre, elle demande une aptitude à analyser les relations entre les concepts présentés, renforçant ainsi la profondeur de la compréhension. Cette compétence, en intégrant les

dimensions grammaticales, lexicales et contextuelles, contribue de manière significative à l'enrichissement de la communication écrite et à la pleine maîtrise de la langue.

4. Expression écrite

L'expression écrite, en tant que compétence linguistique fondamentale, revêt une importance cruciale dans la transmission efficace des idées et des informations. C'est bien plus que la simple rédaction de mots sur le papier ; cela exige la maîtrise d'une variété de compétences interconnectées. L'auteur compétent doit non seulement sélectionner avec discernement le vocabulaire et la grammaire appropriés, mais aussi être capable de structurer le texte de manière logique, offrant ainsi une cohérence et une clarté à ses idées. Cette compétence englobe également la capacité à exprimer ses pensées de manière fluide et naturelle, créant ainsi une prose engageante et accessible. Au-delà de la forme, l'expression écrite demande une réflexion critique, une organisation méthodique des idées et une capacité à adapter son style en fonction du public visé. En résumé, cette compétence est un acte créatif et intellectuel qui va au-delà de la simple transmission de l'information, contribuant à l'échange de connaissances et à la construction d'une communication écrite efficace.

5. Importance des 4 compétences linguistiques

Les quatre compétences linguistiques, à savoir la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite et l'expression écrite, constituent un pilier essentiel pour prospérer tant dans la vie quotidienne que dans le monde professionnel. Elles jouent un rôle central en facilitant la communication interpersonnelle, permettant ainsi l'échange d'idées, de connaissances et d'expériences avec les autres. Ces compétences linguistiques ne se limitent pas à la simple transmission d'informations ; elles sont également cruciales dans la compréhension profonde des messages, favorisant ainsi une interprétation nuancée du monde qui nous entoure. En outre, la maîtrise de ces compétences offre un accès élargi à de nouvelles opportunités tant sur le plan personnel que professionnel, ouvrant des portes vers l'éducation, la carrière et la collaboration internationale. En somme, ces compétences linguistiques constituent un ensemble intégré, catalyseur d'une participation active et réussie dans la société, offrant des bénéfices tangibles dans la navigation quotidienne et dans l'atteinte d'objectifs professionnels ambitieux.

6. Développement des 4 compétences linguistiques

L'évolution des quatre compétences linguistiques est indispensable dans le parcours d'apprentissage d'une langue. Diverses stratégies peuvent être déployées pour favoriser leur croissance, englobant des méthodes interactives, des ressources variées, et un équilibre entre la compréhension orale et écrite, ainsi que l'expression orale et écrite. Ce continuum permet une maîtrise holistique de la langue, propice à la communication efficace.

6.1. Cours de langue

Participer à des cours formels sous la tutelle de professionnels de l'enseignement linguistique offre une opportunité privilégiée d'assimiler des connaissances organisées de manière structurée. Ces sessions fournissent également une direction experte, facilitant ainsi la compréhension approfondie des nuances linguistiques. L'interaction avec des éducateurs qualifiés permet d'explorer divers aspects de la langue de manière interactive, favorisant un apprentissage plus approfondi et une maîtrise accrue. En outre, le cadre formel offre un environnement propice à la consolidation des compétences linguistiques, offrant aux apprenants un soutien constant et des conseils avisés tout au long du processus éducatif. En somme, suivre ces cours constitue une approche holistique pour perfectionner ses compétences linguistiques avec rigueur et expertise pédagogique.

6.2. Immersion linguistique

S'immerger dans un milieu où la langue cible est couramment utilisée crée une expérience immersive propice à une assimilation naturelle des compétences linguistiques. Cette immersion favorise une compréhension contextuelle, permettant aux apprenants de saisir intuitivement les subtilités de la langue. L'exposition constante à la communication quotidienne offre des opportunités d'apprentissage spontané, renforçant ainsi la maîtrise des expressions idiomatiques et du langage colloquial. En outre, cette méthode encourage une pratique active, stimulant la confiance et la fluidité dans l'utilisation de la langue. En résumé, l'immersion linguistique offre un moyen authentique et dynamique d'améliorer ses compétences linguistiques, en tirant profit de la vie quotidienne pour consolider et enrichir ses connaissances.

6.3. Pratique régulière

Intégrer la répétition et la pratique régulières dans le processus d'apprentissage s'avère indispensable pour consolider et améliorer de manière significative les compétences

linguistiques. Cette approche favorise une mémorisation plus profonde, renforçant ainsi la rétention des concepts linguistiques clés. La pratique régulière contribue également à accroître la fluidité en encourageant la familiarité avec les structures syntaxiques et le vocabulaire. De plus, elle offre une opportunité d'affiner la prononciation et d'ajuster l'intonation, éléments cruciaux dans la maîtrise d'une langue. En somme, la combinaison de la répétition et de la pratique régulières constitue un pilier essentiel pour atteindre une compétence linguistique durable et évolutive.

6.4. Utilisation des ressources en ligne et des applications

L'utilisation de ressources en ligne et d'applications spécifiquement conçues pour l'apprentissage linguistique ouvre la porte à une flexibilité d'apprentissage inégalée. Ces outils offrent un accès constant à une multitude d'exercices interactifs et de contenus diversifiés, permettant aux apprenants de personnaliser leur parcours éducatif. La variété des exercices disponibles, allant des quiz interactifs aux leçons multimédias, offre une approche dynamique et engageante pour renforcer les compétences linguistiques. De plus, la possibilité d'accéder à ces ressources à tout moment et en tout lieu facilite l'intégration de l'apprentissage dans le quotidien, favorisant ainsi une progression continue. En résumé, l'utilisation judicieuse de ces plateformes en ligne offre une souplesse pédagogique essentielle pour un apprentissage linguistique adaptatif et efficace.

7. Évaluation des 4 compétences linguistiques

L'évaluation des compétences linguistiques constitue une étape cruciale dans le processus d'apprentissage, adoptant diverses approches pour offrir une vision complète et nuancée du niveau de maîtrise d'une langue. Parmi ces méthodes, les tests standardisés occupent une place centrale en tant qu'instrument formel permettant une mesure objective et uniforme des compétences linguistiques des apprenants.

Les examens standardisés, conçus de manière rigoureuse, offrent une évaluation systématique des compétences langagières. Leur caractère formel garantit une équité et une comparabilité entre les performances des apprenants, car ils suivent des normes établies. Ces évaluations, souvent administrées à grande échelle, permettent d'établir des repères objectifs du niveau de compétence linguistique d'un individu, facilitant ainsi les comparaisons à l'échelle nationale ou internationale.

D'un autre côté, les évaluations en classe représentent une méthode plus contextualisée et spécifique à l'environnement d'apprentissage. Les enseignants, en tant qu'observateurs directs du progrès des apprenants, peuvent évaluer de manière holistique les compétences linguistiques dans un cadre pédagogique particulier. Cette approche offre des avantages en permettant une observation directe des interactions linguistiques en classe, mettant en lumière la capacité des apprenants à appliquer leurs connaissances dans des situations réelles et à comprendre les nuances culturelles liées à la langue étudiée.

Par ailleurs, l'auto-évaluation représente une démarche plus personnelle et introspective dans le processus d'évaluation des compétences linguistiques. Encourager les apprenants à évaluer leurs propres compétences favorise une prise de conscience accrue de leurs forces et faiblesses linguistiques. Cette réflexion individuelle encourage l'autonomie et la responsabilité dans l'apprentissage, incitant les apprenants à identifier leurs besoins spécifiques en matière de développement linguistique. L'auto-évaluation peut également servir de catalyseur pour établir des objectifs d'apprentissage personnalisés, favorisant ainsi un engagement plus actif et ciblé dans le processus éducatif.

En conclusion, l'évaluation des compétences linguistiques se déploie à travers diverses méthodes, chacune apportant sa contribution unique à la compréhension globale du niveau de maîtrise d'une langue. Les tests standardisés fournissent une mesure objective et normalisée, les évaluations en classe offrent une perspective contextuelle, tandis que l'auto-évaluation stimule la conscience individuelle et l'autonomie. L'intégration judicieuse de ces approches contribue à façonner un processus éducatif complet et adapté aux besoins spécifiques des apprenants linguistiques.

8. Ressources pour développer les 4 compétences linguistiques

Il existe de nombreuses ressources disponibles pour développer les 4 compétences linguistiques, notamment :

➤ Livres et manuels scolaires

Les ressources imprimées constituent une assise solide pour l'apprentissage, englobant les dimensions théoriques et pratiques de la langue. Leur format tangible offre une référence constante, permettant aux apprenants d'explorer de manière approfondie les nuances linguistiques et d'approfondir leurs connaissances.

➤ Sites Web et applications :

Les plateformes en ligne ouvrent la porte à un apprentissage dynamique en proposant des exercices interactifs, des leçons multimédias variées et des forums de discussion linguistique. Elles facilitent une immersion virtuelle stimulante, renforçant ainsi les compétences linguistiques avec diversité et interactivité.

➤ Podcasts et vidéos

L'écoute assidue de podcasts et la visualisation régulière de vidéos représentent des moyens efficaces pour affiner la compréhension orale et perfectionner la prononciation, offrant une immersion sonore et visuelle dans la langue cible, renforçant ainsi la maîtrise linguistique de manière authentique.

➤ Jeux et activités interactives

Les jeux éducatifs et les activités interactives injectent une dimension ludique dans l'apprentissage, captivant l'attention des apprenants et encourageant une pratique active des compétences linguistiques. Cette approche divertissante favorise un engagement soutenu et renforce l'assimilation des connaissances linguistiques.

En conclusion, les 4 compétences linguistiques sont essentielles pour réussir dans la vie quotidienne et professionnelle. Il existe de nombreuses ressources disponibles pour les développer, et il est important de choisir celles qui sont les plus adaptées à vos besoins et à vos objectifs.

Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons exploré la notion de créativité en nous appuyant sur diverses définitions et en examinant ses composantes. Nous avons ensuite mis l'accent sur la créativité tant chez l'enseignant que chez l'apprenant, soulignant que cette qualité ne se limite pas à ce dernier, l'enseignant jouant également un rôle essentiel dans son développement. De plus, nous avons évoqué les avantages de la créativité ainsi que sa relation avec le jeu en classe de FLE. En considération de ces éléments, il est évident que l'association entre la créativité et le jeu représente une approche privilégiée pour enrichir à la fois les processus cognitifs et

affectifs des apprenants en classe de FLE. Enfin, nous avons examiné les compétences linguistiques, leur importance et les outils favorables à leur développement.

CHAPITRE 03

Contextualisation de la recherche

« Qui dit pédagogie entend connaissance des aptitudes à apprendre, des méthodes à suivre et des sources d'information. »

Ivan Illich

Introduction

Dans ce chapitre, notre objectif est de situer notre recherche dans son contexte en examinant l'importance de l'activité ludique dans l'enseignement du FLE au niveau du cycle primaire en Algérie, en particulier en 3^{ème} année. Afin d'évaluer la place réelle de ces concepts clés, nous analysons les documents officiels de la 3^{ème} année du cycle primaire, y compris le programme, le document d'accompagnement et le manuel scolaire de français. Nous mettons en lumière l'importance du français en Algérie afin de comprendre sa valeur dans notre pays.

I. Enseignement - apprentissage du FLE en Algérie

La didactique du FLE évolue constamment pour améliorer l'enseignement et l'apprentissage en diversifiant les méthodes en mettant l'accent sur le confort des enseignants et des apprenants.

Cette évolution est stimulée par les changements mondiaux, conduisant à une remise en question des anciennes méthodes qui donnaient un rôle passif à l'apprenant et privilégiaient le savoir de l'enseignant.

Ainsi, le Ministère de l'Éducation Nationale a adopté une approche axée sur les compétences depuis 2003/2004.

Cette évaluation reflète une tendance plus large dans l'enseignement de la langue française en Algérie, caractérisée par des ajustements continus depuis l'indépendance.

Ces ajustements combinés aux rénovations méthodologiques et aux révisions de programmes, visent à répondre aux défis de la mondialisation et des technologies de l'information.

II. Le manuel scolaire

Le manuel scolaire, particulièrement dans l'enseignement des langues étrangères, est un document imprimé conçu pour transmettre des informations de manière structurée aux apprenants.

Alain Choppon propose la définition qui suit :

« Le manuel, comme en témoigne son étymologie (latin manus , la main), se définit à l'origine comme un ouvrage de format réduit qui renferme l'essentiel des connaissances relatives à un domaine donné.

Depuis la fin du 19^e siècle, ce terme désigne tout spécialement les ouvrages qui présentent celles qui sont exigées par les programmes scolaires. [...] Ce que l'opinion publique désigne sous l'appellation générique de « manuels » recouvre en réalité des instruments qui assument des fonctions pédagogiques diverses bien que complémentaires. Ils ne jouissent d'ailleurs pas du même statut réglementaire et leur mode de financement n'est pas assuré de façon identique. » (CHOPPIN A 1998 :666-669)

Pour les enseignants, le manuel scolaire est parmi les premiers outils officiels et institutionnels les plus essentiels, facilitant ainsi une mise en œuvre cohérente des contenus des programmes éducatifs.

Cet outil est principalement un support pour l'enseignement et l'apprentissage, permettant à l'enseignant d'illustrer ou de représenter « le rôle de guide plutôt que de savant » (GERARD F.-M., ROGIERS X.,2009 : 05).

Son rôle principal est de transmettre des connaissances tout en promouvant des valeurs éducatives, pédagogiques, sociales et culturelles. Il agit comme un guide pédagogique essentiel et constitue le meilleur support pour acquérir les connaissances nécessaires au développement des compétences dans divers domaines de connaissances dès le début de leur éducation.

Il contribue à façonner l'identité nationale en intégrant l'histoire et l'idéal national. En tant que dépositaire du patrimoine éducatif, il est spécialement conçu pour répondre aux objectifs de l'école, en servant le projet éducatif et participant activement à la construction de la société. Il incarne des valeurs et des normes, tout en revêtant une importance particulière dans l'enseignement du FLE, étant perçu comme la référence officielle du programme et offrant des méthodes d'apprentissage.

Selon François- Marie Gérard et Xavier Rogiers :

« Le manuel scolaire permet de transmettre des connaissances lorsque l'élève acquiert des données particulières, des concepts, des règles, des formules, des faits, une terminologie, des conventions. L'élève doit être capable non seulement de répéter ces savoirs, mais il doit pouvoir en certains cas exercer un savoir cognitif sur eux en les utilisant dans un contexte d'apprentissage (contexte scolaire surtout) » (GERARD F-M. et ROGIERS X., op. Cit., p. 84.)

Il est désormais un point de repère incontournable pour tout apprenant qui cherche d'acquérir de nouvelles connaissances et de développer des compétences afin de mieux appréhender son environnement.

1. Description du manuel scolaire de la 3^{ème} AP

“Le manuel de la troisième année du primaire est conçu et produit à partir d’une démarche didactique qui relève de l’enseignement/apprentissage du français langue étrangère (FLE). Il s’adresse à tous les élèves algériens, dans les différentes régions du pays. Pour ces apprenants, c’est leur première année d’apprentissage de la langue française, autrement dit une phase d’initiation décisive qui doit être la fois progressive et motivante.” (Leïla MEDJAHD , 2018, p.3)

Il est crucial que le manuel de la 3AP, conçu pour l’enseignement du FLE en Algérie, il offre une approche didactique progressive et motivante.

Ce manuel est destiné à tous les apprenants algériens, il marque le début d’une initiation décisive à la langue française, soulignant ainsi l’importance d’un support pédagogique adapté dès les premières années d’apprentissage.

1.1 La première page de la couverture

La première page de couverture du manuel présente une image évocatrice, mettant en scène trois enfants déambulant dans une bibliothèque, chacun portant fièrement une lettre de l’alphabet français. Cette illustration symbolise le pouvoir de la connaissance et de l’apprentissage, représentant la diversité culturelle et linguistique.

