

République algérienne démocratique et populaire
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
Université ibnkhaldoun –tiaret-
Faculté Des Lettres Et Des Langues
Département de la langue française



Mémoire de Master en Didactique du FLE

Thème :

Le rôle des activités ludiques dans le développement de l'expression orale chez
les apprenants de 5^{ème} AP.

Présenté par :

BENTURKIA Nabahet

BENDJAZIA Imane

Sous la direction :

Pr. LAHMAR Rabea

Membres du Jury :

Président : MOKHTARI Fatima Zohra MCA université de Tiaret

Rapporteur : LAHMAR Rabea MCA université de Tiaret

Examineur : AYAD Amina MAA université de Tiaret

Promotion 2022/2023

Remerciements

Nous souhaitons exprimer nos plus sincères remerciements à notre directrice de recherche, Mme LAHMAR Rabea, pour l'immense privilège qu'elle nous a accordé en acceptant de superviser ce travail. Sa gentillesse, sa modestie, son aide précieuse, sa vaste expérience ainsi que ses orientations et conseils avisés ont été inestimables tout au long de notre parcours.

Nous tenons également à adresser nos sincères remerciements à tous les membres du jury qui ont accepté de consacrer leur temps à l'examen et à l'évaluation de notre travail. Leur engagement et leurs remarques constructives ont été d'une grande valeur pour nous.

Enfin, nous souhaitons exprimer notre gratitude envers toutes les personnes qui nous ont encouragés et ont contribué, de près ou de loin, à la réalisation de ce travail. Leur soutien a été d'une importance cruciale et nous sommes reconnaissants pour leur appui.

Dédicaces

Du profond de mon cœur, Je dédie ce modeste travail à tous ceux qui me sont chers :

À mes merveilleux parents, à ma chère mère Djamila qui m'a entouré d'amour, d'affection et qui fait tout pour ma réussite, qui a cru en moi et qui m'a redonné le courage et le sourire lorsque l'angoisse, merci Mama, à mon cher père Rachid pour leur soutien, leur encouragement leur coopération, leur patience et leurs sacrifices et leurs conseils. Qu'Allah me donne la force pour que je puisse leur rendre la moindre de leurs faveurs.

À mon cher mari Mahmoud qui m'a soutenue tout au long de mon parcours et pour leur soutien et leur encouragement

À ma chère sœur Hadjira

À mon cher frère Kadi

À mes neveux Tadj el dinne, Anes, Kenzi, Wassim et Sami.

À Tous ceux qui m'ont toujours soutenu et encouragé tout le long de mon parcours.

Benturkia Nabahet

Dédicace

*Je tiens dédicacer ce travail a ceux qui sont le symbole de
tendresse et d'amour et qui sacrifient leur vie pour que la nôtre
soit heureuse à mes chères parents*

*À mon père, ma profonde gratitude pour tous les efforts qui il
a consentis pour ma formation et mon éducation*

*À ma mère la plus chère personne a mon cœur qui avec ses
conseils m'as permis d'atteindre mon but*

À mes chères sœurs : hibat-ellah et hanaa

À mes chères frères : Houcine sidehmed et abd el illah

*À tous ceux et celles qui me sont proches, je témoigne mon
affection*

BENDJAZIA IMANE

Table des matières

REMERCIEMENTS

DEDICACES

INTRODUCTION9

Première Partie

Cadrage théorique

Chapitre I: *L'enseignement De L'oral Au Primaire*

1-La définition de l'oral	13
1-2-Les compétences de l'orale	14
3-L'enseignement de l'oral au primaire	16
4-Objectifs de l'enseignement de l'oral au primaire	17
5- La place de l'oral dans le programme du FLE au primaire	19
6- La place de l'oral dans le manuel scolaire	20
7-Les approches de l'enseignement de l'orale.....	20
7-1 Méthodes préliminaires (introductives ou de base)	20
7-2-- Méthodes fondamentales.....	23
8- Les supports pédagogiques utilisés en classe de l'oral	28

Chapitre :II *L'approche ludique pour enseigner l'oral*

1-Qu'est-ce qu'un apprentissage?	31
2-Qu'est-ce qu'une activité ludique?.....	31
3-Bref sur vol historique.....	31
4-L'utilité des jeux dans l'enseignement/apprentissage du FLE.....	33
4-1- La motivation :	33
4-2- La centration sur l'apprenant:	34
4-3- Une préparation à la vie sociale	35
4-4- Le jeu a une portée culturelle.....	36
5-La place de l'activité ludique dans la classe du FLE:	37

Deuxième partie

Chapitre I : L'analyse et interprétation de questionnaire & Expérimentation

1- L'enquête :	42
1-1- Présentation de l'enquête :.....	42
1-2- Présentation de l'échantillon enquêté:	43
1-3- Présentation du questionnaire :.....	43
1-4-Analyse et interprétation des résultats:.....	44
2 : Expérimentation et observation	
2-1L'observation non participante:	60
2-2-Description de l'expérimentation:	60
2-3-Lieu de l'observation:	60
2-4-Groupe expérimenté (l'échantillon):	61
2-5-Le choix du corpus :.....	61
2-6-L'activité N°01 :	61
2-7-Propositions d'activités ludiques :	63
2-8-Comparaison entre l'activité classique et l'activité ludique :	66
CONCLUSION GENERALE.....	68
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES	
LES ANNEXES	
RESUME	

Tableau

Tableau 1.....	44
Tableau 2.....	45
Tableau 3.....	46
Tableau 4.....	48
Tableau 5.....	49
Tableau 6.....	50
Tableau 7.....	52
Tableau 8.....	52
Tableau 9.....	54
Tableau 10.....	55
Tableau 11.....	57

Introduction générale

Introduction

L'apprentissage d'une langue étrangère se réalise à partir de situations de communication authentifiées et signifiantes. Pour maîtriser le français et une autre langue étrangère dans la classe, il faut vivre dans plusieurs situations de communication. Ensuite, l'instituteur doit préciser des conditions spontanées ou concevoir des situations où les mises sont réelles, où il y a une réelle motivation.

De nos jours l'oral occupe une place primordiale dans la didactique des langues étrangères, elle a pour but d'avoir des apprenants capables de s'exprimer en FLE.

Le jeu a des effets positifs sur le développement de l'apprenant. Dès son jeune âge, c'est en jouant qu'un enfant commence à apprendre tout en prenant du plaisir. Par ailleurs, il s'instruit en s'amusant. En effet, il peut développer son aspect psychomoteur, sensorielle, intellectuel, social et son langage, autrement dit, en jouant, l'enfant apprend à prononcer de nouveaux mots, à exprimer ses idées et à se faire comprendre, c'est pour cela que les activités ludiques appelées aussi, activités complémentaires pédagogiques, ont pris place dans le système éducatif et les programmes scolaires de différents cycles, en particulier chez les apprenants du cycle primaire.

L'utilisation du jeu semble être une nécessité dans une classe d'une langue étrangère. Cela permet d'appliquer par son acte didactique, une pédagogie d'enseignement/apprentissage qui emploie le jeu comme moyen, pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer.

D'une manière pédagogiquement étudiée, et en tant qu'activité sérieuse sous une forme ludique, l'enseignant de la langue étrangère, et précisément de la langue française, est appelé à installer chez les apprenants des compétences orales par le biais du « jeu ». En effet, l'enseignement d'une langue étrangère en utilisant le ludique s'avère être utile et efficace, il semble être un moyen de conditionner l'enthousiasme et la motivation des apprenants. Un bon enseignant est celui qui veille à réussir son cours et qui ne néglige pas l'attitude de ses apprenants, il est toujours à la recherche des solutions adéquates afin de dépasser tout obstacle rencontré lors d'une séance de cours.

En tant que futures enseignantes et vu l'intérêt que nous éprouvons à la langue française nous avons choisi ce thème, il s'agit d'expliquer comment des activités ludiques pourraient porter une aide à l'expression orale chez des apprenants de 5AP. Effectivement, nous

voudrions encourager les enseignants à utiliser et insérer les activités ludiques dans leurs cours de langue.

Dans notre recherche, nous tentons de déterminer le rôle des activités ludiques dans l'expression orale chez les apprenants de 5ème année primaire.

Notre problématique est comme suit:

Les activités ludiques aident-elles à susciter la motivation et à installer les compétences orales chez les apprenants de 5ème AP ?

Nous allons entamer notre recherche en partant des hypothèses suivantes qui pourraient être confirmées ou infirmées à la fin de notre étude :

-Les difficultés rencontrées par les apprenants de 5AP pourraient être dues à l'absence des activités ludiques.

-les activités ludiques pourraient être un facteur motivant chez les apprenants de 5ème AP.

Pour mener à bien notre recherche nous avons opté pour l'exploitation de source directe. En effet, un questionnaire destiné aux enseignants du cycle primaire afin de recueillir leur avis sur le rôle et l'efficacité du recours au ludique, et une observation dans les classe de 5ème AP. Notre mémoire s'articule autour de deux parties : la première fait référence à la partie Théorique et la seconde à la partie pratique. La première partie se compose de deux chapitre le premier s'intitule : l'enseignement de l'oral au primaire, il comporte les définitions de l'oral, les compétences et les caractéristiques de l'expression orale, l'enseignement de l'oral au primaire et ses objectifs, sa place dans le programme du FLE au primaire, les approches de l'enseignement de l'oral et enfin les supports pédagogiques utilisés en classe de l'oral.

Le deuxième chapitre s'intitulé l'approche ludique pour enseigner l'orale, il comporte la définition de l'apprentissage et l'activité ludique et sa place dans la classe du FLE, enfin l'utilité des jeux dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

La deuxième partie se compose de deux chapitres, dans un premier temps nous allons opter pour une enquête auprès des enseignants de primaire dans divers établissements de la wilaya de Tiaret, et l'outil d'investigation sur lequel nous nous baserons est le questionnaire. Nous analyserons et interpréterons par la suite les résultats afin de répondre à notre problématique. En second temps, nous présenterons l'enquête effectuée à l'école primaire KOUADRIA Youcef dans la Wilaya de Tiaret avec les élèves de la 5ème année primaire et nous concluons avec quelques propositions d'activités ludiques pouvant améliorer la compétence orale en classe de FLE.

Enfin, des éléments de conclusion générale et quelques perspectives seront donnés pour clôturer ce mémoire.

Première Partie

Cadrage théorique

Chapitre I:

*L'enseignement De L'oral Au
Primaire*

Introduction partielle :

La compréhension de l'oral est une étape très essentielle dans l'acquisition de la langue française.

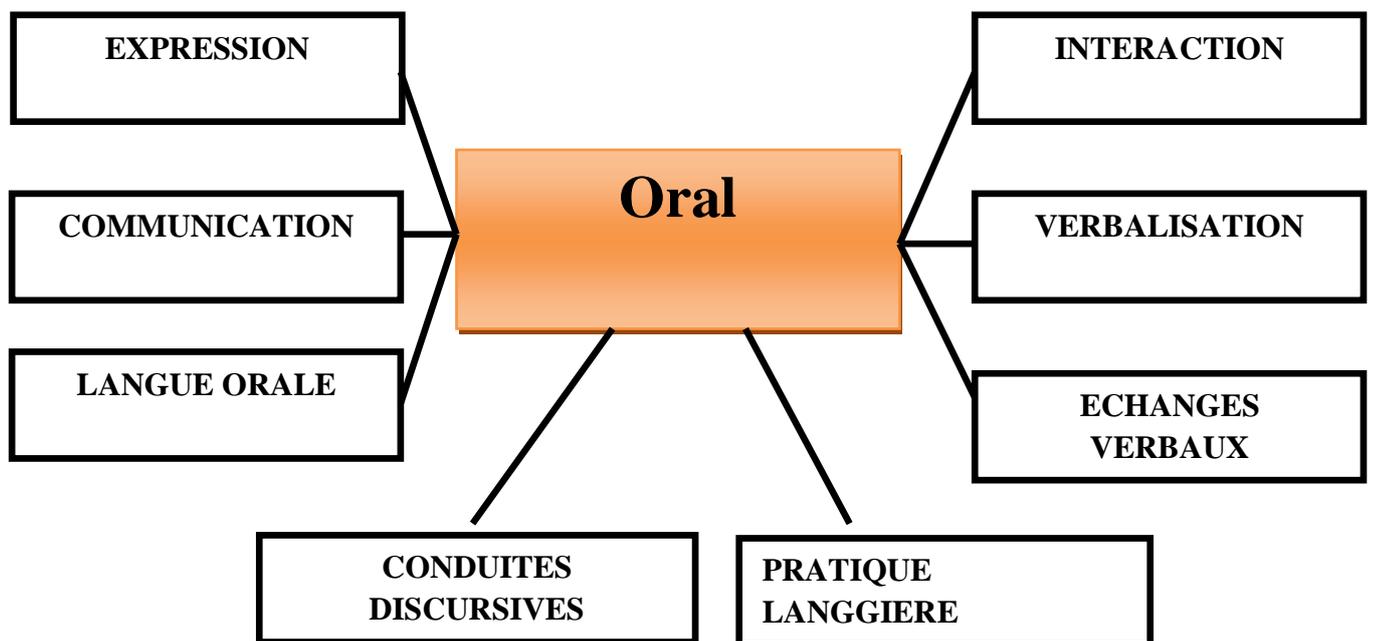
Dans ce chapitre on a parlé de la compréhension de l'oral en général

Nous allons tout d'abord donner certains définition concernant l'oral après on a cité les caractéristiques de l'expression oral et les objectifs de l'enseignement de l'oral au primaire ensuite nous allons essayer de trouver la place de l'oral dans le programme du FLE au primaire en fin nous allons voir aussi les approches de l'enseignement de l'oral.

1-La définition de l'oral

L'oral c'est exprimer, parler, partager, communiquer et comprendre Selon le dictionnaire électronique le grand Robert, l'oral se définit « Qui se fait par la parole qui est énoncé de vivre voix ; qui se transmet de bouche en bouche »(2005) 1 L'oral c'est le domaine utilisé par l'apprenant pour exprimer ses idées et argumenter ses opinions.

Le tableau ci-dessous illustre différents synonymes du terme « oral ».



1-2-Les compétences de l'orale**1-2-1- La compétence de la "compréhension orale/ CO"**

La compréhension orale est une phase très essentielle dans l'apprentissage d'une langue. Cette phase précède l'expression orale. Nous rappelons qu'avant de produire ou exprimer un énoncé, il faut assimiler et comprendre. Pendant cette activité, le rôle de l'enseignant consiste à élaborer des activités d'écoute et de perception auditive pour développer la capacité d'écoute et travailler le paysage sonore chez l'apprenant. La compréhension orale précède la prise de parole d'où l'importance de travailler cette compétence en premier afin d'améliorer les autres compétences langagières.

