

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

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



Mémoire de fin d'étude élaboré en vue de l'obtention du diplôme de Master

Option : Didactique et langues appliquées

**Les activités ludiques au service du développement de la
compétence grammaticale en classe du FLE.**

Cas des apprenants de la 2ème A.M.

Présenté par :

- LATRECHE Akila
- ABDELLAOUI Nadjla.
- SEKHRI Abir

Directeur de mémoire :

Dr. LAMAMRI Larbi

Présenté et soutenu publiquement le 25/09/2024.

Devant le jury composé de :

Nom et Prénom	Grade	Qualité	Etablissement
* CHIHANI Ouacila	M-C-A	Président	Université d'El-Oued
* LAMAMRI Larbi	M-C-B	Rapporteur	Université d'El-Oued
* CHEMSA Mohammed	M-A-A	Examineur	Université d'El-Oued

Année universitaire : 2023/2024

Dédicace

A mon cher père Naser

A ma chère mère Farida

Aucun mot, aussi signifiant soit-il, ne saurait exprimer le degré d'affection, de gratitude, de respect et de reconnaissance que j'éprouve pour vous. Votre présence à mes côtés m'a toujours apporté confiance et réconfort. Vous n'avez cessé de me soutenir et de m'encourager durant toutes les années de mes études, toujours présents à mes côtés pour me consoler quand il fallait et, vos conseils ont toujours guidé mes pas vers la réussite.

Que dieu vous procure longue vie avec bonheur et santé chers parents, dont le mérite, les sacrifices et les qualités humaines m'ont permis de vivre ce jour.

A ma petite fille Zaineb ;

Je ne saurais exprimer les sentiments d'attachement que j'ai pour toi.

Je te souhaite beaucoup de bonheur et de réussite dans ta vie.

Que ce travail si modeste soit pour vous mes parents le témoignage de ma grande considération, mon respect et mon amour.

LATRECHE AKILA

Je dédie ce travail de recherche particulièrement à mes chers parents qui m'ont tendu leurs mains d'aide et pour leur soutien moral pour accomplissement de ce mémoire.

A mes chers frères et mes sœurs.

SEKHRI ABIR

Grace à Dieu avant tout, je dédie mes efforts à mes honorables, mon père et ma mère et à tous mes frères et sœurs.

ABDALLAOUI NADJLA.

Remerciement

Nous tenons tout d'abord à remercier Dieu le tout puissant, le miséricordieux qui nous a donné le courage pour réaliser ce travail.

Nos profonds remerciements vont également à notre cher encadreur Monsieur LAMAMRI Larbi pour ses orientations méthodiques, ses conseils, sa disponibilité et sa direction tout au long de la réalisation de ce modeste travail.

Nous voudrions exprimer notre reconnaissance envers l'ensemble des enseignants du département de français de l'université d'El Oued pour leurs enseignements tout au long de notre cursus universitaire.

Merci à tous ceux qui nous ont soutenus de près ou de loin dans la réalisation de ce mémoire.

TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES	3
LISTE DES FIGURES	5
LISTE DES TABLES	6
INTRODUCTION GÉNÉRALE	7
PARTIE THEORIQUE	10
1. LE JEU : ÉLÉMENTS DE DÉFINITION	11
1.1. Définitions	11
1.2. Le jeu.....	12
1.3. Le jeu éducatif.....	14
1.4. Le jeu pédagogique	14
2. LE JEU EN CLASSE DE FLE.....	16
3. LE JEU SOURCE DE MOTIVATION	16
4. QU'EST QU'UNE ACTIVITÉ LUDIQUE ?.....	18
5. LE RÔLE DES ACTIVITÉS LUDIQUES DANS UNE CLASSE DE FLE.....	19
6. LES TYPES DE JEU EN CLASSE DE FLE	21
6.1. Le jeu linguistique.....	21
6.2. Le jeu de créativité.....	21
6.3. Le jeu culturel.....	22
6.4. Le jeu de communication	22
CONCLUSION.....	24
CHAPITRE II :	25
ENSEIGNEMENT / APPRENTISSAGE DE LA GRAMMAIRE	25
1. ENSEIGNEMENT/APPRENTISSAGE DE LA GRAMMAIRE EN CLASSE DE LANGUE :	26
2. LES OBJECTIFS DE L'ENSEIGNEMENT DE LA GRAMMAIRE :	28
3. L'ENSEIGNEMENT DE LA GRAMMAIRE EN 2 ^{ÈME} ANNÉE DU CYCLE MOYEN :	28
4. LA GRAMMAIRE IMPLICITE ET EXPLICITE :	29
5. LE RÔLE DE LA GRAMMAIRE DANS L'ENSEIGNEMENT DE FLE:.....	30
CHAPITRE 3 : ANALYSE ET INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS	33
1. DESCRIPTION DE L'EXPÉRIMENTATION	34
1.1. Lieu de l'expérimentation	34
1.2. Présentation du Corpus.....	35
1.3. Méthode de travail	35
2. DÉROULEMENT DE L'EXPÉRIMENTATION	36
2.1. Description (groupe témoin/approche traditionnelle)	36
2.1.1. Fiche pédagogique	36
2.1.2. Déroulement.....	40
2.2. Description (groupe expérimental/approche ludique)	41
2.2.1. Pourquoi ce choix ?.....	41
2.2.2. Fiche pédagogique	42
2.2.3. Déroulement.....	44
2.3. Étude comparative.....	45

2.3.1. Engagement.....	46
2.3.2. Motivation	48
2.3.3. Taux de réussite.....	50
CONCLUSION.....	55
I. DESCRIPTION ET ANALYSE DU QUESTIONNAIRE.....	56
1. Description du questionnaire	56
1.1 Définition du questionnaire.....	56
1.2 Présentation du questionnaire.....	56
1.2.1 Présentation du public	56
1.2.2 Lieu du questionnaire.....	57
2. Présentation et interprétation des résultats	57
2.1. Analyse des données obtenues du questionnaire.....	57
CONCLUSION GÉNÉRALE.....	71
RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES	74
ANNEXE	78

Liste des figures

Figure n° 01. Taux de réussite dans le groupe témoin.....	51
figure n° 02. Taux de réussite dans le groupe expérimental.....	52
figure n° 03. Confrontation des résultats.....	54
figure n°1 : la représentation graphique du sexe des enseignants.....	57
figure n°2 : la représentation graphique de l'expérience des enseignants.....	58
figure n°3 : la représentation graphique de l'intégration des activités ludique dans la grammaire du manuel scolaire de 2 ^e année moyenne.....	59
figure n°4 : la représentation graphique de l'utilisation des activités ludiques pour enseigner la grammaire.....	60
figure n°5 : la représentation graphique de supports ludiques utilisés pour l'enseignement de la grammaire.....	61
figure n°6 : la représentation graphique de l'impact des activités ludiques sur la participation active des apprenants par rapport aux méthodes traditionnelles.....	62
figure n°7 : la représentation graphique de l'évaluation de l'implication des apprenants dans les activités ludiques intégrées au manuel.....	63
figure n°8 : la représentation graphique de l'impact des activités ludiques sur la compréhension des concepts grammaticaux.....	64
figure n°9 : la représentation graphique de la facilité d'enseignement des notions grammaticales grâce aux activités ludiques.....	66
figure n°10 : la représentation graphique de l'impact de l'apprentissage par le jeu sur la motivation des élèves en grammaire.....	67
figure n°12 : la représentation graphique des difficultés rencontrées dans l'utilisation des activités ludiques pour l'enseignement de la grammaire.....	68

Liste des tables

Tableau n° 01 : groupe témoin (utilisation des ardoises).....	51
Tableau n° 02. Groupe expérimental (ludique).	52
Tableau n° 03. Confrontation des résultats.....	54

INTRODUCTION GENERALE

L'enseignement/apprentissage de FLE constitue un pivot crucial dans l'arsenal éducatif mondial, compte tenu du statut du français comme langue de diplomatie, de culture, et de commerce international. Dans un monde globalisé, la maîtrise de français ouvre des portes vers diverses opportunités, tant sur le plan académique que sur le plan professionnel.

Toutefois, l'enseignement de la grammaire française, qui est au cœur de cette maîtrise, est un défi significatif pour les éducateurs. Considérée traditionnellement comme complexe et peu attrayante, la grammaire nécessite des approches pédagogiques innovantes qui simplifient son apprentissage tout en le rendant plus engageant et accessible pour les étudiants de diverses origines linguistiques et culturelles.

Selon Claude, G et Séguin, H, la « *grammaire est l'art de tracer et d'arranger les lettres sur une surface.* ». ¹ (Claude, Séguin, 1998 : 13)

Cette citation définit la grammaire d'une manière qui peut sembler atypique à première vue. Généralement, la grammaire est comprise comme un ensemble de règles régissant la syntaxe et l'usage des mots dans une langue. En décrivant la grammaire, les auteurs mettent l'accent sur la dimension visuelle et physique de l'écriture.

Dans cette perspective, le jeu surgit comme une approche attrayante et efficace à l'enseignement/apprentissage de la grammaire en FLE. En effet : « *Le jeu répond à des besoins de détente, de plaisir, d'explication et de découverte de l'individu. Il est considéré comme un outil important à l'apprentissage.* ». ² (Desvages-Vasselin, Buznic-Bourgeacq, 2016)

En somme, la citation souligne que le jeu n'est pas seulement une activité ludique et divertissante, mais également une composante essentielle à l'éducation, contribuant à la satisfaction de besoins psychologiques fondamentaux et facilitant le processus d'apprentissage de manière intégrée et naturelle.

Ce mémoire s'intéresse à l'adoption du jeu comme un outil du développement de la compétence grammaticale chez les élèves de la deuxième année au cycle moyen.

1 - Claude, G & Séguin, H , Le point sur la grammaire. Paris : clé international, (1998) , p.13

2 - Desvages-Vasselin, V., & Buznic-Bourgeacq, P , L'enseignant et le jeu : de l'expérience de joueur à l'enseignement du jeu ? Recherches en éducation, 26. Disponible en ligne depuis le 01 juin 2016, consulté le 14 avril 2024, (2016).

La problématique centrale de cette recherche s'articule autour de la question suivante :
« L'introduction du jeu, a-t-elle un impact positif sur le développement de la compétence grammaticale chez les apprenants de la deuxième année du cycle moyen ? »

Donc, l'objectif principal de cette recherche est de démontrer l'impact positif de l'intégration des activités ludiques sur le développement de la compétence grammaticale chez les apprenants de la 2^{ème} année moyenne en classe de FLE.

L'hypothèse suivante guide cette recherche :

- L'intégration des activités ludiques améliorerait le développement de la compétence grammaticale chez les apprenants de 2^{ème} année moyenne, en rendant l'apprentissage plus interactif et en renforçant la compréhension et la mémorisation des concepts grammaticaux.

La méthodologie adoptée pour cette étude adopte une approche qualitative et quantitative pour une analyse robuste et multidimensionnelle.

Des tests de compétence grammaticale seront administrés à des élèves sans et avec l'introduction des jeux pour évaluer l'effet de ces méthodes sur l'apprentissage.

Parallèlement, un questionnaire est administré aux enseignants pour évaluer leurs perceptions et expériences concernant l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement de la grammaire en classe de FLE. Cette approche mixte permettra d'analyser à la fois l'effet des jeux sur les élèves et les avis des enseignants pour une évaluation globale de la méthodologie.

Le cadre théorique repose sur la théorie de l'apprentissage multimodal et les théories de l'introduction du jeu dans l'éducation, qui ensemble fournissent une base solide pour comprendre comment diversifier les modes d'enseignement et intégrer des éléments ludiques peut améliorer substantiellement l'engagement et la rétention des apprenants.

Ce mémoire est réparti en trois chapitres :

Dans le premier chapitre intitulé « Le ludique dans l'enseignement de FLE », nous commencerons par définir le concept de jeu. Nous aborderons ensuite son utilisation en classe de FLE. Nous allons évoquer également son rôle spécifique dans l'enseignement du FLE. Enfin, nous explorerons les différents types de jeux utilisés en classe. Dans le deuxième chapitre intitulé « Enseignement / apprentissage de la grammaire », nous commencerons par

présenter l'enseignement/apprentissage de la grammaire en classe de langue. Nous aborderons ensuite les objectifs spécifiques de l'enseignement grammatical et aborderons les approches appliquées en 2^{ème} année du cycle moyen. Nous évoquerons également la grammaire implicite et explicite. Enfin, nous mettrons l'accent sur le rôle de la grammaire dans l'enseignement du FLE. Pour le troisième chapitre, nous présenterons notre expérimentation avec les élèves de 2^{ème} année moyenne au CEM Ahmed Soltani, situé dans la commune de Lizergue, wilaya d'El Oued, ainsi que l'administration d'un questionnaire auprès des enseignants. Ce chapitre inclura la présentation complète de la méthodologie de recherche, l'analyse des données recueillies, et la discussion des résultats obtenus.

En somme, cette recherche vise à apporter une contribution significative à la littérature sur les méthodes d'enseignement de la grammaire en FLE et à proposer des pratiques innovantes susceptibles de transformer l'expérience d'apprentissage pour un grand nombre d'étudiants.

PARTIE THEORIQUE

CHAPITRE I

Le ludique dans l'enseignement de FLE

Le concept du jeu est aussi ancien que l'humanité elle-même, mais son intégration dans l'enseignement du français langue étrangère n'a véritablement pris son essor qu'au XXe siècle. Au fil du temps, le jeu a évolué pour devenir une méthode privilégiée, non seulement pour évaluer les connaissances des apprenants, mais aussi pour développer leurs compétences de manière dynamique et engageante.

Dans le contexte éducatif du FLE, les jeux sont utilisés comme des outils pédagogiques essentiels visant à améliorer le niveau académique des élèves. Ces activités ludiques sont conçues pour faciliter l'apprentissage en stimulant des interactions constructives entre les apprenants. En effet, le jeu en classe de FLE ne sert pas seulement de vecteur d'apprentissage, mais agit également comme un puissant moteur de motivation, capturant l'intérêt des élèves et encourageant une participation active.

Ce chapitre est consacré à une exploration approfondie du rôle du jeu et de l'activité ludique dans l'enseignement du FLE. Nous commencerons par une définition précise des termes « jeu » et « activité ludique », puis nous examinerons les différents types de jeux utilisés en classe de FLE et leur impact sur le processus d'apprentissage du français en tant que langue étrangère. L'objectif est de mettre en lumière comment ces pratiques pédagogiques peuvent transformer l'expérience éducative, en rendant l'apprentissage du français à la fois efficace et agréable.

1. Le jeu : éléments de définition

1.1. Définitions

Le ludique constitue un aspect fondamental de notre vie, servant de refuge face à la routine quotidienne. Il nous transporte hors de notre réalité immédiate pour nous immerger dans un univers où exploration, imagination, création, et défis intellectuels sont à l'ordre du jour.

Particulièrement dans l'éducation, et plus spécifiquement dans l'apprentissage du français, langue seconde ou maternelle, les jeux représentent un outil didactique de premier plan.

Que les jeux soient préexistants et ensuite transformés, étendus, ou qu'ils soient enrichis par des variantes originales, ils se transforment en véritables catalyseurs de techniques d'enseignement. Ces formes de jeu adaptées ne facilitent pas seulement l'apprentissage linguistique ; elles boostent également l'implication et la motivation des élèves, en développant leurs aptitudes linguistiques et culturelles de façon dynamique et interactive.

Le jeu est reconnu depuis des décennies comme une approche efficace en éducation, spécialement pour les jeunes apprenants. Néanmoins, il soulève plusieurs interrogations pertinentes : Qu'est-ce exactement que le jeu ? Quel est son rôle dans l'environnement scolaire et comment influence-t-il l'apprentissage ? Ces questions sont cruciales pour saisir l'influence et l'importance des jeux dans le domaine éducatif. Nous explorerons ces questions plus en détail dans les parties suivantes de ce document.

Il est essentiel d'examiner d'abord les définitions courantes du jeu, telles que présentées dans les dictionnaires académiques.

Selon les descriptions fournies par le dictionnaire didactique, le terme « jeu » revêt une dimension pédagogique particulièrement riche et diversifiée : « *Le jeu en didactique des langues, un évènement de communication interactive a deux ou plusieurs participants pour développer une compétence.* ».³ (Cuq, Gruca, 2005 : 106)

Selon Nicole De Grandmont : « *Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique, donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit.* ».⁴ (Grandmont, 1997 : 85)

Nous arrivons donc à la conclusion que ces définitions caractérisent l'activité ludique de façon globale.

En scrutant ces descriptions, on peut soutenir que le jeu agit comme une représentation enrichissante de la vie de tous les jours, avec un objectif de développement de compétences diverses dans un cadre où règnent le divertissement et le plaisir. Pour les enfants, le jeu est considéré non seulement comme un outil de communication efficace, mais aussi comme un moteur de motivation significatif. En outre, il est reconnu comme un moyen crucial pour l'acquisition de compétences et de savoirs nouveaux. Cette vision souligne le rôle primordial du jeu dans l'évolution cognitive et sociale des jeunes.

1.2. Le jeu

Le jeu constitue un élément essentiel de l'existence humaine, agissant comme un puissant vecteur d'exploration et jouant un rôle vital dans le développement personnel et l'épanouissement de l'individu. En offrant la possibilité de repousser les limites, d'innover dans les stratégies et de booster la créativité, le jeu façonne profondément la structure de la personnalité. Il promeut la prise de risque dans un cadre sécurisé et contribue au développement de compétences sociales, cognitives et émotionnelles indispensables. Ainsi, le

3 - Cuq, J.-P., & Gruca, I, Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Grenoble : Presse Universitaire de Grenoble, (2005) , p. 106.

4 - De Grandmont, N , Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre. Édition, (1997) , p 85

jeu ne se limite pas à divertir ; il équipe aussi l'individu pour affronter les complexités de la vie, fournissant un espace sûr pour l'apprentissage, la croissance et la transformation.

Intrinsèquement, le jeu est une activité libre, non rémunérée, essentielle au plaisir et à l'évolution holistique de la personne. C'est une démarche volontaire et spontanée qui permet une participation libre de toute contrainte ou obligation, facilitant une immersion profonde et authentique.

Cette liberté fondamentale dans le jeu ne permet pas seulement de se distraire, mais aussi de favoriser la croissance personnelle, offrant des occasions uniques d'auto-exploration et d'apprentissage autodidacte. Le jeu stimule la créativité, la résolution de problèmes et le développement de compétences sociales, contribuant ainsi à l'équilibre psychologique et émotionnel.

Il sert donc non seulement à s'évader temporairement de la réalité, mais aussi comme un outil crucial pour le développement cognitif et émotionnel.