En haut de cette couverture, l’entête du livre est inscrit en arabe, soulignant ainsi la richesse et la pluralité des langues présentes dans notre monde contemporain. En bas de la page, discrètement, se trouve le nom de la maison d’édition, symbole de l’engagement de celle-ci envers la diffusion du savoir et de la culture à travers ses publications. Cette mise en page ingénieuse et multiculturelle incarne l’ouverture d’esprit et l’universalité des connaissances véhiculées par ce manuel.

1.2 La quatrième page de la couverture

La quatrième page de couverture présente un éclat de couleurs disposées en un motif de croissant. En bas, un logo distinctif de la maison d’édition identifie l’imprimeur, apportant ainsi une touche finale et témoignant de l’engagement envers l’excellence dans la production de l’ouvrage.

1.3 La table des matières

La table des matières contient quatre projets, chacun étant subdivisé en trois séquences.

Projet 1 : vive l'école !

Séquence 1 : Bonjour ! Au revoir !

Séquence 2 : Je m'appelle Nadir.

Séquence 3 : J'aime l'école.

Projet 2 : En famille

Séquence 1 : Nous sommes une famille.

Séquence 2 : Qu'est-ce que tu veux manger ?

Séquence 3 : Tu as quel âge ?

Projet 3 : Tu connais les animaux ?

Séquence 1 : A la ferme.

Séquence 2 : Où est mon chien ?

Séquence 3 : Qu'est-ce que tu fais ?

Projet 4 : A la campagne !

Séquence 1 : Je vais à la campagne.

Séquence 2 : Nous planterons un arbre.

Séquence 3 : Quelle belle journée à la campagne !

Tableau n ° 01 : Table de matière des projets du manuel scolaire de la 3AP

Il est évident que l'objectif principale de ce livre est de développer les quatre compétences essentielles chez les apprenants de la 3 AP : la maîtrise de la compréhension et la production orale, ainsi que de la compréhension et de la production écrite.

1.4 Le contenu

La première édition du manuel de français pour la 3^{ème} AP a été conçue en 2017 – 2018 par les auteurs :

- Leila MEDJAHED (Maitre de conférences).
- Mouloud FERHAT (Inspecteur de l'enseignement primaire).
- Mohamed GHERBAOUI (Inspecteur de l'enseignement primaire).
- Mohamed KOUADRI (Professeur de l'enseignement primaire).

Publié par l'Office National des Publications Scolaires, ce manuel débute par une introduction rédigée par les auteurs mentionnés, clarifiant l'objectif central du livre : l'enseignement du français aux apprenants de la 3AP.

L'exploration du contenu du manuel a révélé une variété d'éléments, notamment des textes courts, des expressions brèves, des lettres de l'alphabet, ainsi qu'une multitude d'activités allant de la compréhension à la création, de l'entraînement à l'écriture à l'expression orale.

III. Place des activités ludiques dans le manuel de la 3 AP

Nous avons catégorisé les supports et les activités récréatives en fonction de leur nature et des objectifs qu'ils visent, le classant ainsi selon différents critères.

Types d'activités ludiques	Nombre d'activités	Objectifs visés
Dialogue Jeu de rôle	12	<ul style="list-style-type: none"> - S'approprier les structures linguistiques visées par le jeu de rôles. - Fixer la structure pour favoriser un réemploi à partir des prénoms des apprenants. - Construire le sens d'un message oral en réception. - Réaliser des actes de paroles.
Comptines et Poèmes	21	<ul style="list-style-type: none"> - Renforcer le vocabulaire. - Consolider l'apprentissage des sons et des lettres étudiées - Travailler la prosodie et les différents schémas intonatifs. - Apprendre la langue de façon ludique et stimulante.
Réalisation de la tâche	12	<ul style="list-style-type: none"> - Mobilisation des ressources acquises. - Apprendre la langue française d'une façon ludique. - Renforcer la discrimination auditive et graphique des sons. - S'exprimer à l'oral, en interaction avec l'enseignant et entre les apprenants.
Devinette	1	<ul style="list-style-type: none"> - Enrichir le vocabulaire. - Développer l'imagination en construisant des fictions.
Total des activités ludiques recensées	46	

Tableau n°2 : Classification des activités ludiques et objectifs visés (Manuel de la 3AP)

1. Jeu de rôle et dialogue

Le manuel propose une série de 12 activités de jeu de rôle dans le cadre des activités ludiques. Ces activités sont conçues pour atteindre plusieurs objectifs pédagogiques.

Tout d'abord, elles visent à permettre aux apprenants de s'approprier les structures linguistiques en les mettant en pratique dans des situations de communications simulée. En utilisant les prénoms des apprenants dans des scénarios, le manuel encourage également le réemploi des structures linguistiques de manière personnalisée, renforçant ainsi l'engagement et l'appropriation des concepts linguistiques.

De plus, ces activités aident les apprenants à construire le sens des messages oraux qu'ils reçoivent, en développant leur compréhension auditive et leur capacité à interagir dans un contexte donné.

Enfin, les activités de jeu de rôle offrent une occasion pratique pour les apprenants de réaliser des actes de paroles réels, renforçant ainsi leur capacité à utiliser la langue française de manière fonctionnelle et communicative.

En conclusion, ces activités de jeu de rôle fournissent une approche interactive et immersive de l'apprentissage de la langue française, permettant aux apprenants de développer leurs compétences linguistiques tout en s'engageant dans des interactions significatives et stimulantes.

2. Comptines et poèmes

Le manuel offre aux apprenants un ensemble de 21 activités de comptines et de poèmes dans le cadre des activités ludiques. Ces activités ont été soigneusement élaborées pour répondre à divers objectifs pédagogiques.

D'abord, elles visent à renforcer le vocabulaire des apprenants en les exposant à une variété de mots et d'expressions dans un contexte musical et poétique. Aussi, ces activités permettent de consolider l'apprentissage des sons et des lettres étudiées, en offrant aux apprenants l'occasion de les répéter et de les pratiquer. En travaillant sur la prosodie et les différents schémas intonatifs à travers les comptines et les poèmes, les apprenants développent également leur capacité à comprendre et à reproduire les nuances de la langue française. Enfin, ces activités offrent une

approche ludique et stimulante de l'apprentissage de la langue, favorisant ainsi l'engagement et la motivation des apprenants tout en leur permettant d'explorer la beauté de la langue française à travers des éléments artistiques.

En résumé, les activités de comptines et de poèmes fournissent une manière créative et enrichissante d'améliorer les compétences linguistiques des apprenants.

3. Réalisation de la tâche

Le manuel met à disposition des apprenants une série de 12 activités pratiques, ayant pour but de réaliser plusieurs objectifs éducatifs spécifiques. Tout d'abord, ces activités encouragent la mobilisation des ressources linguistiques acquises par les apprenants, les incitant ainsi à appliquer leurs connaissances dans des contextes pratiques et significatifs. En adoptant une approche ludique, ces tâches offrent également une manière engageante et stimulante d'apprendre la langue française, ce qui peut favoriser la motivation et l'implication des apprenants. De plus, ces activités visent à renforcer la discrimination auditive et graphique des sons, ce qui contribue à améliorer la compréhension et la production de la langue. Enfin, en encourageant les apprenants à s'exprimer à l'oral et à interagir avec l'enseignant et leurs pairs, ces activités favorisent le développement des compétences de communication, renforçant ainsi leur confiance et leur aisance dans l'utilisation de la langue française.

En somme, les activités de réalisation de tâches offrent une approche holistique et pratique de l'apprentissage de la langue, permettant aux apprenants de consolider leurs compétences linguistiques tout en s'engageant activement dans le processus d'apprentissage.

4. Devinette

Le manuel présente une seule activité de devinette, mais son impact est significatif.

Cette activité est conçue pour enrichir le vocabulaire des apprenants, les exposant à une variété de mots et d'expressions à travers des énigmes ludiques. De plus, la résolution de devinettes encourage le développement de l'imagination des apprenants en les incitant à créer des scénarios et des histoires fictives pour résoudre les énigmes. Cette approche stimulante favorise ainsi la créativité linguistique et encourage les apprenants à explorer de nouvelles façons d'utiliser la langue française.

En résumé, bien que cette activité ne soit qu'une seule parmi d'autres, elle offre une occasion précieuse d'enrichir le vocabulaire et de stimuler l'imagination des apprenants d'une manière engageante et interactive.

En conclusion, le manuel de la 3 AP propose une diversité d'activités ludiques pour l'apprentissage du français. Les activités de jeu de rôle visent à familiariser les apprenants avec les structures linguistiques, les encourageant ainsi à les utiliser de manière pratique. Les activités de comptines et de poèmes adoptent une approche ludique pour enrichir le vocabulaire et perfectionner la prononciation de façon amusante. Les activités de réalisation de tâches encouragent une utilisation concrète de la langue, renforçant ainsi la compréhension auditive et la capacité à s'exprimer de manière efficace. Enfin, l'activité de devinette, unique, stimule l'imagination des apprenants tout en élargissant leur vocabulaire de façon ludique.

Ces activités offrent une méthode interactive et enrichissante pour l'apprentissage du français, engageant ainsi les apprenants dans des expériences significatives et motivantes, favorisant ainsi leur progression linguistique.

IV. Le document d'accompagnement

Le guide d'accompagnement est un instrument élaboré par le Ministère de l'Éducation Nationale dans le but de fournir des informations supplémentaires et des directives pour soutenir les enseignants dans la mise en œuvre du programme scolaire. Il peut contenir des explications détaillées sur les compétences et connaissances à acquérir, des exemples d'activités pédagogiques et d'évaluation, des orientations méthodologiques, des suggestions de ressources didactiques, ainsi que des conseils pour adapter le programme aux besoins des apprenants. Ce document est souvent considéré comme une référence essentielle pour les enseignants, les aidant à mieux comprendre le programme et à adapter leur enseignement en conséquence. Il peut également être utile aux parents et aux apprenants pour comprendre les attentes et les exigences du programme.

V. La place des activités ludiques dans le document d'accompagnement

Le document d'accompagnement du cycle primaire met en évidence l'importance du jeu dans le processus d'apprentissage. Il propose une variété d'activités ludiques telles que les jeux de mots, les jeux de rôle basés sur des thèmes donnés, et l'expression par le jeu corporel et sonore. De plus, il inclut des textes pratiques qui encouragent l'apprentissage par le jeu, tels que des recettes

de cuisine pour enfants, des instructions de fabrication simples, des règles de jeux, et des conseils. Les activités périscolaires du soir offrent également des opportunités pour les enfants de s'engager dans divers ateliers ludiques, allant des activités sportives à la musique en passant par le théâtre. En outre, les activités sur les textes poétiques visent à développer une appréciation esthétique de la langue, en proposant des jeux linguistiques et des activités de création basées sur des modèles. Dans l'ensemble, le document d'accompagnement reconnaît le rôle crucial du jeu dans l'enseignement et l'apprentissage, en offrant aux enseignants des suggestions et des directives pour intégrer le jeu de manière efficace dans leur pratique pédagogique.

VI. Le programme

Le programme est établi de la manière suivante :

« Un programme éducatif comprend un ensemble d'activités et d'expériences qui sont reliées les uns aux autres et orientées vers un objectif. » (Musson Steve et all, 1999 :201.)

Cette citation souligne l'importance de la planification stratégique et de la cohérence dans la conception des programmes éducatifs, afin de garantir une progression efficace vers les objectifs d'apprentissage.

Goodlad définissent ce dernier:

« On entend par « programme scolaire » un domaine d'enquête et d'action qui concerne tout ce qui concerne tout ce qui touche à la scolarité et notamment le contenu, l'enseignement dispensé, l'apprentissage ou acquisition des connaissances et les ressources. » (Goodlad, 1979 : 60)

Ce passage met en lumière la définition du terme "programme scolaire" en tant que domaine d'étude et d'intervention englobant divers aspects de la scolarité. Il souligne l'importance de considérer non seulement le contenu enseigné, mais aussi la manière dont il est dispensé, ainsi que le processus d'apprentissage et les ressources utilisées. Cette définition met en évidence la complexité du concept de programme scolaire, qui va au-delà de la simple liste de matières à enseigner pour inclure également les méthodes pédagogiques, les objectifs d'apprentissage et les

supports didactiques. En comprenant cette définition, les éducateurs peuvent mieux appréhender l'ensemble des éléments qui contribuent à une éducation de qualité et à la réussite des élèves.

VII. Place des activités ludiques dans le programme

Dans le cadre du programme éducatif, le jeu occupe une place significative. Les règles de jeux, les jeux éducatifs et les Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Enseignement (TICE). Ainsi, Les règles et les réglementations dans les jeux de société ou les émissions de jeux montrent comment le jeu est structuré pour promouvoir l'apprentissage tout en encourageant l'interaction sociale. De plus, l'intégration de jeux interactifs dans les médias tels que les dessins animés et les bandes dessinées démontre comment le jeu peut être utilisé pour attirer l'attention des apprenants et renforcer leur engagement dans le processus d'apprentissage. Ainsi, l'importance du jeu en tant qu'outil pédagogique dans le programme éducatif est mise en lumière, favorisant un apprentissage dynamique et interactif.

Conclusion

En conclusion, ce chapitre a mis en lumière l'importance de l'activité ludique dans l'enseignement du FLE au niveau du cycle primaire en Algérie, en particulier en 3ème année. En examinant les documents officiels tels que le programme, le document d'accompagnement et le manuel scolaire de français, nous avons pu évaluer la place réelle de ces concepts clés dans le contexte éducatif algérien. L'évolution constante de la didactique du FLE, reflétée dans ces documents, témoigne des ajustements continus visant à répondre aux défis de la mondialisation et des technologies de l'information. Le manuel scolaire, en particulier, se révèle être un outil essentiel pour l'enseignement et l'apprentissage, offrant une approche didactique progressive et motivante dès les premières années d'apprentissage. Les activités ludiques, telles que les jeux de rôle, les comptines et les poèmes, jouent un rôle crucial dans ce processus, favorisant l'engagement, la motivation et l'acquisition de compétences linguistiques chez les apprenants. Enfin, le document d'accompagnement et le programme éducatif reconnaissent également l'importance du jeu dans l'enseignement et l'apprentissage, offrant des directives et des suggestions pour intégrer efficacement ces activités dans la pratique pédagogique. Ainsi, en

adoptant une approche holistique et interactive, l'enseignement du FLE au niveau du cycle primaire en Algérie s'efforce de fournir aux apprenants une expérience d'apprentissage enrichissante et motivante.

CHAPITRE 04

Entretiens semi-directifs auprès des enseignants du primaire

« La connaissance s'acquiert par l'expérience, tout le reste n'est que de l'information »

Albert Einstein

Introduction

Les réflexions théoriques évoquées précédemment nous incitent à les mettre à l'épreuve à travers une étude empirique, permettant ainsi de confirmer ou d'infirmer nos hypothèses.

Pour cette démarche, nous avons privilégié une approche d'enquête par entretien via Messenger, utilisant des messages vocaux pour recueillir des données pertinentes en lien avec notre domaine d'étude. Ce choix s'est avéré judicieux afin de réduire le temps nécessaire tout en assurant une collecte efficace et une rétroaction rapide des informations. En garantissant le confort des interviewés, cette méthode favorise une communication ouverte et sincère, ce qui contribue à une collecte d'informations plus efficiente.

Cette enquête semi-directive a ciblé spécifiquement les enseignants de français du cycle primaire ayant en charge des classes de 3 AP à El-Oued. Ces derniers exercent leur tâche d'enseignant au sein de la circonscription de Guemar 5.

S'appuyant sur les travaux antérieurs, notamment ceux de Blanchet Philippe et Berthier Nicole, cités dans les travaux de thèse de doctorat de Mounir Miloudi. (2019)

1. Présentation de la méthode de la recherche

Nous avons jugé l'entretien semi-directif comme un outil efficace pour atteindre nos objectifs opérationnels et vérifier nos hypothèses.