1-2-2- La compétence de "l'expression orale/ E"

C'est la capacité à s'exprimer au sein d'emploi directe de conversation ou d'adresse, s'appuyant sur un engagement énonciatif authentique. En plus, "l'expression orale est un discours organisé qui comporte, aussi bien chez les apprenants que chez les locuteurs natifs, des hésitations, des répétitions et des raccourcis " Desmond et al¹

Dans les premières étapes de l'apprentissage d'une langue étrangère, on enseigne l'oral pour développer l'aptitude de la communication de l'apprenant. L'oral est une compétence que l'apprenant doit acquérir afin de pouvoir transmettre un message, interagir avec l'autre et exprimer ses sentiments. Ce qui nécessite de " Prévoir du temps en classe pour discuter en français et enrichir le vocabulaire de mots appropriés au contexte de discussion aide l'élève à développer plus d'aisance dans l'usage de la langue française."(Ministère de l'éducation d'Ontario,²

1-2-3- La compétence de la "production orale /PO"

ROBERT, J-P définit et explique la production orale dans son dictionnaire pratique de didactique du FLE (2002 : 130) :

¹- Professeurs à l'ILCF-ICP, Enseigner le FLE Pratiques de classe, Éditions Bélin, Paris, 2005.p 20-21

²PEKAREK DOEHLER, S. Formes d'interaction et complexité des tâches discursives dans des activités conversationnelles en classe de L2, 2003. <http://www.marges-linguistiques.com>

- Professeurs à l'ILCF-ICP, Enseigner le FLE Pratiques de classe, Éditions Bélin, Paris, 2005.p1-2

" En didactique des langues, la production désigne :

- Soit le processus de confection d'un message oral (production orale) ou écrit (production écrite) par l'utilisation des signes sonores ou graphiques d'une langue.
- Soit le résultat de ce processus constitué par les énoncés et le discours. Une telle opération est donc d'abord fonction de la connaissance du code oral et écrit d'une langue par son utilisateur : en effet, celui-ci est capable de produire des énoncés et des discours d'autant plus riches et variés qu'il a une connaissance plus approfondie de la langue.". Alors, un de nos objectifs principaux à l'apprentissage du français, est d'améliorer la compétence de s'exprimer et parler spontanément chez les apprenants. Donc, la production orale une étape importante dans l'enseignement/ apprentissage d'une langue étrangère. Bien que les difficultés qui envisagent la majorité des apprenants dans cette phase.

2-Les caractéristiques de "l'expression orale"

Il faut avoir la raison de le dire ou de l'exprimer

Il faut avoir le désir de le dire ou de l'exprimer

Il faut avoir l'opportunité de le dire ou de l'exprimer

Formes de l'expression :

La compétence de "l'expression orale" commence par :

A- Des idées: Cela signifie des données, qu'elles soient, via le raisonnement de ce que on choisit, des points de vue divers et des sentiments que l'on exprime. On doit avoir une mission claire de tout ce qu'il faut dire. Il est primordial d'aboutir le contenu aux récepteurs du message d'après l'âge, l'objectif, l'état social.

B- La structuration: c'est-à-dire la façon qui sert à dévoiler ce qu'on pense, ce qu'on veut dire. Les idées vont s'enchaîner de façon cohérente et avec des transitions bien choisies. On peut tout d'abord joindre ce qu'on va aborder et pourquoi. On illustrera les idées avec des cas concrets, des notes d'humour. On finira de façon claire et courte.

C- Le langage: cela signifie la débrouillardise linguistique et de l'adéquation socioculturelle. Dans une communication commune, l'importance est de regarder et

d'exprimer ce que l'on a assurément envie d'expliquer, ce que l'on a véritablement le désir d'indiquer, au lieu de produire, à défaut des échanges, des énoncés neutres mais parfaits.

D- Le non-verbal : On se fera mieux entrer en se trouvant tranquille et calme, en enrichissant ce que l'on dit avec des mouvements correctement adaptés, pareil que les indicateurs, les gestes, les sourires, varié. Cuq et Gruca (2005: 179) soulignent que "entre le verbal et le gestuel, les traits émotionnels et l'implicite que véhicule l'oral et toutes les formes d'interaction sont autant de facteurs qui complexifient le domaine et peuvent être sources de blocage pour un étudiant étranger".

E- La voix: L'audio doit être ajusté aussi à l'espace. Les apprenants doivent améliorer leur articulation et l'énonciation: tel que le volume, l'articulation et la vitesse. La tonalité doit être expressive et grande.

F- Les pauses, les silences et les regards: Les pauses et les silences sont de même particularités et de spécifications techniques. Il est important de faire saisir à nos apprenants à en choisir.

3-L'enseignement de l'oral au primaire

Etats des lieux de l'enseignement/apprentissage de l'oral au primaire:

La réforme scolaire a mis l'accent sur l'enseignement/apprentissage de l'oral au primaire.

C'est pourquoi la compétence orale doit être installée et développée tout au long du palier.

A travers notre enquête, nous avons pu remarquer que les enseignants travaillaient l'oral en classe. En revanche, ce qui est à noter, c'est que certains d'entre eux privilégient la compréhension orale plus que l'expression orale.

En effet, le temps consacré à l'expression orale ne dure que quelques minutes alors que la compréhension orale dure presque 30 minutes pour chaque projet didactique.

Par ailleurs, la prise de parole spontanée n'est émise que par l'enseignant et par conséquent, ce dernier opte pour l'écrit oralisé : lecture ou des réponses réalisées par écrit par les élèves. Les styles d'apprenants ne sont pas pris en considération.

En effet, à cet âge les apprenants ne sont que des enfants en voie de développement c'est à l'enseignant de les motiver, de les prendre en charge afin qu'ils puissent s'exprimer sans aucune timidité. Il est donc souhaitable d'éveiller la curiosité de l'enfant.

En outre, le volume horaire ainsi que l'effectif de la classe posent problème et entravent ainsi le déroulement de la séance. Selon les enseignants, il est impossible de donner la parole à chaque apprenant pendant 45 minutes. C'est pourquoi, ils ne sollicitent que ceux qui participent le plus afin de gagner du temps.

Il nous semble que certains facteurs ne favorisent pas le développement de cette compétence :

-La distinction entre la compréhension orale et la production orale n'est pas distincte chez certains enseignants ce qui remet en cause leur formation.

-Les enseignants monopolisent la parole et ne laissent pas les apprenants s'exprimer librement.

-L'utilisation du matériel pédagogique n'est pas prise en considération. La plupart des établissements ne fournissent pas le matériel pédagogique adéquat pour l'enseignement de l'oral à savoir des PC, des baffles, des data-show.

Ayant fait une constatation de l'enseignement/apprentissage de l'oral au primaire, essayons de voir comment cette compétence est expliquée dans les programmes et quels sont ses objectifs.

4-Objectifs de l'enseignement de l'oral au primaire

Selon la Loi d'orientation sur l'éducation nationale,

« L'école algérienne a pour vocation de former un citoyen doté de repères nationaux incontestables, profondément attaché aux valeurs du peuple algérien, capable de comprendre le monde qui l'entoure, de s'y adapter et d'agir sur lui et en mesure de s'ouvrir sur la civilisation universelle » 1.

A ce titre, l'école, qui « assure les fonctions d'instruction, de socialisation et de qualification » doit notamment « permettre la maîtrise d'au moins deux langues étrangères en tant qu'ouverture sur le monde et moyen d'accès à la documentation et aux échanges avec les

cultures et les civilisations étrangères » 2-L'énoncé des finalités de l'enseignement des langues étrangères permet, en matière de politique éducative, de définir les objectifs généraux de cet enseignement en ces termes:

« Le français est enseigné en tant qu'outil de communication et d'accès direct à la pensée universelle, en suscitant les interactions fécondes avec les langues et cultures nationales »,³

Ce qui est à noter, c'est que les apprentissages de l'oral au primaire sont conçus dans le cadre d'une progression spirale.

Le programme de 5e AP, année terminale du cycle primaire, cible un public d'apprenants dont l'âge se situe entre 10 et 11 ans. Dans la continuité des programmes de 3e et 4eAP, ce programme est consacré à la consolidation des apprentissages qui se feront de manière plus explicite. Il permet la prise de conscience du mode de fonctionnement de la langue à des fins de communication. Les choix didactiques retenus sont les suivants :

- les actes de parole, principe organisateur des apprentissages, sont employés à l'oral et à l'écrit;
- les apprentissages linguistiques sont mis en place de manière explicite;
- les compétences de lecteur et de scripteur sont développées dans le cadre du projet;
- l'expression écrite trouve une place importante notamment au vu de l'évaluation finale;
- l'évaluation de fin de cycle se réalise à travers une épreuve composée de deux parties : une partie compréhension et une partie expression écrite présentée sous forme de situation-problème.

Notons que ce sont les mêmes compétences qui sont développées, par niveaux, de la 3e AP à la 5e AP. Dans une démarche d'intégration, les compétences sélectionnées permettent l'atteinte de l'objectif terminal d'intégration (OTI) pour le cycle primaire :

« Au terme de la 5e AP, l'élève sera capable de produire, à partir d'un support oral ou visuel (texte, image), un énoncé oral ou écrit en mettant en œuvre les actes de parole exigés par la situation de communication. »⁴

Les premières années du cycle primaire constituent ainsi une base pour l'apprenant. On doit consolider les apprentissages installés depuis la 1^{ère} année d'enseignement du Français à l'oral et à l'écrit.

Les compétences à installer relèvent de trois niveaux et objectifs d'apprentissage:

1. Oral/réception (compréhension orale). Oral/production (production orale)
2. Écrit/réception (compréhension écrite). Écrit/production (production écrite)

5- La place de l'oral dans le programme du FLE au primaire

L'oral occupe actuellement une place importante dans les recherches didactiques du Français, les écrits et les discours officiels. De nombreux auteurs ont mis en évidence l'importance de l'oral en classe de langue :

« L'oral joue un rôle d'autant plus important qu'il intervient de manière à la fois plus subreptice et plus constante, et donc moins aisément contrôlable, que l'écrit, dans la constitution de l'image de soi et dans le développement de la relation avec autrui. »⁵

Par conséquent, les nouveaux programmes pour l'enseignement du Français, qui ont été publiés en 2003, ont mis l'accent sur de l'enseignement/apprentissage de l'oral car les objectifs de l'enseignement du FLE au primaire visent à développer chez le jeune apprenant des compétences de communication pour une interaction à l'oral et à l'écrit dans des situations scolaires adaptées à son développement cognitif.

Cet enseignement/apprentissage participe à la formation de l'apprenant en lui permettant l'accès à l'information et à l'ouverture sur le monde. Pour cela, l'apprenant doit écouter et produire pour pouvoir communiquer dans cette langue d'où le rôle primordial de l'oral. En effet, cette dernière repose sur des compétences langagières que l'on retrouve dans la vie sociale.

L'objectif est de préparer les jeunes apprenants à leur future vie d'adulte et, par conséquent, à maîtriser les compétences de communication de la vie quotidienne et de la vie professionnelle.

C'est ainsi que le programme propose pour chaque niveau un profil d'entrée et de sortie.

6- La place de l'oral dans le manuel scolaire

Le manuel est intitulé : Mon livre de Français, il contient 142 pages, rassemblant toutes les activités de l'Oral, de la Lecture, des Outils Linguistiques (Vocabulaire, Grammaire, Conjugaison, Orthographe), de Production écrite et d'Evaluation.

Une table des matières se trouvant à la première page présente les Projets, les Séquences, les Actes de parole, la Lecture, les diverses activités de compréhension et de production et enfin les Points de langue. L'apprentissage se fait par projet au nombre de 4, chaque projet se répartit en 3 séquences. A la fin de de chaque séquence, une évaluation se présente sous forme d'exercices liés aux différentes activités langagières déroulées tout au long de la séquence.

Après lecture des contenus, nous avons remarqué que les activités pour l'enseignement/apprentissage de l'oral sont présentes pour chaque projet : des textes, des illustrations, des BD avec des questions en relation avec le projet étudié.

Par ailleurs, le manuel scolaire est le plus utilisé lors de la séance d'expression orale⁷ à cause de la présence des différentes images qui aident les enseignants pour entamer la séance d'expression orale et déclencher les propos des apprenants.

Ayant fait un aperçu de l'enseignement/apprentissage dans le programme du FLE dans le cycle primaire, nous allons par la suite voir comment l'oral est pris en charge dans les théories, quelles sont ses fonctions ainsi que les stratégies déployées pour son enseignement.³

7-Les approches de l'enseignement de l'orale**7-1 Méthodes préliminaires (introductives ou de base)****7-1-1- méthode traditionnelle**

Pour commencer, il faut dire que les méthodes d'enseignement des langues que ce soit sous leurs formes écrites ou orales ne date pas depuis aujourd'hui. En effet, les nombreuses études menées au cours du 19^{ème} siècle, notamment dans sa première moitié, montrent clairement que l'apprentissage des langues s'est centré sur l'écrit, précisément sur la

³BEHERENT, S. La communication inter alloglotte: communiquer dans la langue cible, Harmattan, France, 2007 p23

grammaire, les règles et les normes de la langue. À cette époque, l'enseignement de l'oral n'avait pas encore eu le privilège de prôner sur l'écrit. C'est pratiquement, à la fin de la deuxième moitié du 19^{ème} siècle, et suite aux instructions de l'Éducation Nationale Française, qu'on a commencé à réfléchir à l'expression orale lorsqu'on a tenté d'expliquer et appliquer en classe, avec plus de précision, **la méthode traditionnelle** considérée comme la première méthode de l'oral. Cette méthode, appelée aussi méthode grammaire/traduction et pratiquée depuis sa découverte, avait pour objectif de traduire des textes sacrés anciens et aussi de maîtriser l'écrit littéraire; ce qui explique que la communication n'était pas en elle-même le but de l'enseignement de la langue surtout lorsqu'on sait que cette dernière était enseignée seulement comme une discipline intellectuelle où la langue parlée était complètement écartée, exceptés quelques exercices réservés à la lecture.

Dans ce contexte, nous pensons qu'il est pratiquement impossible d'exposer ici les détails de cette méthode: principes, structures, champs d'application...etc. Mais ceci ne nous empêche pas de voir la progression de cette méthode au cours des trois premières années et aussi les thèmes ou les disciplines faisant son champ d'application. À ce titre, Souad Kassim Mohamed, dans sa recherche sur l'enseignement de l'oral dans les différents courants méthodologiques, évoque qu'en première année et toujours selon la méthode traditionnelle, " l'apprentissage des langues vivantes se focalisait sur l'écrit, en particulier sur la grammaire, la version et le thème, s'inspirant ainsi de l'enseignement des langues mortes. Mais progressivement les instances chargées de régir l'enseignement des langues vivantes, devant l'influence des méthodes orales, commencent à prôner/imposer l'enseignement de l'oral"⁽¹⁾. Par la suite, la progression de cette méthode vis-à-vis de l'oral ne s'est pas suffisamment évoluée où, au cours de l'année suivante, " les versions et les thèmes consisteront surtout en morceaux grecs et latins qu'on fera traduire en anglais et en allemand, et réciproquement."⁽²⁾ L'aspect littéraire de l'enseignement caractérisait enfin la troisième étape où on assistait à la présentation de morceaux littéraires en anglais et en allemand qui seront par la suite remplacés par des traductions orales surtout des passages difficiles.