Jean-Claude Arfouilloux note que le jeu est *« une activité sérieuse engageant toutes les ressources de la personnalité, activité par laquelle il s'exprime et se construit. »*⁵ (Arfouilloux, 1975)

Le jeu est souvent perçu comme l'équivalent du travail pour les enfants, servant à la fois de moyen et de but en lui-même, et jouant un rôle essentiel dans leur évolution.

Comme moyen, il encourage l'apprentissage et le développement en offrant aux enfants l'opportunité de découvrir, d'expérimenter et d'interagir avec leur entourage.

Ces interactions sont cruciales pour l'acquisition de compétences nouvelles, la compréhension de concepts complexes et l'apprentissage de la gestion des relations sociales.

Comme but, le jeu est précieux en tant qu'activité, apportant plaisir et contentement, qui sont vitaux pour la santé émotionnelle de l'enfant. Par le jeu, les enfants déploient leur créativité et leur imagination, ce qui n'est pas seulement source de satisfaction, mais stimule également leur développement personnel. En définitive, le jeu constitue une part indispensable de l'enfance, essentielle au développement global de l'enfant, couvrant les dimensions physiques, cognitives, sociales et émotionnelles.

5 - Arfouilloux, J.-C , L'entretien avec l'enfant : L'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin. Privat , (1975).

1.3. Le jeu éducatif

Dans le deuxième élément de cette série, le jeu éducatif s'affirme comme un dispositif d'enseignement particulièrement performant, permettant d'atteindre des objectifs éducatifs plus efficacement que les approches conventionnelles. Ce genre de jeu est crucial pour initier à la structuration, ou plus exactement, à la compréhension et à l'application des règles.

Il est essentiel pour vérifier les compétences acquises par les élèves, en évaluant leur savoir et en analysant leur comportement dans un contexte d'apprentissage. Cela contribue aussi à apprécier leur niveau de maîtrise.

De plus, le jeu éducatif sert de catalyseur qui non seulement engage les apprenants, mais encourage aussi la mise en place de structures adaptées à l'environnement ludique. Cette structure facilite le travail de l'enseignant, en lui offrant les outils pour diriger ses élèves de façon efficace et captivante.

Ainsi, le jeu éducatif simplifie considérablement l'acquisition de savoirs nouveaux. Idéalement, il devrait être amusant et libre de toute contrainte perceptible pour les participants, car son but premier est de fournir un cadre agréable.

Cette nature divertissante et l'absence de pression sont cruciales pour créer une atmosphère favorable au plaisir et à l'apprentissage, augmentant ainsi la pertinence de l'enseignement par le jeu.

Sur cette question, ses constatations semblent aller dans le même sens que celles avancées par Vial qui précise que : « *La valeur éducative du jeu doit rester une valeur "surcroît"* »⁶(Vial, 1981 : 64)

Cependant, il paraît en harmonie avec les points de vue de Ferran et ses collaborateurs, qui décrivent le jeu éducatif « *comme étant ou devant être un jeu amusant, distrayant, oublieux des contraintes laborieuses tout en apprenant et en formant l'enfant.* »⁷ (Ferran, Mariet, Porcher, 1978 : 65)

1.4. Le jeu pédagogique

Le jeu éducatif est une activité organisée réalisée par les élèves qui permet non seulement de vérifier leurs compétences, mais également d'évaluer leurs capacités mentales, physiques et émotionnelles. Cette stratégie d'apprentissage se distingue par son aspect ludique, incitant les élèves à participer de manière plus active et détendue. En incorporant des

6 Vial, J , Jeu et éducation : Les ludothèques. Presses Universitaires de France, (1981), p.64

7 Ferran, P., Mariet, F., & Porcher, L. , À l'école du jeu. Bordas, (1978), p.65

éléments de plaisir et de divertissement, le jeu éducatif crée un environnement d'apprentissage plus accueillant et moins menaçant.

L'approche éducative basée sur le jeu emploie des activités divertissantes comme moyen pour approfondir les connaissances existantes, rendre les concepts scientifiques plus abordables et encourager l'expansion des perspectives intellectuelles des élèves. Cette approche cherche à établir un lien clair entre le jeu et l'apprentissage, transformant le processus éducatif en une expérience plus captivante et bénéfique.

De plus, le jeu éducatif est essentiel en ce qu'il utilise les connaissances préexistantes des élèves pour en acquérir de nouvelles ou pour les réviser.

Il facilite l'application des connaissances dans un cadre interactif, comme le note Nicole De Grandmont. Elle souligne la pertinence de cette méthode pour le développement intégral des élèves, en déclarant que :

*« Le jeu pédagogique est un jeu très hermétique, il ne possède que des consignes fermées. C'est-à-dire qu'il ne répond que par la réelle compétence du joueur et donc mettra en évidence sa performance face à telles ou telles connaissances. »*⁸(Grandmont, 1997 : 78)

Effectivement, le jeu fonctionne à la fois comme source de motivation et de plaisir, exerçant ce que l'on pourrait qualifier de « fonction d'attraction », tout en servant de moyen efficace pour pratiquer et évaluer les compétences linguistiques. Cette combinaison de l'aspect ludique et de l'apprentissage pratique incarne idéalement la liaison entre théorie et pratique, intégrant l'éducation dans un cadre dynamique et interactif.

Dans un environnement ludique, les élèves ne sont pas de simples destinataires passifs d'information, mais des acteurs engagés, plongés dans un contexte vivant qui éveille leur curiosité et renforce leur apprentissage. Cela favorise non seulement une meilleure compréhension et une utilisation plus adéquate du langage dans des situations concrètes, mais encourage également le développement de compétences plus étendues, y compris la pensée critique, la résolution de problèmes et l'interaction sociale.

Ainsi, le jeu se révèle être un outil pédagogique essentiel, transformant l'éducation en une expérience plus captivante et bénéfique pour tous les participants.

⁸ Grandmont, N , La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre. Bruxelles : De Boeck Université, (1997) , p. 78

2. Le jeu en classe de FLE

Le domaine des jeux éducatifs a connu une expansion notable récemment, stimulé par des progrès technologiques et l'apparition de nouvelles orientations en matière d'éducation. Ces orientations promeuvent l'apprentissage ludique, reconnu comme une méthode d'enseignement efficace pour réaliser les objectifs éducatifs.

Cette technique attire et maintient l'intérêt des apprenants, créant un cadre où l'acquisition de savoirs et l'amusement s'entremêlent, engendrant excitation et anticipation. Effectivement, l'apprentissage ludique est vu comme une stratégie d'enseignement à la fois efficace et adaptée, mélangeant agrément et éducation, ce qui rend le processus d'apprentissage plus séduisant et moins rigide pour les étudiants. Cette approche ne stimule pas seulement l'intérêt et la motivation, mais elle améliore aussi la rétention et la compréhension des contenus. Roger Caillois, théoricien renommé des jeux, affirme aussi que le principal objectif du jeu en pédagogie est d'instruire.

Il devient si structuré qu'il présente peu de surprise et d'incertitude, tout en incorporant un nombre considérable de stimulations et de réponses prédéfinies, qui s'alignent difficilement avec la nature spontanée du jeu.

Ainsi, on peut dire que le jeu a pris une dimension de travail dans le contexte éducatif. Par le jeu, les élèves peuvent surmonter leurs appréhensions et leur timidité, regagnant ainsi confiance en eux. Cette métamorphose est cruciale pour améliorer leurs capacités de communication. En effet, le jeu offre un espace sécurisé et encourageant où les élèves peuvent s'exprimer librement, favorisant ouverture et aisance dans les interactions.

En conclusion, intégrer le jeu dans les méthodes pédagogiques est vital, car il rend l'enseignement non seulement plus efficace, mais aussi plus agréable et informel. En utilisant une approche ludique, l'enseignant peut faciliter l'apprentissage, rendre les cours plus captivants et ainsi accroître l'engagement des élèves. Cette méthode détendue et divertissante améliore l'assimilation des savoirs et crée un environnement d'apprentissage plus dynamique et interactif.

3. Le jeu source de motivation

La motivation constitue un élément fondamental de l'éducation, offrant l'élan nécessaire pour une participation active des apprenants dans leur propre processus d'apprentissage. Elle est vitale non seulement pour l'engagement des étudiants, mais également pour le soutien moral des enseignants, indépendamment de leur spécialité. La motivation peut adopter différentes formes et être utilisée de manière stratégique par les

éducateurs pour susciter un intérêt accru et stimuler l'activité des étudiants. En tant qu'outil pédagogique, elle est dirigée vers la réalisation des objectifs éducatifs et est indispensable pour encourager les étudiants à continuer leurs efforts, à intensifier leurs réponses et à favoriser un développement continu.

Le renforcement positif est aussi un facteur important qui influence l'amélioration ou la modification du comportement individuel.

En promouvant des comportements désirés et en valorisant les succès, le renforcement positif s'érige en composant crucial du processus éducatif. Dans ce cadre, le rôle de l'enseignant est central ; il doit constamment chercher à innover et à rafraîchir ses approches pédagogiques pour prévenir le désengagement des étudiants, qui pourrait survenir en raison de la routine quotidienne et du manque de nouveaux défis.

Selon Turner et Paris :

*« Une activité motivante doit au moins offrir aux élèves un défi à relever, leur permettre de faire des choix et favoriser la collaboration entre eux. »*⁹ (Paris, Turner, 1994)

Pour réaliser cet objectif, l'enseignant doit mettre en œuvre diverses techniques pour motiver ses étudiants. L'une des méthodes les plus efficaces et stimulantes est l'incorporation du jeu pédagogique. Cette approche transforme l'apprentissage en une expérience plus captivante et interactive, captant l'attention des élèves et augmentant leur envie d'apprendre.

Loin de se limiter au divertissement, cette méthode intègre habilement les objectifs pédagogiques, rendant l'acquisition de nouvelles connaissances et compétences plus aisée. En utilisant des composantes ludiques, l'enseignant peut instaurer un milieu éducatif dynamique qui incite les élèves à explorer, poser des questions et aborder la résolution de problèmes de manière inventive.

Cette technique ne booste pas seulement la motivation ; elle contribue aussi à un sentiment d'accomplissement et renforce l'estime de soi des apprenants.

Vigarelo et Brougère affirment que :

*« comme toute expérience humaine, le jeu a des effets d'apprentissage non recherchés, ce que l'on appelle les apprentissages informels. »*¹⁰ (Vigarelo, Brougère, 1996 : 152-153)

⁹ Paris, S. G., & Turner, J.-C., (n.d.). Situated Motivation. In P. R. Pintrich, D. R. Brown, & C. E. Weinstein (Eds.), Student Motivation, (1994)

En outre, les jeux jouent un rôle essentiel dans l'éveil de la curiosité chez les enfants. Ils transforment la façon dont les élèves participent à leur propre apprentissage, en ayant un impact positif sur leur motivation et leur engagement. Ce changement se reflète dans l'adaptation des attitudes d'apprentissage des élèves, qui deviennent plus ouverts, investigatifs et actifs dans leur recherche de savoir.

Ainsi, intégrer le jeu dans l'éducation est crucial, surtout dans l'enseignement primaire, où il est important de capitaliser sur la tendance naturelle des élèves à jouer. Cette méthode pédagogique utilise le jeu non seulement pour motiver, mais aussi comme une stratégie bien élaborée pour enrichir l'éducation.

Dans l'enseignement des langues étrangères, et en particulier du français, le jeu se révèle être un outil précieux pour améliorer les compétences linguistiques des élèves. En l'intégrant dans l'enseignement, l'éducateur peut établir un environnement d'apprentissage dynamique et captivant qui facilite l'acquisition de compétences linguistiques de façon naturelle et divertissante.

Les jeux aident aussi à consolider les connaissances préalablement acquises en plaçant les élèves dans des situations où ils peuvent les appliquer de manière innovante, ce qui renforce leur motivation et leur permet de constater leurs progrès à travers leurs interactions et réalisations ludiques. De cette façon, le jeu devient un levier de motivation efficace dans le processus d'apprentissage, favorisant l'acquisition de nouveaux savoirs et l'interaction sociale entre les élèves, et enrichissant ainsi leur expérience éducative globale.

4. Qu'est qu'une activité ludique ?

Le dictionnaire pédagogique de français propose une explication détaillée de l'activité ludique, la décrivant de la manière suivante :

« l'activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure. »¹¹ (Cuq, 2003 : 16)

D'après Nicole De Grandmont, le jeu est perçu comme :

« Une action librement consentie avec un début et une fin, sans contraintes autres que celles dictées par le joueur. »¹² (Grandmont, 1997 : 86)

10 Vigarello, G., & Brougère G, Jeu et éducation. Revue française de pédagogie, (1996), 117, 152-153.

11 J-P, CUQ. (2003). Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Ed CLE international, p. 16

Il note également que les jeux fournissent : « *le désir et la volonté de se concentrer sur un problème afin de le résoudre.* »¹³ (Ibid : 83)

D'après B. Cord Maunoury, les activités ludiques sont définies comme : « *Des activités qui relèvent du jeu, c'est-à-dire, elles sont organisées par un système de règles définissant un succès ou échec.* »¹⁴ (édufrance.com)

En analysant ces définitions, il est clair que les jeux et activités ludiques combinent une variété d'approches, de techniques et de méthodes qui intègrent à la fois l'amusement et la récréation. Ces pratiques sont élaborées pour rendre l'apprentissage à la fois agréable et captivant. Ces méthodes ludiques permettent aux élèves de découvrir et d'intégrer de nouvelles connaissances, tout en améliorant leur capacité à retenir l'information de manière plus efficace.

Par ailleurs, l'adoption de ces activités ludiques dans l'enseignement du français comme langue étrangère (FLE) met un accent particulier sur la motivation et l'engagement des apprenants. Cette approche pédagogique est conçue pour rendre l'apprentissage plus interactif et adapté aux besoins et aux intérêts individuels des élèves, ce qui favorise une immersion plus complète dans la langue et la culture concernée.

En utilisant le jeu comme instrument pédagogique, l'enseignant est capable de créer un environnement éducatif dynamique qui incite à une participation active et soutenue des étudiants, rendant l'expérience éducative à la fois enrichissante et mémorable.

5. Le rôle des activités ludiques dans une classe de FLE

Les activités ludiques sont valorisées en tant que ressources pédagogiques exceptionnelles ; elles se révèlent particulièrement utiles et adaptées pour améliorer et consolider les relations entre l'enseignant et ses élèves. Ces activités vont au-delà de la simple facilitation de la transmission de savoir ; elles génèrent un cadre d'apprentissage plus captivant et interactif, dans lequel les élèves se sentent confortables et stimulés à participer. En intégrant les jeux dans leur enseignement, les éducateurs peuvent non seulement capturer l'attention de leurs élèves, mais également favoriser une communication plus efficace et ouverte, cruciale pour un enseignement réussi.

Weiss en 1983, affirmait que

12 Grandmont, N. (1997). La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre. Bruxelles : De Boeck Université, p. 86

13 Ibid, p.83

14 Edufrance.com

« Ces activités permettent aux apprenants d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et structure acquises au cours des leçons en les faisant sortir du cadre dans lequel ils les ont apprises. »¹⁵ (Weiss, 1983)

Ces activités ludiques jouent un rôle clé dans la motivation lors de l'apprentissage d'une langue étrangère, en offrant des opportunités pour varier le rythme d'apprentissage et pour métamorphoser l'environnement de la classe en une atmosphère à la fois unique et divertissante. Grâce à leur caractère interactif et agréable, ces activités captent l'attention des apprenants et la maintiennent, rendant l'apprentissage plus séduisant et captivant.

L'intégration de jeux et d'activités ludiques en classe sert non seulement à rompre avec la monotonie des méthodes conventionnelles, mais aussi à inciter les élèves à une participation plus active et à une interaction plus ouverte. Cette méthode dynamique éveille la curiosité des apprenants et améliore la mémorisation des contenus en associant l'apprentissage à des expériences plaisantes et mémorables.

En définitive, les activités ludiques renouvellent l'enseignement des langues étrangères en introduisant une méthode d'apprentissage qui est non seulement efficace, mais aussi plaisante.

À travers le jeu, l'apprenant s'immerge dans une série d'expériences bénéfiques : il essaie, échoue, puis réessaie. Ce cycle de tentatives répétées est essentiel, car il aide l'apprenant à ancrer les informations dans sa mémoire de façon efficace et durable. Les activités ludiques ne servent pas uniquement à divertir ; elles jouent un rôle crucial et très pratique dans le parcours d'apprentissage.

Ces activités favorisent une approche d'apprentissage basée sur l'expérience, où les erreurs se transforment en occasions d'apprendre, renforçant ainsi la compréhension et la compétence dans les sujets traités.

En jouant, les élèves testent divers scénarios et approches, ce qui favorise leur créativité et leur capacité à réfléchir de manière critique. Ce processus interactif et vivant fait de l'apprentissage une expérience active plutôt que passive, ce qui accroît l'engagement des élèves et l'efficacité de l'enseignement.

En définitive, les activités ludiques ne sont pas simplement un ajout à l'éducation traditionnelle ; elles en sont un composant indispensable, offrant une méthode d'apprentissage à la fois naturelle et profondément efficace.

¹⁵ Weiss, F , Jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection « Pratique pédagogique ». Paris : Hachette, (1983).

6. Les types de jeu en classe de FLE

Il existe de nombreux types de jeux, mais pour cette discussion, nous nous concentrerons sur quatre catégories spécifiques. Cette sélection repose sur la classification proposée par J.P. CUQ et Gruca, qui ont adopté une perspective didactique pour distinguer et définir ces catégories.

Cette approche permet de mieux comprendre comment chaque type de jeu peut être utilisé efficacement dans un contexte éducatif afin d'enrichir et de diversifier les méthodes d'enseignement. En examinant ces types de jeux sous l'angle de la didactique, nous pouvons explorer leurs applications potentielles dans l'apprentissage, en identifiant comment ils encouragent l'engagement, la motivation et la rétention d'informations chez les apprenants. Cette classification nous aide également à saisir les caractéristiques distinctives de chaque type de jeu et à envisager leur intégration appropriée dans des stratégies pédagogiques innovantes.

6.1. Le jeu linguistique

L'utilisation des jeux linguistiques dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE) fournit aux enfants une méthode accessible et efficace pour apprendre, allant de la formation des lettres à la construction de phrases complexes.

Ces jeux sont un outil pédagogique précieux pour surmonter les difficultés liées à la grammaire et à la conjugaison, transformant ces aspects souvent considérés comme difficiles en activités interactives et attrayantes, facilitant l'apprentissage.

De plus, ces jeux encouragent non seulement la mémorisation, mais aussi la créativité, permettant aux élèves de s'amuser avec la langue et d'explorer ses multiples possibilités de manière ludique.