1.1. Motivation du choix de l'outil d'investigation

Dans le processus initial de planification, nous avons évalué deux méthodes d'investigation : l'entretien et le questionnaire. Après une réflexion profonde, nous avons choisi d'adopter l'entretien en raison de sa capacité à répondre aux exigences spécifiques de notre enquête. En effet, cette sélection découle de la nécessité d'explorer en profondeur les conceptions, les comportements et les opinions des participants, ainsi que de la nature qualitative inhérente à cette technique. De plus, ce choix est motivé par les nombreux avantages qu'offre l'entretien, notamment sa capacité à fournir des données riches en informations contextuelles et temporelles, ce qui est particulièrement pertinent étant donné l'accent de notre recherche sur le contexte éducatif, caractérisé par sa flexibilité et ses réponses nuances. D'après M. Angers (1996 :140),

l'entrevue de recherche représente : « *est une technique directe utilisée pour interroger des individus isolément, mais aussi, dans certains cas, des groupes, de façon semi-directive, qui permet de faire un prélèvement qualitatif en vue d'une connaissance en profondeur des personnes rencontrées.* »

2. La /les langues de l'enquête

La diversité linguistique n'a pas entravé la collecte de nos données, car nous avons accordé à nos informateurs toute la liberté de s'exprimer en français ou en arabe dialectal, selon leur préférence, afin de favoriser une expression libre et spontanée. Toutefois, tous les six entretiens ont été conduits exclusivement en français.

Il est important de souligner que notre public a été informée que ces entretiens seraient utilisés exclusivement à des fins de recherche, et que leur anonymat serait préservé.

3. Déroulement de l'enquête

Durant une période de vingt-cinq jours, nous avons réalisé six entretiens semi-directifs.

Selon les propos de L. Albarello dans le passage qui suit :

« En ce qui concerne le nombre de personne à réunir dans les entretiens collectifs, l'expérience montre que la limite minimale est 5 et la maximale est 10. Lorsque le groupe est trop restreint la dynamique d'engage péniblement et les échanges restent parcellaires et pauvres. Lorsque la taille du groupe est trop élevée (au-delà de 10 sujets), d'autres effets négatifs peuvent également apparaître : des effets de leader (ce sont toujours les mêmes participants qui s'expriment) et, corollairement, des effets de timidité. Au-delà de 10 participants, la parole circule moins bien et par conséquent, les temps d'expression se réduisent. » (L. ALBARELLO,2012 :93)

Circonscription de Guemar 5

La circonscription de Guemar 5, située dans la wilaya d'El Oued, constitue une entité éducative d'importance stratégique. Elle englobe les établissements scolaires de la commune de Kouinine ainsi que celles de la daïra de Guemar, couvrant les communes de Guemar, Taghzout et Ouermes. Cette circonscription est composée de 61 écoles primaires, offrant un cadre d'apprentissage à un total de 13215 apprenants dont 7895 apprennent le français. Sous la direction de l'inspecteur de la langue française, M. Yacine HAMMANI, elle bénéficie de

l'expertise de 79 enseignants de français titulaires dont 05 stagiaires, qui dédient leur professionnalisme et leur savoir à la formation de la jeune génération.

Cette structure éducative joue un rôle crucial dans le développement socio-éducatif de la région, en offrant des opportunités d'apprentissage diversifiées et adaptées aux besoins locaux. Elle s'inscrit dans une démarche de renforcement des capacités académiques et sociales, essentielle pour l'épanouissement des apprenants et la prospérité de la communauté.

L'enquête par entretien a débuté le 23 mars 2024 et s'est terminée le 17 avril 2024, sous la supervision de notre encadrant qui a facilité la prise de contact avec l'inspecteur de Guemar 5, M. Yacine HAMMANI. Celui-ci a joué un rôle clé dans la sélection des enseignants qualifiés pour participer à nos entretiens. Dans le cadre de notre étude, nous avons intégré de manière stratégique les TIC afin d'optimiser la collecte de données et d'élargir notre portée méthodologique. En particulier, nous avons utilisé Messenger, une application de communication instantanée, pour diffuser notre instrument d'investigation. Cette approche nous a permis de surmonter les barrières géographiques et temporelles traditionnellement associées aux méthodes de recherche conventionnelles. L'utilisation de Messenger a non seulement facilité une interaction rapide et efficace avec les participants, mais a également permis une flexibilité accrue dans la programmation des entretiens, adaptant ainsi le processus de collecte des données aux disponibilités de chaque enseignant. L'exploitation de ces technologies nous a permis d'accéder à un échantillon plus large d'informateurs, tout en maintenant la rigueur et la confidentialité requises pour une étude de cette envergure. Cette décision s'est avérée judicieuse, compte tenu des contraintes professionnelles telles que les difficultés de déplacement et l'inadéquation des horaires, exacerbées par le changement rythme adopté pendant le mois sacré de Ramadan, par rapport à notre population cible.

Il convient également de mentionner que chaque entretien a débuté par une présentation de notre part, au cours de laquelle nous avons exposé notre objectif de recherche et avons évoqué les grandes lignes de la structure de l'entretien.

Chapitre 04 Entretiens semi-directifs auprès des enseignants du primaire

Par la suite, nous avons sollicité des informations spécifiques auprès des interviewés, notamment leur âge, leur origine et leur expérience professionnelle, des éléments qui revêtent un intérêt particulier pour notre étude.

L'entretien						L'informateur				
N	lieu	Langue	Date	Durée	Type	Code	Age	Sexe	Origine	Expérience
01	À distance	Français	23.03.2024	00 :09 :57	Individuel	Inf 01	58 ans	F	/	38 ans
02	À distance	Français	25.03.2024	00 :08 :23	Individuel	Inf 02	28 ans	F	Guemar	6 ans
03	À distance	Français	27.03.2024	00 :08 :00	Individuel	Inf 03	30 ans	F	Guemar	9 ans
04	À distance	Français	03.04.2024	00 :06 :02	Individuel	Inf 04	42 ans	M	Guemar	20 ans
05	À distance	Français	15.04.2024	00 :05 :16	Individuel	Inf 05	34 ans	F	Ourmes	14 ans
06	À distance	Français	16.04.2024	00 :05 :02	Individuel	Inf 06	36 ans	F	Guemar	10 ans

Tableau n ° 03 : Tableau récapitulatif des entretiens semi-directifs

4. Problèmes et difficultés rencontrés

Nous avons relevé peu de problèmes, à l'exception de la réticence d'un ou deux enseignants à répondre à notre entretien. En revanche, les autres enseignants ont exprimé leur volonté de contribuer activement à notre travail de recherche, en répondant à nos questions avec une coopération exemplaire et une attitude bienveillante.

5. Le choix du lieu et de de la trame de l'entretien

La sélection de l'environnement est cruciale pour garantir l'efficacité des entretiens. C'est pourquoi nous avons opté pour les TIC et choisi de les mener à distance en utilisant l'application Messenger. Les messages vocaux offrent un moyen flexible et pratique pour recueillir des réponses détaillées, permettant aux participants de s'exprimer librement sans contraintes de lieu. Ce choix assure une communication plus naturelle, améliorant la qualité des échanges tout en minimisant les contraintes logistiques et les interruptions potentielles. Nous avons également

fourni à tous nos informateurs la même structure d'entretien, assurant ainsi une cohérence dans nos démarches de collecte de données.

La trame d'entretien que nous avons présentée à nos interviewés durant l'enquête.

Trame de l'entretien

Intégration des activités ludiques dans l'enseignement

1. Avez-vous déjà intégré des approches ludiques dans votre classe ou bien vous préférez les méthodologies traditionnelles ?
2. Considérez-vous que l'utilisation d'activités ludiques est efficace pour l'apprentissage des langues chez les enfants de cet âge ? C'est-à-dire chez les apprenants de la 3AP
3. Pensez-vous que la créativité dans la conception des activités ludiques peut renforcer l'acquisition des compétences linguistiques chez les apprenants de la 3AP ?

Proposition d'activités ludiques et évaluation

4. Quelles activités ludiques spécifiques avez-vous proposées ou envisagez-vous de proposer pour aider les apprenants à développer leurs compétences linguistiques ? Pourriez-vous les décrire brièvement ?
5. Quels critères utilisez-vous pour évaluer l'efficacité des activités ludiques dans l'apprentissage de français chez les apprenants ? Avez-vous des suggestions pour améliorer leur efficacité ?

Perception et observation sur l'utilisation des activités ludiques

6. Comment percevez-vous le rôle des activités ludiques dans l'instauration de compétences linguistiques chez les enfants de cet âge ?
Avez-vous constaté des effets positifs spécifiques sur les apprenants en termes de motivation ou de progrès linguistiques grâce à l'utilisation d'activités ludiques ? Si oui, pourriez-vous en donner des exemples ?

Merci d'avoir pris le temps de participer à cet entretien !

Tableau n ° 4 : Trame de l'entretien semi directif

6. La transcription des entretiens

« À cette exigence éthique, s'ajoutent des options textuelles qui concernent la « traduction » du texte oral en texte écrit. Il n'existe pas, sur ce point, de consensus, et l'on observe chez les différents auteurs des pratiques divergentes allant de la retranscription littérale à la transcription réécrite. La retranscription littérale conserve toutes les formes syntaxiques et grammaticales du discours parlé et utilise certaines conventions de ponctuation (comme les « heu... » pour marquer les hésitations et les points de suspension pour marquer les silences). [...], pour faciliter la lecture d'un texte parlé. » (A. BLANCHET, A. GOTMAN, 2010, p :113)

Dans cette démarche méthodologique, nous avons pris la décision de transcrire intégralement nos entretiens semi-directifs pour constituer notre corpus de données. L'utilisation de l'application Word s'est avérée être un outil efficace pour la transcription des réponses fournies par les interviewés. Cette technique nous a permis d'optimiser notre temps d'analyse, étant donné que les participants ont fourni des réponses pertinentes et précises en lien avec notre thème de recherche, facilitant ainsi le processus de transcription. Par conséquent, nous avons opté pour une transcription littérale afin de conserver l'intégralité des données recueillies.

Parallèlement, nous avons délibérément choisi de ne pas prendre en compte les éléments paraverbaux, tels que les hésitations, les sourires et les gestes, lors de l'analyse de notre corpus de données. Les transcriptions des entretiens avec nos informateurs s'étendent sur plus de dix pages. Nous avons veillé à maintenir la grammaticalité, à identifier les éventuelles erreurs et à préserver le style oral distinctif de nos enquêtés dans la version écrite des entretiens.

7. L'analyse thématique

Après la transcription exhaustive de tous les entretiens, nous avons choisi d'adopter une approche d'analyse thématique tout au long de ce chapitre. Les concepts et réflexions exprimés par nos interlocuteurs ont été systématiquement organisés par thème, en réponse à nos interrogations initiales sur les aspects de la créativité dans les activités ludiques dans le but du développement

des compétences linguistiques chez les apprenants de la 3^{ème} année du cycle primaire. Cette méthodologie d'analyse, qui consiste à regrouper les idées en fonction de thèmes spécifiques, s'aligne parfaitement avec l'approche catégorielle de l'analyse des données, permettant ainsi une interprétation rigoureuse et une reconstruction fidèle de la réalité étudiée.

« La catégorie est un élément de contenu central dans une analyse : il s'agit d'une rubrique significative ou une classe qui rassemble les éléments du discours de même nature, du même ordre, ou du même registre. » (ALBARELLO, 2012 p : 96)

8. Le repérage préalable des thèmes

8.1. L'intégration des activités ludique dans l'enseignement

L'enseignement en cycle primaire, notamment lors de la première année d'apprentissage d'une langue étrangère, exige une diversification des méthodes pédagogiques, notamment l'intégration de méthodes ludiques. Les séquences ci-dessous confirment qu'il est préférable d'adopter des approches pédagogiques plus interactives et attrayantes dans le contexte éducatif.

Séquence 01 (Inf.01) : *« J'ai déjà appliqué même après les stages parce qu'il y a des activités dans le manuel de la troisième année qui d'être faite ludique »*

Séquence 01 (Inf.02) : *« Je préfère d'intégrer des approches ludiques dans ma classe. »*

Séquence 01 (Inf.03) : *« Oui, j'ai déjà intégré les approches ludiques dans ma classe. »*

Séquence 01 (Inf.06) : *« Oui, j'ai utilisé des approches ludiques dans ma classe quelques fois »*

En somme, ces séquences témoignent d'une volonté généralisée parmi les enseignants d'incorporer des éléments ludiques dans leurs pratiques pédagogiques.

8.2. L'efficacité des activités ludiques dans l'apprentissage des langues chez les enfants de la 3AP

Dans les chapitres précédents, nous avons discuté des nombreux avantages qui favorisent l'apprentissage des langues chez les enfants. Les séquences suivantes mettent en lumière

l'évaluation positive des enseignants quant à l'efficacité des activités ludiques dans cet apprentissage.

Séquence 02(Inf.01) : *« les enfants apprennent en mieux en jouant, les enfants apprennent mieux en leur proposant des jeux, des jouets »*

Séquence 02 (Inf.04) : *« Tout à fait d'accord, dans cet âge l'utilisation des activités ludique est très efficace pour l'apprentissage des langues, les petits apprenants favorisent l'apprentissage en jouant plutôt que regarder le tableau les bras croisés. Et ça fait bouger tout le groupe classe. »*

Séquence 02 (Inf.04) : *« oui, je considère que l'utilisation des activités ludiques est efficace pour l'apprentissage des langues chez les apprenants de la 3 AP. »*

Séquence 02 (Inf.03) : *« j'assume que l'utilisation des activités ludique est très efficace pour l'apprentissage de FLE chez les apprenants. »*

Séquence 02 (Inf.06) : *« oui, je considère que l'utilisation de ces activités ludiques est très efficace pour les enfants de cet âge. »*

Les réponses recueillies indiquent de manière convergente que les enseignants considèrent l'utilisation d'activités ludiques comme étant très efficace pour l'apprentissage des langues chez les apprenants de la 3ème année du primaire.

8.3. Le rôle de la créativité dans la conception des activités ludiques

Conformément aux témoignages des informateurs, il est établi que la créativité dans l'élaboration des activités ludiques revêt une importance prépondérante.

Séquence 03 (Inf.01) : *« les exercices doivent être mené d'une manière ludique, pas comme un exercice ordinaire, et là les enfants apprennent mieux »*

Séquence 03 (Inf.02) : *« j'ai trouvé que la diversification et la créativité dans les activités ludiques motive l'apprenant et renforce l'acquisition des compétence linguistique »*

Séquence 03 (Inf.03) : *« Oui, je pense que la créativité dans la conception des activités ludiques peut renforcer l'acquisition des compétences linguistique chez les apprenants de la 3AP »*

Séquence 03 (Inf.04) : « *Oui, il faudrait avoir une créativité dans la conception des activités ludiques pour que les apprenants ne se lassent pas de la leçon, sinon ça sera une activité banale comme les autres* »

Séquence 03 (Inf.06) : « *Oui, Bien sûr, pour moi, ces activités ont la capacité de renforcer l'acquisition des compétences linguistiques chez les élèves de la 3AP* »

Il est clair que l'intégration de méthodologies d'enseignement novatrices, axées sur le ludique et la créativité, revêt une importance capitale dans la préservation de l'engagement des apprenants ainsi que dans la promotion d'un apprentissage linguistique efficient.

En effet, l'intégration de la créativité dans le processus d'enseignement induit des améliorations significatives tant au niveau de la qualité du produit éducatif que de l'enseignement lui-même. Cette démarche permet à l'enseignant de diversifier ses méthodes et stratégies pédagogiques, favorisant ainsi une communication plus efficace et impactante de l'information.

8.4. Proposition des activités ludiques pour le développement des compétences linguistiques chez les apprenants

Dans le troisième chapitre, nous avons abordé le rôle des activités ludiques tel qu'indiqué dans les documents officiels. Nous avons relevé une diversité dans la nature de ces activités. Dans cette optique, nous avons souhaité enrichir notre étude en explorant les suggestions des enseignants, mettant en avant l'importance d'intégrer ces activités dans le processus d'enseignement-apprentissage.