7-1-2– méthode directe

Contrairement à la méthode traditionnelle, **la méthode directe** (appelée aussi naturelle, psychologique ou encore phonétique) et utilisée au cours des années cinquante, avait d'abord comme objectif de faire parler l'apprenant. En d'autres termes, l'expression orale est privilégiée par rapport à l'écrit en s'appuyant bien entendu sur le non verbal notamment le

gestuel, les images et les dessins ainsi que sur l'environnement de la classe sans recourir à la langue maternelle qui dans certains cas rares pose de véritables problèmes à l'apprentissage de la langue étrangère. C'est pourquoi, on estimait à l'époque qu'adopter la méthode directe signifie qu'on peut apprendre une langue étrangère de la même façon qu'un enfant qui apprend sa langue maternelle en utilisant le procédé d'imitation. Il s'ensuit que "la méthode directe est celle qui enseigne les langues sans l'intermédiaire d'une autre langue antérieurement acquise. Elle n'a recours à la traduction ni pour transmettre la langue à l'élève, ni pour exercer l'élève à manier la langue à son tour. Elle supprime la version aussi bien que le thème"⁽³⁾. Tout cela laisse dire que l'enseignement de l'oral d'une langue étrangère est inutile; il suffit juste de l'entendre. Pour ce faire, il faut intégrer les apprenants dans des situations en leur laissant le temps nécessaire pour écouter la langue étrangère (écouter de nouveaux sons). La phase d'écoute demande donc beaucoup de temps dans le sens où elle doit être considérée comme une période fondamentale dans l'apprentissage d'une langue étrangère.

7-1-3 –méthode audio - orale

Aussi, la méthode directe ne peut pas constituer seule la méthodologie directe; celle-ci pour qu'elle soit réellement concrétisée dans tout champ d'application avec ces principes, structures et objectifs, il va falloir recourir également à la méthode active et la méthode audio-orale qui contribuent d'une façon directe à l'apprentissage de l'oral. **La méthode audio-orale**, d'Amérique du Nord, a été élaborée sous l'influence des théories linguistiques et psycholinguistiques de l'époque : le distributionnalisme de Bloomfield et de Harris (exercices structuraux) et le behaviorisme de Skinner (réflexe conditionné). Ainsi, elle s'effectue au moyen de répétitions orales intensives (pour mémoriser à l'aide de phrases modèles) et manipulations systématiques (pour automatiser).

Il est donc clair que c'est à travers cette méthode que l'oral commence progressivement à recevoir une priorité sur l'écrit, et ceci se voit inévitablement par la place qu'on a réservée au phénomène de la prononciation. Mais, il faut souligner que grâce au courant béhavioriste, un fait très important sur la prononciation est à prendre en considération : prononcer la langue maternelle se fait automatiquement et les gestes articulatoires qui y sont liés se produisent inconsciemment. En effet, la notion d'habitude est fondamentale dans le domaine de la prononciation et les exercices de répétition (caractère systématique de l'exercice) sont très positifs. C'est à cette époque qu'apparaissent les premiers laboratoires de langue.

En partant de cette idée qu'une réflexion sérieuse sur la notion d'habitude commence à naître dans la mesure où nous arrivons à identifier la langue maternelle de celui qui parle une langue étrangère (c'est son « accent étranger » qui montre ceci). Ce phénomène peut s'expliquer par un transfert d'habitudes articulatoires de la langue maternelle vers la langue étrangère sur tous les niveaux (segmental et supra-segmental). Alors, cette méthode se base sur la comparaison des éléments similaires/différents de la langue maternelle à la langue cible (étrangère). La méthode audio-orale a donc mis en relief la langue parlée dans l'apprentissage d'une langue étrangère, avec un côté mécaniste et répétitif positif pour la prononciation.

Les trois méthodes présentées ci-dessus ne peuvent être considérés que comme des éléments introductifs contribuant à l'apprentissage et l'amélioration de l'oral de la langue étrangère. Cependant, certaines autres méthodes aussi importantes et efficaces s'imposent dans la présente contribution. Il s'agit également de trois autres méthodes qui ont fait couler beaucoup d'encre de par leur universalité étant donné qu'elles constituent les moyens et les outils d'applications nécessaires pour la plupart des langues, de par les procédés et les structures qui traduisent la nature de son fonctionnement. La méthode Structuro-Globale Audio Visuelle, l'approche communicative et l'approche actionnelle forment un tout inséparable qui a donné à l'expression orale un rôle plus qu'important surtout aux plans d'analyse et d'interprétation. A ces approches s'ajoutent également d'autres que nous pouvons qualifier d'intermédiaires telles que la méthode interrogative (pour développer l'interaction orale entre enseignant- apprenant), la méthode répétitive qui se repose sur la répétition des apprenants et la méthode audio orale (découverte en Amérique et qui n'a pas duré plus de deux ans).

7-2-- Méthodes fondamentales

7-2-1- méthode structuro - globale audiovisuelle

Apparue au cours des années 50, à l'Institut de Phonétique de l'Université de Zagreb par Peter Guberina,

la méthode SGAV se fixe comme objectif l'apprentissage de la communication quotidienne de la langue parlée de tous les jours. À l'époque, elle constituait une véritable innovation dans la didactique des langues vivantes. Cette méthode, dite aussi audio-visuelle, vise l'apprentissage du parler et de la communication dans des situations de la vie quotidienne en se servant du structuralisme de "Ferdinand de Saussure" et du cercle de Prague de

"Troubetzkoy" (cercle représentant l'importance accordée aux composants acoustiques dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère.

L'unité sur laquelle s'appuie cette méthode est bien évidemment la langue qu'on considère comme moyen d'expression de communication orale " dont l'apprentissage doit porter sur la compréhension du sens global de la structure, les éléments « audio » et « visuel » facilitant cet apprentissage " ⁽⁴⁾. L'exemple le plus concret qui peut réellement... ce type d'apprentissage, c'est qu'à "partir d'un dialogue enregistré et d'un film fixe où se déroulent des images situationnelles en rapport avec l'enregistrement, l'apprenant est amené à accéder de manière globale à une situation de communication" confirme Cornaire (1998) dans ses travaux sur la dite méthode..... C'est ainsi que l'oral prend la primauté sur l'écrit selon les principes et les objectifs de cette méthode; ce qui laisse dire aussi que l'écriture devient dans ce sens une partie de l'oral et non l'inverse.

Dans cette optique, nous soulignons que le premier élément qu'on doit prendre en charge dans le processus de l'enseignement c'est bien la prononciation

Telle qu'on enseigne la discipline phonétique du moment que celle-ci " (...) désigne la branche de la linguistique qui étudie la composante phonique du langage, par opposition aux autres domaines: morphologie, syntaxe, lexique et sémantique " ⁽⁵⁾, en tenant compte qu'il est impossible d'apprendre à parler une langue en s'appuyant seulement sur l'écoute, mais il faut également faire appel au "segmental". C'est ainsi que les phonèmes qui sont décrits et comparés font l'objet du travail, ce qui montre une forte présence des aspects segmentaux dans les manuels jusqu'à aujourd'hui. Aussi, la linguistique fait une mauvaise analyse théorique des aspects suprasegmentaux des langues, d'où des exercices ou des activités sur le rythme des langues sont peu disponibles. Il faut enfin être d'accord avec l'opinion selon laquelle cette méthode ne pourra atteindre son objectif que lorsque l'approche communicative arrive à réaliser toutes les conditions de sa réussite.

7-2-2-L'oral dans l'approche communicative

L'approche communicative s'est développée en France à partir des années 1970 en réaction contre la méthodologie audio-orale et la méthodologie audiovisuelle. Une étude comparative montre que la rupture dans les objectifs entre les méthodes structurales et la méthode fonctionnelle est partiellement absente comme cela avait été le cas entre les méthodologies directe et traditionnelle. La différence se situe au niveau de la compétence:

pour les structuralistes, une grande importance est accordée à la compétence linguistique; alors que pour les fonctionnalistes, la compétence de communication est privilégiée, c'est-à-dire, l'emploi de la langue est mis en relief. Toujours dans l'approche communicative, la langue est conçue comme un instrument de communication ou d'interaction sociale. Les aspects linguistiques (sons, structures, lexique, etc.) constituent la compétence grammaticale qui ne pourrait être en réalité qu'englobée dans la compétence de communication. En outre, la compréhension et la production orales, la compréhension et la production écrites, nommées "habiletés" peuvent être développées du moment que tout dépend en fonction des besoins langagiers des apprenants.

La compétence en communication prend en compte les dimensions linguistique et extralinguistique constituant un savoir-faire qu'il soit verbal ou non verbal. Ainsi, elle tient compte d'une connaissance pratique du code et des règles psychologiques, sociologiques et culturelles qui permettront son emploi approprié en situation. Par ailleurs, son acquisition s'effectue en parallèle avec la compétence linguistique. Pour communiquer en langue étrangère, il serait par conséquent insuffisant de connaître les règles grammaticales de cette langue, il ne faudrait pas se limiter à son aspect linguistique, il est primordial en fait d'aller plus loin en vue de connaître ses règles d'emploi à savoir les formes linguistiques les plus convenables à employer dans chaque situation et avec telle ou telle autre personne, etc.

L'objectif premier de l'approche communicative est d'atteindre une réelle communication. Elle cherche à inciter les apprenants, en communiquant, de prendre en considération "la situation de communication" : être en mesure de pouvoir identifier le statut de l'interlocuteur, son âge, le rang social auquel appartient-il..., en premier lieu; et "l'intention de communication" ou encore mieux dire la fonction langagière telle que donner un ordre, demander quelque chose poliment, présenter un objet ...etc. en second lieu.

Dans l'enseignement de la compréhension et la production orales, l'approche communicative offre plusieurs activités d'apprentissages dont les activités phares sont les simulations et les jeux de rôle.

- Pour ce qu'est des simulations, Francis Debyser définit le principe de simulation globale de la manière suivante : " Une simulation globale est un protocole ou un scénario cadre qui permet à un groupe d'apprenants (...) de créer un univers de référence, un immeuble, un village, une île, un cirque, de l'animer de personnages en interaction et d'y

simuler toutes les fonctions du langage que ce cadre, qui est à la fois un lieu thème de référence et un univers de discours, est susceptible de requérir. "⁽⁶⁾

- Les simulations globales se présentent comme des techniques intégrées aux méthodes communicatives et elles sont développées pour l'enseignement du FLE dans le but de trouver la solution adéquate au problème de l'illusion du réel en classe de langues tout en stimulant l'emploi de la langue et en incitant l'apprenant à déclencher la parole. Elles ont pour objectif l'autonomie de l'apprenant, elles cherchent à libérer ce dernier dans de différentes situations de communication. Les simulations globales veulent que l'apprenant soit autonome puisque l'enseignant, au départ, fixe le scénario puis il se retire et se contente de jouer le rôle d'animateur et d'expert linguistique. En revanche, c'est à l'apprenant de construire le contexte et le vivre, c'est lui qui s'occupe des opérations des changements de situations.

Quant au jeu de rôle, Francis Debyser (1996/1997) le définit ainsi : "Un jeu de rôle, en didactique des langues, est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, simulé par les apprenants pour développer leur compétence de communication sous trois aspects : compétence linguistique, compétence sociolinguistique et compétence pragmatique." ⁽⁷⁾

Le jeu de rôle peut être déjà préparé par les apprenants, mais il doit quand même prendre un trait d'improvisation pour qu'il soit formateur et permettrait de travailler sur un des éléments essentiels de l'interaction réelle, à savoir l'aptitude à réagir à l'imprévu. Cet événement de communication invite ainsi les apprenants à endosser le rôle d'un personnage, réel ou imaginaire, dans des situations fictives préétablies pouvant être réalistes et ambitieuses de reproduction authentique des scènes de la vie.

7-2-3- l'oral dans l'approche actionnelle

Suivant les principes de base de l'approche actionnelle, l'utilisateur de la langue est considéré comme un acteur social qui est appelé à agir dans les grands domaines de la vie sociale (personnel, éducationnel, professionnel, public). Dans chacun de ces secteurs, il fera face à des contextes différents. Par exemple, dans sa vie personnelle et relationnelle : assister à un anniversaire ; dans sa vie professionnelle : faire un stage de formation. Ces contextes détermineront un certain nombre de situations. C'est le cas de quelqu'un invité à assister à un anniversaire, cela suppose qu'on réponde à une invitation, qu'on fasse un cadeau, qu'on s'habille, qu'on félicite la personne concernée...etc. Ainsi, plusieurs tâches découlent de ces

situations qui peuvent être langagières ou non-langagières: à titre d'exemple : rédiger un mot d'acceptation, téléphoner pour remercier, féliciter la personne fêtant son anniversaire...etc.

Pour définir le concept "tâche", nous proposons la définition que donne le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL) :

"Est définie comme tâche toute visée actionnelle que l'acteur se représente comme devant parvenir à un résultat donné en fonction d'un problème à résoudre, d'une obligation à remplir, d'un but qu'on s'est fixé. Il peut s'agir tout aussi bien suivant cette définition de déplacer une armoire, d'écrire un livre, d'emporter la décision dans la négociation d'un contrat, de faire une partie de cartes, de commander un repas dans un restaurant, de traduire un texte en langue étrangère ou de préparer en groupe un journal de classe ".(8)

Il ressort donc que derrière la tâche, il se cache un projet d'action sur l'environnement qui répond à un besoin, à une nécessité ou à un but qu'on s'est fixé. La tâche peut être verbale ou non verbale. Supposons que je veuille aller à un endroit. J'effectue une tâche non verbale. Mais j'ai besoin d'aide pour demander l'itinéraire. Je peux demander à quelqu'un de m'expliquer le chemin à emprunter. J'accomplis alors une tâche langagière.

Toujours selon l'approche actionnelle, les tâches d'oral à accomplir sont nombreuses, nous pouvons citer: faire jouer une conversation téléphonique, jouer la scène d'un film ou d'une pièce de théâtre, imaginer les décors pour une scène et présenter ses propositions à la classe, réalisation d'un spot publicitaire...etc.

Aussi, et par opposition aux méthodologies qui font de l'oral leur centre d'intérêt, l'approche actionnelle est centrée sur la tâche. L'oral comme l'écrit, ils ont la même prépondérance et sont là dans le but d'agir et faire agir. En termes plus techniques, les tâches communicatives sont traduites par un verbe de « communication » tel que rédiger, écrire, annoncer...etc. Néanmoins, il ne faut pas écarter la primauté accordée à l'oral, il est concrètement priorisé.

L'interaction Orale constitue même le cœur de l'activité langagière du moment où on passe la majeure partie du temps d'utilisation d'une langue à la parler avec d'autres : "nous sommes des acteurs sociaux", selon les termes du CECRL.

8- Les supports pédagogiques utilisés en classe de l'oral

L'enseignement est toujours appuyé autant que possible sur les supports pédagogiques de son époque, livre, tableau, images, cassette, CD,.....etc.

Ces supports ne sont pas de simples changements de la technologie moderne et d'actualité mais c'est l'occasion de renouvellement des pratiques et une remise en cause des rapports entre l'objet de l'enseignement, l'apprenant et l'enseignant.

8-1- Le support tableau

Le tableau est un support visible par tous, sur lequel on peut écrire une infinité des mots, exercices, énoncés....etc. C'est un support de connaissance et de construction. Pendant une séance orale le tableau deviendra un champ d'illustration et d'explication si une idée dite oralement est ambiguë pour certains apprenants.