Selon le dictionnaire didactique :

« Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques. »¹⁶

(Cuq, Gruca, 2007 : 417)

6.2. Le jeu de créativité

Un jeu de créativité est une activité qui mobilise non seulement la personnalité de l'élève, mais aussi sa capacité à utiliser le langage de façon inventive et son aptitude à

16 CUQ, J.-P., & Gruca I, Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde. PUG-collection : Didactique (FLE), (2007) , p 417.

imaginer diverses situations de prononciation. En fournissant un exemple inspirant et en accordant suffisamment de temps à la réflexion dans un contexte ludique, ces jeux permettent aux enfants de libérer leur créativité en classe. Cette approche pédagogique transforme l'apprentissage en une exploration joyeuse et stimulante, incitant les élèves à exprimer des idées originales et à développer leurs compétences linguistiques de manière dynamique.

Dans ce cadre, Auge souligne que:

« Devenir créatifs ou mourir d'ennui nous n'avons pas le choix : ou nous continuons à enseigner dans le désert, ou nous modifions pour modifier l'école, pour nous sentir exister en créant... »¹⁷ (Auge, 1981 : 56)

6.3. Le jeu culturel

Le jeu culturel en classe joue un rôle essentiel dans le développement des capacités d'adaptation orale des enfants face à de nouvelles informations. Ce type de jeu ne se limite pas à l'amélioration des compétences linguistiques, mais sert également de puissant outil d'enrichissement culturel.

En incorporant des éléments de différentes cultures dans les activités ludiques, les enfants apprennent à comprendre et à apprécier des contextes différents des leurs, ce qui favorise une ouverture d'esprit et une compréhension interculturelle. Ainsi, le jeu culturel dépasse le simple divertissement ; il constitue une fenêtre sur le monde, permettant aux enfants d'explorer et de s'immerger dans diverses traditions et pratiques, enrichissant ainsi leur éducation et leur perspective globale de manière significative et durable.

6.4. Le jeu de communication

Le jeu communicatif est une méthode d'apprentissage des langues qui met l'accent sur l'utilisation active de l'expression orale. Ce type de jeu permet aux élèves de communiquer avec leurs camarades et leur enseignant de manière détendue, éliminant ainsi la peur et la timidité souvent liées à l'expression orale en contexte académique.

À travers ces interactions ludiques, les élèves peuvent pratiquer la langue de façon plus naturelle et spontanée, ce qui contribue à renforcer leur confiance en leurs compétences linguistiques et à améliorer leur aisance.

De Graeve met en avant l'importance de cette approche dans l'enseignement des langues, disant que :

¹⁷ Augé, H , Jeux pour parler, jeux pour créer , (1981) , p. 56.

*« Le jeu permet à l'enfant d'agir, de mettre en place des gestes justes, de découvrir les propriétés des matières, les outils et leur fonction, les techniques et leur utilité. ».*¹⁸ (De Graeve, 2006 : 121)

18 - Sabine De Graeve., Apprendre par les jeux. Bruxelles : De Boeck, (2006). , p. 121

Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons approfondi notre compréhension du jeu en tant qu'allié précieux pour l'enseignant dans le cadre des apprentissages scolaires. Nous avons examiné diverses définitions du jeu et de l'activité ludique, en soulignant leur utilité et leur efficacité dans le processus éducatif.

Ce dernier chapitre de notre étude met également en lumière le rôle crucial de l'activité ludique et la place centrale du jeu dans l'enseignement du français langue étrangère (FLE). Nous proposons d'intégrer l'activité ludique comme un outil pédagogique fondamental dans les classes de FLE. Cette approche favorise et facilite l'apprentissage, car le jeu, dans son essence, est une activité essentielle pour le développement cognitif, social et linguistique de l'apprenant.

En conclusion, nous pouvons affirmer que grâce aux activités ludiques, les élèves seront non seulement capables de lire et de comprendre le français de manière facile et divertissante, mais ils seront également encouragés à mobiliser et à appliquer leurs connaissances linguistiques de manière plus active et engagée. Cette approche transforme l'apprentissage en une expérience enrichissante et agréable, augmentant ainsi l'efficacité de l'enseignement et l'engagement des élèves.

Chapitre II :
Enseignement / apprentissage de la
grammaire

Afin de montrer le rôle joué l'activité grammaticale du domaine de l'enseignement / apprentissage de FLE, nous consacrons tout un chapitre de plusieurs axes dans lequel nous nous basons sur l'idée de la grammaire dans l'enseignement du FLE.

Tout d'abord, nous abordons un aperçu général sur l'apprentissage de la grammaire en classe de langue, puis nous présentons les objectifs de l'enseignement de la grammaire, ensuite nous parlons de l'éducation de la grammaire en 2ème année du cycle moyen, en outre nous expliquons la différence entre la grammaire implicite et explicite, enfin nous terminons notre deuxième chapitre en montrant le rôle de la grammaire dans l'enseignement de FLE.

1. Enseignement/Apprentissage de la grammaire en classe de langue :

La grammaire occupe une place dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères notamment la langue française. Enseigner ou apprendre une langue étrangère dépend du choix pédagogique qui répond aux besoins des apprenants pour leur permettre d'acquérir une compétence grammaticale.

Dans ce sens H.BESSE et R. PORQUIER (1991) notent :

« Un savoir grammatical, quels qu'en soient la nature et les fondements épistémologiques et théoriques, n'offre pas en soi de solutions à l'enseignement/apprentissage mais des hypothèses méthodologiques à la didactique des langues, tant du point de vue d'une théorisation de ses pratiques que de leur mise en œuvre pédagogique, fondées sur l'étude des apprentissages. »¹⁹.

En réalité, la grammaire constitue le fondement de toute langue. Il s'agit de l'ensemble des règles du langage qu'on doit respecter pour rédiger des expressions et des phrases convenablement et s'exprimer de manière correcte et de comprendre le sens de ce que l'on lit. Elle est essentielle pour une communication claire et efficace parce que sans la grammaire, les mots n'ont pas de sens et la communication devient difficile. Elle a pour but de permettre aux interlocuteurs de construire et produire une phrase correcte soit à l'oral ou à l'écrit. La grammaire permet de distinguer la nature et la fonction des mots qui composent la phrase.

La grammaire est une partie importante de l'apprentissage des langues (en l'occurrence le FLE) , et il est essentiel d'avoir une bonne compréhension des règles de grammaire afin de communiquer efficacement dans une langue. Il est important de connaître les différents types

19 - Besse, H, Porquier, R., Grammaire et didactique des langues, Paris, Hâtier/Didier, 1991, p.26.

de grammaire et d'être capable de les reconnaître et de les utiliser de manière appropriée. La grammaire est un sujet complexe et souvent difficile, mais avec les bons conseils et la pratique, elle peut être maîtrisée.

Les activités grammaticales incluses dans l'activité d'apprentissage se caractérisent par la diversité. Les apprenants reçoivent une grande variété d'exercices grammaticaux ainsi que des exercices structurels de nature pratique, syntaxique et fictive, qui facilitent tous la communication. Les approches de communication fonctionnelle ne visent pas à élargir le vocabulaire ou les structures grammaticales. On anticipe l'avancement de la tâche à accomplir plutôt que la difficulté de la langue.

L'importance de la grammaire Pour l'enseignante, la grammaire est un élément linguistique qu'il considère comme plus important que le vocabulaire, la civilisation et la phonétique dans l'enseignement des langues. S'il est indéniable que les apprenants apprennent à communiquer en communiquant, la grammaire est essentielle à la pratique de la langue. La grammaire est importante pour l'apprentissage des étrangères, parce qu'elle conduit vers un bon usage de la langue. Est un des outils qui permet de se repérer et de comprendre le fonctionnement de la langue. La grammaire est essentielle pour le développement de la capacité de produire et de parler.

Le CECRL (2001) donne la précision suivante :

*« La capacité de comprendre et d'exprimer du sens en produisant et en connaissant des phrases bien formées selon ces principes et non de les mémoriser et de les reproduire comme des formules toutes faites ».*²⁰

De ce fait, les règles grammaticales d'une langue nous font enseigner à bien utiliser les mots pour former des phrases correctes, complètes et compréhensibles. A travers ces règles, on peut exprimer nos idées, les situer dans le temps, leur donner de la valeur et du sens. L'utilisation d'une grammaire correcte peut nous aider à exprimer plus clairement et à communiquer plus efficacement. C'est un outil primordial correspond à toutes les autres règles dans la phrase. Elle rend le contenu écrit ou oral plus lisible et donc plus intéressant. Le bon usage des mots permet de comprendre la structure des phrases et de faire moins de fautes de style et d'orthographe on peut dire donc que la grammaire est une pratique pour systématiser et pour formuler la cohérence des phrases et des textes.

20 - Cadre européen commun de référence pour les langues : Apprendre, enseigner, évaluer, Division des politiques linguistiques, Paris, Les Editions Didier., 2001, p. 89.

2. Les objectifs de l'enseignement de la grammaire :

La grammaire a une place très privilégiée dans l'enseignement de FLE. Elle a pour finalité d'enseigner et d'améliorer les capacités de l'apprenant pour avoir formé des phrases correctes du point de vue de la grammaire et d'utiliser des phrases convenables à la situation communicative et pour comprendre correctement le contenu de l'information. Donc L'enseignement de la grammaire développe les compétences de lecture et d'écriture chez l'apprenant. Elle ouvre la porte aux apprenants de communiquer d'une manière facile et efficace à partir de la maîtrise des règles grammaticales telles que la structure et le fonctionnement des mots et des phrases.

Selon CUQ Jean-Pierre (2003) :

*« Une activité pédagogique dont l'objectif vise à travers l'étude des règles caractéristiques de la langue, l'art de parler réécrire correctement. On parle parfois de la grammaire d'enseignement. ».*²¹

On peut donc dire que l'objectif principal de l'enseignement de la grammaire est d'apprendre et de comprendre la langue à partir de la maîtrise des règles grammaticales. Pour améliorer et favoriser l'expression et la compréhension des textes lus et entendus en vue d'assurer l'adéquation et la correction syntaxique et orthographique ou l'apprenant ayant utilisé toutes ses capacités dans les situations de communication.

3. L'enseignement de la grammaire en 2^{ème} année du cycle moyen :

Le guide pédagogique pour l'enseignement du FLE au deuxième cycle moyen décrit un programme éducatif sur quatre ans, divisé en plusieurs paliers, chacun avec des objectifs définis pour soutenir le développement de l'apprenant:

- **Premier palier:** Il est destiné à uniformiser les connaissances acquises au niveau primaire et à faciliter la transition des élèves vers un environnement scolaire différent. À ce stade, les élèves sont encouragés à connecter ce qu'ils ont appris précédemment avec les nouvelles connaissances qu'ils acquièrent au collège, tout en s'adaptant à des changements comme rencontrer plusieurs enseignants et aborder diverses matières.
- **Deuxième palier:** Il met l'accent sur l'amélioration des compétences disciplinaires et méthodologiques. Les activités se concentrent sur la compréhension et la production, orales et

21 CUQ, Jean-Pierre, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, CLE International, Paris, (2003), p. 118

écrites, dans des contextes narratifs, avec un accent particulier sur l'enrichissement du vocabulaire lié aux récits pour améliorer la participation des élèves dans diverses situations de communication.

- **Troisième palier:** Il cherche à renforcer et consolider les compétences et les connaissances développées dans les niveaux précédents, en mettant l'accent sur les structures argumentatives et la résolution de problèmes scolaires et extrascolaires.

Le contenu du manuel est axé sur la narration dans des récits imaginaires, nécessitant une compréhension grammaticale profonde pour que les élèves puissent s'exprimer et rédiger des textes cohérents à la fin du cycle. La grammaire au deuxième cycle moyen se concentre sur l'étude des expansions du nom, des compléments circonstanciels, et des propositions subordonnées relatives, cruciales pour réussir les communications orales et écrites. Les leçons de grammaire sont introduites via des textes riches en exemples, aidant les élèves à saisir et mémoriser des règles et définitions claires, avec le soutien de l'enseignant.

Chaque unité du manuel est conçue pour durer un trimestre, avec des exercices variés pour renforcer la compréhension et la pratique des notions enseignées. Ces activités permettent aux élèves d'appliquer la grammaire dans différents contextes de communication, favorisant ainsi une maîtrise complète du FLE.

En résumé, une approche pédagogique rigoureuse de la grammaire est essentielle pour garantir une excellente maîtrise du Français Langue Étrangère, équipant les apprenants des outils nécessaires pour naviguer avec aisance dans la langue.

4. La Grammaire implicite et explicite :

C'est à l'enseignant de choisir comment il va enseigner la grammaire. Il doit peser le pour et le contre de la grammaire implicite et explicite, compte tenu de sa formation et en particulier du profil de ses apprenants.

En ce qui concerne **la grammaire explicite**,

CUQ et GRUCA notent : « *il s'agit simplement de l'enseignement/apprentissage, systématique ou ponctuel, d'une description grammaticale particulière d'éléments de la langue cible, description qui est explicitée par l'enseignant, et/ou par les enseignés, ayant*

recours à la terminologie, originale ou simplifiée, du modèle métalinguistique qui la construit ».²²

Cuq et Gruca privilégient donc la forme de l'enseignement explicite. Ajoutons qu'ils constatent l'existence d'un ensemble d'avantages des activités grammaticalisées explicites en comparaison avec l'enseignement implicite. Pour se rapprocher de leur attitude, on peut mentionner un des avantages décrits. D'après eux, l'enseignement explicite peut plus facilement assurer une structure de la classe de langue, c'est-à-dire l'utilisation du temps, l'identification claire des activités, la précision des activités grammaticales compte tenu du contexte. De plus, la conceptualisation sert à la focalisation de l'attention de l'apprenant sur un point discuté.

Besse et Porquier nous présentent une autre façon de voir la grammaire explicite. Ils soulignent, en contrepartie, un inconvénient lié à la grammaire explicite. Il s'agit des compétences professionnelles de l'enseignant. L'enseignement de la grammaire explicite n'est pas recommandé aux enseignants qui ne maîtrisent pas la langue de départ de leurs étudiants et qui ne disposent pas de certaines connaissances métalinguistiques. Et ils ajoutent que la grammaire explicite, toute seule, ne peut pas garantir l'acquisition d'une langue.

Cependant, **la grammaire implicite** tâche de se débarrasser des régularités du système. L'apprenant acquiert des règles intuitivement en vue de la création des automatismes langagiers. D'après **Gérard VIGNER**: « *Il s'agit d'enseigner les règles sans les expliciter, de les placer en quelque sorte au cœur même des pratiques de la langue, sans nommer les formes de la langue ainsi mobilisées, autrement dit faire en sorte que la classe de français reste une classe de langue, sans se transformer en classe de grammaire.* ».²³

Pour conclure le thème de la rivalité de la grammaire implicite et explicite, on peut mentionner une expérience de l'enseignante Eva Švarbová. D'après son opinion l'apprenant ne se passe pas d'un système de grammaire en langue cible. C'est la construction des systèmes qui l'aide à mieux acquérir les éléments grammaticaux.

5. Le rôle de la grammaire dans l'enseignement de FLE:

Nous sommes persuadés que l'enseignement et l'apprentissage du Français Langue Étrangère (FLE) nécessitent une focalisation spéciale sur l'aspect grammatical, qui joue un rôle essentiel dans l'acquisition de la langue. La compétence grammaticale n'est pas seulement

22 - CUQ J.P., GRUCA I, Cours de didactique du français langue étrangère et secondaire, (2002), p.387.

23 - GERARD VIGNER, La grammaire en FLE, (2004), p. 108.

un objectif en soi, mais également un outil vital qui aide les apprenants à organiser leurs pensées, à construire des phrases correctes et à communiquer de manière précise et efficace.

En effet, sans une compréhension approfondie des règles grammaticales, les étudiants. Peuvent être restreints dans leur capacité à exprimer des idées complexes et à saisir le sens de textes subtils. La grammaire est ainsi la base sur laquelle se construisent toutes les autres compétences linguistiques elle constitue l'ossature soutenant la compétence globale en compréhension et en expression, tant orale qu'écrite.

C'est pourquoi, dans la démarche pédagogique du FLE, il est crucial de développer des activités grammaticales qui dépassent la simple mémorisation des règles.

Ces activités doivent impliquer les apprenants dans des interactions communicatives. Authentiques et pertinentes, adaptées à leurs besoins spécifiques et aux contextes réels. D'utilisation de la langue.

D'ailleurs, « la grammaire est un bon moyen de comprimer la langue »

Cela implique que l'enseignement et l'apprentissage du Français Langue Étrangère (FLE) exigent une démarche rigoureuse et structurée concernant la grammaire. Il est crucial de comprendre le rôle fondamental de la grammaire dans le processus d'apprentissage de la langue, puisqu'elle est souvent plus déterminante que d'autres aspects tels que la phonétique, le vocabulaire ou les éléments culturels.

La grammaire est indéniablement le socle sur lequel repose le développement des compétences linguistiques, permettant une communication précise ainsi que la capacité à comprendre et à produire des textes cohérents et stylistiquement appropriés. Les spécialistes en didactique du FLE reconnaissent unanimement que la maîtrise de la grammaire n'est pas seulement bénéfique; elle est essentielle. Elle constitue une étape cruciale dans l'enseignement du français, essentielle pour atteindre une compréhension et une expression efficaces dans cette langue.

Par conséquent, porter une attention particulière à la grammaire dans les cursus de FLE est vital. En intégrant des activités grammaticales qui vont au-delà de la simple mémorisation des règles et en promouvant l'application de ces règles dans des situations de communication concrètes, les apprenants sont en mesure de développer une compréhension plus approfondie et une utilisation plus flexible du français.

« Aucune méthode d'enseignement du français ne saurait se dispenser de la réflexion grammaticale, quelle que soit la part faite explicitement à la grammaire dans la classe. Mais en s'enseigne pas la grammaire pour apprendre la grammaire, mais pour acquérir une certaine compétence grammaticale, intérioriser une certaine connaissance grammaticale afin d'en arriver à utiliser adéquatement la langue. »²⁴

Cela signifie que la grammaire est perçue comme l'élément clé dans l'apprentissage du Français Langue Étrangère (FLE). Il est essentiel de maîtriser les règles grammaticales qui répondent spécifiquement à nos besoins d'apprentissage, car c'est cette maîtrise qui permet une acquisition efficace du FLE. En tant que base de la langue, la grammaire dirige non seulement la construction des phrases mais aussi l'organisation des idées et la clarté de l'expression. Une maîtrise solide des règles grammaticales aide les apprenants à manœuvrer avec confiance à travers les subtilités de la langue française, à améliorer leur compréhension orale et écrite, et à s'exprimer de manière précise et nuancée.