Séquence 04 (Inf.03) : « *Habituellement, j'intègre des activités ludiques dans mon cours pour aider les apprenants à développer les compétences linguistiques, comme chasse aux mots, le jeu de balle, le mot rapidos et 1,2,3,4* »

Séquence 04 (Inf.04) : « *A mon avis, chaque domaine a des activités spécifiques qui y sont consacrés, par exemple : le jeu de rôle dans l'oral, utilisé le dessin au moment de l'analyse visuelle et la découverte de la lettre du jour avec ses quatre formes (minuscule, majuscule, scripte, cursive) les colorier pour trouver l'image cachée qui contient la lettre étudiée.*»

Séquence 04 (Inf.02) : *« le jeu de rôle est une activité ludique d'interaction entre deux ou plusieurs participants. »*

Séquence 04 (Inf.05) : *« J'ai préposé pour mes apprenants des activités variées, charades, devinettes, mots mêlés, mots croisés, jeu des antonymes, jeux des synonymes, chaine des mots, sac à mots, des marionnettes »*

Séquence 04 (Inf.06) : *« l'utilisation des bandes dessinés, la chanson en classe, les jeux de mots »*

Les enseignants ont recours à une diversité d'activités ludiques pour favoriser le développement des compétences linguistiques chez les apprenants. Ces activités incluent la chasse aux mots, le jeu de balle, le mot rapidos, le jeu de comptage, le jeu de rôle, l'utilisation du dessin pour l'analyse visuelle, la découverte de la lettre du jour avec ses différentes formes scriptes, le jeu des charades, des devinettes, des mots mêlés, des mots croisés, des jeux des antonymes et des synonymes, la chaine des mots, le sac à mots, les marionnettes, les bandes dessinées, la musique en classe et les jeux de mots. Ces activités diversifiées suscitent l'engagement des apprenants de manière interactive et stimulante.

8.5. Évaluation de l'efficacité des activités ludiques dans l'apprentissage du français chez les apprenants

Pour bien évaluer l'efficacité des activités ludique, le jeu doit être méticuleuse et structurée, en alignement avec des objectifs d'apprentissage définis. La sélection des jeux et la conception des activités ludiques doivent être guidées par une compréhension approfondie du niveau linguistique des apprenants, de leurs centres d'intérêt et de leurs exigences spécifiques.

Séquence 05 (Inf.02) : *« les critères d'évaluation, je commence par le jeu de rôle. Les critères sont : la construction correcte des éléments de la phrase, la bonne articulation. » « J'observe la fluidité du travail. Est-ce qu'il commit des erreurs, le temps consacrés pour achever cette activité et j'observe aussi est-ce que l'apprenant fait l'autocorrection ou non. »*

Séquence 05 (Inf.03) : *« le premier critère que j'utilise pour évaluer l'efficacité des activités ludiques dans l'apprentissage de français chez les apprenants, l'engagement et la motivation des*

apprenants. Le deuxième critère c'est l'utilité de cette activité ludique. Elle doit être au service du cours. Elle construit les acquis. »

Séquence 05 (Inf.04) : *« le critère le plus important est le facteur temps et aussi, est-ce que l'activité choisie vise un objectif précis ? Est-ce qu'elle est facile à expliquer par l'enseignant donc à comprendre par la majorité des apprenants. »*

Séquence 05 (Inf.06) : *« Il y a 02 critères majeurs sont : La motivation des élèves et la compréhension. »*

Séquence 05 (Inf.01) : *« je précise l'activité, l'objectif à atteindre et le public. » « est-ce qu'il décode rapidement. À l'oral, est-ce qu'il maîtrise l'acte de parole, est-ce qu'il répond correctement. »*

Les informateurs avouent que les critères d'évaluation comprennent l'engagement des apprenants, leur motivation, la pertinence de l'activité par rapport au contenu du cours, la clarté des objectifs et la compréhension des apprenants.

Des suggestions des enquêtés pour améliorer l'efficacité des activités ludiques :

Séquence 05 (Inf.02) : *« L'activité doit être contrôlée par l'enseignant avec un espace de liberté et de créativité chez l'apprenant, les critères à évaluer aux apprenants doivent être présentés avant le travail, la règle et la consigne avant de commencer utiliser des objets pour améliorer et stimuler la mémoire tactile. »*

Séquence 05 (Inf.03) : *« Il faut d'abord intégrer les jeux ludiques dans le programme parce qu'on a un gros problème d'insuffisance de temps. Il faut former les enseignants ce domaine des activités ludiques. Il faut aussi former des supports des jeux pour aider l'enseignant à travailler. À la fin, il faut réduire le nombre des élèves par classe pour mieux travailler. »*

Séquence 05 (Inf.06) : *« Il faut bien choisir l'activité ludique par rapport le contenu et la nature de chaque cours. »*

Pour maximiser l'efficacité des activités ludiques, il est nécessaire de planifier, de former les enseignants, de fournir des supports adaptés et de sélectionner les activités en fonction du contexte d'apprentissage.

8.6. Le rôle des activités ludiques dans l'instauration des compétences linguistiques chez les enfants

Les activités ludiques revêtent une importance primordiale, offrant une approche interactive et enrichissante pour l'apprentissage du FLE. Elles engagent les apprenants dans des expériences significatives et motivantes, favorisant ainsi leur développement des compétences linguistiques.

Séquence 06 (Inf.01) : « *Les activités ludiques développent l'esprit de compétition.* »

Séquence 06 (Inf.02) : « *Elles développent les compétences linguistiques, sociales, sensorielles, l'aspect de la créativité et la capacité d'attention chez l'apprenant.* »

Séquence 06 (Inf.03) : « *les activités ludiques ont un rôle stimulant. Dans les apprentissages, ont un rôle motivant, qui engagent les apprenants, plus facilement qu'une activité pédagogique classique.* »

Séquence 06 (Inf.04) : « *Les enfants de cet âge sont curieux, ils penchent toujours vers tout ce qui est nouveau et tout ce qui est ludique leur donne envie d'apprendre la langue.* »

Séquence 06 (Inf.05) : « *le ludique est l'une des méthodes qui a pour objectif de rendre la classe plus vivante et d'impliquer les apprenants dans leur apprentissage.* »

Séquence 06 (Inf.06) : « *la facilité de compréhension chez les élèves.* »

Les enseignants reconnaissent l'importance capitale des activités ludiques dans le développement global des compétences des apprenants.

8.7. Les effets positifs des activités ludiques sur la motivation et les progrès linguistiques des apprenants

Selon les informateurs suivants, les activités ludiques ont un impact positif sur la motivation et le développement linguistique chez les apprenants.

Séquence 07 (Inf.02) : « *j'ai constaté que les apprenants sont très motivés. Ils ont développé leurs compétences linguistiques : lexicale, phonétique, grammaticales et orthographique.* »

Séquence 07 (Inf.03) : « *j'ai constaté des effets positifs spécifique sur les apprenants en terme de motivation et de progrès linguistique grâce à l'utilisation des activités ludique Alors, j'ai constaté que l'activité ludique a incité les apprenants timides, prendre la parole en public. Ils peuvent être impliquer davantage à l'activité ludique, a poussé l'élève a travaillé en groupe. L'activité ludique a aidé aussi les apprenants à canaliser leur énergie, notamment les élèves turbulents et aussi, l'activité ludique a poussé l'apprenant à réfléchir, à rassembler leurs connaissances pour gagner le jeu. »*

Séquence 07 (Inf.03) : « *j'ai constaté des effets positifs spécifique sur les apprenants en terme de motivation et de progrès linguistique grâce à l'utilisation des activités ludique Alors, j'ai constaté que l'activité ludique a incité les apprenants timides, prendre la parole en public. Ils peuvent être impliquer davantage à l'activité ludique, a poussé l'élève a travaillé en groupe. L'activité ludique a aidé aussi les apprenants à canaliser leur énergie, notamment les élèves turbulents et aussi, l'activité ludique a poussé l'apprenant à réfléchir, à rassembler leurs connaissances pour gagner le jeu. »*

Séquence 07 (Inf.04) : « *oui, on peut constater des effets positifs spécifiques sur les apprenants en termes de motivation ou de progrès linguistiques grâce à l'utilisation d'activités ludiques, surtout chez les apprenants moins forts ou timides puisque la méthode ludique les encourage à bouger, à parler, à discuter, à participer, le tout dans une atmosphère éducative amusante. »*

Séquence 07 (Inf.05) : « *J'ai constaté que les élèves sont plus motivés et impliqués dans la construction de leurs savoirs, leurs résultats dans l'évaluation trimestrielles se sont améliorés. Pendant les cours réalisés dans la classe de la compréhension de l'oral et la production écrite. »*

Séquence 07 (Inf.06) : « *J'ai constaté des effets positifs sur les apprenants à titre d'exemple : l'amélioration des résultats scolaires des élèves. L'interaction et la motivation en classe. Amélioration dans l'expression orale chez les élèves. »*

9. Bilan synthétique

À l'issue des entretiens semi-directifs réalisés avec les enseignants du cycle primaire, nous avons pu évaluer l'impact de la créativité des activités ludiques pour le but de l'instauration des compétences linguistiques chez les apprenants de la 3AP :

Il est impératif de noter, à partir des données recueillies lors des entretiens, que les apprenants de la 3AP, dans leur première année d'apprentissage du français en tant que langue étrangère, rencontrent une série d'obstacles qui entravent l'acquisition des compétences linguistiques. Parmi ces obstacles figurent la démotivation, la peur de s'exprimer en public, la timidité, un déficit de confiance en soi, ainsi que des difficultés de prononciation, d'articulation, d'activation des correspondances graphie-phonie, et d'autres défis liés à l'écriture.

Les activités ludiques s'avèrent être un mécanisme pédagogique essentiel pour l'amélioration des compétences linguistiques, permettant aux apprenants de surmonter des difficultés telles que l'insécurité linguistique.

Ces activités favorisent une approche divertissante et interactive de l'apprentissage de la langue, où la créativité joue un rôle déterminant en stimulant non seulement l'acquisition des compétences, mais aussi l'esprit de compétition, la collaboration et l'interaction sociale parmi les apprenants.

En outre, la variété et l'ingéniosité des activités ludiques captent efficacement l'attention des apprenants, boostant ainsi leur engagement et leur motivation.

Les critères d'évaluation pour ces activités incluent la pertinence par rapport au contenu du cours, la clarté des objectifs.

Globalement, l'adoption de telles méthodes ludiques enrichit l'expérience éducative, facilitant le développement linguistique significatif et motivant des apprenants, ce qui démontre leur importance cruciale comme outils pédagogiques dans l'enseignement des langues étrangères.

En somme, les entretiens semi-directifs ont mis en lumière l'efficacité des activités ludiques comme levier essentiel pour l'amélioration des compétences linguistiques chez les apprenants de 3AP, surmontant les barrières affectives et cognitives pour un apprentissage plus engagé et dynamique du français.

CHAPITRE 05

Les activités ludiques en expérimentation

« L'objectif de la vie n'est pas la connaissance mais l'action. »

T.HUXLEY

Louis-Jean Calvet affirme que

« Tout le monde s'en est rendu compte un jour ou l'autre : lorsqu'on apprend une langue étrangère, les choses qui résistent le plus longtemps à la compréhension sont les jeux de mots et les chansons. Jouer avec un code implique en effet que l'on maîtrise parfaitement ce code, ce qui est nullement le cas des situations d'apprentissage » (CALVET, Louis-Jean, 1980)

Dans le but d'accroître la crédibilité et la profondeur des résultats de l'enquête par l'entrevue, visant à démontrer l'efficacité de la créativité des aspects ludiques dans le but de l'instauration des compétences linguistiques chez les apprenants de la 3 AP (circonscription Guemar 5). Nous engageons une recherche empirique sur le terrain afin de vérifier la validité des hypothèses formulées et analyser l'écart entre les fondements théoriques et les pratiques observées dans le contexte concret de l'enseignement-apprentissage.

Dans ce chapitre, nous débutons par exposer le protocole expérimental élaboré pour la collecte des données, poursuivant ensuite par une étude comparative assortie d'une analyse approfondie réalisée à l'aide d'une grille d'observation lors de deux phases : le pré-test et le post-test, et concluant par une synthèse des résultats issus de cette expérimentation.

1. Présentation de l'expérimentation

Par définition, l'expérimentation est :

« Une technique directe, généralement utilisée auprès d'individus dans le cadre d'une expérience menée de façon directive, car le contrôle des moindres détails de la situation est une caractéristique de l'expérimentation. Elle permet de faire un prélèvement quantitatif en vue de soumettre les données à un traitement statistique [...] l'expérimentation permet d'examiner [...] la réaction de l'individu à un stimulus » (Maurice Angers :1996.151/152)

Pour répondre à notre question centrale de recherche, nous avons estimé qu'il est approprié d'adopter une expérimentation sur le terrain avec les apprenants de la 3 AP dans la circonscription Guemar 5, en tant qu'outil d'investigation complémentaire à notre enquête par entrevue, notamment cette technique permet de contrôler les moindres détails de la situation d'enseignement-apprentissage que l'entrevue ne parvient pas à l'aborder intégralement.

Notre objectif principal est de tester de près l'efficacité de la créativité des activités ludiques en vue de l'instauration des compétences linguistiques chez les apprenants et renforcer davantage la crédibilité de notre travail de recherche.

2. Description de la dimension spatio-temporelle de l'expérimentation

Nous avons considéré indispensable d'initier notre démarche expérimentale par une pré-enquête, servant ainsi de fondement récapitulatif des éléments suivants :

- Sélectionner l'établissement approprié pour notre étude sur le terrain en tenant compte de facteurs externes (tels que la distance géographique) et internes (tel que la disponibilité et l'approbation des enseignants de français langue étrangère)
- Obtenir l'autorisation des directeurs après avoir exposé la pertinence et la rigueur de notre recherche.
- Élaborer un plan de travail dynamique dans le but de prévenir les obstacles susceptibles de compromettre la mise en œuvre de notre méthode pédagogique définie.

En prenant en compte les critères susmentionnés, notre sélection s'est orientée vers une école primaire correspondant au lieu de notre travail. Après avoir rencontré avec le directeur, ce dernier a exprimé leur collaboration en nous accordant l'autorisation de commencer notre expérimentation après avoir discuté de spécifications et de visées de notre sujet de recherche.

Suite à une analyse approfondie des circonstances et des conditions propices à la mise en œuvre effective de notre recherche, l'établissement de Taher Azzouz à Demitha a été identifié comme l'établissement le plus adéquat pour la réalisation de cette recherche scientifique.

• Le terrain

Notre étude a été menée au sein de l'école primaire Taher Azzouz, établie dans une région rurale de la commune de Guemar, qui fait partie de la circonscription Guemar 5, sous la tutelle de la Direction de l'éducation de la wilaya d'El-Oued. Pour l'année scolaire en cours 2023/2024, cette école accueille 135 élèves, répartis en 67 filles et 68 garçons, et emploie 9 enseignants. La recherche s'est focalisée sur une classe de français, offrant ainsi l'opportunité de réaliser une analyse minutieuse des méthodes pédagogiques employées.

- **Le public cible**

Notre échantillon d'expérimentation est constitué des apprenants en troisième année primaire dans l'école, totalisant respectivement entre 19 (école Taher Azzouz). Cette classe bénéficie de trois séances de français par semaine. Le volume horaire consacré au français est 3 heures par semaine.

Le tableau qui suit détaille le nombre et le sexe dans la classe expérimentée :

Classe	École	Nombre	Filles	Garçons
Classe	Taher Azzouz	19	13	6

Tableau n° 5 : effectif des classes expérimentées

La sélection de cette catégorie d'apprenants n'a pas été arbitraire, mais plutôt le fruit d'une analyse approfondie et d'une collaboration étroite avec notre directeur de mémoire, le Dr Mounir MILOUDI, qui possède une expertise considérable de 13 ans dans l'inspection de l'éducation nationale au niveau primaire, ainsi qu'avec des inspecteurs et des enseignants spécialisés dans ce domaine. Ces apprenants ont été spécifiquement choisis en raison de leur phase initiale d'apprentissage de la langue étrangère, justifiant ainsi la nécessité d'intégrer davantage d'activités ludiques dans leur parcours éducatif.