8-2- Le Manuel scolaire, support écrit

Le manuel scolaire est un support didactique de base indispensable, sous forme d'un livre, ouvrage ; qui représente un outil de travail commun aux élèves de la même classe. Le manuel est envisagé à la fois comme objet et moyen d'apprentissage, il permet aux élèves de poser leurs questions sur la compréhension du texte. Ce support écrit peut contribuer à

Une meilleure compréhension et expression de l'oral. Nous allons au cours du deuxième chapitre s'interroger sur la place et le degré de présence du jeu dans ces mêmes manuels.

8-3-L'image

L'image est l'un des supports utilisés dans la didactique des langues au primaire pour son pouvoir de véhiculer le sens aux enfants. L'image est capable de faire appel à l'imagination de l'enfant, la chose qui l'encourage à parler et s'exprimer, sans oublier que c'est un support de concrétisation de l'abstrait et un moyen d'illustration.

8-4- Le support audio

Pendant la séance de l'oral l'enseignant peut utiliser des documents sonores, cassette, CD... enregistrés par des francophones, ou bien il peut faire ses propres enregistrements. L'outil audio peut présenter une chanson, conte, dialogue.....etc. les écoutes de l'apprenant au produits sonores vont l'aider à construire une idée sur le contexte qui va l'amener vers une production orale au moment de répondre aux questions posées.

8-5- Support TIC et audio-visuel

Les TIC et les vidéos permettent d'accroître la motivation et le plaisir d'apprendre, on peut remarquer l'intérêt particulier que les enfants portent aux activités qui se déroulent dans cet environnement d'outils technologiques, les TIC et les vidéos ont cette puissance de la bonne représentation des images qui retiennent d'avantage l'attention de l'élève, permettent la transmission d'un grand nombre d'informations en peu de temps et offre une meilleure mémorisation de la langue en stimulant l'élève à émettre les mots et à les bien prononcer.

Donc, l'apprentissage c'est l'ensemble des interactions entre une personne et son environnement dans un moment précis, et pour rendre l'apprentissage facile chez les apprenants, l'enseignant doit trouver différentes méthodes, et parmi ces méthodes les chercheurs proposent le jeu comme étant un outil pédagogique efficace pour motiver les apprenants dans une classe de langue.

-Conclusion partielle :

Nous pouvons dire à partir de ce chapitre que la communication dans n'importe quelle langue ne se fait qu'à travers l'oral

Dans ce chapitre nous avons essayé de définir le cadre théorique en apportant plus de précisions sur les principaux mots clés du titre de notre recherche, à savoir les activités ludiques et l'expression oral

Chapitre :II

*L'approche ludique pour enseigner
l'oral*

-Introduction partielle :

Dans le deuxième chapitre de notre travail nous essayons d'éclaircir quelques concepts théoriques utiles à notre thème.

Nous allons tout d'abord donner une définition concernant l'activité ludique, le jeu, la notion de motivation

Nous allons essayer de trouver la place qui occupe le jeu en classe de FLE

Ensuite nous allons passer à la centration sur l'apprenant puis nous précisons les difficultés que rencontrent les apprenants à l'oral.

1-Qu'est-ce qu'un apprentissage?**2-Qu'est-ce qu'une activité ludique?**

Avant de répondre à la question : « qu'est-ce qu'une activité ludique ? », il nous paraît indispensable de savoir ce que signifie le mot jeu premièrement. Selon le petit Robert : le « jeu » vient du mot latin « jocus » qui signifie « Badinage, plaisanterie » ou en latin plus courant « amusement, divertissement ». Quant au mot « ludique » : c'est un dérivé du mot latin « ludus » qui signifie relatif au jeu. « Le jeu ludique pour l'enfant est une activité libre et gratuite dont la motivation première n'est pas l'efficacité de l'action mais la libre expression de ses instincts ».⁴

Les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage très efficace, elles représentent un ensemble d'avantages pour le processus d'apprentissage d'une langue étrangère chez les apprenants surtout les enfants au primaire. Elle permet à tout enfant de retrouver son équilibre et assurer ainsi son développement intellectuel, psychomoteur, affectif et social. Les jeux ludiques peuvent donc être considérés comme des activités dans lesquelles les enfants se construisent en développant leurs capacités et compétences et du coup, ils apprennent petit à petit comment fonctionne le monde dans lequel ils vivent. Dans la pédagogie, les activités ludiques sont des supports didactiques et éducatifs, comme l'affirme J-PQUC dans le dictionnaire de didactique.

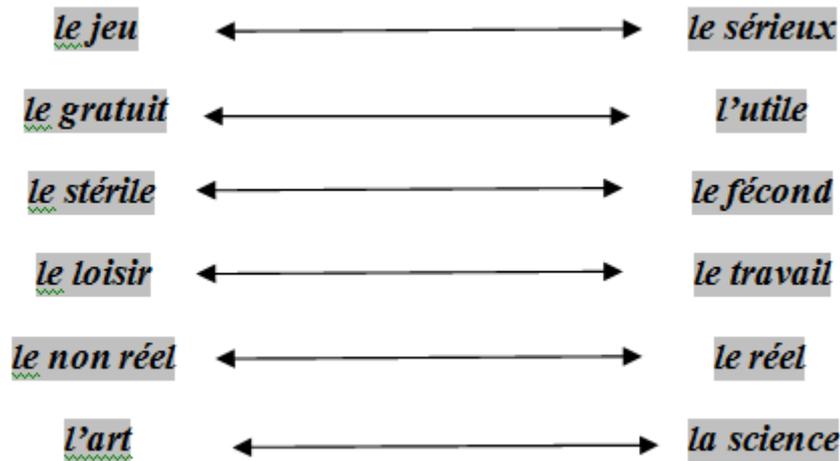
3-Bref sur vol historique

Nous allons retracer brièvement les principaux jalons de l'évolution historique de la notion du jeu, en mettant en relation jeu et éducation

Le jeu était méprisé et source de méfiance pendant plusieurs siècles, durant les temps d'Aristote (384 av JC-322 av JC), le jeu était une sorte de détente et de divertissement gratuit

⁴LePetitRobert,1991/1046.

avec une connotation négative en s'opposant au travail et au sérieux, ainsi classifiée par Silva (2005)



Dans cette vision, le jeu se trouve inscrit dans un paradigme de connotation négatif, en opposé au sérieux, d'après l'auteur, nous avons constaté que cette notion du jeu est opposée à celle du travail et synonyme à celle du plaisir et de liberté.

La pratique du jeu dans la classe semble aller à l'encontre des pratiques scolaires habituelles et à ce sens, a du mal à s'imposer comme support pédagogique solidement constitué.

De plus, durant cette époque, le jeu était associé, soit à l'enfant dont la représentation est moins positive que celle d'aujourd'hui, soit au jeu de hasard, notamment celle d'argent.

Quant à l'église, de son côté, s'est mobilisé pendant des siècles à interdire les jeux, en les considérant comme porte ouverte à des passions dangereuses, à la violence; tel que les jeux d'armes, à la ruine; tel que les jeux d'argent.

Il faut attendre la période de la renaissance pour assister un regain de remise en valeur de la notion du jeu, c'est en effet, à partir de cette époque que datent les premières intégrations de la notion du jeu dans les écoles de princes en tant que ruses pédagogique sa fin d'assimiler certains apprentissages à caractère difficile par le biais de jeux de l'odieuse historique, mais aussi parce lui des petits dialogues en latin.

Quant à l'époque romantique, elle a connu une véritable rupture avec la conception aristotélicienne du jeu. L'enfant devient porteur de valeurs positives liées à l'origine de la nature. Le jeu considéré comme une véritable activité en fantine est désormais considéré comme une activité sérieuse mais à condition qu'il soit apte à conduire au développement naturel de l'enfant,

Rousse au y voit la manifestation de la nature pure.

Ceci idées empiriques reprises aux XIX^e et XX^e siècles par des biologistes, des psychologues et des pédagogues pour justifier la nécessité biologique du jeu pour l'enfant, comme les travaux de Darwin Charles, qui par sa pensée évolutionniste a s'influencer les scientifiques du XIX^e siècle, qui ont accordé par la suite, une place importante au jeu enfantin.

À la fin du XIX^e siècle, les théories psychologues s'emparent aussi du jeu enfantin et revalorise son statut en le rendant éducatif, le jeu n'est plus considéré comme activité d'amusement et de plaisir mais plutôt une activité d'éveil des facultés du corps et de l'esprit, et l'occasion d'expériences et de la préparation à la vie

C'est en s'inspirant de ces idées là que découle le courant pédagogique de l'éducation nouvelle où le jeu n'est plus considéré comme un simple délasserment mais une véritable activité éducative.

Au XX^e siècle, dans les sciences sociales et cognitives, le jeu a été plus largement exploré, il fait désormais l'objet de plusieurs réflexions et de tentatives de définitions.

Les travaux menés par Piaget, épistémologue et psychologue suisse, qui s'est focalisé sur le jeu en fantine et nous a livré par la suite de nombreuses observations et classifications.

Piaget place de jeu au centre du développement cognitif de l'enfant, à ce stade, il voit l'enfant comme source de développement de la pensée. Ainsi, à travers les jeux, l'enfant peut expérimenter le monde et construire par la suite son propre intelligence.

4-L'utilité des jeux dans l'enseignement/apprentissage du FLE

On entend toujours dire que : Le jeu n'est pas une fin en soi, c'est un moyen en vue d'autres fins.

Evidemment, on ne fait pas recours aux jeux dans une classe de FLE pour jouer, ça vise surement d'autres finalités, nous en citons les principales selon certains théoriciens :

4-1- La motivation :

D'abord, lorsqu'on par le des avantages principaux du jeu, la motivation serait la première à prendre en charge (c'est la relation du jeu avec les théories de la cognition). Car l'objectif de la situation enseignement/apprentissage du FLE est d'intéresser les élèves et de les engager pleinement dans les activités afin qu'ils prennent goût à cet enseignement tout en cherchant aux supports didactiques répondant à cette fin.

Les jeux constituent l'un des moyens qui peuvent être mis en place pour but d'attirer l'attention, de travailler les compétences et de familiariser l'enfant aux structures langagières. Nicole Décuré précise que selon elle, le jeu « est irremplaçable parce qu'il contient en lui-

même ce qui manque à la plupart des exercices : l'envie de les faire».⁵

Ceci s'explique par le fait que les jeux permettent d'apprivoiser l'imaginaire, de créer l'espace ludique, d'élaborer la créativité, d'expérimenter, de découvrir le monde, de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux, de vaincre des difficultés, d'aboutir à un résultat. Ils répondent à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu. Le jeu apparaît comme l'un des facteurs principaux de l'édification de la personnalité.

L'utilité des jeux à l'école peut être justifiée par le besoin naturel de l'enfant à jouer et de suivre son envie de vivre toujours en distraction. Alors, sa nature le pousse à aimer les jeux plus qu'une autre activité sans donner importance à la véritable valeur de l'apprentissage. Le fait d'introduire des activités de distraction ne représente pas seulement un plaisir pour les apprenants mais aussi un facteur efficace pour orienter leur envie à l'apprentissage.

Le Jeu a alors un rôle central dans les apprentissages car l'amusement suscite l'envie de communiquer, ce qui crée du plaisir et donc de la motivation.

Ajoutant à ce qui précède que dans le jeu, ce qui en fait un objet d'apprentissage important c'est qu'il exclut le sentiment d'échec scolaire, et donne également un sentiment de pouvoir. Il est un moyen privilégié pour traiter la difficulté car il fait sortir l'élève de la réalité scolaire, en évitant la routine défavorable d'apprentissage.

«L'utilisation des jeux dans l'enseignement d'une langue étrangère facilite effectivement plusieurs tâches et phases pédagogiques car les activités ludiques font sortir l'apprenant d'un univers de routine et paresse à un autre univers totalement différent plein de plaisir et de joie comme il le désire.»⁶

4-2- La centration sur l'apprenant:

L'utilisation de ces activités en classe de FLE vise essentiellement à la centration sur l'apprenant, but de l'approche actionnelle. C'est la centration sur l'apprenant qui justifie aujourd'hui la place du jeu selon les spécialistes.

L'élève devient alors actif :il est mobilisé et tombe donc moins vite dans la lassitude et l'ennui, comme il conquiert son autonomie.

⁵Décuré Nicole, Du ludique à l'apprentissage, Paris 2004,P09.

⁶Khoudir Djalila, L'apport de la motivation au cycle moyen dans l'enseignement/apprentissage du FLE cas de la 2ème année moyenne, Biskra, 2015, P31.

De plus, quand un enfant veut gagner un jeu, toute sa personne est mobilisée par cet objectif, il réfléchit, met au point une tactique, envisage une autre stratégie si la première se révèle efficace, utilise de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et les structures acquises au cours des leçons en les faisant sortir du cadre dans lequel ils les ont apprises. Il maîtrise facilement les compétences visées grâce aux jeux; il comprend et s'exprime rapidement et sans difficulté à l'oral comme à l'écrit. Il construit son savoir. En outre, par le biais du jeu, on pourrait impliquer tous les élèves dans la construction du savoir« Le jeu touche tous les groupes d'âges, toutes les catégories sociales et tous les tempéraments humains, des plus timides aux plus audacieux.»⁷

Autrement dit, l'implication dans le jeu déclenche des qualités intellectuelles que le travail scolaire ne déclenche pas toujours.

« Le rendement d'un processus d'apprentissage réside sans aucun doute dans la qualité des contenus transmis au cours des activités de classe,(...) Pour arriver à tout cela, les activités ludiques seront un outil très puissant, car elles enlèvent l'attention du processus didactique même, et permettant un investissement plus rentable. »⁸

4-3- Une préparation à la vie sociale

L'objectif de la classe de FLE n'est pas seulement d'acquérir des compétences purement linguistiques et décontextualisées, mais bien d'« agir et réagir de façon appropriée dans différentes situations de communication ou dans les domaines dans lesquels il aura à employer la langue étrangère»⁹.

L'utilisation du support ludique peut motiver davantage l'enfant à apprendre la langue étrangère. Le jeu en tant qu'activité ludique place l'apprenant devant une situation problème, situation proche durée dont il doit résoudre en communiquant avec son partenaire. De plus, la situation de jeu possède de nombreux avantages sur le plan de l'apprentissage de la vie en société et répond en ce sens à l'un des grands objectifs de l'école: la socialisation.

Dit Patrick Faugère, psychologue de l'Education Nationale, dans son article paru dans

⁷Christiane Renard, Le jeu en classe de FLE, Louvain-La-Neuve.P1

⁸Marion Selve, L'efficacité des jeux dans la construction des apprentissages mathématiques, Education,2013, P30

⁹Weiss François ,Jouer communiquer apprendre, Paris,2002,p7

« La revue Les Langues Modernes (1994) : « le jeu n'est pas le travail. Il mène au travail. [...]Il demande effort, discipline. Le jeu demande d'accepter des règles venant du dehors de soi, et par-là aide à acquérir la capacité de vivre en groupe, de coopérer ».