Il est crucial que l'enseignement de la grammaire en FLE soit mené de manière stratégique, intégrant des règles pertinentes et les adaptant à divers contextes d'utilisation de la langue. Ainsi, la grammaire n'est pas simplement une collection de règles à apprendre par cœur; c'est une compétence dynamique qui se développe avec l'apprenant et se renforce par la pratique régulière et l'interaction continue. Pour réussir véritablement dans l'acquisition du FLE, les apprenants doivent non seulement connaître ces règles mais également être capables de les appliquer de manière flexible et créative dans divers contextes de communication.

Pour conclure les points développés au cours de ce chapitre, nous pouvons dire que la grammaire est une composante linguistique indispensable et obligatoire qui motive l'élève à acquérir la langue française. D'autre part, la grammaire est une activité incontournable; nous ne pouvons pas réussir l'apprentissage ni la maîtrise d'une langue sans passer par les règles explicites et implicites de sa grammaire.

24 - OZCELIK, L'enseignement et l'apprentissage de la grammaire en classe de FLE. ONDOKUZ MAYIS Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 31(1), N (2012), 175-186

Chapitre 3 : Analyse et interprétation des résultats

Dans ce chapitre, nous allons explorer en profondeur l'aspect pratique de notre étude, en mettant en œuvre une expérimentation dédiée à l'évaluation de l'impact de l'intégration des jeux éducatifs dans le processus d'enseignement et d'apprentissage de la grammaire, suivi par un questionnaire qui a permis d'évaluer l'efficacité de cette approche pédagogique et de recueillir les impressions des enseignants. Nous débuterons par une présentation détaillée du contexte de l'expérimentation, incluant la description du lieu où elle a été conduite ainsi que la nature et les caractéristiques du corpus utilisé.

Nous exposerons ensuite minutieusement la méthodologie adoptée pour cette recherche. Cela inclura une discussion approfondie sur le choix des jeux comme outils pédagogiques destinés à faciliter et à renforcer l'apprentissage de la grammaire. Nous détaillerons également les étapes précises du déroulement de chaque session d'expérimentation, en soulignant comment chaque phase a été structurée pour optimiser les retombées pédagogiques.

En conclusion, nous présenterons les résultats détaillés de notre expérimentation et les analyses qui en découlent. Ces informations nous permettront d'évaluer l'efficacité des jeux éducatifs dans le renforcement des compétences grammaticales des élèves. Nous discuterons également de l'impact de cette approche sur leur attitude, leur motivation et leur engagement dans le processus d'apprentissage. Cette analyse approfondie visera à mettre en évidence les bénéfices concrets de l'utilisation des jeux dans l'enseignement de la grammaire.

1. Description de l'expérimentation

1.1. Lieu de l'expérimentation

L'expérimentation a pris place au sein du CEM Ahmed Soltani, établi dans la commune de **Les ergs** relevant de la Wilaya d'El oued.

La réussite de cette expérimentation est devenue possible grâce à l'engagement et à la collaboration exemplaire de l'équipe administrative de l'établissement.

Nous avons bénéficié du soutien indéfectible du directeur de l'école, qui a joué un rôle clé dans la facilitation de notre accès aux ressources nécessaires. Aussi l'implication de

l'enseignante formatrice de français en tant que partenaire a été d'une grande importance, grâce à son soutien, ses idées et ses conseils judicieux. Quant aux apprenants, leur implication et leur réceptivité ont été essentielles pour évaluer l'impact des nouvelles méthodes pédagogiques introduites.

Ce contexte collaboratif et bien équipé a non seulement permis une mise en œuvre fluide de notre expérimentation, mais a également offert un cadre idéal pour observer les effets des jeux éducatifs sur l'apprentissage de la grammaire, tout en évaluant les changements d'attitudes et d'engagement chez les élèves.

1.2. Présentation du Corpus

Pour garantir la conduite efficace de notre expérience, nous avons choisi deux classes de 2AM comme échantillon représentatif pour notre étude. Les élèves de cette classe sont âgés de 12 à 15 ans, ce qui correspond à un stade crucial de leur développement éducatif où l'introduction de méthodes d'apprentissage innovantes peut être particulièrement bénéfique.

Afin de procéder à une analyse comparative rigoureuse, la première classe, désignée comme le groupe témoin, a suivi le programme d'enseignement traditionnel sans l'introduction de nouvelles techniques pédagogiques. La seconde classe, appelée groupe expérimental, a été exposée à des sessions d'apprentissage intégrant l'utilisation de jeux éducatifs spécialement sélectionnés pour renforcer leur compréhension de la grammaire.

Chaque groupe était composé de 34 élèves, totalisant ainsi 68 participants pour l'ensemble de l'étude. Cela nous a permis de maintenir la cohérence et la fiabilité des données recueillies, tout en assurant une comparaison équitable entre les approches pédagogiques traditionnelles et innovantes. Cette structure a également favorisé un environnement d'apprentissage gérable et interactif, permettant une observation et une évaluation précises de l'impact des méthodes utilisées sur les performances et l'engagement des élèves.

1.3. Méthode de travail

Pour valider les hypothèses formulées au début de notre étude et atteindre des résultats concluants, nous avons rigoureusement sélectionné une méthode de recherche adaptée

aux exigences spécifiques de notre étude, en particulier pour la partie pratique. Cette sélection a été méticuleusement effectuée en tenant compte de la nature spécifique de notre sujet d'étude, assurant ainsi l'efficacité et la pertinence de notre approche méthodologique.

Nous avons adopté plusieurs méthodes complémentaires pour mener à bien notre recherche. Premièrement, nous avons utilisé la méthode analytique, qui nous a permis d'examiner en détail les données collectées lors de l'expérimentation. Ensuite, la méthode comparative a été appliquée pour établir des comparaisons robustes entre les résultats obtenus dans les deux groupes, le groupe témoin et le groupe expérimental. Cette méthode nous a permis de mesurer l'efficacité des techniques d'enseignement utilisées, en évaluant les performances et les progrès des élèves exposés aux méthodes innovantes par rapport à ceux suivant un curriculum plus traditionnel.

Enfin, nous avons procédé à l'interprétation approfondie des résultats obtenus, suivie par la présentation d'analyses et de commentaires détaillés. Cette dernière phase a été essentielle pour tirer des conclusions définitives de notre recherche et pour formuler des recommandations basées sur les preuves collectées.

2. Déroulement de l'expérimentation

2.1. Description (groupe témoin/approche traditionnelle)

2.1.1. Fiche pédagogique

Activité : grammaire (les types de phrases)

Support : manuel. P90

Matériel didactique : ardoises

Composante de la compétence : enrichir le passage discursif en utilisant les quatre types de phrases : déclaratif, interrogatif, exclamatif, impératif.

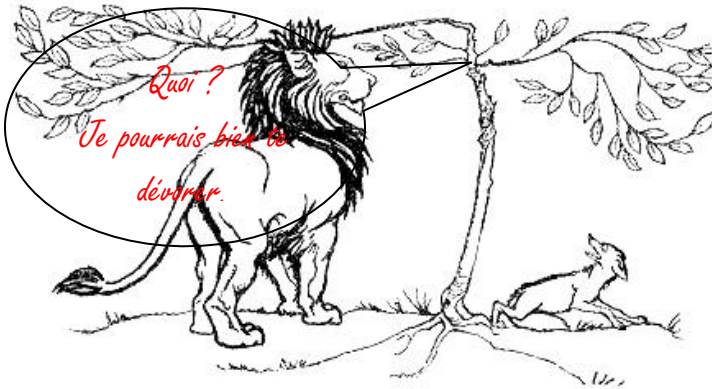
Objectifs d'apprentissage :

- repérer les quatre types de phrases.
- identifier la fonction de chaque type de phrases.

– employer les différents types de phrases.

Déroulement de la leçon

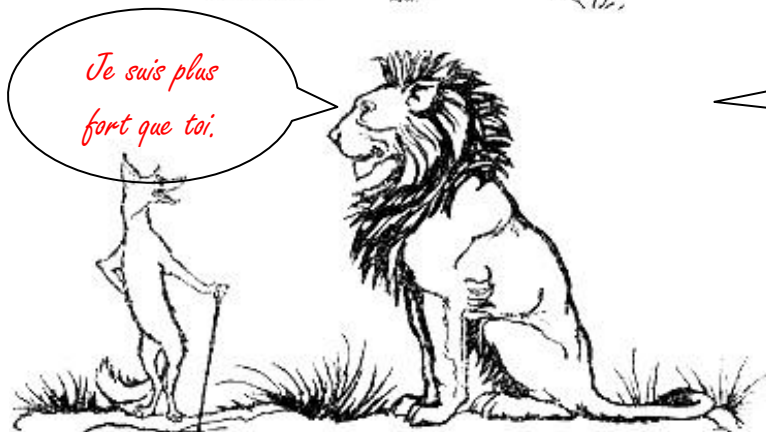
Support :



Prends garde !



*Roi des animaux ?
Pas du tout !*



Mais tu plaisantes !

Grrr !!!

Mise en situation :

De quelle fable s'agit-il ? C'est la fable du renard et du lion.

Que représente cette fable ? C'est un dialogue.

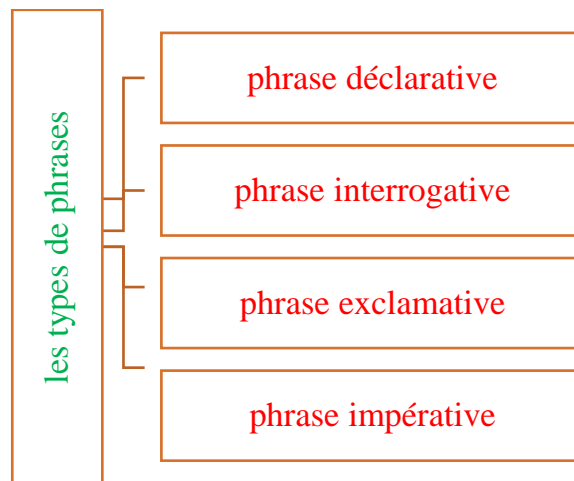
Analyse :

Classe les paroles dans le tableau ci-dessous et complète-le :

Paroles	Signes de ponctuation	Intentions	Types de phrases
01	Point d'exclamation	Prévenir	Impératif
02	Point d'interrogation	Questionner	Interrogatif
03	Point final	Déclarer	Déclaratif
04	Point d'interrogation	Questionner	Interrogatif
05	Point d'interrogation	Questionner	Interrogatif
06	Point d'exclamation	S'exclamer	Exclamatif
07	Point final	Déclarer	Déclaratif
08	Point exclamatif	S'exclamer	Exclamatif

Quelle est la particularité de la phrase impérative ? C'est l'absence du sujet.

Fixation :



Activité 01 : coche la bonne case :

Phrases	Types			
	Déclaratif	Interrogatif	Exclamatif	Impératif
Qui te rend si hardi de troubler mon		X		

breuvage ?				
Le lion se trouva nez à nez avec le renard	X			
Ne vous mettez pas en colère				X
Que vous êtes joli ! Que vous me semblez beau !			X	
Un loup affamé rôdait au bord d'une route déserte	X			
Pourquoi prends-tu tant de place sur mon chemin ?		X		
Maître corbeau tenait en son bec un fromage	X			

Activité 02 : utilise différents signes de ponctuation pour exprimer tes sentiments à l'aide de cette phrase : tu viens demain.

- Tu viens demain. Déclarative
- Tu viens demain ? Interrogative
- Tu viens demain ! Exclamative

Activité 03 : mets un point d'interrogation (?) ou un point d'exclamation (!) à la fin des phrases suivantes :

- Dépêche-toi, petite Tortue !
- Sors de mon territoire !
- Que fais-tu ici ?
- As-tu lu la fable, « le lion et le renard » ?

- Quelle belle histoire !

Dépassement :

Le renard et le tigre vont à la chasse. Ils ne trouvèrent qu'un coq qu'ils s'apprêtèrent à dévorer. Un éléphant leur barra la route. Imagine la discussion entre ces animaux et produis un dialogue avec les différents types de phrases.

À titre d'exemple :

- L'éléphant s'interroge : « pourquoi vous vous approchez de mon ami le coq ? »
- Le renard et le tigre répondent : « il nous a insultés. Il doit être châtié. »
- L'éléphant proteste : « laissez-le ! C'est mon ami. »
- Le renard et le tigre disent : « quelle surprise ! nous n'avons jamais pensé qu'un éléphant puisse défendre un coq. »

2.1.2. Déroulement

La leçon de grammaire sur les types de phrases débute avec une mise en situation engageante. Les élèves sont invités à identifier la fable discutée — celle du renard et du lion — à travers des questions qui mettent en avant le dialogue comme élément central du texte. Cette introduction sert non seulement à capter l'attention des élèves, mais aussi à les préparer au sujet de la leçon, les types de phrases, en les plaçant directement dans le contexte de leur utilisation réelle.

En transition vers la phase d'analyse, le professeur introduit un tableau à compléter. Le tableau est divisé en colonnes : paroles, signes de ponctuation, intentions et types de phrases. Les élèves le remplissent avec des phrases issues de la fable pour montrer comment chaque type de phrase reflète une intention spécifique et est ponctué différemment. Cette activité vise à aider les élèves à repérer et à classer les différents types de phrases, les familiarisant ainsi avec la ponctuation et l'intention derrière chaque type. Durant l'analyse, une attention particulière est accordée à la phrase impérative, soulignant sa caractéristique unique de l'absence apparente du sujet.

Cette observation permet aux élèves de mieux comprendre comment les commandes ou les demandes sont formulées dans la langue.

Puis, le cours passe à la phase de fixation avec des activités pratiques tout en utilisant les ardoises. Dans la première activité, les élèves doivent cocher le type correct pour chaque phrase donnée, les aidant à identifier et différencier les types de phrases dans des exemples concrets tirés de dialogues ou de descriptions. Cette méthode les engage à réfléchir activement sur la fonction de chaque phrase qu'ils rencontrent.

La deuxième activité de fixation demande aux élèves d'utiliser différents signes de ponctuation pour exprimer leurs sentiments à l'aide de variations de la même phrase, ce qui montre la flexibilité de la langue et comment la ponctuation peut changer le ton d'une phrase.

La troisième activité est similaire, demandant aux élèves de placer correctement des points d'interrogation ou d'exclamation à la fin de phrases données, renforçant leur compréhension de la ponctuation appropriée pour les types interrogatifs et exclamatifs.

Le dépassement, la phase finale, permet une application créative des connaissances acquises. Les élèves sont invités à imaginer une discussion entre des animaux dans un scénario donné et à produire un dialogue en utilisant les différents types de phrases. Cette activité de production encourage non seulement la créativité, mais aussi l'application pratique de la grammaire dans un contexte de rédaction.

La leçon se conclut avec une révision des points clés et un retour collectif sur les dialogues créés par les élèves. Cette approche interactive et progressive assure que les objectifs d'apprentissage soient atteints de manière complète, offrant aux élèves une compréhension solide des types de phrases et de leur utilisation effective dans le langage.

2.2. Description (groupe expérimental/approche ludique)

2.2.1. Pourquoi ce choix ?

L'utilisation du jeu pour enseigner la grammaire présente de multiples avantages qui peuvent transformer l'apprentissage en une expérience à la fois enrichissante et engageante. Premièrement, le jeu favorise un environnement d'apprentissage détendu et

moins formel, ce qui peut réduire l'anxiété des élèves et ouvrir la porte à une participation plus active.

Les jeux, qu'ils soient numériques ou physiques, introduisent une dynamique de compétition saine et de collaboration entre les élèves, renforçant ainsi leur motivation à apprendre. En outre, les jeux permettent de présenter des règles grammaticales complexes de manière intuitive et mémorable. Par le biais de la répétition ludique, les élèves peuvent pratiquer et assimiler les structures grammaticales sans l'ennui souvent associé aux méthodes traditionnelles d'enseignement. En somme, l'approche ludique en enseignement de la grammaire ne se contente pas de simplifier l'apprentissage, mais la rend également plus vivante et adaptée aux besoins variés des apprenants modernes.

2.2.2. Fiche pédagogique

Activité : grammaire

Intitulé : les types de phrases

Support : le corbeau et le renard

Matériels :

- Copies de la fable « Le Corbeau et le Renard ».
- Cartes de jeu pour les activités.
- Déguisements ou accessoires pour le jeu de rôle.
- Feutres, crayons de couleur et papier pour dessiner et écrire.

Composante de la compétence : enrichir le passage discursif en utilisant les quatre types de phrases : déclaratif, interrogatif, exclamatif, impératif.

Objectifs d'apprentissage :

- repérer les quatre types de phrases.
- identifier la fonction de chaque type de phrase.
- employer les différents types de phrases.

Déroulement de la leçon

Mise en situation : « La Chasse aux phrases »

Chasse au trésor : Organiser une chasse au trésor où les élèves doivent trouver des phrases cachées autour de la salle de classe. Chaque phrase sera sur une carte colorée correspondant à un type de phrase. Cela sert à introduire les élèves aux différents types de phrases de manière dynamique.

Analyse : « Enquête grammaticale »

Enquête grammaticale : Après la collecte des phrases, les élèves travaillent en groupe pour classer les phrases en catégories (déclaratif, interrogatif, exclamatif, impératif) sur un tableau de tri grand format. Chaque groupe présente ensuite ses conclusions, expliquant pourquoi ils ont classé les phrases de cette manière.

Fixation : « Le Festival des phrases »

Bingo des phrases : Créer un bingo avec différents types de phrases. Lire des phrases de la fable et d'autres exemples, et les élèves placent des jetons sur les types correspondants jusqu'à former une ligne.

Jeu de rôle dynamique : Utilisant les déguisements, les élèves jouent des scènes de la fable en accentuant les types de phrases utilisées. Chaque groupe peut modifier les dialogues pour inclure plus de variété de phrases.

Atelier créatif : Les élèves dessinent une scène de la fable et écrivent des bulles de dialogue pour les personnages, en utilisant les quatre types de phrases. Ils partagent ensuite leurs créations avec la classe.

Dépassement : « Les Petits Auteurs »

Création d'une fable : Chaque élève ou petit groupe crée sa propre mini-fable en s'inspirant de « Le Corbeau et le Renard ». Ils doivent intégrer sciemment les différents types de phrases pour montrer leur compréhension. Les meilleures histoires peuvent être illustrées et compilées dans un petit livre de classe.

Conclusion

Conclure la session par un « grammaire show », où chaque groupe présente brièvement leur fable. Célébrez les efforts de tous avec des autocollants ou petits prix pour la créativité et la compréhension grammaticale.

2.2.3. Déroulement

La leçon commence par une brève introduction où l'enseignant présente les objectifs d'apprentissage du jour. Les élèves découvrent qu'ils vont explorer et pratiquer les quatre types de phrases : déclaratif, interrogatif, exclamatif et impératif. La classe est décorée avec des éléments visuels tels que des posters détaillant chaque type de phrase, pour créer un environnement engageant et informatif.