- **Le temps**

Notre expérimentation a été menée durant le deuxième trimestre afin de capitaliser sur les connaissances préalablement acquises par les apprenants, étant donné que cette année correspond à leur première année d'apprentissage d'une langue étrangère. Nous avons planifié deux séances, chacune étant d'une durée de 30 minutes.

Le tableau ci-dessous présente en détail les dates et la nature de chaque séance :

Classe	École	Séance	Date	Activité
Classe	Taher Azzouz	1	13/03/2024	Oral/production
		2	17/03/2024	Lecture : Mots illustrés

Tableau n° 6 : effectif des séances expérimentées

3. Grille d'observation

Dans ce passage l'accent est mis sur une nouvelle définition de la grille d'observation : « Une grille d'observation est un autre moyen utilisé ; on note ainsi certains comportements précis puisque le but est de mesurer des phonèmes. » (Maurice Angers .1996)

Nous avons élaboré une grille d'observation, conçue pour permettre une analyse détaillée et efficace des compétences à développer chez les apprenants de la 3AP. Cette grille représente une opportunité significative pour identifier les différentes difficultés rencontrées par les apprenants dans l'acquisition des compétences linguistiques au cours de différentes séances, et pour leur fournir le soutien nécessaire en la matière.

Elle représente ainsi un bilan des obstacles à surmonter et des aspects à améliorer chez les apprenants, en nous concentrant sur l'observation de leurs compétences linguistiques, leur prononciation, leur capacité à s'exprimer et leur motivation, etc.

La grille analytique uniforme d'observation se compose de :

- L'intitulé de la compétence visée ;
- La liste des critères évaluable ;
- Echelle uniforme d'évaluation des niveaux de maîtrise de chaque critère, à raison de quatre niveaux de maîtrise pour chaque critère.

(**A**: Maîtrise très satisfaisante, **B**: Maîtrise satisfaisante, **C**: Maîtrise peu satisfaisante, **D** : Maîtrise non satisfaisante).

Compétence : Compréhension et communication orales					
Critères		Échelle d'évaluation			
		A	B	C	D
1	Identifier le thème de la situation de la communication				
2	S'exprimer en fonction de la situation de communication				
3	Motivation				

Tableau n° 7 : Grille d'observation lors d'une

séance d'oral en classe d'initiation

Compétence : Lecture					
Critères		Échelle d'évaluation			
		A	B	C	D
1	Activer la correspondance graphie /phonie				
2	Réaliser une lecture fluide				
3	Motivation				

Tab
leau
n° 8
:
Gril
le
d'ob
serv
atio
n
lors

d'une séance de lecture en classe d'initiation

4. Cheminement de l'expérimentation

Dans le but d'assurer une progression méthodique de notre expérimentation, il est impératif de mettre à l'épreuve nos hypothèses initiales en utilisant la grille d'observation précédemment citée lors de deux phases distinctes, à savoir le pré-test et le post-test. Les conditions favorables dans lesquelles notre étude a été conduite nous ont permis de recueillir des données d'une grande pertinence pour notre recherche, grâce à une observation minutieuse sur le terrain. Ces données seront soumises à une validation statistique et seront présentées de manière structurée sous forme de tableaux et de graphiques.

4.1. Le pré-test

- **Classe « école Taher Azzouz »**

Pour cette phase de notre recherche, nous avons décidé de mener une observation des apprenants de troisième année du primaire, accompagnés de leur enseignant, lors d'une séance de compréhension de l'oral le 21/02/2024 et d'une séance de lecture le 03/03/2024, chacune ayant une durée de 30 minutes. L'objectif était de réaliser une observation méticuleuse du déroulement de chaque séance, conformément à une méthodologie conventionnelle, en utilisant une grille d'observation spécifique axée sur la compétence en écriture. Cette grille a été élaborée pour évaluer les compétences des apprenants selon des critères appropriés et préalablement définis.

1. Compétence : Compréhension et communication orales

Critère 1 : Identifier le thème de la situation de la communication

	Niveau (A) <i>(Très satisfaisant)</i>	Niveau (B) <i>(Satisfaisant)</i>	Niveau (C) <i>(Peu satisfaisant)</i>	Niveau (D) <i>(Non satisfaisant)</i>
Nombre	8	7	3	1
Fréquence	42 %	37 %	16%	5 %

Tableau n° 9 : Identification du thème de la situation de la communication

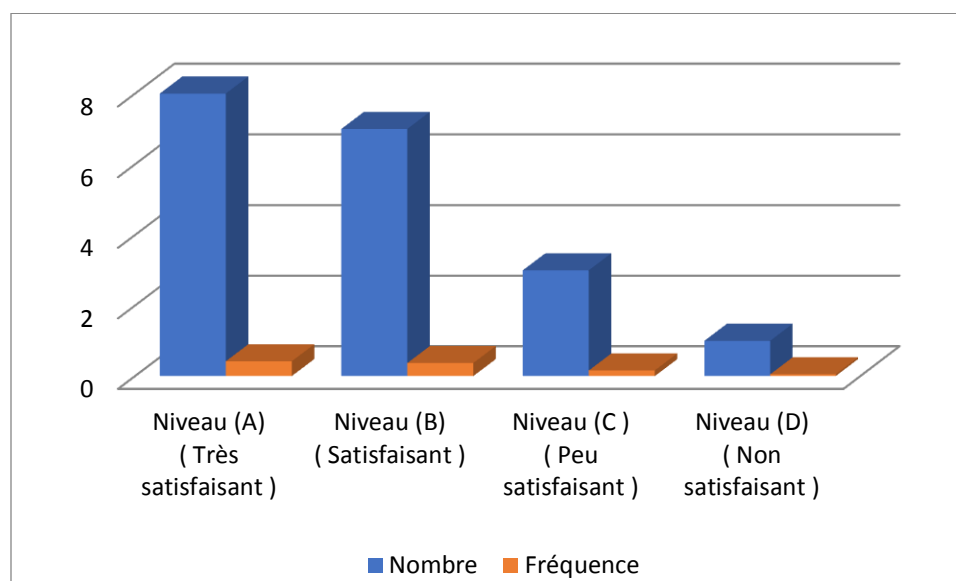


Figure n°01 : Identification du thème de la situation de la communication

Dans le cadre de la dynamique de la classe, il est essentiel de privilégier la dimension orale par rapport à l'écrit afin de souligner la priorité accordée à l'acquisition des compétences de communication de la langue. L'identification précise du thème de la communication est un critère très important pour une communication efficace en langue étrangère. Cependant, nous constatons des lacunes significatives chez les apprenants dans cette compétence (que 21% des apprenants sont classés comme peu satisfaisants (Niveau C) ou non satisfaisants (Niveau D)), ce qui peut entraver leur capacité à communiquer de manière claire et efficace. Ces résultats soulignent l'importance de mettre en place des stratégies d'enseignement ciblées pour renforcer cette compétence essentielle en compréhension orales.

Critère 2 : S'exprimer en fonction de la situation de communication

	Niveau (A) <i>(Très satisfaisant)</i>	Niveau (B) <i>(Satisfaisant)</i>	Niveau (C) <i>(Peu satisfaisant)</i>	Niveau (D) <i>(Non satisfaisant)</i>
Nombre	4	4	7	4
Fréquence	21%	21%	37%	21%

Tableau n° 10 : L'expression en fonction de la situation de communication

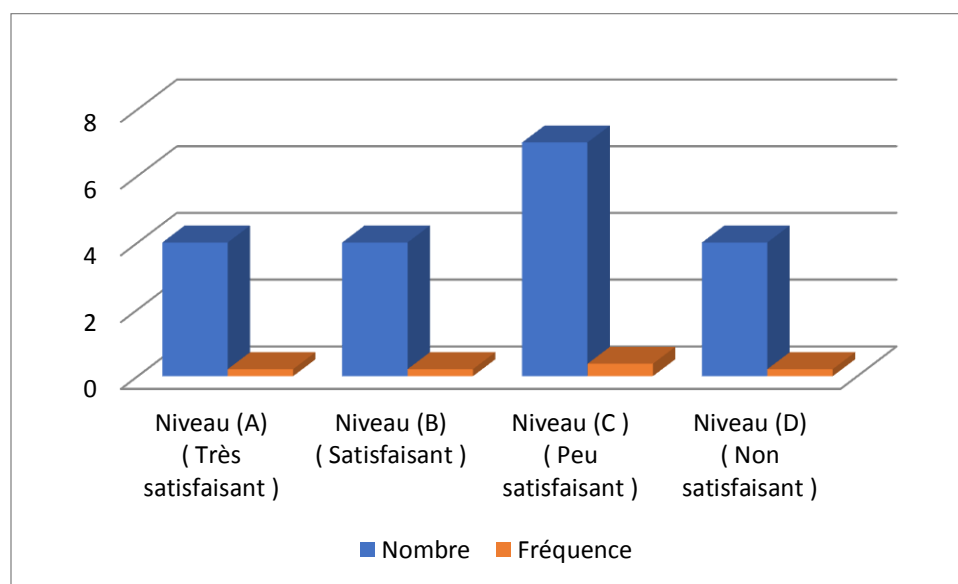


Figure n°02 : L'expression en fonction de la situation de communication

Souvent, dans une classe de FLE, les apprenants éprouvent des réticences à prendre la parole en public. Cette réticence découle généralement de la timidité, du manque de confiance en soi, du stress et d'autres facteurs psychologiques et linguistiques. En d'autres termes, ces obstacles entravent la capacité des apprenants à s'exprimer de manière spontanée et libre. Cette réalité se reflète dans les résultats observés lors des séances d'observation, où l'on constate un pourcentage élevé (58 %) d'apprenants présentant des difficultés dans la qualité de leur expression orale.

Critère 3 : Motivation

	Niveau (A) <i>(Très satisfaisant)</i>	Niveau (B) <i>(Satisfaisant)</i>	Niveau (C) <i>(Peu satisfaisant)</i>	Niveau (D) <i>(Non satisfaisant)</i>
Nombre	4	4	8	3
Fréquence	21%	21%	42%	16%

Tableau n° 11 : Motivation

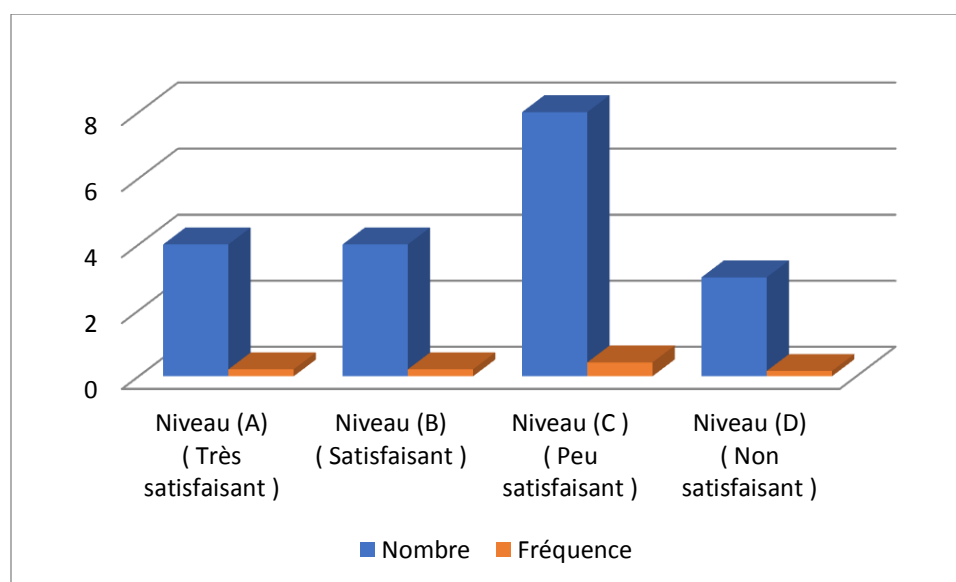


Figure n°03 : Motivation

La motivation constitue un élément central de l'apprentissage, revêtant une importance particulière dans le contexte de l'acquisition d'une langue. Elle suscite chez l'apprenant le désir d'accomplir des tâches, d'acquérir de nouvelles connaissances et de progresser dans sa propre démarche d'apprentissage. Les résultats de l'observation révèlent une diversité dans les niveaux de motivation des apprenants, avec une proportion significative se situant aux niveaux C (Peu satisfaisant) et D (Non satisfaisant), totalisant 58% de l'échantillon. Dans le cadre de l'enseignement-apprentissage de la production orale, il est impératif de recourir à des méthodes pédagogiques stimulantes et innovantes. Cela inclut l'utilisation d'activités ludiques, dans le but de favoriser la production orale des apprenants et de les encourager à prendre la parole de manière plus active.

2. Compétence : lecture

Critère 01 : Activer la correspondance graphie /phonie

	Niveau (A) <i>(Très satisfaisant)</i>	Niveau (B) <i>(Satisfaisant)</i>	Niveau (C) <i>(Peu satisfaisant)</i>	Niveau (D) <i>(Non satisfaisant)</i>
Nombre	10	4	2	3
Fréquence	52%	21%	11%	16%

Tableau n° 12 : Activation de la correspondance graphie /phonie

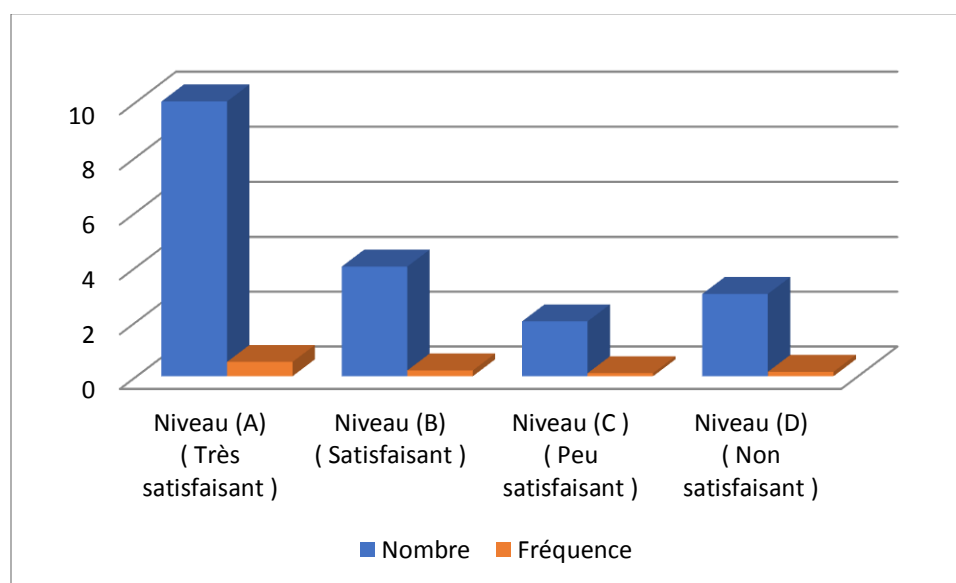


Figure n°04 : Activation de la correspondance graphie/phonie

La compétence en lecture revêt une importance fondamentale dans le domaine des compétences communicationnelles, car elle englobe à la fois la compréhension orale et écrite. Cette compétence requiert l'activation de la correspondance graphie/phonie. Il est à signaler que la majorité des apprenants ont atteint un niveau satisfaisant à très satisfaisant en ce qui concerne l'activation de la correspondance entre la graphie et la phonie, avec 73% des apprenants classés aux niveaux A et B. Cependant, il est préoccupant de constater que 27% des apprenants ont été classés aux niveaux C et D, ce qui révèle des lacunes dans leur aptitude à établir cette

correspondance. Cette lacune entrave le processus d'enseignement-apprentissage de la compréhension et contribue à démobiliser les apprenants vis-à-vis de la lecture.