Ainsi, par le biais du jeu, l'enfant est amené à discuter, à s'exprimer, à s'affirmer, à clarifier sa pensée, à justifier ses choix. Il contribue à perfectionner son langage et à s'intégrer dans un groupe. En d'autres termes, il permet de créer une véritable dynamique de groupe, en tirant partie de sa facette ludique, tout en étant pourvu d'objectifs clairs, définis, pleinement inscrits dans la séquence pédagogique, et atteignables.

Grâce au jeu, «activité de communication qui est fondée sur le défi »¹⁰, l'élève est actif, il prend plaisir à partager, à échanger avec ses pairs. Il découvre à travers sa fonction de partenaire, qu'il a une responsabilité au sein de son équipe pour la faire gagner. Pour devenir un membre reconnu de la classe. Sans crainte d'erreur. Ceci est dû au climat de confiance, de coopération, de respect que les jeux créent, qui permet de sa part à chacun de se sentir à sa place et d'oser exprimer ses besoins. Par conséquent, les qualités de communication, de respect mutuel, de prise en compte des règles, de savoir vivre ensemble se développent. Et anti dispensables à l'élève dans sa vie personnelle, scolaire et professionnelle.

«Cette atmosphère de convivialité et de plaisir fait que les apprenants apprécient de se retrouver et viennent au cours avec plus de bonheur .Ils désirent également progresser pour enrichir les échanges»¹¹.

Chose qui ne va pas forcément se passer de la même manière dans une autre situation de communication.

4-4- Le jeu a une portée culturelle

Toute langue véhicule une culture, qui dit culture dit population, coutumes, us, traditions,...Donc, apprendre une langue ce n'est pas seulement en connaître les codes langagiers et les structures grammaticales, c'est aussi connaître le ou les pays où la langue est parlée, mais et surtout en faisant preuve de respect. Une des manières d'intégrer l'aspect culturel dans l'apprentissage d'une langue est bien sur l'utilisation du jeu.

¹⁰KERVANM., L'apprentissage actif de l'anglais à l'école, Armand Colin,1996, p26

¹¹Christiane Renard, le jeu en classe de FLE, Louvain-La-Neuve, p2

Affirme Julie PRYZC : « certains jeux vont faciliter l'acquisition du vocabulaire, d'autres celle de structures grammaticales, de la prononciation ou encore vont permettre de découvrir une culture étrangère. »¹²

Le jeu comme outil au service de l'apprentissage des langues étrangère s'enrichit globalement la croissance de l'enfant: il constitue le fondement des compétences intellectuelles, sociales, physiques et affectives nécessaires pour réussir à l'école et dans la vie ; il ouvre la voie à l'apprentissage. Cette activité ludique enrichit la culture de l'apprenant par la découverte des nouvelles cultures et par le dévoilement des malentendus. Elle sert par conséquent au développement de ses compétences éducatives et culturelles afin d'améliorer le niveau d'apprentissage, et à procurer l'enfant/apprenant de toutes les attitudes d'un citoyen actif. Ceci se travaille au sein de la classe, lieu de découvrir l'autre avec ses différences.

L'aspect culturel est, entre autres, ce qui rend l'apprentissage d'une langue concret car les élèves prennent conscience que cet apprentissage leur servira plus tard (lors de voyages par exemple) et qui attise leur curiosité.

En grosso modo, Le jeu enrichit globalement la croissance de l'enfant et favorise chez lui l'apprentissage. Il est sa fenêtre sur le monde.

5-La place de l'activité ludique dans la classe du FLE:

L'introduction du jeu en classe de FLE s'inscrit avant tout dans la continuité des approches communicatives et actionnelles, en proposant un cadre plus ludique (travail en équipe, objectifs stimulants, concept de défis) et encourageant la prise de parole et l'interaction : Les trois dernières décennies du XX^e siècle ont profondément été marquées par une rénovation de la didactique dans toutes les disciplines. Dans le cas de la didactique des langues étrangères et secondes, dans les années 1970 l'enseignement des langues s'est centré sur l'apprenant ; dès lors, les spécialistes ont tenté d'inculquer du jeu comme support pédagogique en classe de FLE.

Or, ce dernier n'a été exploré qu'à partir du XIX^e siècle en lui permettant de prendre la dimension de l'activité qui permet à l'élève d'apprendre et de sculpter son apprentissage, en se basant sur les découvertes scientifiques qui soutiennent fortement la croyance actuelle de la valeur éducative des jeux.

L'aspect ludique a pris une place non négligeable dans les classes de langue, elle

¹²Julie PRYZC, Comment le jeu peut-il motiver les élèves pour l'apprentissage de l'anglais à l'école primaire?, IUFM DE BOURGOGNE, 2006

est utilisée comme facteur de motivation et de communication. Cependant, certains enseignants ne trouvent pas l'utilité d'utiliser ce genre d'activité, malgré leur importance signalée par quelques concepteurs, d'autres enseignants l'utilisent pour passer le temps restant à la fin des séances. Jérôme Bruner souligne l'importance du jeu, que trouve en lui un lieu d'assimilation, d'un dialogue avec l'autre, d'interaction et d'où surgissent la motivation et le langage.

Dans le système éducatif Algérien, l'activité ludique a repris sa place, nous y trouvons des jeux de mots, du théâtre, afin de mettre l'apprenant au cœur de son apprentissage.

L'enseignant peut choisir des activités ludiques variées et intéressantes qui auront pour rôle de susciter plaisir et apprentissage.

Les enseignants doivent varier les activités et donc les matériaux, c'est la raison pour laquelle ils doivent être bien formés à utiliser les jeux en classe afin d'en tirer le profit et d'atteindre l'objectif visé.

On peut donc constater que le jeu est une activité indispensable au développement de l'enfant, qu'il est ainsi, à l'école, une manière originale et efficace d'aborder ou d'exploiter certaines compétences.

En effet, l'objectif principal du jeu est la motivation. C'est en ce sens qu'il est un outil pédagogique efficace : les élèves sont motivés par le plaisir de jouer, le désir de gagner, de se surpasser, et surtout par l'effort d'apprentissage.

PARTIE PRATIQUE

**1: L'analyse et
interprétation de
questionnaire.**

-Introduction partielle:

Nous avons vu dans la première partie que les activités ludiques jouent un rôle important dans le développement de l'expression orale des apprenants en classe de FLE. Dans la deuxième partie, nous allons présenter l'outil de l'enquête, à savoir le questionnaire, interpréter les résultats obtenus afin de vérifier l'importance de l'utilisation des activités ludiques dans les pratiques scolaires en particulier. Nous déterminerons leur rôle dans le développement de la compétence orale chez les apprenants de la 5ème année primaire. Enfin, nous allons conclure par quelques propositions des activités ludiques favorisant la motivation en classe de FLE.

1- L'enquête :

Le questionnaire Dans le but de rassembler le plus grand nombre des réponses se rapportant à l'impact des activités ludiques sur l'amélioration de l'expression orale chez les apprenants de primaire, nous avons adressé un questionnaire aux enseignants de primaire dont les items s'articulent autour de notre question principale posée dans ce mémoire.

Nous avons donc, choisi le questionnaire comme outil d'investigation pour la quantité d'informations qu'il pourrait nous livrer.

Dans un premier temps, nous allons présenter notre questionnaire, ses objectifs ; ensuite l'échantillon et le lieu où nous avons effectué l'enquête pour finir par l'analyse des réponses proposées par les enseignants et les commenter.

1-1- Présentation de l'enquête :

Afin d'avoir une idée précise sur l'utilité et la place du ludique dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère et dans le but de déterminer l'importance de l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE et leur contribution dans le développement de la compétence orale des élèves de la 5ème année primaire, nous avons mené une enquête auprès des enseignants exerçant dans le secteur éducatif dans 08 établissements de primaire se trouvant dans les communes de la wilaya de Tiaret . Vingt questionnaires ont été

distribués dans le but de toucher le maximum d'écoles primaires de la wilaya de Tiaret et d'avoir le point de vue de l'ensemble des enseignants.

Les établissements sont :

- Établissement kouadria youcef - Tiaret.
- Établissement Naimi fatima - Tiaret.
- Établissement Louche Djilali - Tiaret.
- Établissement Djamel Eddie el Afghani - Tiaret.
- Établissement El fateh - Tiaret.
- Établissement Ibenbadiss - Tiaret.
- Établissement bouzouina miloud -Tiaret.
- Établissement belhezil taher -Tiaret.

1-2- Présentation de l'échantillon enquêté:

Notre enquête a été effectuée dans la semaine du 8 au 25 mars auprès de vingt enseignants exerçant au cycle primaire. Nous avons opté pour ce palier pour connaître l'impact du ludique sur la compétence communicative chez des apprenants dès l'école primaire qui constitue la base de tout apprentissage.

1-3- Présentation du questionnaire :

Il s'agit d'un questionnaire composé de 15 questions, visant à dégager le rôle du ludique dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. Nous avons opté pour le questionnaire comme moyen de collecte d'informations, et dont l'objectif est de connaître les avis et les représentations des enseignants à propos de l'intégration des différents types d'activités ludiques, leur utilisation ainsi que leur importance en classe de FLE.

Nous visons par notre enquête l'examen de l'impact des activités ludiques en classe de FLE. À partir des réponses reçues, nous allons préciser le rôle du ludique ainsi nous allons vérifier l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE, savoir si les activités ludiques sont utilisées par beaucoup d'enseignants ou par quelques-uns.

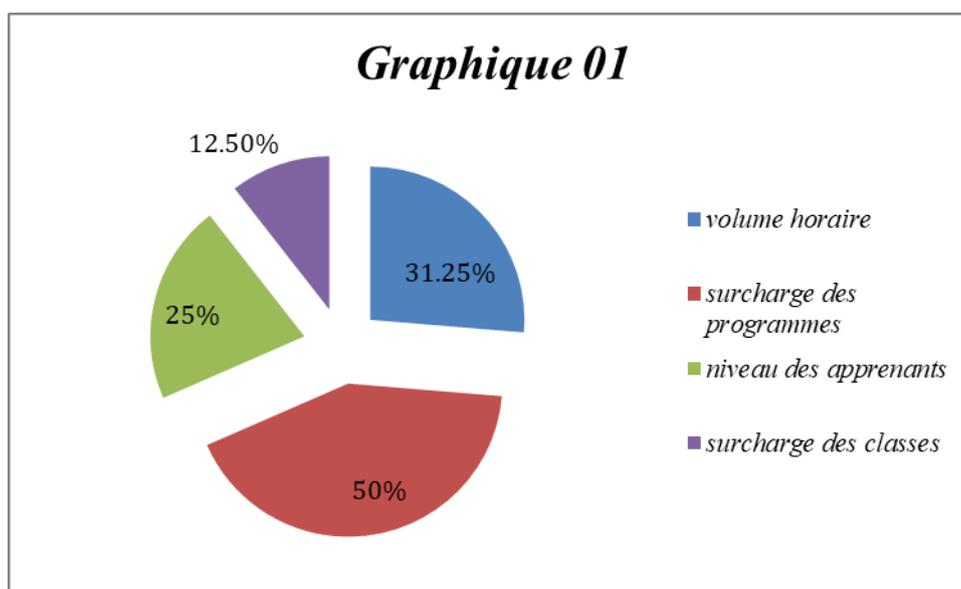
1-4-Analyse et interprétation des résultats:

Dans un premier temps, nous allons élaborer des tableaux (suivis de leurs graphies) représentant les pourcentages des données fournies par les enseignants. Dans un deuxième temps, nous allons analyser et interpréter des résultats des questions retenues.

Question 01 : votre travail est difficile à cause du :

Tableau 1

réponse	Nombre des réponses	Taux
volume horaire	5	31,25%
surcharge des programmes	8	50%
niveau des apprenants	4	25%
surcharge des classes	2	12,50%

Graphique 01 : le travail est difficile à cause du :

Commentaire :

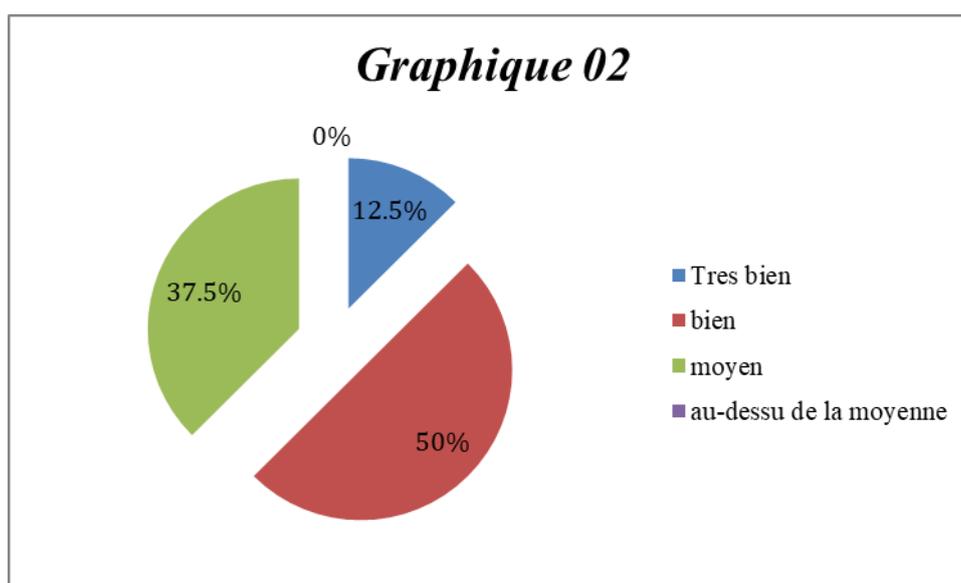
Selon les résultats obtenus, il est à remarquer que la moitié de nos enseignants interrogés ont un problème au niveau de la surcharge des programmes, ce qui nous montre 50%, tandis que 31.25% ont souffre à cause du volume horaire, par contre 25% trouve que le niveau des apprenants qui pose un problème, alors que 12.25% pense que effectif est nombreux.

Nous concluons des résultats obtenus que la surcharge du programme constitue un obstacle majeur pour les enseignants.

Question02 : le niveau de vos apprenants est :

Tableau 2

Réponse	Nombre des réponses	Taux
Très bien	02	12.5%
Bien	08	50%
Moyen	06	37.5%
Au-dessus de la moyenne	0	0%



Commentaire :

À partir des résultats obtenus, nous constatons que 50% des apprenants ont un niveau bien. 37,5% ont un niveau moyen et 12,5% ont un niveau très bien.