L'activité débute par une chasse au trésor appelée « La Chasse aux phrases ». L'enseignant a préalablement caché des cartes colorées autour de la salle, chacune portant une phrase tirée de la fable « Le Corbeau et le Renard » ou créée pour correspondre à un des types de phrases étudiés. Les couleurs des cartes correspondent aux différents types de phrases, facilitant ainsi l'identification visuelle par les élèves. Cette mise en mouvement permet non seulement de dynamiser le groupe, mais aussi de familiariser les élèves avec les types de phrases de manière ludique.

Après la collecte, les élèves, répartis en groupes, analysent et classent les phrases sur un grand tableau de tri. Chaque groupe a la tâche d'expliquer les raisons de leur classement, renforçant ainsi leur compréhension par la discussion et l'échange critique.

L'enseignant circule entre les groupes pour guider les discussions, corriger les malentendus et approfondir la réflexion des élèves sur la fonction de chaque type de phrase.

Le « Bingo des phrases » sert de transition vers une phase plus structurée. L'enseignant lit des phrases de la fable ou inventées, et les élèves placent des jetons sur un bingo à chaque fois qu'une phrase correspond au type indiqué sur leur grille. Cette activité aide à fixer les connaissances de manière interactive.

Le jeu de rôle dynamique permet aux élèves de s'immerger dans la fable en utilisant des déguisements. Chaque groupe modifie et joue des scènes en mettant l'accent sur

l'utilisation variée des types de phrases, ce qui renforce la compréhension à travers l'expression créative.

L'atelier créatif complète cette phase par une activité de dessin et d'écriture. Les élèves illustrent une scène de la fable et ajoutent des dialogues en utilisant les quatre types de phrases, favorisant ainsi une intégration créative des concepts grammaticaux.

Pour approfondir davantage, chaque élève ou petit groupe est invité à créer sa propre mini-fable inspirée par « Le Corbeau et le Renard ». Ils doivent intégrer consciemment les différents types de phrases, montrant ainsi une compréhension fine de leur usage. Les meilleures histoires sont sélectionnées pour être illustrées et compilées dans un livre de classe, servant de souvenir et de ressource pédagogique.

La session se clôture par un « grammaire show » où chaque groupe présente brièvement sa fable. C'est un moment de célébration où l'effort et la créativité des élèves sont récompensés par des autocollants et petits prix, soulignant leur compréhension grammaticale. Cet événement renforce la confiance en soi des élèves et souligne l'importance de la grammaire dans l'expression créative.

2.3. Étude comparative

En comparant deux méthodes d'enseignement des types de phrases dans un contexte grammatical, on observe des différences notables entre l'approche traditionnelle et l'approche ludique.

L'approche traditionnelle, utilisée par le groupe témoin, s'appuie sur des supports manuels et des exercices structurés tels que le remplissage de tableaux. Cette méthode est caractérisée par une série d'activités de fixation où les élèves identifient et classent les types de phrases à travers des exemples précis, renforçant leur compréhension par la répétition et l'analyse formelle.

À l'opposé, l'approche ludique adoptée par le groupe expérimental intègre des jeux, des activités de groupe, et des éléments interactifs tels que des cartes de jeu, des déguisements, et des sessions de dessin. Cette méthode vise à engager les élèves de manière plus dynamique, en utilisant la chasse au trésor pour découvrir des phrases et le jeu de rôle pour explorer leur utilisation dans des contextes variés. Ce cadre interactif est

conçu pour stimuler l'intérêt des élèves et favoriser une participation active, ce qui peut améliorer la rétention des connaissances et encourager une compréhension plus profonde des concepts grammaticaux.

Les deux approches visent l'acquisition des mêmes compétences grammaticales, mais diffèrent dans leur exécution et leur impact sur l'engagement des élèves. L'approche traditionnelle est plus directe et pourrait être perçue comme plus rigoureuse dans son focus sur la forme grammaticale. En revanche, l'approche ludique, en incorporant des éléments de jeu et de créativité, offre une expérience d'apprentissage enrichissante qui peut être particulièrement efficace pour les élèves nécessitant une stimulation plus engageante pour maintenir leur intérêt et leur motivation.

2.3.1. Engagement

Pour évaluer l'engagement des élèves lors d'une leçon de grammaire, nous pouvons observer plusieurs indicateurs : participation active, attention soutenue, travail en groupe efficace, utilisation correcte de la grammaire en pratique, réactions aux feedbacks, Expressions faciales et langage corporel.

Ces signes peuvent vous aider à évaluer le degré d'engagement de vos élèves et à ajuster vos méthodes d'enseignement pour mieux répondre à leurs besoins.

Critères	Niveau d'engagement	Groupe témoin	Groupe expérimental
Participation active	Élevé		X
	Moyen	X	
	Faible		
Attention soutenue	Élevé		X
	Moyen		
	Faible	X	
	Élevé		X

Travail efficace	Moyen	X	
	Faible		
Utilisation correcte de la grammaire en pratique	Élevé		X
	Moyen	X	
	Faible		
Réactions aux feedbacks	Élevé		X
	Moyen		
	Faible	X	
Expressions faciales et langage corporel	Élevé		X
	Moyen		
	Faible	X	

▪ **Interprétation**

Pour ce qui est de la participation active, le groupe expérimental était plus engagé activement dans la leçon de grammaire par rapport au groupe témoin. Cette participation active pourrait être le résultat de méthodes d'enseignement plus interactives ou stimulantes utilisées avec le groupe expérimental.

L'attention soutenue élevée dans le groupe expérimental indique une meilleure capacité à rester concentré pendant la durée de la leçon, ce qui est crucial pour l'apprentissage efficace de sujets complexes comme la grammaire.

Un travail en groupe efficace dans le groupe expérimental pourrait refléter une meilleure collaboration et communication entre les élèves, potentiellement favorisées par des techniques pédagogiques favorisant l'interaction et la coopération.

L'utilisation correcte de la grammaire en pratique est un indicateur direct de la compréhension de la matière enseignée. Le niveau élevé dans le groupe expérimental suggère une meilleure maîtrise de la grammaire comparée au groupe témoin.

Des réactions positives aux feedbacks dans le groupe expérimental peuvent indiquer une plus grande ouverture à l'apprentissage et à l'amélioration, ce qui est un aspect fondamental de l'acquisition de compétences linguistiques.

Les expressions faciales et le langage corporel sont des indicateurs subtils, mais importants de l'engagement et du bien-être émotionnel des élèves. Un niveau élevé dans le groupe expérimental peut refléter une expérience d'apprentissage plus positive et engagée.

Dans l'ensemble, les résultats montrent que le groupe expérimental est généralement plus engagé et performant dans tous les indicateurs par rapport au groupe témoin. Cela pourrait impliquer que les méthodes ou conditions expérimentales appliquées avec ce groupe sont plus efficaces pour stimuler l'engagement et améliorer l'apprentissage de la grammaire. Ces observations devraient encourager une exploration plus approfondie des pratiques pédagogiques utilisées avec le groupe expérimental pour les appliquer plus largement.

2.3.2. Motivation

La motivation des élèves peut être observée et mesurée à travers divers indicateurs comportementaux et psychologiques. Voici les critères clés qui montrent que les élèves sont motivés : initiative personnelle, persistance face aux défis, amélioration continue, participation proactive en classe, expression d'intérêt.

Ces critères peuvent nous aider à identifier les niveaux de motivation chez les élèves, et à ajuster l'enseignement pour maintenir ou augmenter cette motivation.

Critères	Niveau d'engagement	Groupe témoin	Groupe expérimental
Initiative personnelle	Élevé		X
	Moyen		
	Faible	X	
	Élevé		X

Persistance face aux défis	Moyen		
	Faible	X	
Amélioration continue	Élevé		X
	Moyen		
	Faible	X	
Participation proactive en classe	Élevé		X
	Moyen	X	
	Faible		
Expression d'intérêt	Élevé		X
	Moyen	X	
	Faible		

▪ **Interprétation**

Quant à l'initiative personnelle, les élèves du groupe expérimental sont plus enclins à prendre des initiatives par eux-mêmes, ce qui peut indiquer une motivation intrinsèque plus forte comparée à celle des élèves du groupe témoin.

En ce qui concerne la persistance face aux défis, les élèves du groupe expérimental semblent mieux capables de maintenir leurs efforts en présence de difficultés, ce qui est un indicateur clé de la résilience et de la motivation à long terme.

L'amélioration continue élevée dans le groupe expérimental suggère une capacité à progresser constamment, ce qui est souvent le résultat d'une motivation durable et d'un engagement profond envers l'apprentissage.

Une participation proactive élevée est liée à un intérêt marqué pour le contenu de l'enseignement et à une volonté de s'impliquer activement dans le processus éducatif. Le groupe expérimental montre ici une meilleure disposition que le groupe témoin.

L'expression d'intérêt élevée chez le groupe expérimental indique un enthousiasme et une curiosité plus marqués pour les sujets abordés, reflétant une motivation plus forte par rapport au groupe témoin.

Dans l'ensemble, les résultats indiquent que le groupe expérimental démontre une motivation plus élevée sur tous les critères par rapport au groupe témoin. Ce constat peut suggérer que les conditions ou méthodes appliquées au groupe expérimental (le jeu) sont plus efficaces pour stimuler la motivation. Pour les futurs enseignements, il pourrait être bénéfique d'examiner et de potentiellement intégrer ces pratiques ou conditions dans le curriculum pour le groupe témoin afin d'augmenter leur niveau de motivation.

2.3.3. Taux de réussite

Au cours de la phase dédiée à l'évaluation de l'assimilation des concepts grammaticaux enseignés, nous avons observé des résultats qui se sont avérés être différenciés. Cette étape cruciale de notre étude visait à mesurer l'efficacité de notre approche pédagogique en termes de compréhension et de rétention des notions de grammaire par les élèves. Pour ce faire, nous avons minutieusement analysé les performances des élèves lors des activités proposées spécifiquement pour cet objectif.

L'analyse des données recueillies lors de cette phase nous a permis de constater des variations significatives dans les niveaux d'assimilation entre les deux groupes d'élèves. Ces distinctions étaient manifestes en termes de scores obtenus et dans la capacité des élèves à appliquer les règles grammaticales. Ces observations sont essentielles pour comprendre l'impact du jeu et pour ajuster nos stratégies afin d'optimiser l'apprentissage de la grammaire.

Cette évaluation rigoureuse des résultats a non seulement confirmé certaines de nos hypothèses initiales, mais a également ouvert la voie à une analyse plus approfondie des facteurs contribuant à l'efficacité de l'enseignement grammatical.

a. Groupe témoin (utilisation des ardoises)

Tableau n° 01 : Groupe témoin (utilisation des ardoises).

Activités	Taux de réussite	
	Nombre	Pourcentage
Activité 01 : identification des types de phrases	20	58.82 %
Activité 02 : utilisation de la ponctuation relative à chaque type de phrase	15	44.12 %
Activité 03 : utilisation du point d'interrogation et du point d'exclamation	13	38.24 %

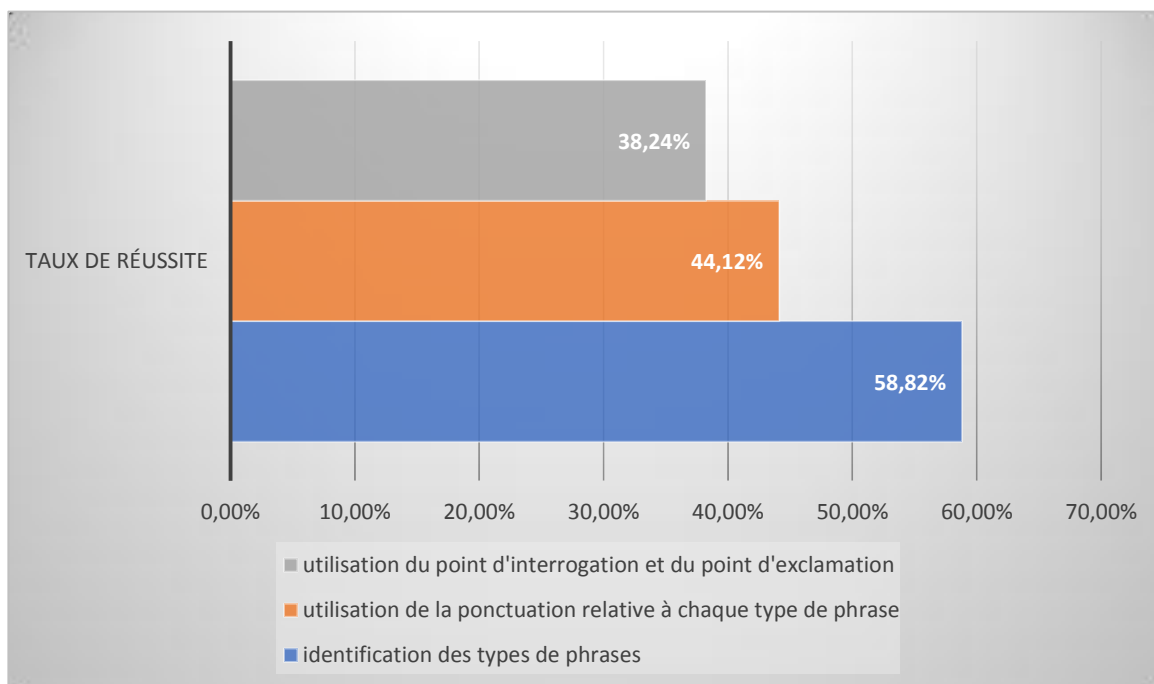


Figure n° 01. Taux de réussite dans le groupe témoin.

▪ **Interprétation**

L'identification des types de phrases a eu 58.82 % comme taux de réussite. Cela suggère que plus de la moitié des élèves ont réussi à identifier correctement les types de phrases,

ce qui indique une compréhension modérée de cette compétence grammaticale. Cette activité semble être la mieux assimilée parmi les trois proposées.

L'utilisation de la ponctuation relative à chaque type de phrase a eu 44.12 % comme taux de réussite. Moins de la moitié des élèves ont maîtrisé cette compétence.

Cela indique une difficulté plus grande avec l'application des règles de ponctuation spécifiques à différents types de phrases, ce qui peut requérir une pratique plus approfondie ou une révision des concepts.

L'utilisation du point d'interrogation et du point d'exclamation a eu 38.24 % comme taux de réussite. Cette activité a le taux de réussite le plus bas révélant des difficultés notables dans l'utilisation correcte de ces deux signes de ponctuation. Cela pourrait être dû à une confusion avec ces formes spécifiques de ponctuation.

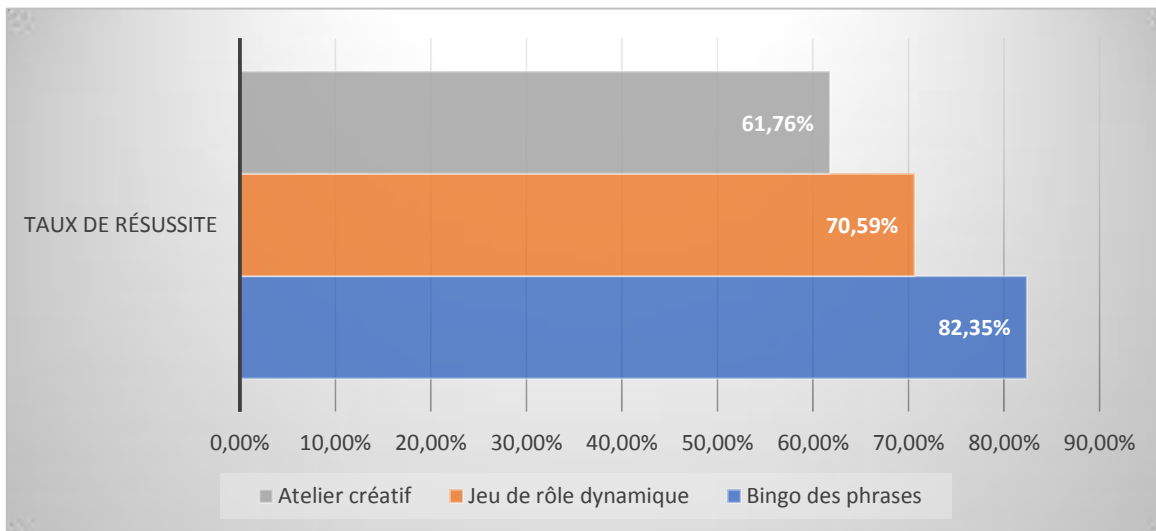
Les résultats montrent une tendance décroissante de la réussite des élèves à mesure qu'ils progressent dans les activités, de l'identification des types de phrases à l'application de la ponctuation complexe. Cette tendance pourrait suggérer que les compétences requises pour les activités ultérieures sont perçues comme plus difficiles, ou qu'elles ont été moins bien enseignées ou pratiquées.

b. Groupe expérimental (ludique)

Tableau n° 02. Groupe expérimental (ludique).

Activités	Taux de réussite	
	Nombre	Pourcentage
Activité 01 : bingo des phrases	28	82.35 %
Activité 02 : jeu de rôle dynamique	24	70.59 %
Activité 03 : atelier créatif	21	61.76 %

Figure n° 02. Taux de réussite dans le groupe expérimental.



▪ Interprétation

Le bingo des phrases a eu 82.35 % comme taux de réussite. Ce résultat élevé montre que la majorité des élèves ont bien réussi cette activité, indiquant une forte compréhension et engagement grâce à la méthode ludique utilisée. Le bingo des phrases, probablement en rendant l'apprentissage plus interactif et amusant, semble efficace pour enseigner la reconnaissance des types de phrases.

Le jeu de rôle dynamique a eu 70.59 % comme taux de réussite. Ce taux indique que la majorité des élèves ont également bien performé dans cette activité. Les jeux de rôle, en permettant aux élèves de mettre en pratique la langue dans des scénarios simulés, peuvent aider à renforcer la compréhension et l'application des connaissances dans des contextes pratiques.

L'atelier créatif a eu 61.76 % comme taux de réussite. Bien que ce soit le taux le plus bas parmi les trois activités, une majorité d'élèves a tout de même réussi cette activité. Cela suggère que les ateliers créatifs, tout en étant bénéfiques, pourraient être perçus comme légèrement plus complexes ou exigeants que les autres formes d'apprentissage ludique.

Les résultats démontrent une efficacité globale des méthodes d'enseignement ludiques, avec des taux de réussite décroissants, mais restant supérieurs à 60 %. Cela pourrait indiquer que bien que les activités deviennent plus exigeantes, la méthodologie ludique maintient un niveau élevé d'engagement et de compréhension parmi les élèves.

La diminution graduelle des taux de réussite pourrait aussi refléter une progression dans la complexité ou la difficulté des activités proposées, nécessitant des compétences plus avancées ou une application plus approfondie des connaissances linguistiques.

c. Confrontation des résultats

En confrontant les résultats des deux groupes, nous pouvons trancher quant à l'approche la plus performante au développement de la compétence grammaticale.