Critère 02 : Réaliser une lecture fluide

	Niveau (A) <i>(Très satisfaisant)</i>	Niveau (B) <i>(Satisfaisant)</i>	Niveau (C) <i>(Peu satisfaisant)</i>	Niveau (D) <i>(Non satisfaisant)</i>
Nombre	9	3	4	3
Fréquence	47%	16%	21%	16%

Tableau n° 13 : Réalisation d’une lecture fluide

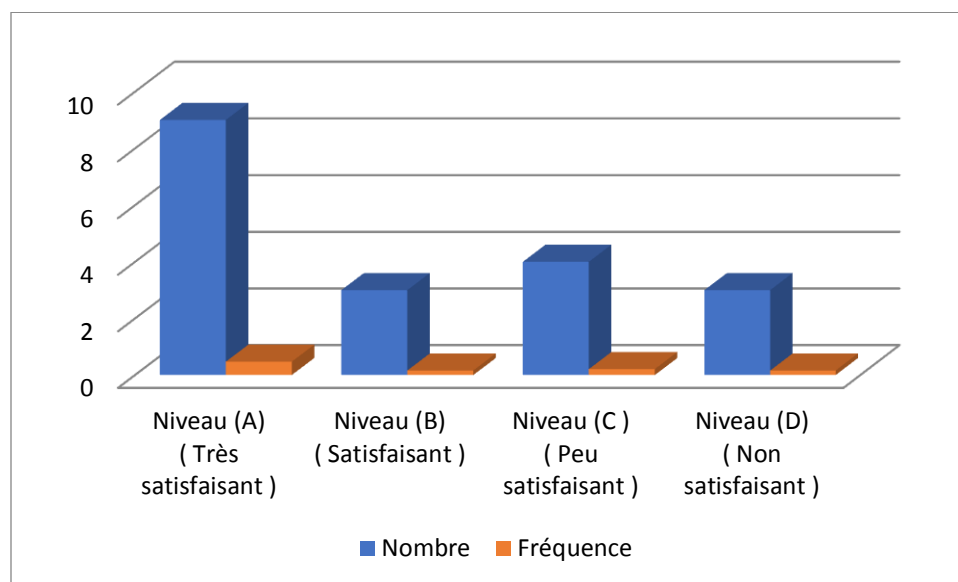


Figure n°05 : Réalisation d’une lecture fluide

La fluidité en lecture renvoie à la compétence d'un lecteur à déchiffrer un texte de façon continue et harmonieuse, en maintenant une cadence appropriée, une prosodie naturelle et une compréhension adéquate du contenu. Une fluidité optimale lors de la lecture facilite la navigation à travers le texte de manière efficiente, favorisant ainsi une meilleure appréhension du sens global et une rétention améliorée de l'information.

Cette étude révèle que la plupart des apprenants affichent une aptitude à lire de manière fluide et sans interruption, avec des performances allant de satisfaisantes à très satisfaisantes. Néanmoins,

il est inquiétant de constater qu'un pourcentage significatif d'apprenants rencontre des difficultés, avec 37% classés aux niveaux C et D.

Critère 03 : Motivation

	Niveau (A) <i>(Très satisfaisant)</i>	Niveau (B) <i>(Satisfaisant)</i>	Niveau (C) <i>(Peu satisfaisant)</i>	Niveau (D) <i>(Non satisfaisant)</i>
Nombre	8	3	3	5
Fréquence	42%	16%	16%	26%

Tableau n° 14 : Motivation

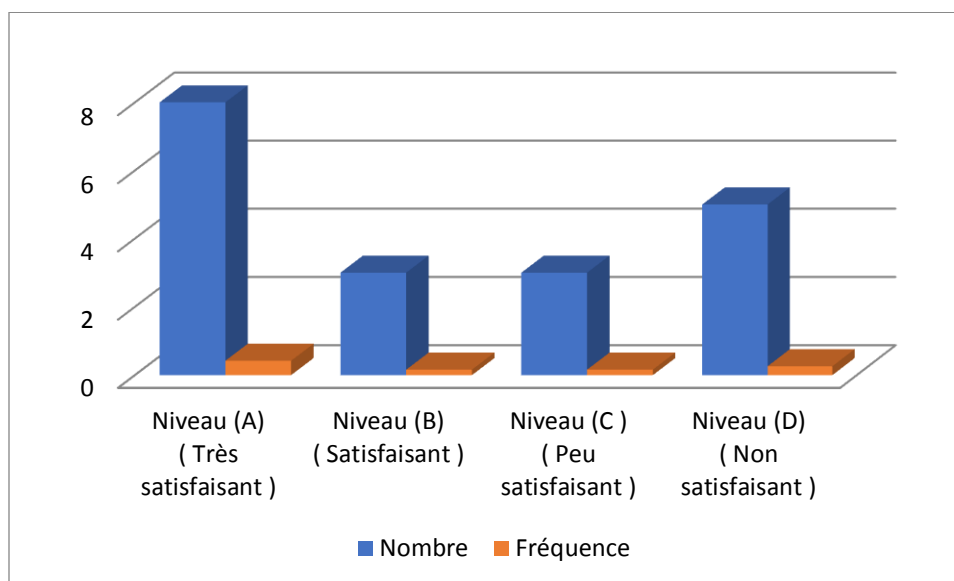


Figure n° 06 : Motivation

La motivation des apprenants en lecture varie considérablement. Bien que 42% des apprenants soient classés comme "Très satisfaisants", un nombre significatif se situe aux niveaux "Peu satisfaisant" (16%) et "Non satisfaisant" (26%). Le faible taux de ce critère en lecture indique un besoin urgent de stratégies visant à renforcer la motivation intrinsèque des apprenants et à promouvoir une participation plus active et engagée dans l'acte de lecture. L'intégration d'activités ludiques et interactives dans le processus d'enseignement pourrait être une solution efficace pour susciter l'intérêt des apprenants et les encourager à développer leurs compétences en lecture de manière plus approfondie.

4.2. Le post-test

Compétence : Compréhension et production orales

Nous avons mené une séance d'oral/production « Réemploi de l'acte de parole dans des situation variées » avec la classe de la 3 AP, le 13/03/2024 dans la salle 4 du même établissement scolaire de 12.00 jusqu'à 12.30 avec 19 apprenants (13 filles et 6 garçons).

Tout d'abord, la séance s'est amorcée par un rappel du mini-dialogue préalablement étudié lors de la séance de compréhension orale, impliquant un groupe d'apprenants. Ce mini-dialogue portant sur les préférences alimentaires : « *Qu'est-ce que tu veux manger, Farida ?* » « *Je veux manger de la confiture de coing.* » et « *Qu'est-ce que tu veux boire, Fodil ?* » « *Je veux boire un jus de fraise.* ». (Manuel scolaire de la 3 AP, 2017-2018 :41). La répétition de ces échanges vise à consolider leur mémorisation.

Par la suite, nous avons présenté des aliments concrets tels que : orange, banane, fraise, fromage, yaourt, eau, jus de banane, lait au chocolat... Nous avons demandé aux apprenants de les nommer et de les classer en deux catégories distinctes : aliments et boissons. Après avoir achevé cette classification, nous avons invité des binômes d'apprenants à présenter une saynète dans le cadre d'un jeu de rôle, en choisissant librement la nourriture correspondant à la structure étudiée. Cette mise en situation réelle a pour objectif de stimuler les apprenants, de susciter un esprit de compétition, et d'encourager les participants les plus timides à s'exprimer en utilisant leurs prénoms respectifs dans le dialogue. (Annexe n° : 01, p :105.106)

À la clôture de la séance, afin d'évaluer leur acquisition des concepts et de promouvoir leur autonomie, nous avons invité les apprenants à réutiliser les structures avec d'autres vocabulaires qui n'ont pas été abordés pendant la séance. Cette démarche vise à consolider leur compréhension des concepts abordés et à encourager leur capacité à appliquer les connaissances nouvellement acquises de manière créative et indépendante.

Pendant la phase d'expérimentation, nous avons suivi rigoureusement la grille d'observation ci-dessous, afin d'évaluer et de mesurer le degré de réussite de l'acquisition de la compétence en compréhension et production orale suite à l'intégration du jeu de rôle. Cette démarche

méthodique nous a permis d'analyser de manière précise les progrès des apprenants dans ces domaines clés de la communication linguistique. En utilisant cette grille d'évaluation, nous avons pu mettre en évidence les points forts de l'impact du jeu de rôle sur le développement des compétences langagières des participants.

Critère 1 : Identifier le thème de la situation de la communication

	Niveau (A) <i>(Très satisfaisant)</i>	Niveau (B) <i>(Satisfaisant)</i>	Niveau (C) <i>(Peu satisfaisant)</i>	Niveau (D) <i>(Non satisfaisant)</i>
Nombre	14	4	1	0
Fréquence	73%	21%	5%	0 %

Tableau n° 15 : Identification du thème de la situation de la communication

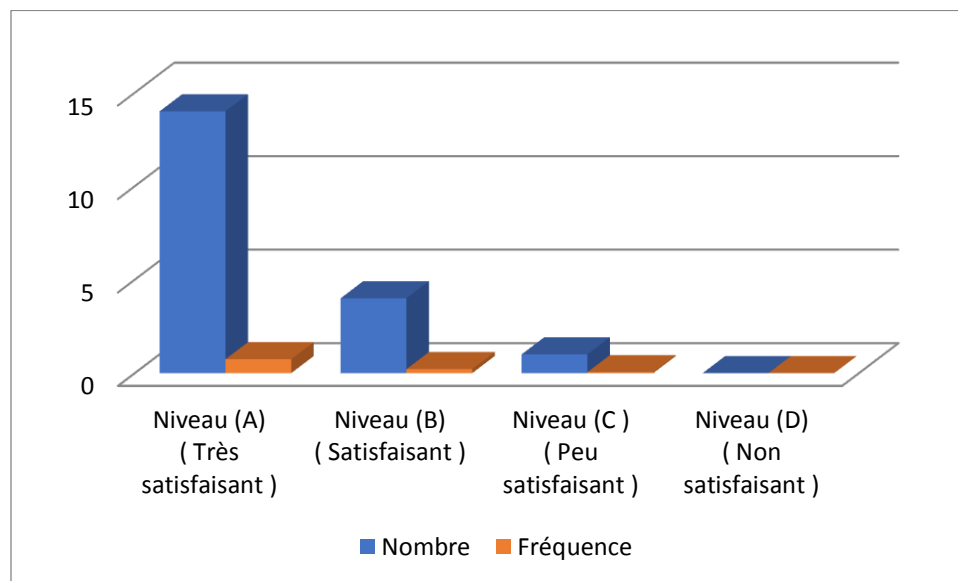


Figure n°07 : Identification du thème de la situation de la communication

Un taux élevé de réussite dans les niveaux A et B, avec 73% et 21% des apprenants. Ces résultats indiquent une amélioration significative des compétences orales des apprenants suite à l'intégration du jeu de rôle. Le faible taux de réussite dans le niveau C (1%) et l'absence totale de réussite dans le niveau D (0%) confirment cette tendance positive. Ces résultats soulignent l'efficacité du jeu de rôle comme outil pédagogique pour renforcer les compétences linguistiques

des apprenants, en leur offrant un contexte authentique pour la pratique de la langue et une participation active dans le processus d'apprentissage.

Critère 2 : S'exprimer en fonction de la situation de communication

	Niveau (A) <i>(Très satisfaisant)</i>	Niveau (B) <i>(Satisfaisant)</i>	Niveau (C) <i>(Peu satisfaisant)</i>	Niveau (D) <i>(Non satisfaisant)</i>
Nombre	13	4	2	0
Fréquence	68%	21%	11%	0%

Tableau n° 16 : S'exprimer en fonction de la situation de communication

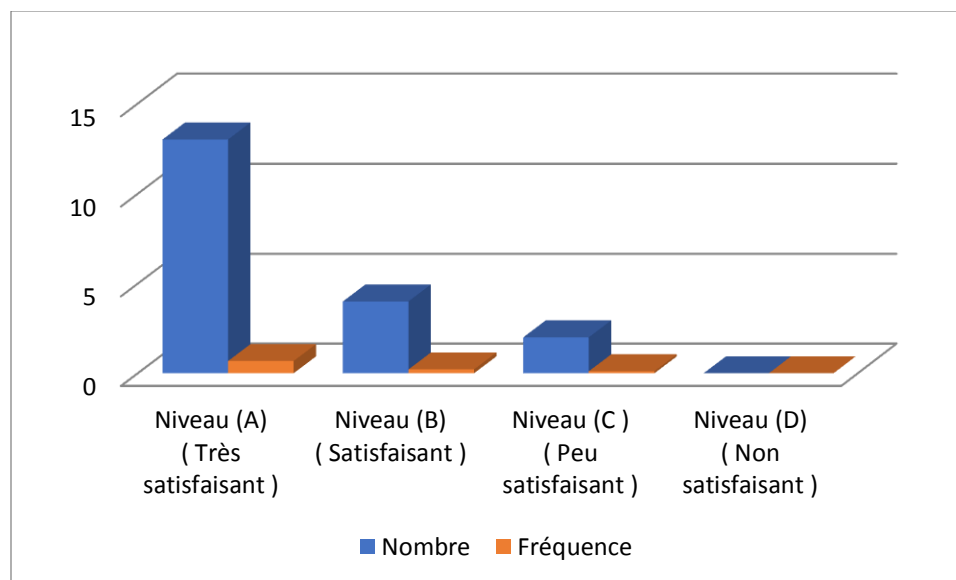


Figure n°08 : S'exprimer en fonction de la situation de communication

L'analyse des données révèle une performance remarquable des apprenants dans les niveaux A et B, avec des taux de réussite de 79% et 21% respectivement, ce qui indique une progression significative des compétences orales suite à l'intégration du jeu de rôle dans l'enseignement. La faible performance dans le niveau C (5%) et l'absence de réussite dans le niveau D (0%) confirment cette évolution positive. Ces résultats soulignent l'efficacité du jeu de rôle comme outil pédagogique pour renforcer les compétences linguistiques des apprenants, offrant un cadre authentique pour la pratique de la langue et favorisant une participation active.

Critère 3 : Motivation

	Niveau (A) <i>(Très satisfaisant)</i>	Niveau (B) <i>(Satisfaisant)</i>	Niveau (C) <i>(Peu satisfaisant)</i>	Niveau (D) <i>(Non satisfaisant)</i>
Nombre	19	0	0	0
Fréquence	100%	0%	0%	0%

Tableau n° 17 : Motivation

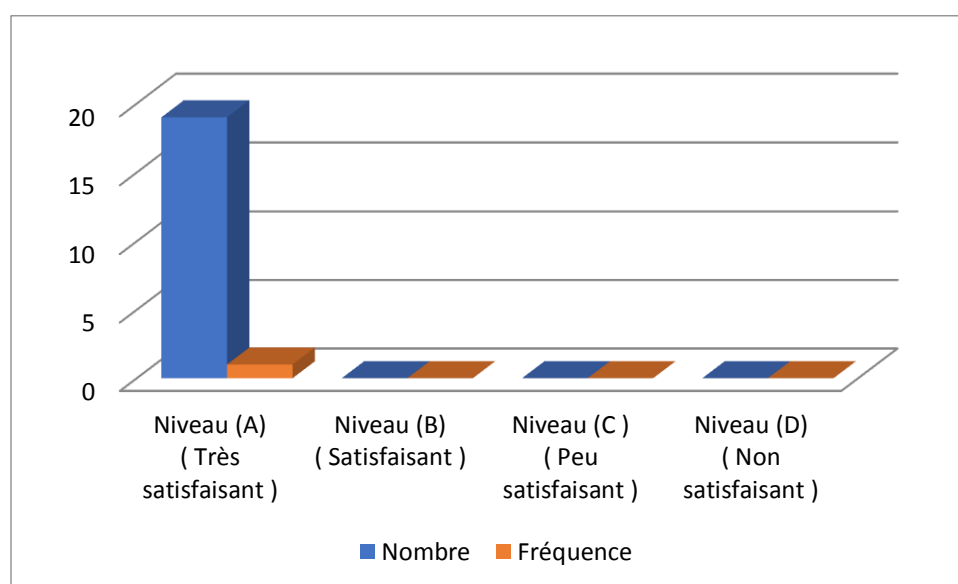


Figure n°09 : Motivation

Les données empiriques montrent un taux de réussite optimal (100%) au niveau A, mais un déficit significatif de succès dans les autres niveaux, soulignant ainsi l'importance des approches ludiques motivantes pour améliorer les compétences linguistiques. Donc, la motivation est essentielle pour une communication orale dynamique. Les activités ludiques, comme les jeux de rôle, sont nécessaires pour encourager l'interaction verbale des apprenants. L'absence de ces pratiques entraîne une démobilité des participants.