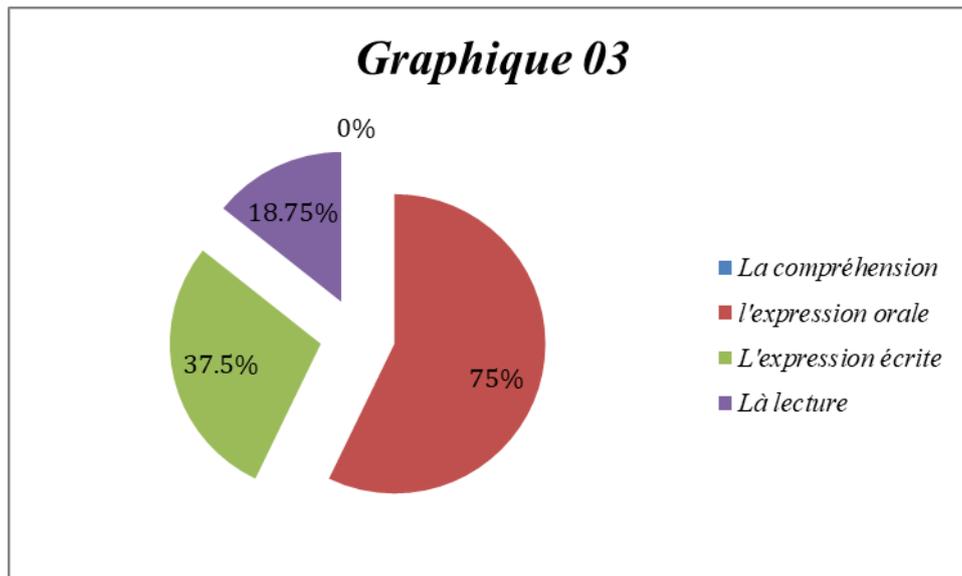
Il faut savoir ici que 16 enseignants nous ont confirmé que la majorité de leurs apprenants avaient un niveau au-dessus de la moyenne avant l'utilisation des activités ludiques, ce qui explique que ces apprenants qui ont un niveau au-dessus de la moyenne est devenu moyen.

Ce qui nous amène à conclure que les apprenants ont une certaine capacité d'apprendre il suffit juste de les guider, de mettre en disponibilité les moyens nécessaires qui les aident à apprendre et à inculquer chez eux le désir d'apprendre tels que les jeux éducatifs.

Question 03 : où résident les difficultés de vos apprenants ?

Tableau 3

Réponse	Nombre des réponses	Taux
La compréhension	0	0%
l'expression orale	12	75%
L'expression écrite	6	37.5%
La lecture	3	18.75%

**Commentaire :**

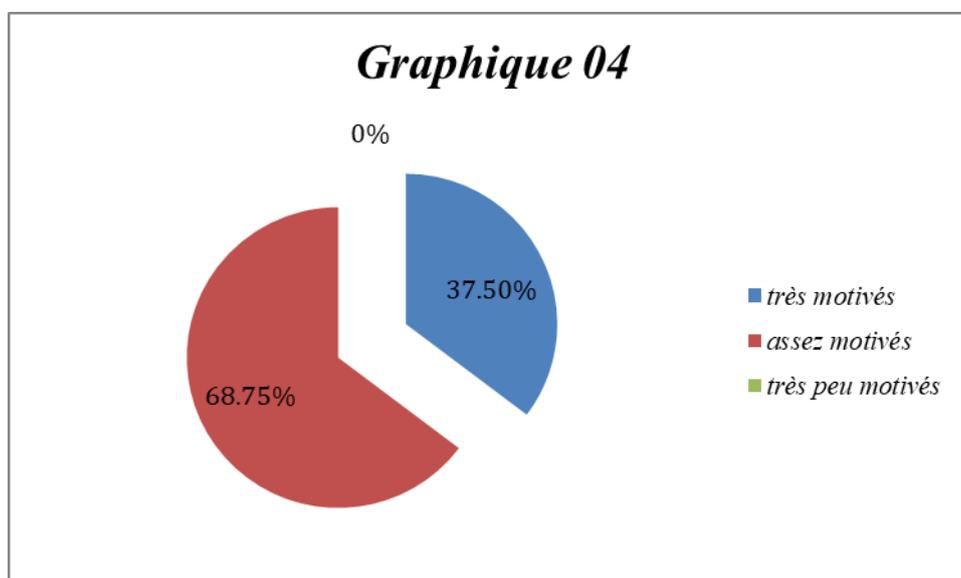
D'après le tableau nous pouvons observer que le premier obstacle qui entrave l'apprenant lors de l'apprentissage du français est l'expression orale avec un pourcentage élevé de 75%. Bien que l'expression écrite de classent au deuxième rang avec 37.5%. Alors que la lecture occupe le dernier rang avec 18.75%

La maîtrise d'une langue s'articule autour de la compréhension et l'expression de cette langue par exemple ; lorsque l'apprenant ne comprends pas ce que dit l'enseignant, l'information ne peuvent pas être reçues, il n'arrive pas à répondre aux questions posées, ce qui va entraver la communication entre lui et l'enseignant.

Question 04 : lorsque vous enseignez le français, sentez-vous la motivation chez vos apprenants ?

Tableau 4

Réponse	Nombre des réponses	Taux
Très motivés	06	37.5%
Assez motivés	11	68.75%
Très peu motivés	0	0%



Commentaire :

Nous avons trouvé nécessaire de poser cette question car la motivation joue un rôle central dans le processus d'apprentissage, elle rend l'apprenant acteur de son propre savoir. D'après les résultats, il ressort que 68.75% des enseignants trouvent que leurs apprenants sont assez motivés, 35.50% disent qu'ils sont très motivés.

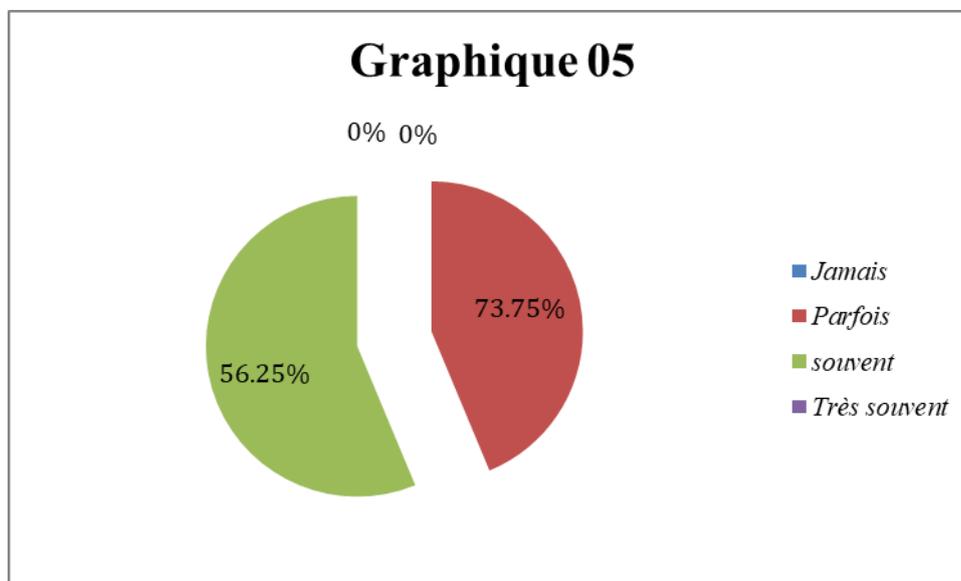
L'enseignant joue un rôle crucial dans l'amélioration de l'enseignement du FLE: celui qui guide, d'un médiateur d'apprentissage et d'un facilitateur. En effet il doit choisir les pratiques qui servent à créer le désir et l'envie d'apprendre chez

les apprenants en s'appuyant sur Les activités ludiques en tant que un support pédagogique qui facilite l'apprentissage et qui favorise la motivation et l'interaction au sein de la classe. Donc il doit choisir des stratégies appropriées selon les besoins, le niveau et les compétences de ses apprenants.

Question 05 : dans votre pratique pédagogique appliquez-vous les activités ludiques ?

Tableau 5

Réponse	Nombre des réponses	Taux
Jamais	0	0%
Parfois	7	73.75%
souvent	9	56.25%
Très souvent	0	0%



Commentaire :

D'après les résultats obtenus, nous constatons que le nombre des enseignants qui introduisent les activités ludiques dans leurs parcours pédagogique 73.75% est le pourcentage des enseignants qui utilisent parfois les activités ludiques.

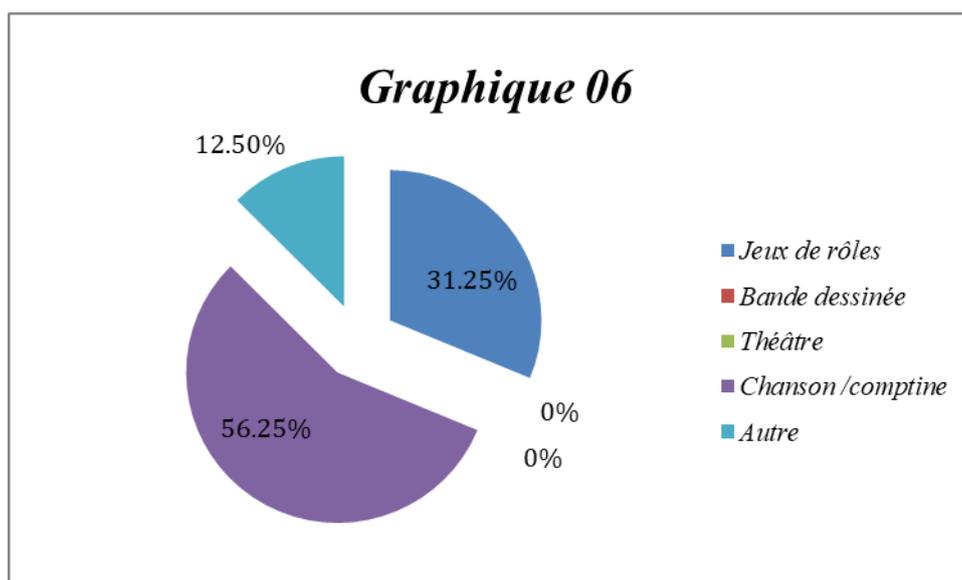
56.25% est le nombre des enseignants qui utilisent souvent les activités ludiques.

Les pratiques ludiques utilisées par les enseignants en classe de FLE en particulier ceux du cycle primaire dans diverses situations (oral/écrit). Les trouvent un outil efficace d'apprentissage ; elles aident les apprenants à améliorer leur imagination et leur créativité, ce qui favorise la mémorisation rapide des nouvelles connaissances.

Question 06 : quelles pratiques ludiques privilégiez-vous en classe ? Pourquoi ?

Tableau 6

Réponse	Nombre des réponses	Taux
Jeux de rôles	5	31.25%
Bande dessinée	0	0%
Théâtre	0	0%
Chanson /comptine	9	56.25%
Autre	2	12.5%



Commentaire :

Cette question a pour objectif d'avoir une idée sur l'utilisation des pratiques ludiques en classe de FLE.

D'après les résultats obtenus, nous avons constaté que 56.25% des enseignants préfèrent chanson / comptine comme support ludique pour l'amélioration de l'oral chez leurs apprenants. 21.25% s'appuient sur le jeu de rôle pour enrichir le bagage linguistique. Certains enseignants ajoutent d'autres pratiques ludiques telle que : les devinettes, les mots croisés et le dessin.

Question 07 : quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ?

Commentaire :

On trouve beaucoup d'enseignants aiment utiliser des activités ludiques pour sortir du rythme classique, mais ils rencontrent des difficultés, parmi les, on cite, Le problème de la surcharge des classes ou l'enseignant se mis dans une situation d'inquiétude, il n'arrive pas à gérer tous se nombre d'apprenants.

La gestion temporelle, la séance qui contient une activité ludique prend plus de temps qu'une séance normal.

La disponibilité des TICE, Le manque d'outils dans certains établissements empêche l'enseignant à travailler, tel qu'utiliser des vidéos, data show....

Question 08 : d'après vous, les apprenants aiment-ils ces activités ? Pourquoi ?

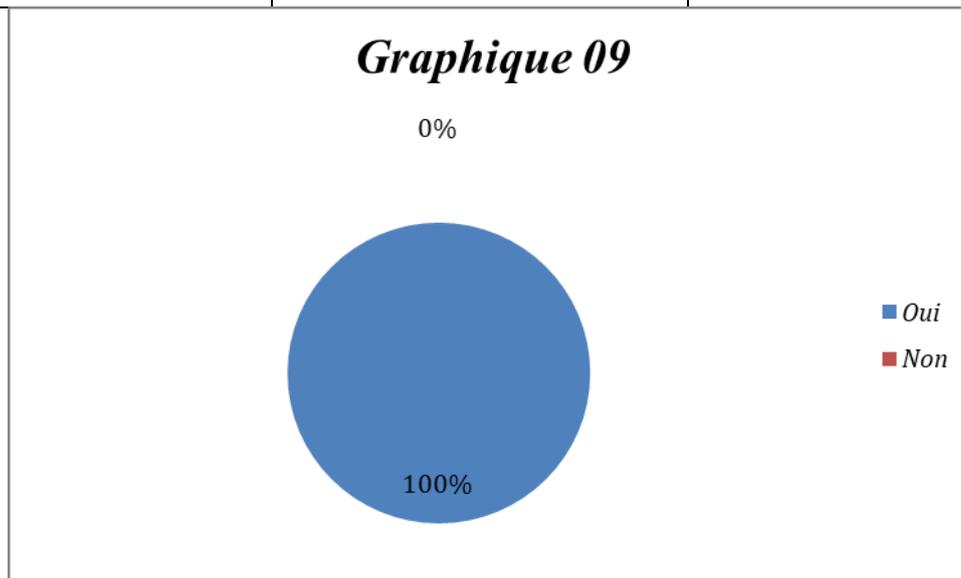
Commentaire :

La plupart des enseignants nous a confirmé que les apprenants aiment ces activités parce que ces activités les permettre de bouger, s'exprimer tout en amusant et pour eux c'est un changement ça sort de l'ordinaire et de la routine. Les activités ludiques, elles les motivent et elles créent une ambiance amusante.

Question 09 : considérez-vous les activités ludiques comme support motivant ?

Tableau 7

Réponse	Nombre des réponses	Taux
Oui	16	100%
Non	0	0%



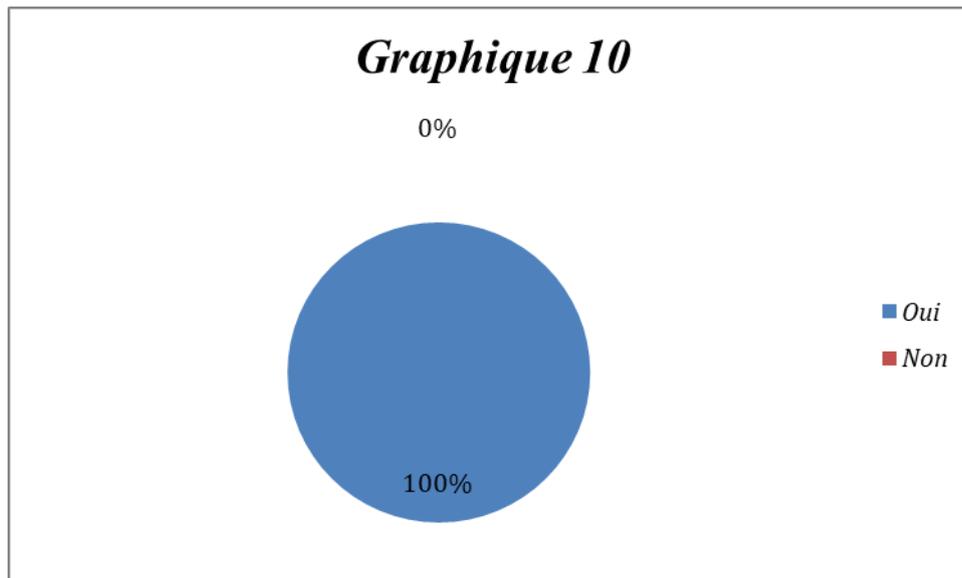
Commentaire :

100% des enseignants ont répondu à la question, en citant que l'utilisation de l'activité ludique en classe de FLE est un support motivant.