Tableau n° 03. Confrontation des résultats.

	Taux de réussite	
	Groupe témoin	Groupe expérimental
Activité 01	58.82 %	82.35 %
Activité 02	44.12 %	70.59 %
Activité 03	38.24 %	61.76 %

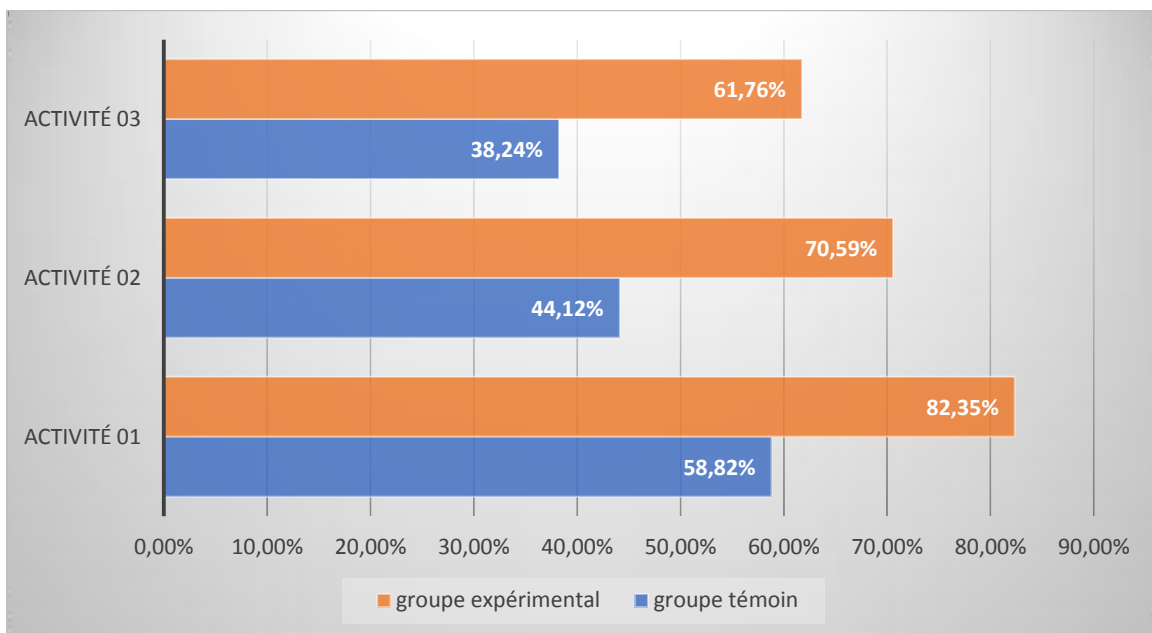


Figure n° 03. Confrontation des résultats.

▪ Interprétation

Pour l'activité 01, le groupe expérimental affiche un taux de réussite de 82.35 %, contre 58.82 % pour le groupe témoin. Cela indique une amélioration significative de 23.53 points de pourcentage dans le groupe expérimental.

Pour l'activité 02, ici encore, le groupe expérimental montre une performance supérieure avec un taux de réussite de 70.59 % par rapport à 44.12 % pour le groupe témoin, soit une différence de 26.47 points de pourcentage.

Pour l'activité 03, le groupe expérimental présente un taux de réussite de 61.76 % contre 38.24 % pour le groupe témoin, révélant une différence de 23.52 points de pourcentage.

Les données montrent que le groupe expérimental dépasse systématiquement le groupe témoin dans toutes les activités testées. Cette constance suggère que l'approche utilisée avec le groupe expérimental en l'occurrence «le jeu» est plus efficace pour le développement de la compétence grammaticale que celle utilisée avec le groupe témoin.

Conclusion

En clôture, notre exploration de l'impact des jeux éducatifs sur l'enseignement de la grammaire a révélé des insights précieux. L'expérimentation menée a démontré que les méthodes ludiques ne se contentent pas de simplifier l'apprentissage ; elles transforment également l'expérience éducative en un processus plus engageant et efficace.

En comparaison avec le groupe témoin suivant une méthode traditionnelle, les élèves exposés à l'approche ludique ont non seulement affiché de meilleurs taux de réussite, mais ont également montré une motivation et un engagement accrus.

Ces résultats mettent en lumière l'importance de l'innovation pédagogique dans les méthodes d'enseignement, soulignant que l'intégration des jeux peut significativement améliorer la compréhension et la rétention des règles grammaticales parmi les jeunes apprenants.

Cette étude ouvre donc la voie à une réflexion plus approfondie sur les pratiques éducatives actuelles et offre une piste solide pour la mise en œuvre de stratégies d'enseignement plus dynamiques et personnalisées, adaptées aux besoins et aux préférences des élèves d'aujourd'hui.

I. Description et analyse du questionnaire

1. Description du questionnaire

1.1 Définition du questionnaire

Selon R. CHIGLIONE un questionnaire est :

« Un instrument rigoureusement standardisé, à la fois On peut dans le texte des questions et dans leur ordre. Toujours pour assurer la comparabilité des réponses de tous les sujets, il est absolument indispensable que chaque question soit posée à chaque sujet de la même façon, sans adaptation ni explication complémentaires laissées à l'initiative de l'enquêteur »²⁵

Il s'agit d'un ensemble de questions adressées à des individus, leur permettant de poser des questions de manière directe afin de comprendre leurs points de vue sur des sujets spécifiques. D'autre part, cela aide et encourage la recherche de l'enquêté. Cette technique d'investigation est un moyen entre l'enquêté et l'enquêteur dans le but d'atteindre les objectifs de l'enquête.

1.2 Présentation du questionnaire

Conformément aux étapes de cette enquête, nous avons effectué un questionnaire de onze questions destinées aux enseignants. Le questionnaire se compose de onze questions qui varient entre le type binaire, à choix multiple et les questions directes classées d'une manière générale au particulière.

1.2.1 Présentation du public

Nous avons distribué notre questionnaire qui est composé de 11 questions à 20 enseignants de deux sexes chargés d'enseigner au CEM. Parmi eux, il y a des titulaires, des suppliants et même des stagiaires pour une fourchette d'âge allant de 25 à 40 ans. Certains d'entre eux ont enseigné dans plusieurs CEM de différentes régions de la Wilaya d'El Oued en leurs demandant de répondre à nos questions.

25 R. GHIGLIONE et B. MATLON, Les enquêtes sociologique. Théorie et Pratique. Armand Colin, COL « U », Paris, 1978, p98.

1.2.2 Lieu du questionnaire

Ce questionnaire a été réalisé dans 4 CEM : «Ahmed Soltani », « Mahmoud Chrifi », « AbdelhafidZribit », « Mouhamed Amin Lamoudi», dans la wilaya d'El Oued Il contient 11 questions de types différents dans le but d'évaluer l'impact de l'intégration des activités ludiques dans les manuels de FLE sur le développement de la compétence grammaticale chez les élèves de 2ème année moyenne, tout en explorant les perceptions des enseignants, les défis rencontrés, et les moyens d'améliorer l'efficacité de ces activités dans un contexte éducatif.

2. Présentation et interprétation des résultats

2.1. Analyse des données obtenues du questionnaire

Profil des enseignants enquêtés

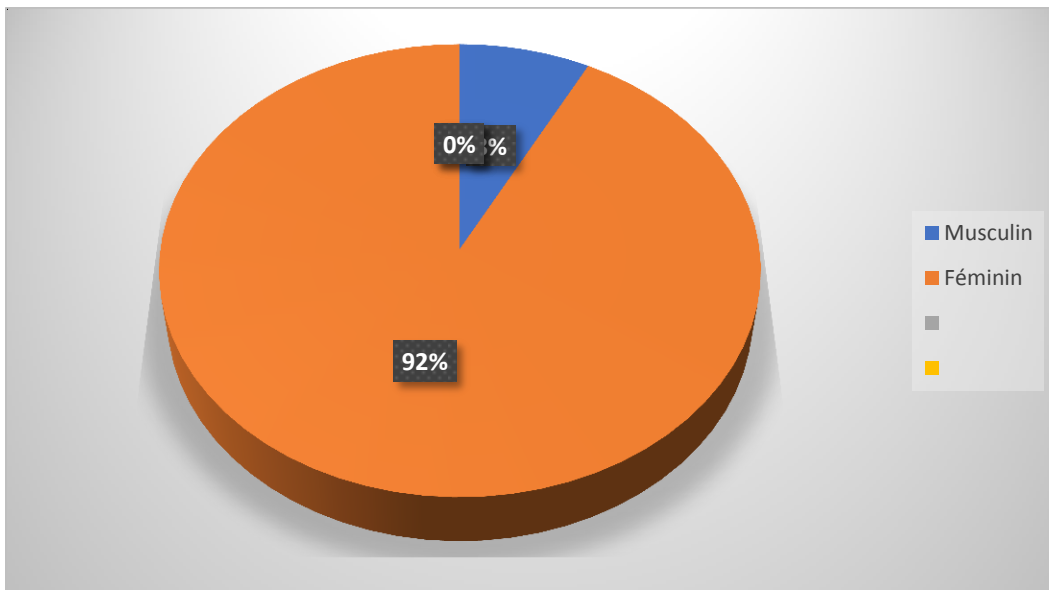


Figure n°1 : La représentation graphique du sexe des enseignants

D'après les résultats, la majorité des enseignants, soit 92%, sont de sexe féminin, tandis que les 8% restants sont de sexe masculin. Cette répartition met en évidence un déséquilibre significatif entre les sexes dans la profession enseignante, avec une prédominance numérique des enseignantes. Ce phénomène peut refléter des tendances socioculturelles ou des choix de carrière différenciés entre hommes et femmes.

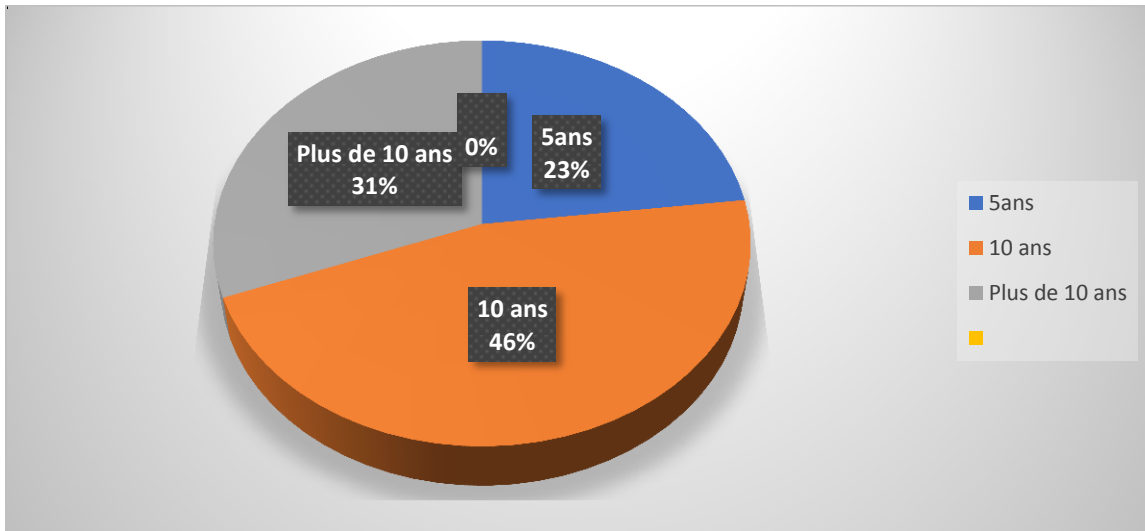


Figure n°2 : La représentation graphique de l'expérience des enseignants

D'après les résultats, la majorité des enseignants (46%) ont 10 ans d'expérience, tandis que 31% possèdent plus de 10 ans d'expérience. Enfin, les 23% restants ont 5 ans d'expérience. Cela souligne la richesse de l'expérience accumulée par le corps enseignant dans son ensemble.

Question n°1 :

L'aspect ludique est-il intégré dans les activités grammaticales du manuel scolaire de 2e année moyenne ?

- **Oui**
- **Non**

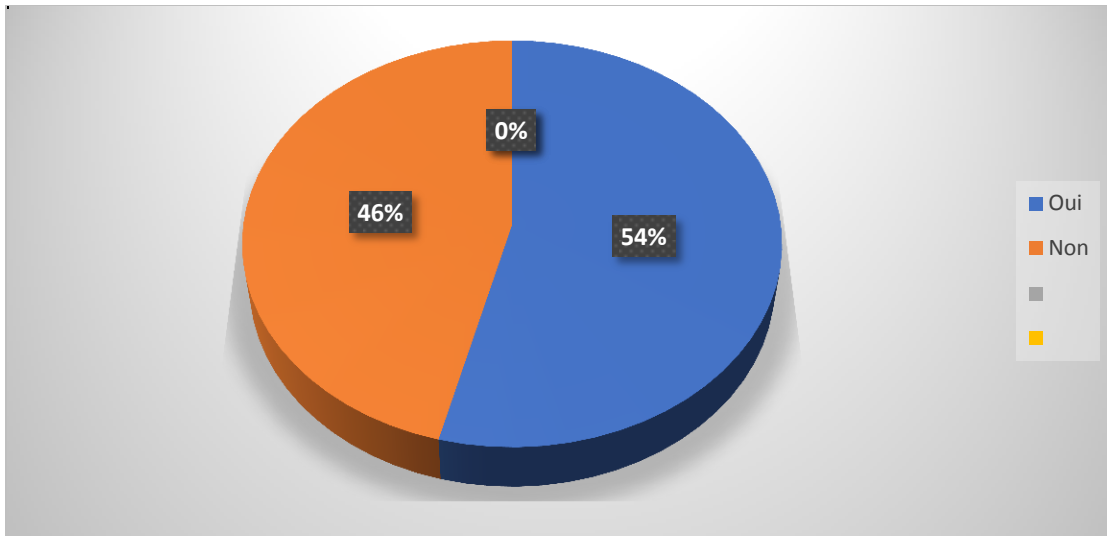


Figure n°3 : La représentation graphique de l'intégration des activités ludique dans la grammaire du manuel scolaire de 2^e année moyenne.

Commentaire :

La majorité des enseignants (54%) estime que l'aspect ludique n'est pas suffisamment intégré dans les activités grammaticales du manuel scolaire de 2^{ème} année moyenne, ce qui suggère une perception d'un manque d'engagement interactif pour les élèves dans l'apprentissage de la grammaire. Cependant, 46% des enseignants pensent que ce manque peut être compensé par des activités ludiques complémentaires que l'enseignant peut introduire dans sa classe. Cela montre que malgré les lacunes perçues dans le manuel, une approche flexible de la part des enseignants permettrait d'atteindre les objectifs pédagogiques en adaptant les supports utilisés en classe.

Question n° 2 : Utilisez-vous des activités ludiques pour enseigner la grammaire ?

- Oui
- Non

Pourquoi ?

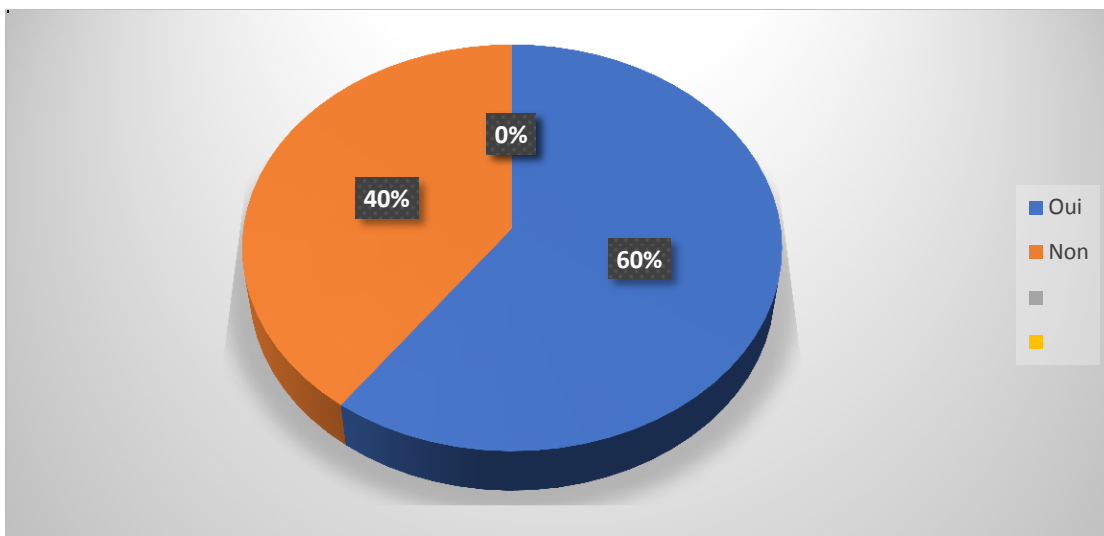


Figure n°4 : La représentation graphique de l'utilisation des activités ludiques pour enseigner la grammaire.

Commentaire :

D'après les résultats, la majorité des enseignants (60%) déclare utiliser des activités ludiques pour enseigner la grammaire, ce qui reflète une volonté d'engager les élèves de manière interactive et dynamique dans l'apprentissage des règles grammaticales. Cependant, 40% des enseignants n'intègrent pas ces activités dans leur pratique, suggérant soit une préférence pour des méthodes plus traditionnelles, soit des contraintes liées aux ressources ou à la formation.

Pourquoi ?

La majorité des enseignants, d'après leurs réponses, utilisent des activités ludiques pour enseigner la grammaire afin de rendre l'apprentissage plus engageant et interactif pour les élèves. Pour eux, ces activités facilitent la compréhension des concepts complexes, réduisent le stress lié à l'apprentissage, et renforcent la mémorisation des règles grammaticales. En créant un environnement positif et stimulant, les enseignants parviennent à captiver l'attention des élèves tout en rendant les leçons de grammaire plus accessibles et agréables. Cependant, certains enseignants préfèrent ne pas utiliser ces activités ludiques. Pour eux, l'enseignement de la grammaire doit rester structuré et centré sur des méthodes traditionnelles qui garantissent un apprentissage rigoureux.

Question n°3 : Quels supports ludiques utilisez-vous avec vos apprenants pour l'enseignement de la grammaire ?