3. Compétence : lecture

Le 17 mars 2024, nous avons organisé une séance intitulée "Mots Illustrés" pour la classe de 3AP dans la salle 4, de 8h00 à 8h30. Cette séance avait pour objectif de renforcer les compétences en lecture à travers des activités interactives et ludiques.

La séance a débuté par une évaluation rapide des connaissances antérieures des apprenants à l'aide d'une révision du tableau des sons et d'une dictée du mot "livre", préalablement connu des apprenants. Ce rappel des prérequis visait à situer le niveau des apprenants et à les préparer pour les activités suivantes.

Ensuite, nous avons introduit le jeu de dominos comme outil pédagogique principal. Chaque pièce de domino comportait un mot écrit et une illustration correspondante. Les apprenants étaient invités à associer les mots à leurs illustrations respectives en alignant les dominos de manière cohérente. Cette activité nécessitait non seulement une reconnaissance visuelle mais également une capacité à lire et à associer des images aux mots correspondants. Les apprenants ont effectué cette tâche en binômes, puis collectivement sur le tableau, ce qui a favorisé une interaction et une collaboration accrues. (Annexe n° : 02, p :107)

Durant la phase d'observation méthodique, les apprenants ont eu l'opportunité de sélectionner les mots qu'ils trouvaient les plus familiers parmi une liste préétablie (lavabo, téléphone, farine, voiture, photo, vélo, fenêtre) et d'approfondir leur compréhension en les étudiant de manière séquentielle.

La clôture de la séance a été marquée par une évaluation formative où les apprenants devaient construire des phrases simples avec les mots étudiés, par exemple : "Farida a une voiture" ou "Le téléphone est rouge". Cette activité a permis de mesurer leur capacité à utiliser les mots dans un contexte communicatif.

L'évaluation de cette session s'est appuyée sur une grille d'observation détaillée, conçue pour quantifier le degré d'acquisition des compétences en lecture. L'analyse des résultats, fondée sur cette grille, a mis en lumière l'efficacité du jeu de dominos dans le développement des compétences langagières, confirmant ainsi son potentiel comme outil pédagogique enrichissant dans l'apprentissage de la lecture.

Critère 01 : Activer la correspondance graphie /phonie

	Niveau (A) <i>(Très satisfaisant)</i>	Niveau (B) <i>(Satisfaisant)</i>	Niveau (C) <i>(Peu satisfaisant)</i>	Niveau (D) <i>(Non satisfaisant)</i>
Nombre	12	4	1	2
Fréquence	63%	21%	5%	11%

Tableau n° 18 : Activation de la correspondance graphie /phonie

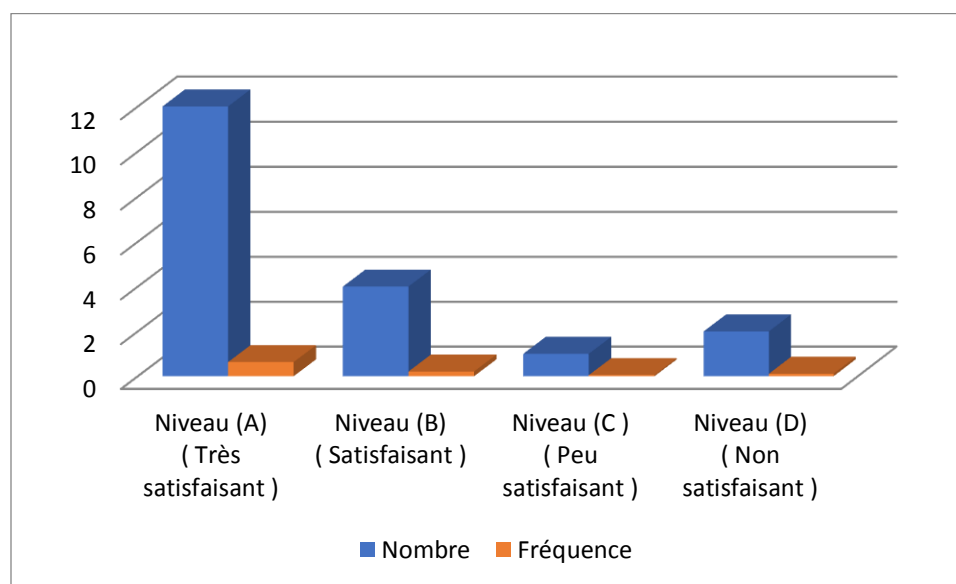


Figure n° 10: Activer la correspondance graphie /phonie

Cette étude a montré que les apprenants des niveaux C et D avaient des taux de réussite de 16 %, tandis que les niveaux A et B ont connu une amélioration significative avec des taux de réussite atteignant 84 %. Ces résultats soulignent l'impact positif de l'introduction du « jeu de domino » comme activité ludique sur l'apprentissage de la lecture, en favorisant la correspondance graphie/phonie, ainsi que la capacité à associer des mots à leurs illustrations correspondantes.

Critère 02 : Réaliser une lecture fluide

	Niveau (A) <i>(Très satisfaisant)</i>	Niveau (B) <i>(Satisfaisant)</i>	Niveau (C) <i>(Peu satisfaisant)</i>	Niveau (D) <i>(Non satisfaisant)</i>
Nombre	11	4	1	3
Fréquence	58 %	21%	5%	16%

Tableau n° 19 : Réalisation d'une lecture fluide

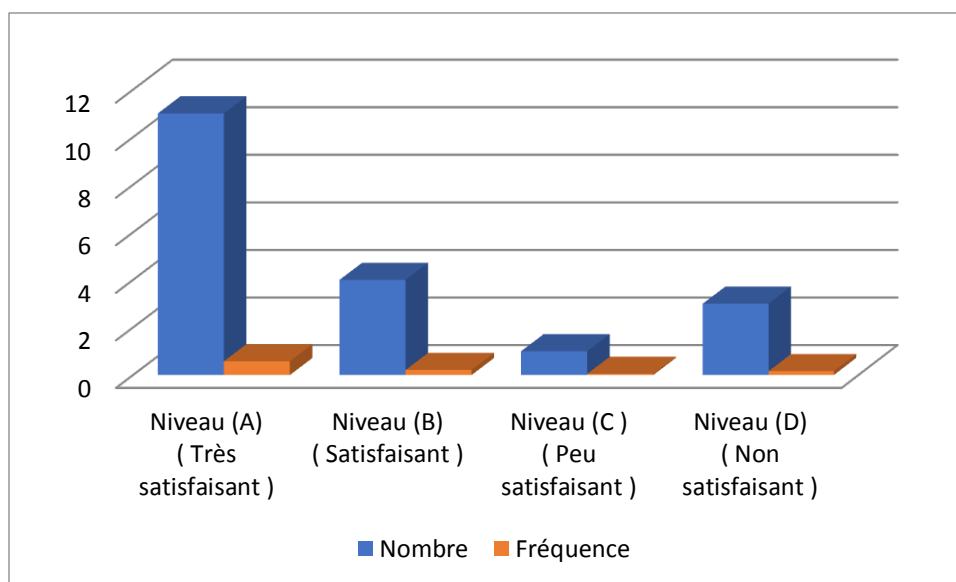


Figure n°08 : Réaliser une lecture fluide

Une amélioration substantielle de la fluidité de la lecture des apprenants, atteignant 79 % pour les niveaux A et B. Ces résultats témoignent de manière significative de l'influence bénéfique du jeu de domino sur le processus de lecture.

Critère 03 : Motivation

	Niveau (A) <i>(Très satisfaisant)</i>	Niveau (B) <i>(Satisfaisant)</i>	Niveau (C) <i>(Peu satisfaisant)</i>	Niveau (D) <i>(Non satisfaisant)</i>
Nombre	17	0	2	0
Fréquence	89%	0%	11%	0%

Tableau n° 20 : Motivation

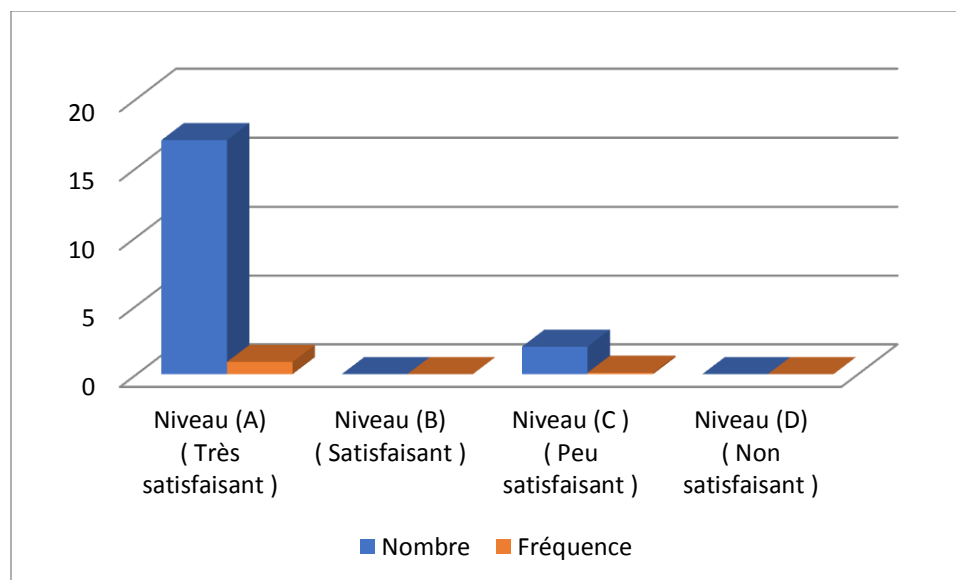


Figure n°12 : Motivation

Les résultats significativement élevés de 89 % pour le niveau A et de 11 % pour le niveau C sur ce critère, combinés à l'absence totale de taux non satisfaisant, confirment le rôle crucial des activités ludiques, en particulier du jeu de domino, dans la stimulation de la motivation des apprenants lors de l'enseignement - apprentissage de la lecture.

5. Confrontation des résultats

Au cours de la séance d'observation initiale des apprenants de la 3^{ème} AP (pré-test), plusieurs difficultés ont été identifiées, entravant le processus d'enseignement-apprentissage des compétences linguistiques, notamment la production orale. Les principaux obstacles rencontrés comprennent la peur de s'exprimer, la timidité, les difficultés de fluidité en lecture et le manque de motivation. Toutefois, lors du post-test, une amélioration significative de la production orale a été constatée au sein de notre échantillon, démontrant ainsi l'impact positif de l'activité ludique sur cette variable dépendante de l'expérimentation.

Une analyse croisée de nos données et de nos observations avec les spécialistes dans le domaine des approches ludiques en didactique confirme que :

- L'activité ludique représente une solution prometteuse pour le développement des compétences linguistiques chez les apprenants de FLE.

- Ces activités encouragent la prise de parole, renforcent la confiance en soi et aident les apprenants à surmonter leur timidité et leur stress.
- Elles génèrent une motivation accrue chez les apprenants en brisant la monotonie de la classe et en favorisant le travail collaboratif en groupe.
- Les activités ludiques peuvent canaliser l'énergie des apprenants les plus turbulents et les inciter à mobiliser leurs connaissances pour atteindre les objectifs du jeu.

CONCLUSION

*« Ne me dérangez pas je suis profondément occupé
Un enfant est en train de bâtir un village . C'est une ville, un comté
Et qui sait
Tantôt l'univers.
Il joue»
Saint-Denys Garneau, Le jeu*

Conclusion

Ce mémoire, ancré dans le champ de la didactique des langues étrangères avec un accent particulier sur la pédagogie ludique, vise à partager nos réflexions et à examiner de manière critique une approche ludique afin de l'intégrer efficacement dans les pratiques pédagogiques au sein des classes d'initiation au cycle primaire. L'objectif fondamental est d'apporter une contribution substantielle à la recherche dans ce domaine en proposant une approche novatrice et efficiente pour optimiser le processus d'enseignement-apprentissage dans les écoles primaires algériennes. Nous avons donc cherché à approfondir nos connaissances dans cette sphère et à présenter nos conclusions de manière structurée et argumentée, dans l'espoir que ce travail exerce une influence positive sur les pratiques ludiques dans le contexte éducatif algérien.

Lors de la rédaction de notre mémoire, il était crucial de saisir en profondeur la notion de ludique. Ainsi, nous avons minutieusement exploré les fondements et les enjeux sous-jacents à cette pratique. Dans un premier temps, nous avons présenté les concepts théoriques servant de socle à notre étude, ce qui nous a permis de définir précisément ce que l'on entend par ludique, tout en identifiant les divers aspects pertinents dans ce contexte. Nous avons également examiné les différentes dimensions de la créativité en classe de FLE, qui ont révélé les liens entre les jeux ludiques et les compétences linguistiques.

Notre analyse ne s'est pas arrêtée là. Nous avons aussi exploré les diverses activités ludiques dans l'enseignement du FLE au niveau primaire en Algérie, en soulignant leur importance. Globalement, cette phase initiale de notre travail a été primordiale pour nous permettre de cerner les enjeux et les complexités des apprenants débutants, et de préparer une proposition visant à conjuguer une approche ludique avec l'approche par compétences pour l'école algérienne.

Dans ce mémoire, nous explorons le rôle des jeux éducatifs dans les classes de français langue étrangère (FLE). Les jeux constituent une activité qui engage les apprenants de manière proactive et motivante dans l'acquisition d'une langue étrangère. Nous proposons que ces activités soient davantage intégrées au processus éducatif, favorisant ainsi l'amélioration continue de l'apprentissage des étudiants tout au long de leur parcours d'enseignement.

Nous soulignons également que la créativité est l'aptitude du sujet parlant à créer et comprendre un nombre infini d'énoncés nouveaux, qu'il n'a jamais entendus auparavant. En d'autres termes, pour optimiser l'apprentissage des apprenants dans les classes débutantes, il est crucial d'intégrer

Conclusion

et d'exploiter les activités ludiques de manière créative, afin de susciter leur intérêt et de faciliter l'acquisition des compétences linguistiques.

Il serait pertinent d'élaborer plus en détail sur les modalités de mise en œuvre de cette approche ludique, en précisant les principes fondamentaux qui la sous-tendent, la manière dont les apprenants sont intégrés dans l'activité, ainsi que l'impact de cette démarche sur le développement et le renforcement de leurs compétences linguistiques, tout en fournissant une analyse des résultats obtenus. En outre, il serait judicieux d'examiner les avantages et les inconvénients de cette méthode en comparaison avec d'autres, tout en évaluant sa pertinence pour les contextes d'enseignement du FLE dans divers établissements et pays.

De plus, une compréhension approfondie de cette thématique nous a permis d'apprécier plus clairement l'impact potentiel des activités ludiques sur la réussite des apprenants. Ainsi, nous avons choisi de concentrer nos recherches sur des possibilités pratiques et applicables à l'école primaire, afin d'ancrer nos travaux dans une perspective concrète.

En approfondissant notre compréhension des activités ludiques dans les classes de FLE, nous avons constaté l'impact significatif des jeux sur la réussite des apprenants. Nous avons ainsi orienté nos recherches vers des solutions concrètes et applicables à l'école primaire Taher Azzouz à Demitha, dans la circonscription de Guemar 5, afin de contribuer activement à l'amélioration des pratiques pédagogiques pour le développement des compétences linguistiques en FLE en Algérie.