Question10 : les activités ludiques donnent-elles des résultats satisfaisants et efficaces dans le développement de l'expression oral ?

Tableau 8

Réponse	Nombre des réponses	Taux
Oui	16	100%
Non	0	0%

**Commentaire:**

Pour cette question, tous les enseignants ont répondu par « oui ».

Selon leurs points de vue, les activités ludiques en classe du FLE sont vraiment un moyen essentiel pour développer les compétences de communication chez l'apprenant en le mettant dans une situation de communication réelle, en créant un climat de motivation poussant ce dernier à mieux s'investir dans son apprentissage.

Les activités ludiques jouent un rôle important dans l'enseignement/apprentissage du FLE, elles favorisent l'intégration des apprenants dans une situation d'apprentissage authentique.

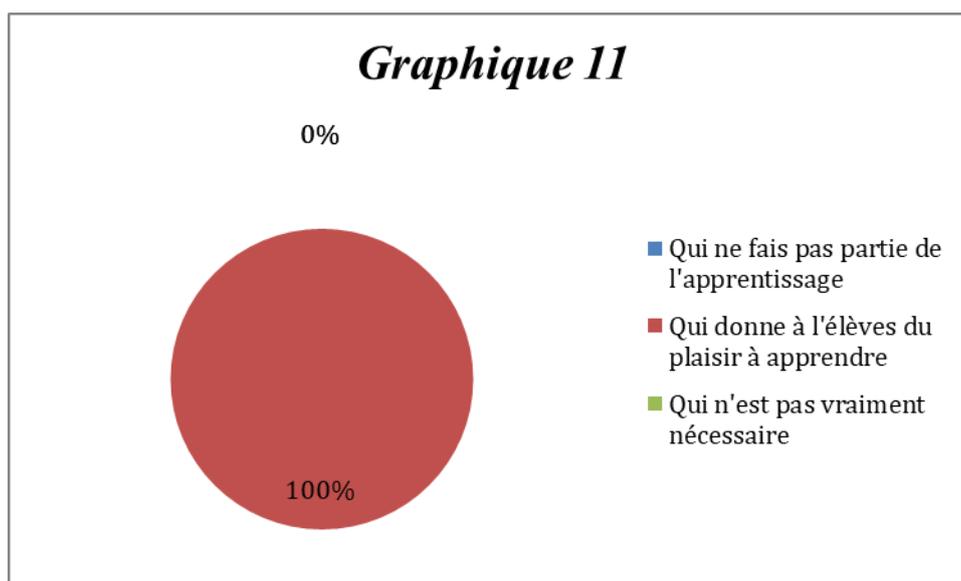
Ces activités permettent à l'apprenant à communiquer, à s'intervenir, à s'exprimer, à produire et à interagir avec les autres en recourant à ses connaissances antérieure ses savoirs et selon ses compétences et ses aptitudes.

Donc les pratiques ludiques permettent de bénéficier d'une plus grande liberté interactionnelle dans la classe de FLE.

Question11 : selon vous, une activité ludique c'est une activité :

Tableau 9

Réponse	Nombre des réponses	Taux
Qui ne fais pas partie de l'apprentissage	0	0%
Qui donne à l'apprenants du plaisir à apprendre	16	100%
Qui n'est pas vraiment nécessaire	0	0%



Commentaire :

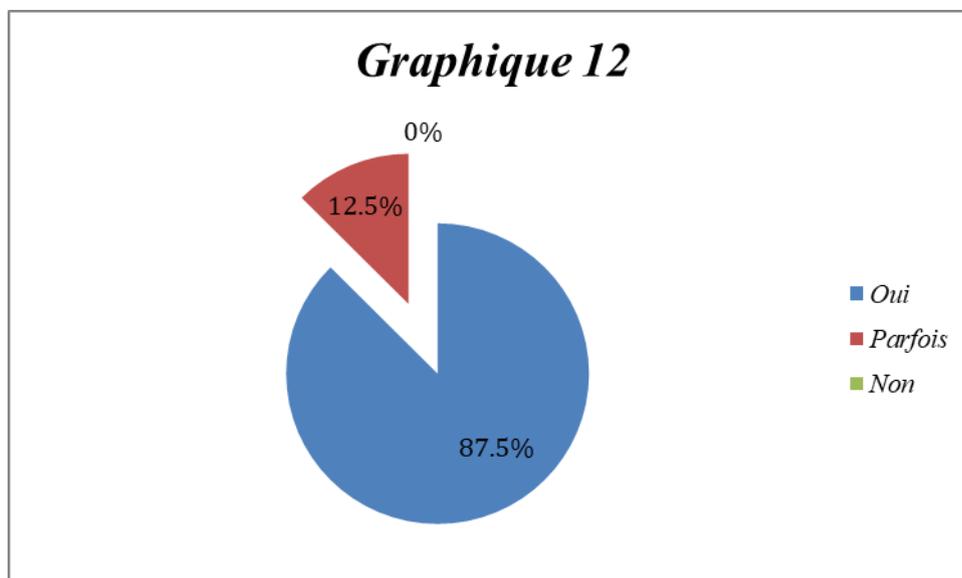
D'après les résultats obtenus 100% des enseignants nous confirment que les activités ludiques sont des activités qui donnent à l'apprenant du plaisir à apprendre.

Nous constatons que les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences et à apprendre facilement, et ces activités ludiques jouent un rôle important dans l'enseignement.

Question12 : les apprenants réagissent-ils lorsque vous utilisez cette technique ?

Tableau 10

Réponse	Nombre des réponses	Taux
Oui	14	87.5%
Parfois	02	12.5%
Non	0	0%



Commentaire :

Nous avons posé cette question, afin de connaître les réactions des apprenants face aux activités ludiques appliqués en classe de FLE, nous avons remarqué que 87.5% réagissent à ces activités ludiques et 12.5% qui réagissent parfois à cause de leurs trac, timidité, peur de prendre la parole devant tout le monde et l'hésitation.

L'ensemble de notre échantillon trouvent que les apprenants apprécient l'utilisation de ce type d'activité, nous avons résumé leurs réponses dans les points suivants :

-les apprenants participent en classe en prenant la parole librement, spontanément, posent des questions autour des activités données.

-l'apprenant devient autonome, acteur de son propre apprentissage, ainsi il devient sérieux, curieux, courageux, il fournit des efforts et même parfois supplémentaire pour accomplir la tâche avec succès.

-l'apprenant devient content en interprétant certains rôles (maman, policier, médecin, vendeur).

L'activité ludique est un outil indispensable en classe de FLE, elle encourage les apprenants à participer et à dépasser leur hésitation et leur peur de prendre la parole devant tout le monde, et en suscitant chez eux la motivation et le désir d'apprendre.

Question13 : êtes-vous d'accord avec l'intégration du jeu dans vos classes ?
Pourquoi ?

Commentaire :

100% des enseignants sont pour l'intégration du jeu dans leurs classes. Nous avons résumé leurs réponses dans les points suivants :

*le jeu ludique permet à l'enfant de développer des méthodes de travail, de suivre une logique, un raisonnement; le jeu permet de stimuler diverses compétences en même temps: le verbal, le mental, la logique, le calcul... .

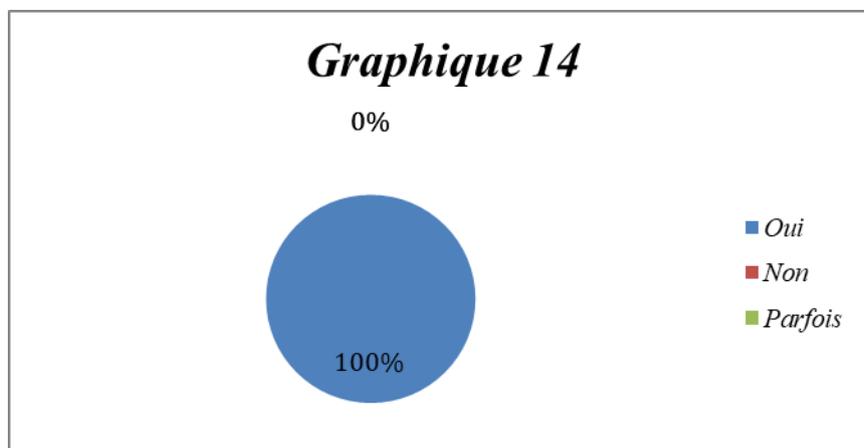
*Les pratiques ludiques sont une source de motivation et de plaisir pour l'enfant ; par conséquent, il le rend plus actif afin de construire lui-même son apprentissage.

* les activités ludiques facilitent l'acquisition de compétences (-faire, -être) dans une ambiance décomplexée et moins astreignante qu'une formation traditionnelle.

Question 14 : est-ce que les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives ?

Tableau 11

Réponse	Nombre des réponses	Taux
Oui	16	100%
Non	0	0%
Parfois	0	0%



Commentaire :

100% des enseignants interrogés confirment que les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives.

Le ludique pourrait rendre les apprenants actifs et les amènerait à participer dans les différents moments d'apprentissage (interaction entre apprenant/apprenant et apprenant/enseignant) ce qui facilite l'instauration des compétences linguistique et communicative.

Grâce à des activités ludiques, l'enfant expérimente, découvre, crée, acquiert des compétences, développe la confiance en soi, la créativité, la pensée, élargit le développement du langage, l'autonomie et l'attention.

Question15 : quel avis professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique en classe de FLE ?

Commentaire:

Nous avons posé cette question (ouverte) pour connaître l'avis des enseignants autour de l'utilisation du ludique en classe de FLE.

Nous avons résumé leur point de vue dans ce qui suit :

-tout d'abord le ludiques à l'école primaire est bénéfique car l'enfant apprend mieux en jouant. Il favorise la communication, aide à apprendre de nouveaux mots afin de s'exprimer plus librement les résultats pourraient être appréciable. Seulement, le programme doit être allégé et les horaires ont besoin d'être ajustés Toute en augmentant le nombre des séances de l'oral.

-l'activité ludique est un moyen bénéfique qui aide l'enseignant à mieux observer le comportement de ses apprenants, ce qui lui permettra par la suite de chercher et/ou de créer des méthodes mieux adaptées à leurs différents styles d'apprentissage

D'après leur point de vue, nous pouvons dire que l'activité ludique est bénéfique pour les apprenants car elle permet d'apprendre facilement et grâce à ces activités l'enfant découvre, crée et développe la confiance en soi et même à améliorer leurs compétences communicative.

2 : Expérimentation et observation.

2-L'observation non participante:

Dans cette partie, nous allons essayer de présenter le deuxième outil d'investigation auquel nous avons fait appel dans ce mémoire afin de valider nos hypothèses de départ par rapport à l'impact du ludique sur l'expression orale des apprenants. Nous avons opté pour une recherche dans une école primaire dans la Wilaya de Tiaret.

D'abord, nous allons commencer par présenter le lieu de l'observation, le groupe expérimenté concerné.

Nous avons assisté à quatre cours de l'expression orale, le premier est un cours classique, puis nous allons exposer la grille d'observation de déroulement d'activité classique ,puis nous avons assisté à les autres cours en proposant 3 genre d'activités ludiques, la première en adoptant le support vidéo, la deuxième est une activité ni "Oui ni Non", la troisième est une activité de devinette. Enfin nous procéderons à la comparaison entre les activités avec et sans support ludique.

2-1-Description de l'expérimentation:

Afin de déterminer le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de l'enseignement /apprentissage et FLE et plus précisément dans le développement de l'expression orale chez les apprenants de la 5ème année primaire, nous avons choisi l'outil d'investigation à savoir ; l'observation pour répondre à notre problématique et infirmer ou confirmer notre hypothèse de départ.

Notre recherche a été effectuée dans une école primaire avec les apprenants de la 5ème année primaire.

2-2-Lieu de l'observation:

L'observation a eu lieu dans l'école de kouadria youcef des plus anciennes écoles primaires dans la Wilaya de Tiaret.

2-3-Groupe expérimenté (l'échantillon):

L'observation a porté sur un groupe de 5ème année primaire comme échantillonnage. Ce groupe d'élèves comporte 23 apprenants de différents sexes dont 14 filles 9 garçons ayant l'âge de 11 ans.

2-4-Le choix du corpus :

Le jeu est considéré comme un bon moyen d'enseignement de la langue étrangère, par ce que le jeu avant tout apporte le bonheur et le plaisir chez l'apprenant et aussi le jeu est un moyen de motivation qui rend l'apprenant plus compétent et autonome. Nous pensons que l'enseignement par l'activité ludique est un outil efficace qui facilite l'apprentissage de la langue étrangère chez l'apprenant de 5ème année primaire ; parce qu'à cet âge l'apprenant peut mieux apprendre en jouant.

2-5-L'activité N°01 :

« Cours de compréhension orale ». C'est un vrai fennec page 24.

2-5-1-Plan de la séance :

Activité : expression orale.

Durée : 45 min.

Projet 01 : Au zoo

Séquence 02 : c'est un vrai fennec ?

Matériels : dialogue et images de Manuel scolaire

Objectifs :

- l'élève sera capable de mobiliser ses acquis pour présenter un animal à l'oral.
- Facilite l'expression orale du dialogue.
- Corriger les erreurs de la production orale.
- Acquisition du nouveau vocabulaire.

2-5-2. Déroulement de l'activité :

2-5-2-1/ Moment de découverte :

Dans la deuxième étape, l'enseignante a invité les apprenants à se rappeler du dialogue de la leçon précédente (c'est un vrai fennec). Pour le faire, elle a

Chapitre I: Expérimentation et observation

demandé aux élèves à ouvrir le livre sur la page 24 sur les deux images qui représentent le renard et le fennec puis elle a demandé aux apprenants d'observer les images affichées et dire ce qu'elles représentent, s'ils se ressemblent ou s'ils sont différents.

2-5-2-2-/Moment d'analyse :

C'est le moment de la négociation du sujet avec les apprenants, l'enseignante a décrit les deux animaux à l'aide des réponses des élèves puis ces derniers répètent les caractéristiques citées pour les mémoriser. Par la suite, elle a invité chaque apprenant à choisir un animal et proposer une phrase pour le décrire.