- **Jeux**
- **Bande dessinée**
- **Théâtre**
- **Jeu de rôle**
- **Chanson**

Autres

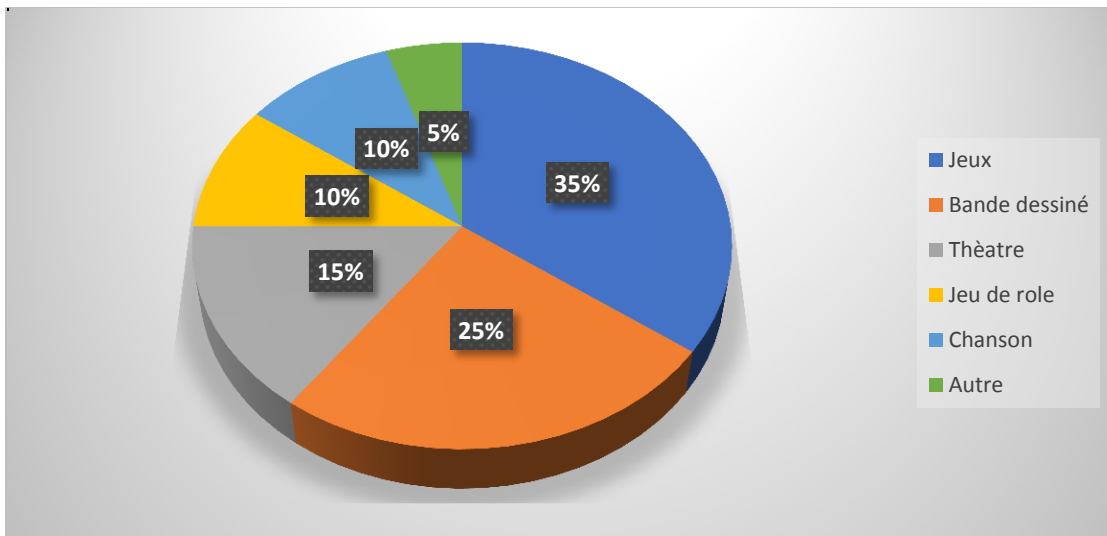


Figure n°5 : La représentation graphique de supports ludiques utilisés pour l'enseignement de la grammaire

Commentaire

La majorité des enseignants (35%) utilisent des jeux pour enseigner la grammaire, soulignant l'efficacité des activités interactives pour capter l'attention des élèves et renforcer leurs compétences grammaticales. De plus, 25% des enseignants préfèrent utiliser des bandes dessinées, qui permettent de visualiser les concepts grammaticaux de manière simplifiée et engageante. Le théâtre est choisi par 15% des enseignants, tandis que 10% utilisent des jeux de rôle pour permettre aux élèves d'appliquer les règles de

grammaire dans des contextes réels et vivants. Enfin, 10% des enseignants optent pour la chanson comme support ludique, utilisant ainsi la musicalité pour renforcer la mémorisation des règles grammaticales et 5% utilisent d'autres approches, exploitant des méthodes variées pour adapter l'apprentissage aux besoins de leurs élèves. Ces différentes approches montrent une diversité de stratégies pédagogiques, adaptées aux besoins spécifiques des élèves pour un apprentissage de la grammaire plus efficace.

Question n°4 : les activités ludiques favorisent-elles la participation active des apprenants par rapport aux activités dites traditionnelles ?

Oui

Non

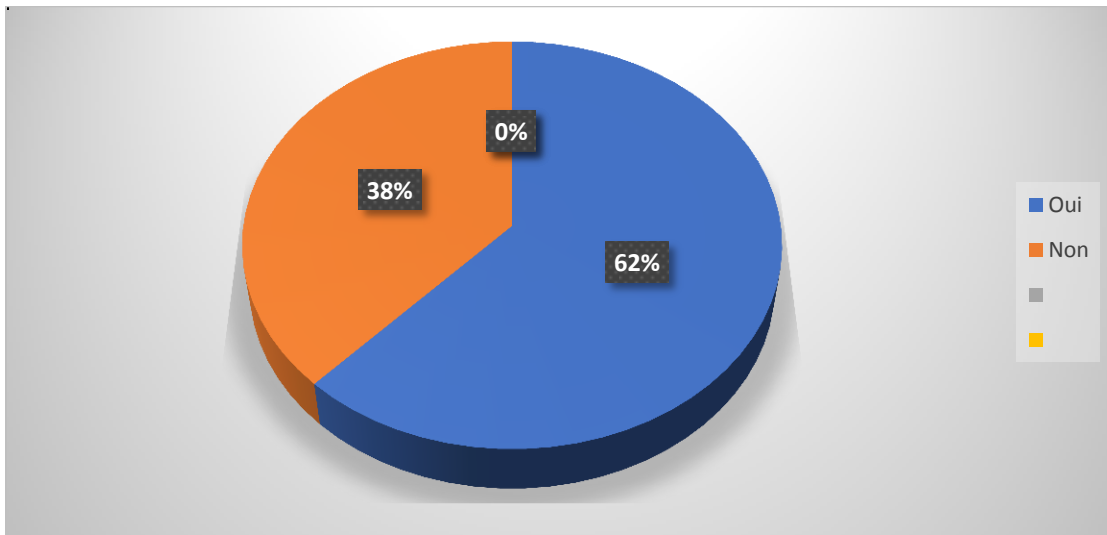


Figure n°6 : La représentation graphique de l'impact des activités ludiques sur la participation active des apprenants par rapport aux méthodes traditionnelles

Commentaire

La majorité des enseignants (62%) estime que les activités ludiques favorisent une participation plus active des apprenants par rapport aux activités traditionnelles. Ce constat met en lumière l'efficacité des approches interactives pour engager les élèves et stimuler leur motivation. En revanche, 38% des enseignants considèrent que les activités ludiques ne font pas une différence significative en termes de participation active par

rapport aux méthodes traditionnelles. Cela suggère que bien que les activités ludiques soient perçues comme bénéfiques, il peut exister des contextes ou des besoins spécifiques où les méthodes traditionnelles restent tout aussi efficaces pour certains élèves."

Question n°5 : Comment évaluez-vous l'implication générale des apprenants lorsqu'ils participent à des activités ludiques intégrées dans le manuel ?

- Élevée
- Moyenne
- Faible

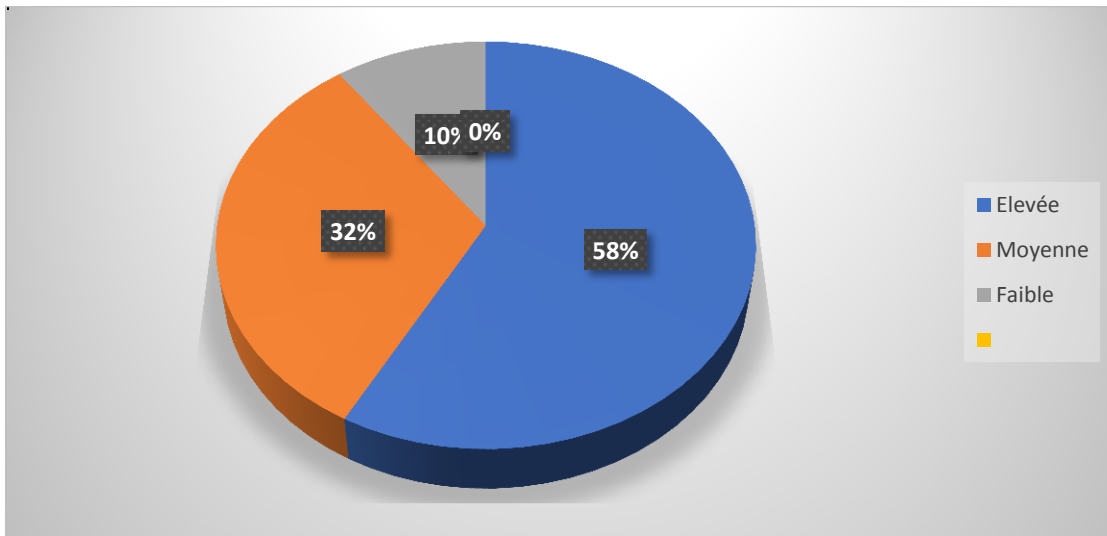


Figure n°7 : La représentation graphique de l'évaluation de l'implication des apprenants dans les activités ludiques intégrées au manuel

Commentaire :

La majorité des enseignants (58%) estime que l'implication générale des apprenants est élevée lorsqu'ils participent à des activités ludiques intégrées dans le manuel. Cela indique que ces activités sont perçues comme particulièrement efficaces pour capter l'attention des élèves et les engager activement dans leur apprentissage. Cependant, 32% des enseignants évaluent cette implication comme moyenne, suggérant que bien que les activités ludiques aient un impact positif, il peut y avoir des variations dans leur efficacité selon les élèves ou le contexte. Enfin, 10% des enseignants jugent l'implication des

apprenants comme faible, ce qui pourrait indiquer des limitations dans la manière dont les activités ludiques sont intégrées dans le manuel ou des besoins spécifiques non totalement satisfaits par ces approches. Cela souligne la nécessité d'une évaluation continue et d'adaptations pour maximiser l'engagement des élèves.

Question n°6 : Les activités ludiques ont-elles un impact positif sur la compréhension des concepts grammaticaux par les apprenants ?

Oui

Non

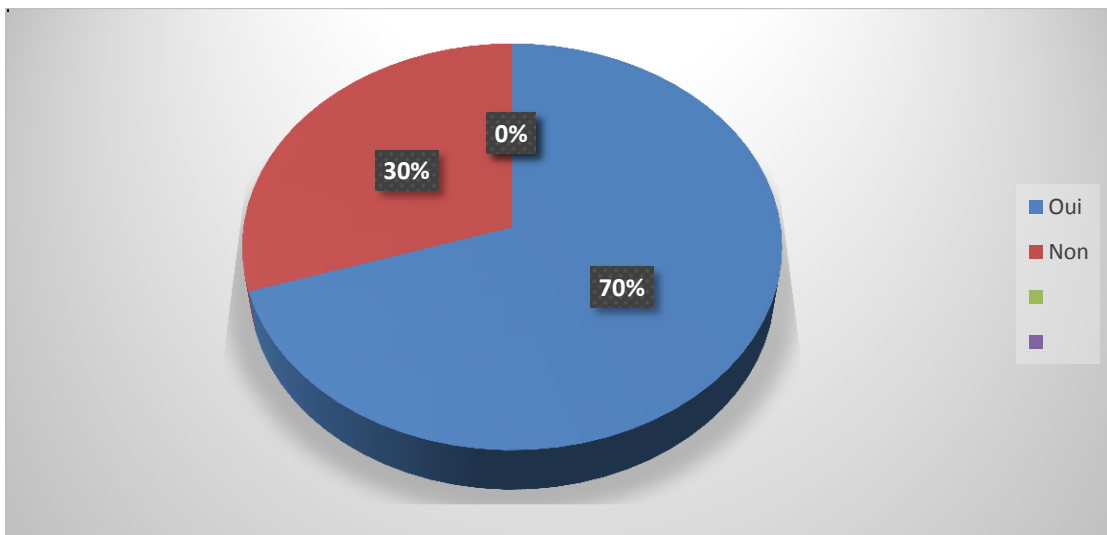


Figure n°8 : La représentation graphique de l'impact des activités ludiques sur la compréhension des concepts grammaticaux

Commentaire

La majorité des enseignants (70%) estime que les activités ludiques ont un impact positif sur la compréhension des concepts grammaticaux par les apprenants. Ils soulignent que ces activités favorisent une meilleure assimilation des concepts en rendant l'apprentissage plus interactif et engageant. En revanche, 30% des enseignants ne perçoivent pas de bénéfice significatif des activités ludiques sur la compréhension grammaticale. Ils suggèrent que ces activités pourraient ne pas être suffisamment adaptées aux besoins pédagogiques spécifiques***Quels aspects de la compréhension grammaticale semblent s'améliorer grâce aux activités ludiques ?**

Commentaire

La majorité des enquêtés note que les activités ludiques semblent particulièrement efficaces pour améliorer la maîtrise des règles grammaticales de base, telles que les accords et les conjugaisons. Certains enquêtés indiquent que ces activités facilitent l'assimilation des structures grammaticales complexes en les présentant de manière interactive et engageante. D'autres soulignent que les activités ludiques favorisent une meilleure application des règles dans des contextes réels et aident à corriger les erreurs en temps réel, contribuant ainsi à une compréhension plus approfondie de la grammaire.

Question n°7 :

En quoi les activités ludiques influencent-elles le comportement expressif des apprenants ?

Commentaire

La majorité des enquêtés constate que les activités ludiques ont un effet positif notable sur le comportement expressif des apprenants. Ces activités favorisent une augmentation de la confiance des élèves dans leur expression orale en les mettant dans des situations où ils peuvent s'exprimer librement et sans jugement. En outre, de nombreux enquêtés soulignent que les activités ludiques encouragent l'utilisation d'un vocabulaire plus riche et varié, car elles exposent les apprenants à des contextes diversifiés et stimulants. Par ailleurs, les activités ludiques sont perçues comme améliorant la fluidité et la spontanéité de l'expression, en permettant aux élèves de pratiquer régulièrement dans un cadre interactif. Cependant, quelques enquêtés notent que ces activités n'ont pas toujours un impact significatif sur le comportement expressif, suggérant que leur efficacité peut dépendre des contextes et des approches pédagogiques spécifiques.

Question n°8 : D'après votre expérience, les activités ludiques facilitent-elles votre tâche pour transmettre les notions grammaticales aux élèves ?

- **Oui**
- **Non**

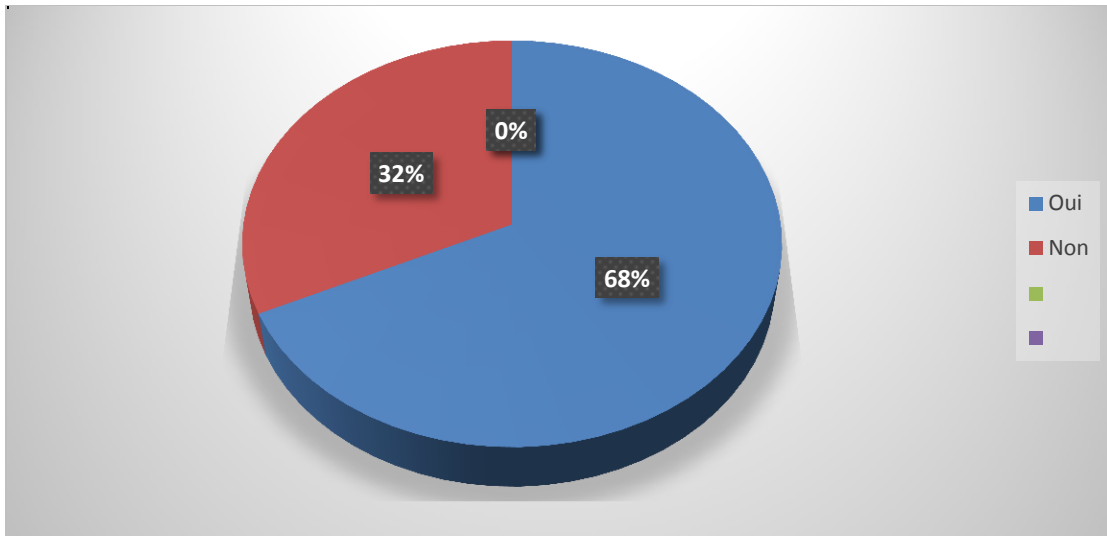


Figure n°9 : La représentation graphique de la facilité d'enseignement des notions grammaticales grâce aux activités ludiques

Commentaire :

La majorité des enseignants (68%) estime que les activités ludiques facilitent leur tâche pour transmettre les notions grammaticales aux élèves. Ils notent que ces activités rendent l'apprentissage plus engageant et dynamique, ce qui aide les élèves à mieux comprendre et retenir les concepts. Cependant, 32% des enseignants considèrent que les activités ludiques ne facilitent pas forcément la transmission des notions grammaticales, expliquant que certaines de ces activités peuvent parfois détourner l'attention des objectifs pédagogiques ou ne pas convenir à tous les élèves.

Question n°9 :

L'apprentissage par le jeu motive-t-il les élèves à développer leurs compétences grammaticales ?

- **Oui**
- **Non**

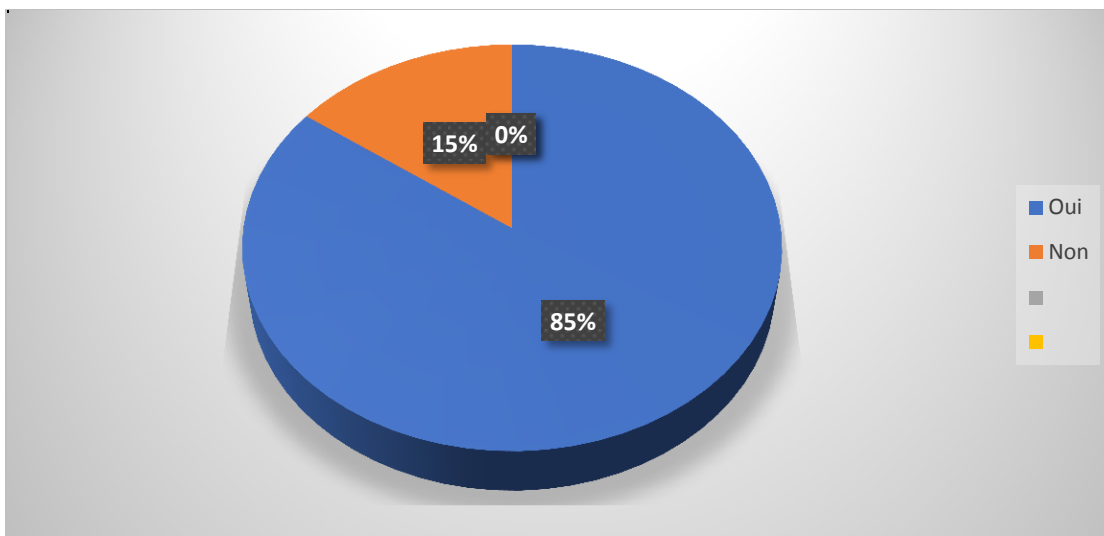


Figure n°10 : La représentation graphique de l'impact de l'apprentissage par le jeu sur la motivation des élèves en grammaire

Commentaire :

La majorité des répondants, soit 85%, estiment que l'apprentissage par le jeu motive les élèves à développer leurs compétences grammaticales. Ce résultat suggère que les enseignants perçoivent les activités ludiques comme un moyen efficace pour encourager les élèves à s'engager activement dans l'apprentissage de la grammaire. Les jeux, en rendant les leçons plus interactives et moins formelles, semblent aider les élèves à aborder la grammaire de manière plus positive et à surmonter les difficultés associées à l'apprentissage de concepts linguistiques complexes. En revanche, 15% des répondants pensent que l'apprentissage par le jeu ne motive pas nécessairement les élèves à développer leurs compétences grammaticales. Cela pourrait refléter une perception que les jeux ne conviennent pas à tous les styles d'apprentissage ou qu'ils ne suffisent pas à combler les besoins pédagogiques spécifiques en matière de grammaire.