L'intégration de la créativité dans les activités ludiques offre de nombreux avantages pour les apprenants, tels que le développement des compétences en communication, la prise de parole, l'interaction en classe, la motivation, ainsi que le développement de l'esprit de compétition et la contribution au travail de groupe. De plus, la conception créative des activités ludiques a un impact positif sur le développement cognitif, englobant l'évolution des compétences mentales, allant de la réception sensorielle à des fonctions cognitives plus avancées. Cela inclut le développement des aptitudes intellectuelles telles que la mémoire, l'attention, la résolution de problèmes et la compréhension conceptuelle. Ce processus, souvent décrit comme une construction progressive, est influencé par des interactions complexes entre des facteurs génétiques, environnementaux et expérientiels.

Conclusion

Ainsi, le développement cognitif constitue le fondement de la compréhension et de l'adaptation de l'enfant à son environnement. Il est au cœur de notre exploration de l'impact des jeux éducatifs sur ces aspects essentiels de la croissance intellectuelle. En privilégiant une approche concrète et applicative, nous espérons contribuer à l'amélioration de la qualité de l'enseignement du FLE au cycle primaire en Algérie et offrir des perspectives intéressantes pour d'autres écoles dans des pays intéressés par l'intégration d'une approche ludique dans leur pratique pédagogique.

Lorsque nous avons commencé notre étude, nous avons formulé l'hypothèse selon laquelle les activités ludiques pourraient exercer une influence positive sur les processus d'enseignement-apprentissage du FLE. Nous avons observé que les apprenants éprouvent fréquemment une certaine insécurité face aux difficultés liées à la prise de parole, ce qui les empêche de s'exprimer librement et de participer pleinement au processus d'apprentissage. Par conséquent, notre objectif était de comprendre comment le jeu pouvait aider les apprenants à surmonter cette insécurité, en leur offrant un environnement d'apprentissage plus ludique et bienveillant. Nous avons exploré les mécanismes par lesquels les activités ludiques peuvent créer un cadre propice à l'expression orale, favorisant ainsi la confiance en soi et l'engagement actif des apprenants dans leur parcours éducatif.

Nous pouvons affirmer que les séances que nous avons conduites ont significativement favorisé la motivation et l'interaction entre les apprenants et la facilité de la mobilisation des compétences linguistiques, ce que nous avons pu vérifier à l'aide des outils d'évaluation déployés. Les résultats obtenus suggèrent qu'il serait pertinent d'explorer des approches visant à maximiser l'implication des apprenants dans leurs processus d'apprentissage. Cette nouvelle perspective nécessiterait de concevoir des stratégies pédagogiques intégrant activement les apprenants, afin de renforcer leur engagement et leur autonomie éducative.

Nos résultats montrent que les activités ludiques ont un impact significatif sur le développement cognitif et social des enfants, permettant une meilleure compréhension des concepts linguistiques et facilitant les interactions entre pairs. En outre, ces approches créatives agissent comme un catalyseur pour l'acquisition et le renforcement des compétences linguistiques, offrant aux apprenants des opportunités d'expérimenter la langue dans un cadre moins formel et plus engageant.

Conclusion

Toutefois, malgré leur efficacité démontrée, les activités ludiques semblent encore occuper un statut marginal dans les curriculums officiels et les cadres réglementaires. Cette étude plaide donc pour une reconnaissance accrue de ces stratégies pédagogiques dans les politiques éducatives, afin d'exploiter pleinement leur potentiel dans le renforcement de l'enseignement du FLE.

Il est impératif que les décideurs éducatifs et les formateurs d'enseignants reconnaissent et intègrent davantage ces méthodes innovantes dans les programmes d'enseignement de français du cycle primaire. L'adoption de telles pratiques ne se limite pas seulement à enrichir l'expérience éducative des apprenants, mais contribue également à préparer une génération capable de communiquer efficacement dans une langue étrangère, compétence de plus en plus indispensable dans notre monde globalisé.

En conclusion, notre mémoire explore comment la créativité dans les activités ludiques peut favoriser l'acquisition des compétences linguistiques en FLE. En examinant l'impact des jeux éducatifs sur la motivation et l'interaction des apprenants, nous démontrons leur potentiel à surmonter les obstacles à la prise de parole. Cette étude ouvre des perspectives novatrices pour des recherches futures, visant à approfondir les connaissances et à améliorer les pratiques pédagogiques dans divers contextes éducatifs.

BIBLIOGRAPHIE

« [...] Quel que soit l'objet d'une recherche, la valeur des résultats dépend de celle des méthodes mise en œuvre. »

Festinger et Kat

Bibliographie

Ouvrages

1. Albarello, L. (2012). *Apprendre à chercher*. De Boeck.
2. Angers, Maurice. (1996). *Initiation pratique à la méthodologie des sciences humaines*. Casbah éditions.
3. Blanchet, Alain, & Gotman, Anne. (2010). *L'enquête et ses méthodes* (2ème édition refondue). Armand Colin.
4. Calvet, Louis-Jean. (1980). *La chanson dans la classe de français langue étrangère*. Clé International.
5. Cuq, Jean-Pierre, & Gruca, Isabelle. (2005) *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde* (Nouvelle édition).PUG.
6. De Grandmont, Nicole. (1997). *La pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*. De Boeck Université.
7. Francine, Ferland. (2003). *Le modèle ludique* (pp. 15-17). Canada.
8. Goodlad, J.I. (1979). *Curriculum Inquiry (The study of curriculum practice)*. McGraw-Hill.
9. Ministère de l'Éducation Nationale. (2016). *Programme de français cycle primaire*.
10. Conseil de l'Europe. (2006). *Un Cadre européen commun de référence pour les langues : Apprendre, enseigner, évaluer*. Didier.

Articles et sites web

1. Brés, Catherine. (2016). *L'apprentissage par le jeu en classe de FLE : une approche motivante et efficace*.
2. Pignier, Marie-France. (2014). *Le jeu en classe de FLE : intérêts et pratiques*.
3. Paquot, Anne-Marie. (2012). *Le jeu : un outil pédagogique pour l'apprentissage du vocabulaire en FLE*.
4. Thouësny, Sylvie. (2008). *Les jeux de rôle en classe de FLE : une approche communicative et interculturelle*.
5. Catinaud, Régis. (2017, Octobre 2). *Conférence UTT Homo ludens*. Retrieved February 15, 2024.
6. Silva, Haydée. (2009). *La créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère*. Retrieved April 4, 2024, from <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01718795/document>.
7. JEU ET EDUCATION, UNE HISTOIRE CONTRASTE. (n.d.). Retrieved February 15, 2024, from https://www.scienceshumaines.com/jeu-et-education-une-histoire-contraste_fr_42037.html.
Theses-algerie. (n.d.). Retrieved February 14, 2024, from https://theses-algerie.com/?size=n_10_n#google_vignette

Bibliographie

8. <https://www.institutfrancais.jp/kansai/files/2014/09/RPK-2014-Article.pdf>

Thèses et mémoires :

1. Miloudi, M., & Chezief, H. (2008). *Les activités ludiques dans l'apprentissage du FLE*. Mémoire de Fin de Formation spécialisée à l'Institut National de Formation du Personnel de l'Education d'Alger (ex-CNF).
2. Miloudi, M., (2019). Les pratiques langagières des enseignants de français du cycle primaire diplômés de l'université d'El-Oued, thèse de doctorat soutenu le 20 octobre 2019 à l'université de Boumerdès.
3. Badi, Kenza. (2021). *Pour un approche ludique en classe de FLE : étude du développement de la créativité par le biais d'activités ludiques dans un processus d'enseignement/apprentissage du français (LE/LS) dans le sud algérien*. Thèse de doctorat, Ecole Doctorale algéro-française Réseau Est Antenne de Batna.
4. Beddiaf, Hanane. (2018-2019). *Créativité et activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE : Cas des élèves de la 4ème année moyenne à El-Goléa* (Master's thesis). Université Kasdi Merbah, Ouargla.
5. Boughediri, Rayane. (n.d.). *L'impact du ludique dans l'apprentissage du vocabulaire en classe de FLE : Cas des apprenants de 4ème AP établissement BELLILI ABOUBEKER ESSEDIK* (Master's thesis). Université MOHAMED KHIDER, Biskra.
6. Godard, Mylène. (2012-2013). *Le jeu pédagogique, un outil efficace et formateur en lycée professionnel* (Master's thesis). Université de Toulouse 2.
7. Hachani, Salah Eddine. (2005-2006). *Motiver les apprenants par les activités ludiques pour l'apprentissage de la lecture* (Magistère thesis). Université El HADJ LKHDAR, Batna.
8. Khelif, Meriem, & Bouraba, Hafsa. (2017-2018). *L'aspect ludique dans l'enseignement de l'oral du français langue étrangère : Cas des élèves de la première année moyenne établissement ALLOUCHE AMEUR* (Master's thesis). Université Mohamed El-Bachir El Ibrahim, Bordj Bou-Arredj.
9. Olivia Kandassamy, *Apprendre par le jeu au cycle 3 : le jeu au service des apprentissages fondamentaux ?* Education. 2015. ff dumas-01192935, Hal.

Dictionnaire :

1. Éditions Larousse. (s.d.). Dictionnaire de français Larousse. Récupéré le 16 février 2024, de <http://www.larousse.fr/dictionnaires/français>.
2. Dictionnaire Didactique des Langues. (1976).
3. Cuq, J-P. (2003). Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Paris: ASDIFLE-CLE International.
4. Le Robert. (s.d.). Le Robert, dico en ligne. Récupéré le 16 février 2024, de <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/creativite>.

Bibliographie

5. Dictionnaire encyclopédique de l'éducation et de la formation, Paris, Nathan Université, 1998 (Contribution de CHOPPIN, A. sur le manuel scolaire, pp. 666.669).
6. Robert, J-P. (2008). Dictionnaire pratique de didactique du FLE. 2ème édition revue et augmentée, prise en compte détaillée du Cadre européen commun de référence pour les langues. Paris : Editions Ophrys.

Directives et correspondances officiels

1. Ministère de l'Éducation Nationale. (2016). *Programme de français cycle primaire*.
2. LE Groupe Spécialisé Disciplinaire du français, cycle primaire. DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT DU PROGRAMME DE FRANÇAIS. 2016
3. Medjahed, Leila. *Guide d'utilisation du manuel, ONPS, 2018*
4. Manuel scolaire de la 3 AP du français 2017-2018
5. Guide d'évaluation. Des acquis des élèves du cycle primaire. 2023-2024.

ANNEXES

«C'est sur la base du jeu que s'édifie toute l'existence expérientielle de l'homme. »

Winnicott

Annexes

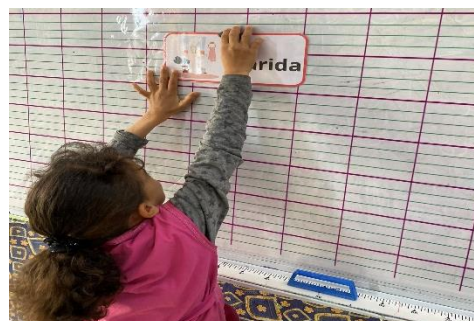
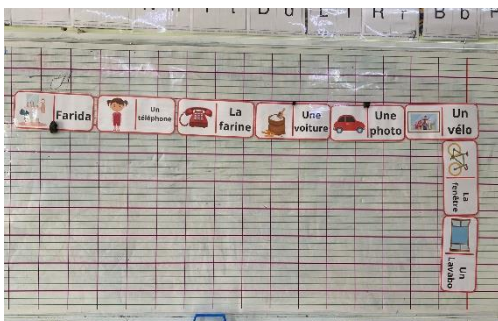
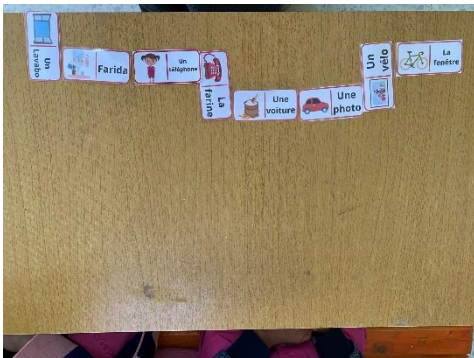


Annexes



Annexe n° 01 : Séance de production orale « jeu de rôle »

Annexes



Annexe n° 02 : Séance de lecture « jeu de domino »

LISTE DES FIGURES

Liste des figures

N°	Titres des figures	Page
01	Identifier le thème de la situation de la communication(pré-test)	81
02	S'exprimer en fonction de la situation de communication (pré-test)	82
03	Motivation (pré-test)	83
04	Activer la correspondance graphie /phonie(pré-test)	84
05	Réaliser une lecture fluide(pré-test)	85
06	Motivation (pré-test)	86
07	Identifier le thème de la situation de la communication (post-test)	88
08	S'exprimer en fonction de la situation de communication (post-test)	89
09	Motivation (post-test)	90
10	Activer la correspondance graphie /phonie (post-test)	92
11	Réaliser une lecture fluide (post-test)	93
12	Motivation (post-test)	94

LISTE DES TABLEAUX

Liste des tableaux

N°	Titres des tableaux	Page
01	Table de matière des projets du manuel scolaire de la 3AP	53
02	Classification des activités ludiques et objectifs visés (Manuel de la 3AP)	54
03	Tableau récapitulatif des entretiens semi-directifs	64
04	Trame de l'entretien semi directif	65
05	Effectif des classes expérimentées	78
06	Effectif des séances expérimentées	78
07	Grille d'observation lors d'une séance d'oral	79
08	Grille d'observation lors d'une séance de lecture	80
09	Identifier le thème de la situation de la communication (pré-test)	81
10	S'exprimer en fonction de la situation de communication (pré-test)	82
11	Motivation (pré-test)	83
12	Activer la correspondance graphie /phonie (pré-test)	84
13	Réaliser une lecture fluide (pré-test)	85
14	Motivation (pré-test)	86
15	Identifier le thème de la situation de la communication (post-test)	88
16	Réaliser une lecture fluide (post-test)	89
17	Motivation (post-test)	90
18	Activer la correspondance graphie /phonie (post-test)	92
19	Réaliser une lecture fluide (post-test)	93
20	Motivation (post-test)	94

Résumé

Cette recherche explore l'instauration des compétences linguistiques à travers la créativité inhérente aux activités ludiques chez les apprenants de 3AP. Elle évalue l'efficacité de ces activités dans le développement linguistique des jeunes apprenants, en mettant en exergue leur potentiel à enrichir et revitaliser le processus d'apprentissage.

L'objectif principal de cette étude est de déterminer comment la créativité et l'aspect ludique dans l'enseignement peuvent renforcer l'acquisition des compétences linguistiques et favoriser le développement cognitif et social des enfants. Nous nous interrogeons sur l'impact de l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement et l'apprentissage du FLE chez les apprenants de la 3AP en Algérie.

Pour atteindre cet objectif, nous avons recours à une méthodologie mixte, intégrant des entretiens semi-directifs avec des enseignants de la circonscription de Guemar 5 et une expérimentation menée à l'école primaire Azzouz Taher de Demitha. Cette approche permet une analyse exhaustive et rigoureuse des implications de ces méthodes pédagogiques innovantes. Cette démarche méthodologique vise à collecter des données qualitatives et quantitatives pour une évaluation approfondie de l'impact des activités ludiques dans le contexte éducatif spécifique de l'Algérie.

Mots-clés : Créativité, pédagogie par le jeu, activité ludique, compétences linguistiques, motivation

Abstract

This research explores the establishment of linguistic skills through the creativity inherent in playful activities in 3AP learners. It assesses the effectiveness of these activities in the linguistic development of young learners, highlighting their potential to enrich and revitalize the learning process.

The main objective of this study is to determine how creativity and the playful aspect of teaching can enhance the acquisition of linguistic skills and promote the cognitive and social development of children. We are wondering about the impact of the integration of leisure activities into the teaching and learning of FLE in 3AP apprentices in Algeria.

To this, we have used a mixed methodology, including semi-directive interviews with teachers from the Guemar 5 constituency and an experiment conducted at the Azzouz Taher primary school in Demitha. This approach enables a thorough and rigorous analysis of the implications of these innovative teaching methods. This methodological approach aims to collect qualitative and quantitative data for an in-depth assessment of the impact of recreational activities in the specific educational context of Algeria.

Keywords: Creativity, playful pedagogy, ludic activity, linguistic skills, motivation