Question n°10 : Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation d'activités ludiques pour l'enseignement de la grammaire ?

- **Oui**
- **Non**
- **Si oui, quelles sont ces difficultés ?**

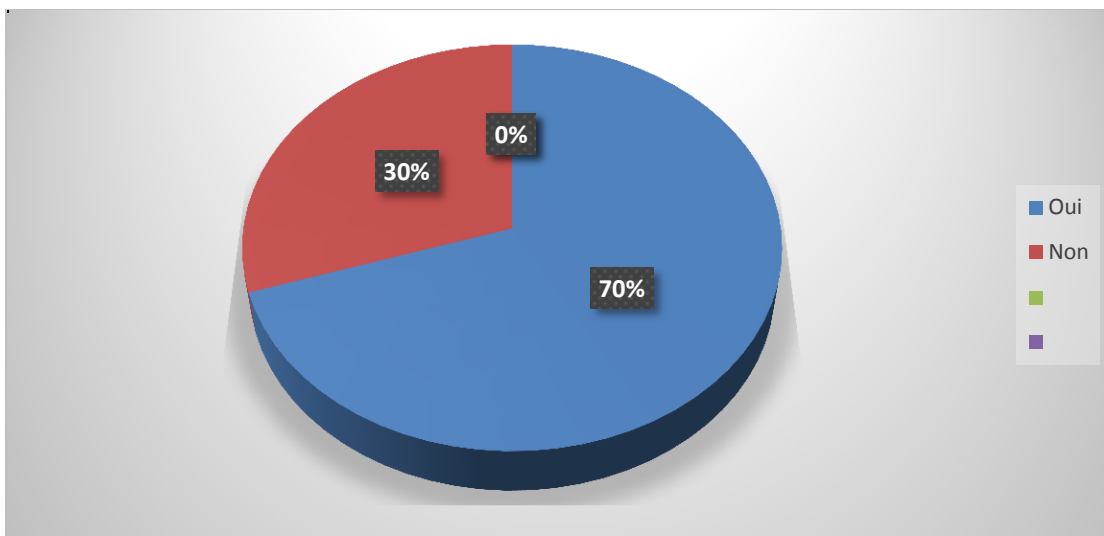


Figure n°12 : La représentation graphique des difficultés rencontrées dans l'utilisation des activités ludiques pour l'enseignement de la grammaire.

Commentaire :

La majorité des enseignants (70%) n'indique pas rencontrer beaucoup de difficultés lors de l'utilisation d'activités ludiques pour l'enseignement de la grammaire. Ils estiment que ces activités s'intègrent bien dans leur pratique pédagogique, en facilitant l'apprentissage tout en maintenant l'engagement des élèves. Cependant, 30% des enseignants signalent des défis, principalement liés à la gestion du temps et à l'adaptation des jeux aux différents niveaux d'apprentissage des élèves. Ces résultats montrent que, bien que la plupart des enseignants trouvent ces activités bénéfiques, il existe encore des aspects à améliorer pour une mise en œuvre plus fluide et efficace.

- **Si oui, quelles sont ces difficultés ?**

Les enseignants qui rencontrent des difficultés avec l'utilisation d'activités ludiques pour l'enseignement de la grammaire soulignent plusieurs défis. Certains citent la gestion du temps, les activités prenant souvent plus de temps que prévu, ce qui complique la couverture du programme. D'autres évoquent des difficultés à adapter les jeux aux différents niveaux des élèves, créant des écarts de participation. Enfin, certains trouvent difficile de maintenir un équilibre entre l'aspect ludique et les objectifs pédagogiques, risquant de détourner l'attention des élèves des concepts grammaticaux.

Question n°11 : Quelles améliorations suggèreriez-vous pour rendre l'intégration des activités ludiques plus efficace dans le développement des compétences grammaticales des apprenants ?

La majorité des enquêtés suggère plusieurs améliorations pour rendre l'intégration des activités ludiques plus efficace dans le développement des compétences grammaticales

des apprenants. Ils recommandent d'adapter les jeux en fonction des niveaux d'apprentissage afin de mieux cibler les besoins spécifiques des élèves. De nombreux enquêtés soulignent également l'importance de diversifier les types d'activités ludiques pour maintenir l'intérêt des apprenants tout en abordant différents aspects de la grammaire. Par ailleurs, certains proposent d'augmenter la fréquence des jeux dans les séances d'apprentissage pour renforcer la pratique régulière des concepts grammaticaux. Toutefois, quelques enquêtés notent que l'intégration des activités ludiques nécessite une formation plus approfondie des enseignants pour maximiser leur efficacité, en particulier dans la gestion du temps et l'équilibre entre l'aspect ludique et les objectifs pédagogiques.

Synthèse :

Les différents résultats que nous avons cités montrent que :

- L'intégration des activités ludiques dans l'enseignement de la grammaire est perçue comme insuffisante par une majorité d'enseignants, qui notent un manque d'engagement interactif dans le manuel scolaire. Cependant, certains estiment que ce manque peut être compensé par l'introduction d'activités ludiques complémentaires en classe.
- L'utilisation des activités ludiques est adoptée par une part significative des enseignants pour rendre l'apprentissage de la grammaire plus dynamique et interactif. D'autres préfèrent des méthodes plus traditionnelles, ce qui peut être dû à des contraintes ou des préférences pédagogiques.
- Ces activités facilitent la compréhension des concepts complexes, réduisent le stress lié à l'apprentissage, et renforcent la mémorisation des règles grammaticales.
- Les supports ludiques utilisés le plus fréquemment sont les jeux, les bandes dessinées, le théâtre, les jeux de rôle et les chansons. Cette diversité permet aux enseignants d'adapter leur approche aux besoins variés des élèves.
- Les activités ludiques favorisent la participation active des élèves et sont souvent considérées comme un moyen efficace de les engager davantage.
- Les jeux pédagogiques intégrés dans le manuel sont largement considérés comme favorisant une forte implication des élèves, ce qui montre l'efficacité de ces activités.
- Les jeux de rôle et les quiz interactifs sont particulièrement efficaces pour stimuler la participation et l'engagement des élèves. D'autres activités, bien que moins fréquentes, contribuent également à l'immersion des élèves dans l'apprentissage de la grammaire.

- Les difficultés rencontrées avec les activités ludiques comprennent la gestion du temps et l'adaptation des jeux aux différents niveaux des élèves. Malgré ces défis, beaucoup d'enseignants trouvent que ces activités sont globalement bénéfiques pour leur pratique pédagogique.
- Les suggestions d'amélioration incluent l'adaptation des jeux aux niveaux d'apprentissage, la diversification des types d'activités et l'augmentation de leur fréquence. Une formation supplémentaire des enseignants est également recommandée pour optimiser l'intégration des activités ludiques.

CONCLUSION GENERALE

Cette présente recherche vise à démontrer l'impact positif de l'intégration des activités ludiques sur le développement de la compétence grammaticale chez les apprenants de la 2^{ème} année moyenne en classe de FLE. Pour atteindre notre objectif, nous avons d'abord réalisé une expérimentation avec les apprenants de 2^{ème} année moyenne au CEM « Ahmed Soltani », situé dans la commune de Lizergue, wilaya d'El Oued. Cette expérimentation visait à évaluer l'impact des activités ludiques sur l'apprentissage de la grammaire. Parallèlement, nous avons mené une enquête en administrant un questionnaire auprès des enseignants du français du CEM pour recueillir leurs perceptions et expériences concernant l'intégration des jeux dans leur enseignement.

De ce fait, nous avons posé la problématique suivante :

- « L'introduction du jeu, a-t-elle un impact positif sur le développement de la compétence grammaticale chez les apprenants de la deuxième année du cycle moyen ? »

De cette problématique découle d'autres questions :

- Dans quelle mesure l'intégration des activités ludiques améliore-t-elle le développement de la compétence grammaticale chez les apprenants de 2e année moyenne en classe de FLE ?
- Comment les activités ludiques influencent-elles la motivation et la participation des élèves dans l'apprentissage de la grammaire ?
- Quels sont les défis et obstacles rencontrés par les enseignants dans la mise en œuvre des activités ludiques pour l'enseignement de la grammaire en classe de FLE ?

En vue de répondre à ces questionnements, nous avons formulé les hypothèses suivantes :

- L'intégration des activités ludiques améliorerait le développement de la compétence grammaticale chez les apprenants de 2e année moyenne, en rendant

l'apprentissage plus interactif et en renforçant la compréhension et la mémorisation des concepts grammaticaux.

- Les activités ludiques influenceraient positivement la motivation et la participation des élèves en réduisant l'angoisse liée à l'apprentissage de la grammaire.
- Les défis pour les enseignants dans la mise en œuvre des activités ludiques seraient liés à la gestion du temps, l'adaptation aux niveaux des élèves, et le manque de ressources ou de formation.

L'expérimentation qui s'est déroulée au CEM auprès des élèves de 2^{ème} année moyenne a permis de prouver que :

- Les activités ludiques ne se contentent pas d'améliorer l'apprentissage ; elles rendent également le processus éducatif plus captivant et efficace.
- Les élèves exposés à des méthodes ludiques se montrent plus motivés et engagés.
- L'intégration des jeux renforce la compréhension et la mémorisation des concepts grammaticaux chez les jeunes apprenants.

L'enquête par questionnaire destinée aux enseignants de la classe de fle a permis de prouver que :

- L'intégration des activités ludiques dans l'enseignement de la grammaire améliore non seulement l'apprentissage, mais rend également le processus plus dynamique et engageant.
- Les enseignants qui adoptent ces méthodes constatent une plus grande motivation et un meilleur engagement des élèves, par rapport à ceux utilisant des approches plus traditionnelles.
- Les activités ludiques facilitent la compréhension des concepts grammaticaux et renforcent la mémorisation, tout en répondant aux besoins variés des élèves.
- Les jeux, les bandes dessinées, le théâtre et les chansons sont des supports fréquemment utilisés qui favorisent la participation active des élèves.

- Les difficultés rencontrées incluent la gestion du temps et l'adaptation aux différents niveaux, mais les bénéfices restent largement reconnus.

Finalement, nous estimons que l'objectif initial de notre recherche que nous avons fixé au début est atteint et que les hypothèses émises sont confirmées. Par contre, cette recherche est loin d'être achevée vu qu'il y a des pistes qui restent encore à explorer.

Références bibliographiques

- Arfouilloux, J.-C , L'entretien avec l'enfant : L'approche de l'enfant à travers le dialogue, le jeu et le dessin. Privat , (1975).
- Augé, H , Jeux pour parler, jeux pour créer , (1981)
- Besse, H, Porquier, R., Grammaire et didactique des langues, Paris, Hâtier/Didier, 1991.
- Cadre européen commun de référence pour les langues : Apprendre, enseigner, évaluer, Division des politiques linguistiques, Paris, Les Editions Didier., 2001.
- Claude, G & Séguin, H , Le point sur la grammaire. Paris : clé internationale, (1998)
- CUQ J.P., GRUCA I, cours de didactique du français langue étrangère et secondaire, (2002)
- CUQ, J.-P., & Gruca I , Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde. PUG-collection : Didactique (FLE), (2007)
- Cuq, J.-P., & Gruca, I , Cours de didactique du français langue étrangère et seconde. Grenoble : Presse Universitaire de Grenoble, (2005)
- CUQ, Jean-Pierre , Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, CLE International, Paris, (2003)
- De Gradmont, N , Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre. Édition, (1997)
- Desvages-Vasselín, V., & Buznic-Bourgeacq, P , L'enseignant et le jeu : de l'expérience de joueur à l'enseignement du jeu? Recherches en éducation, 26. Disponible en ligne depuis le 01 juin 2016, consulté le 14 avril 2024, (2016).
- Edufrance.com
- Ferran, P., Mariet, F., & Porcher, L. , À l'école du jeu. Bordas, (1978).
- GERARD VIGNER, La grammaire en FLE , (2004).
- Grandmont, N , La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre. Bruxelles : De Boeck Université, (1997).
- OZCELIK, L'enseignement et l'apprentissage de la grammaire en classe de FLE. ONDOKUZ MAYIS Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 31(1), N (2012).
- Paris, S. G., & Turner, J.-C , (n.d.). Situated Motivation. In P. R. Pintrich, D. R. Brown, & C. E. Weinstein (Eds.), Student Motivation, (1994)

R. GHIGLIONE et B. MATLON, Les enquêtes sociologique. Théorie et Pratique. Armand Colin, COL « U », Paris, 1978.

Sabine De Graeve., Apprendre par les jeux. Bruxelles : De Boeck, (2006).

Vial, J , Jeu et éducation : Les ludothèques. Presses Universitaires de France, (1981).

Vigarelo, G., & Brougère G , Jeu et éducation. Revue française de pédagogie, (1996).

Weiss, F , Jeu et activités communicatives dans la classe de langue, collection « Pratique pédagogique ». Paris : Hachette, 1983.

Résumé

Le présent mémoire porte sur « Les activités ludiques au service du développement de la compétence grammaticale en classe du FLE. Cas des apprenants de la 2^{ème} A.M».

Afin de démontrer l'impact positif de l'intégration des activités ludiques sur le développement de la compétence grammaticale chez les apprenants de la 2^{ème} année moyenne en classe de FLE., nous avons mené une étude basée sur une expérimentation qui s'est déroulée au CEM avec les élèves de 2^{ème} année moyenne et une enquête par un questionnaire effectué auprès des enseignants du français du CEM.

Les résultats de notre recherche nous ont permis de confirmer nos hypothèses et de constater que les activités ludiques améliorent significativement l'apprentissage de la grammaire en rendant le processus éducatif plus captivant et efficace. Elles augmentent la motivation et l'engagement des élèves, tout en renforçant leur compréhension et mémorisation des concepts grammaticaux. Les enseignants qui utilisent ces méthodes constatent une dynamique plus engageante dans l'enseignement, comparé aux approches traditionnelles. Les jeux, les bandes dessinées, le théâtre et les chansons sont des outils fréquents qui favorisent la participation active des élèves. Malgré des défis comme la gestion du temps et l'adaptation aux différents niveaux.

Mots clés : activités ludiques, la grammaire, compréhension, motivation, processus éducatif.

Summary

This dissertation focuses on “Fun activities for the development of grammatical competence in FLE classes. Case of learners of the 2nd A.M.

In order to demonstrate the positive impact of the integration of fun activities on the development of grammatical competence in average 2nd year learners in FLE classes, we conducted a study based on an experiment which took place at CEM with middle 2nd year students and a questionnaire survey carried out among CEM French teachers.

The results of our research allowed us to confirm our hypotheses and to note that fun activities significantly improve grammar learning by making the educational process

more captivating and effective. They increase student motivation and engagement, while strengthening their understanding and memorization of grammatical concepts. Teachers who use these methods notice a more engaging dynamic in teaching, compared to traditional approaches. Games, comics, theater and songs are frequent tools that promote active student participation. Despite challenges such as time management and adapting to different levels.

Keywords: fun activities, grammar, comprehension, motivation, educational process.

ملخص

تركز هذه الأطروحة على "الأنشطة الممتعة لتطوير الكفاءة النحوية في اللغة الفرنسية. حالة متعلمي الثانية متوسط." "

من أجل إظهار التأثير الإيجابي لتكامل الأنشطة الترفيهية على تنمية الكفاءة النحوية لدى متعلمي السنة الثانية متوسط في اللغة الفرنسية، أجرينا دراسة تعتمد على تجربة أجريت في السنة الثانية متوسط مع الطلاب واستبيان تم تنفيذه بين معلمي اللغة الفرنسية للمتوسط.

أتاحت لنا نتائج بحثنا تأكيد فرضياتنا وملاحظة أن الأنشطة الترفيهية تعمل على تحسين تعلم القواعد بشكل كبير من خلال جعل العملية التعليمية أكثر جاذبية وفعالية. فهي تزيد من تحفيز الطلاب ومشاركتهم، مع تعزيز فهمهم وحفظهم للمفاهيم النحوية. ويلاحظ المعلمون الذين يستخدمون هذه الأساليب انها ديناميكية وأكثر جاذبية في التدريس، مقارنة بالطرق التقليدية. تعد الألعاب والقصص المصورة والمسرح والأغاني من الأدوات الشائعة التي تعزز المشاركة النشطة للطلاب. على الرغم من التحديات مثل إدارة الوقت والتكيف مع المستويات المختلفة.

الكلمات المفتاحية: الأنشطة الممتعة، القواعد، الاستيعاب، الدافع، العملية التعليمية

ANNEXE

Ce **questionnaire** est destiné aux enseignants de français du cycle moyen et s'inscrit dans le cadre de l'élaboration d'un travail de recherche (mémoire de master 2) portant principalement sur *L'intégration des activités ludiques en classe de FLE pour le développement de la compétence grammaticale. Cas des apprenants de la 2^{ème} année moyenne.*

Merci d'avance d'accepter de collaborer avec nous en répondant à ce questionnaire.

Profil des enseignants enquêtés.

Homme / femme / **Expérience professionnelle:..... années.**

Question n° 1.

L'aspect ludique est-il intégré dans les activités grammaticales du manuel scolaire de 2^{ème} année moyenne ?

- **Oui**
- **Non**

Question n° 2. Utilisez-vous des activités ludiques pour enseigner la grammaire ?

Oui

Pourquoi ?

Question n°3. Quels supports ludiques utilisez-vous avec vos apprenants pour l'enseignement de la grammaire ?

- Des Jeux
- Des Bandes dessinées
- Du Théâtre
- Des Jeux de rôle
- Des Chansons

Autres :

Question n°4. Les activités ludiques favorisent-elles la participation active des apprenants par rapport aux activités dites traditionnelles ? **Oui** **Non**

Question n°5. Comment évaluez-vous l'implication générale des apprenants lorsqu'ils participent à des activités ludiques intégrées dans le manuel ?

- Élevée
- Moyenne
- Faible

Question n°6. Les activités ludiques ont-elles un impact positif sur la compréhension des concepts grammaticaux par les apprenants ?

- **Oui** / **Non**

Question n°7. En quoi les activités ludiques influencent-elles le comportement expressif des apprenants ?

.....
.....

Question n°8. D'après votre expérience, les activités ludiques facilitent-elles votre tâche pour transmettre les notions grammaticales aux élèves ?

- **Oui** / **Non**

Question n°9. L'apprentissage par le jeu motive-t-il les élèves à développer leurs compétences grammaticales ?

- **Oui** / **Non**

Question n°10. Rencontrez-vous des difficultés lors de l'utilisation d'activités ludiques pour l'enseignement de la grammaire ?

- **Oui** / **Non**

- Si oui, quelles sont ces difficultés ?

Question n°11. Quelles améliorations suggéreriez-vous pour rendre l'intégration des activités ludiques plus efficace dans le développement des compétences grammaticales des apprenants ?

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