2-5-3-Grille d'observation du déroulement de l'activité classique selon NINA Catach :

Les critères	Indicateurs	Oui	Non
Le déroulement du cours	L'enseignante débute-t-elle le cours par l'éveil de l'intérêt des apprenants ?		×
	Respecte-elle les fondements de la présentation du cours ?		×
	L'enseignante crée-t-elle une atmosphère propice et d'interaction ?		×
	L'enseignante arrive-t-elle à atteindre les objectifs visés par le choix de cette activité ?		×
Cadre spatiotemporel	L'atmosphère de la salle est-elle convenable pour la réalisation de cette activité ?		×
	Le volume horaire consacré à cette séance de l'oral est-il suffisant ?	×	

Chapitre I: Expérimentation et observation

Le support pédagogique adopté	<p>Le dialogue support est –il en adéquation avec le niveau des apprenants ?</p> <p>Le dialogue support choisi vise-t-il la motivation des apprenants et l'éveil de leur intérêt ?</p> <p>Le dialogue support est- il adapté au cours de l'oral ?</p>	×	×
Statut de l'enseignante	<p>L'enseignante est-elle un guide seulement pour présenter le cours ?</p> <p>L'enseignant représente-elle l'animatrice uniquement et les apprenants les participants ?</p>		×
Attitude et motivation des apprenants	<p>Les apprenants sont-ils intéressés, attentifs et actifs ?</p> <p>Les apprenants fournissent-ils des efforts durant la réalisation de l'activité ?</p> <p>Les apprenants échangent-t-ils les informations et les idées entre eux ?</p> <p>Les apprenants répondent- il avec enthousiasme et ambition ?</p> <p>Les apprenants posent-ils des questions à leur enseignante ?</p> <p>Les comportements des apprenants montrent-t-ils qu'ils sont motivés ?</p>		×

2-6-Propositions d'activités ludiques :

Dans cette partie nous essayerons de présenter quelques idées d'activité ludiques qui peuvent être utiles comme support de motivation pour développer l'expression orale chez les apprenants des 5èmes années primaires.

2-6-1- activité N01 une vidéo :

Cette activité a pour principe d'améliorer l'expression orale chez les apprenants de la 5ème année primaire en leur proposant d'écouter une courte vidéo.

Une vidéo : dans la ferme de Mathurin.

https://youtu.be/WFf_tt4xZFA

Les questions posées :

- 1- Vous voyez quoi dans la vidéo ?
- 2- Citez les animaux observés
- 3- Comment sont les animaux ?
- 4- Où sont les animaux ?
- 5- Quel est votre animal préféré ?

2-6-2 **activités 02** : ni Oui ni Non

Il s'agit d'une question qui aide à renforcer l'acquisition des mots et de leur utilisation dans divers contextes (les synonymes de OUI et de NON) ; ce jeu vise à développer l'imagination chez les apprenants en favorisant également la participation et l'interaction entre eux.

Objectif :

Répondre à des questions fermées sans utiliser les mots "oui" et "non".

L'enseignante pose des questions auxquelles les apprenants ne doivent répondre ni par "oui" ni par "non".

Les joueurs qui ne répondent pas, qui répondent toujours par la même formule ou qui répondent "oui" ou "non" à une question sont éliminés. Le gagnant est celui qui reste.

Exemple :

La question N01 "Aimes-tu la forêt ?"

L'élève peut répondre "Pas trop", "J'adore", "Parfois", "Beaucoup", "Assez"

La question N02 " aimes-tu les animaux ? "

L'élève peut répondre "trop", "beaucoup", "j'aime pas «, "pas trop».

La question N03" as-tu déjà adopté un animal chez vous ?"

L'élève peut répondre "pas du tout", " jamais", " si".

La question N04 "Aimes-tu le cinéma ?"

Chapitre I: Expérimentation et observation

L'élève peut répondre "Pas trop", "J'adore", "Ça dépend", "Parfois", "Beaucoup", "Assez".

2 6-3 activités N03 les devinettes

Cette activité vise à améliorer la compréhension et l'expression orale chez les apprenants, enrichir le vocabulaire et développer l'imagination chez eux et développer leur compétence. Améliorer l'initiative chez l'apprenant.

Cette activité a pour objectif de :

- Rendre l'apprenant capable de maîtriser la langue française facilement.
- Rendre l'apprenant plus actif dans la classe.
- L'apprenant peut participer dans l'acquisition du savoir.
- Développer la prise de parole chez l'apprenant.

Nous avons choisi les devinettes tout simplement parce que les enfants apprennent bien mieux quand ils sont les acteurs ou héros de leurs apprentissages.

Exemple:

1/Je mange des carottes. J'ai de grandes oreilles. Je fais des petits bonds pour me déplacer. Réponse : Un lapin.

2/Elle a quatre pattes. Elle vit à la ferme. On l'aime pour sa viande et son lait.
Réponse : la vache

3/ il mange de la viande. Il vit en meute. Il a mangé la grand-mère du Petit Chaperon Rouge. Réponse : le loup

2-7-Comparaison entre l'activité classique et l'activité ludique selon la grille de NINA Catach :

les marques d'évaluation	Activité traditionnelle		Activité ludique	
Les apprenants sont motivés dans l'activité donnée	Oui		Oui	+
	Non	+	Non	
Les apprenants ne sont pas timides dans leurs participations en classe	Oui	+	Oui	+
	Non		Non	
L'apprenant est très attentif	Oui		Oui	+
	Non	+	Non	
Le bonheur et le plaisir dans l'apprentissage	Oui		Oui	+
	Non	+	Non	
L'apprenant a extériorisé ses pensées d'une manière libre	Oui		Oui	+
	Non	+	Non	
L'apprenant a partagé ses connaissances avec ses camarades	Oui		Oui	+
	Non	+	Non	
L'apprenant a pris des initiatives	Oui		Oui	+
	Non	+	Non	
L'apprenant a participé	Oui	+	Oui	+

Chapitre I: Expérimentation et observation

dans son savoir d'une manière implicite	Non		Non	
La fabrication des mots et des phrases oralement sans timidité	Oui		Oui	+
	Non	+	Non	
La progression de vocabulaire chez l'apprenant	Oui		Oui	+
	Non	+	Non	

-Synthèse générale des résultats

A travers les résultats obtenus de notre expérience et notre observation, nous trouvons que l'activité ludique facilite l'apprentissage de la langue étrangère chez les apprenants de 5ème année primaire, parce qu'elle rend l'apprenant plus compétent et plus motivant, et elle améliore l'expression orale de l'apprenant avec l'enrichissement de son esprit avec de nouveau lexique, et elle progresse son imagination.

L'activité ludique rend ainsi l'apprenant plus autonome, actif, attentif.

A partir de cette comparaison entre l'apprentissage de la langue étrangère à travers l'activité traditionnelle et à travers l'activité ludique, nous constatons que ces activités ludiques améliorent la socialisation chez l'apprenant, et elles sont considérées comme un support pédagogique très efficace qui aide à apprendre une langue étrangère en s'amusant.

Donc ces résultats confirment nos hypothèses.

Conclusion générale

CONCLUSION GENERALE

Notre mémoire de recherche montre le rôle de l'activité ludique dans l'apprentissage du FLE chez les apprenants de 5ème année primaire.

Cela nous a permis de découvrir que le jeu en classe crée réellement une atmosphère de détente, une aide à un degré élevé dans la production orale et une bonne acquisition de la langue. De ce fait, notre travail avait pour point de départ la problématique suivante : Les activités ludiques aident-elles à susciter la motivation et à installer les compétences orales chez les apprenants de 5ème AP ?

Pour répondre à notre problématique nous avons scindé notre travail en deux axes théorique et pratique. Selon notre recherche, l'activité ludique peut développer les compétences langagières de l'apprenant, de même la maîtrise de la langue étrangère d'une manière facile, puis elle rend l'apprenant plus social et autonome. Par ailleurs, pour affirmer nos hypothèses suscités nous avons devisés notre recherche en deux grandes parties, la première partie sert comme cadre théorique qui traite tous les concepts de l'orale et l'activité ludique, puis la deuxième partie, qui confirme nos hypothèses, nous avons basé dans cette partie sur deux outils, d'une part, l'analyse du questionnaire que nous avons distribué aux enseignants de 5ème année primaire, d'autre part, l'analyse des activités ludiques en classe du FLE.

Les résultats obtenus de notre étude montrent que l'activité ludique joue un rôle très primordial dans l'apprentissage du FLE, et on peut la considérée comme un outil pédagogique qui facilite la tâche pour les apprenants de primaire, et qui améliore les compétences communicatives chez les apprenants. Nous souhaitons à la fin de notre étude que tous les enseignants de cycle primaire donnent plus d'importance au jeu en classe du FLE, pour aider les apprenants à apprendre à parler facilement et les rendent plus attentifs et motivés.

Il est à noter aussi que les pratiques ludiques sont considérées comme un moteur de motivation, un auxiliaire et un catalyseur entre l'apprenant et le savoir. À travers les activités ludiques, l'apprenant peut confronter ses lacunes, ses blocages et surmonter sa timidité (par peur de faire des fautes), Nous espérons que ce travail apporte une amélioration dans l'enseignement / apprentissage du français langue étrangère en Algérie et que ce travail ouvre de nouvelles perspectives devant d'autres recherches dans le souci d'améliorer l'enseignement / apprentissage du FLE en Algérie.

REFERENCES
BIBLIOGRAPHIQUES

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES :

Références bibliographiques :

Ouvrages

1. **BEHERENT, S.** La communication inter alloglotte: communiquer dans la langue cible, Harmattan, France, 2007.
2. **Bruner, J.** Savoir-faire, savoir-dire. Paris: PUF, 1983.
3. **BRUNO, O.** Communiquer pour enseigner. Paris, Hachette, 1992.- Claire Martenot et Anne pégaz Paquet, Innovations didactiques en français langue étrangère, CRL, Paris, 2014.
4. **CUQ, J-P. & GRUCA, I.** Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Presse Universitaire de Grenoble, France, 2012. - D.Gaonach, Théories d'apprentissage et acquisition d'une langue étrangère, Hatier-CREDIF, Paris, 1987.
5. **Lilia HARKOU**, 2015, pour l'utilisation de l'activité ludique en Algérie dans la classe de FLE, Algérie.
6. **Christiane Renard**, Le jeu en classe de FLE, Louvain-La-Neuve.P1.
7. **Marion Selve**, L'efficacité des jeux dans la construction des apprentissages mathématiques, Education, 2013, P30.

Mémoires consultés

1. Merrakchi, Le jeu dans l'Enseignement/Apprentissage de l'oral en FLE pour une
2. Médiation pédagogique adapté aux apprenants cas de la 3^{ème} année primaire, 2012
3. Seghier, Le jeu dans l'apprentissage du FLE cas de la 4^{ème} Année primaire, 2016
4. Enseignement/Apprentissage du français cas de l'orale chez les élèves de 5^{ème} AP Tizzi ouzou
5. l'activité ludique comme support pédagogique motivant dans le développement de la compétence orale cas des apprenants de la 5^{ème} AP de l'école primaire Zouadia Messoud.
6. Les activité ludique comme moyen efficace l'augmentation de la prise de parole .

Dictionnaires :

1. Cuq, Jean-Pierre, 2003, Dictionnaire du français langue étrangère et seconde, Paris.
2. Le Petit Larousse illustré, 1995, Larousse, Paris.

Sites internet :

1. CNTR, 2012 <https://www.cnrtl.fr/definition/ludique>
2. CNTR, 2012 <https://www.cnrtl.fr/definition/jeu>
3. CNTR, 2012 <https://www.cnrtl.fr/definition/oral>
4. CNTR, 2012 <https://www.cnrtl.fr/definition/motiver>

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES :

5. http://www.lb.refer.org/file/cours/cours1_CO/exp_or/cours1_e004.htm
6. <https://gerflint.fr/Base/Algerie8/rabea.pdf> - <http://www.marges-linguistiques.com>
7. www.edu.gov.mb.ca
8. https://youtu.be/WFf_tt4xZFA

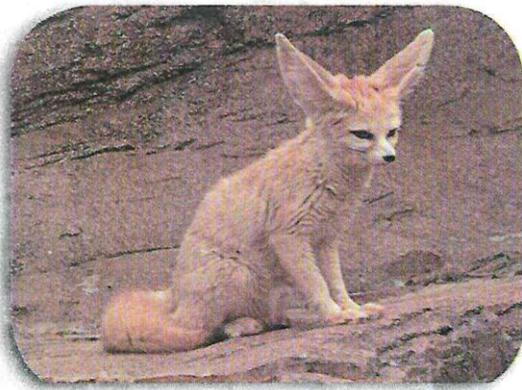
Les annexes

Je m'exprime

J'écoute et je répète le dialogue avec mes camarades.

À toi maintenant !

1. Quelle photo chois-tu dans l'album de Massinissa ? Présente-la à tes camarades.
2. Avec ta/ton camarade, regarde les deux images. Comment s'appellent les deux animaux ? Se ressemblent-ils ? Sont-ils différents ?



La forêt

Le désert

Les oreilles

La queue

Les pattes

Il vit...

Il se nourrit...

C'est un ...

Il est ...

2. Lequel des deux animaux préfères-tu ?

C'est un vrai fennec ?

Yacine : Qu'est-ce que tu fais, Massinissa ?

Massinissa : Je classe les photos dans mon album. Je suis content. J'ai de bons souvenirs de mes vacances.

Youcef : Montre-les-moi, s'il te plaît !

Massinissa : La première photo : les dunes de Tamanrasset !

Youcef : Waw, le désert est immense.

Massinissa : La deuxième photo, c'est un fennec !

Yacine : C'est un vrai fennec ?

Massinissa : Oui. Regarde, il ressemble au renard.

Yacine : Il a de grandes oreilles et une longue queue.

Massinissa : La troisième, elle est spéciale. C'est un Targui avec son joli habit bleu.

Yacine : Le Targui a l'air heureux, dis-donc !

Youcef : Oui, il est bien avec ses amis. Et voilà, la quatrième : un chameau blanc !

Yacine : Tu donnes la photo des dunes à ma grand-mère ? Elle adore le désert.

Massinissa : Ah oui ! C'est une photo-surprise.

Youcef : Elles sont magnifiques, tes photos, bravo Massinissa !

Questionnaire

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de préparation de mémoire de master portant sur « le rôle des activités ludiques dans le développement de l'expression oral chez les élèves de 5ème année primaire, Tiaret ». Afin de donner une image réelle des pratiques ludiques en classe, nous vous prions de bien vouloir remplir ce questionnaire. Merci pour votre collaboration. (Merci pour votre collaboration.)

Nom : Lakh.dani.....

Prénom : Hassiba.....

Sexe : Féminin.....

Ecole : Kouadria Youcef.....

Ancienneté de travail : 10 ans.....

1- Votre travail est difficile a cause du :

- Volume horaire
- Surcharge du programme
- Niveau des apprenants
- Surcharge des classes
- Autre

2- Le niveau de vos élèves est :

- Très bien
- Bien
- Moyen
- Au-dessous de la moyenne

3- Ou résident les difficultés de vos élèves ?

- La compréhension
- L'expression orale
- L'expression écrite
- La lecture

4- Lorsque vous enseignez le français, sentez-vous la motivation chez apprenants :

A- Très motivés B- Assez motivés C- Très peu motivés

5- Dans votre pratique pédagogique, appliquez-vous les activités ludiques ?

A- Jamais B- Parfois C- Souvent D- Très souvent

6- Quelles pratiques ludiques privilégiez-vous en classe ? pourquoi ?

- Jeux de rôles
- Bande dessinée
- Théâtre
- Chanson / comptine
- Autres lesquelles ?

Justification :

C'est un bon moyen de motiver et stimuler l'apprenant.

7- Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ?

Manque d'outils pédagogiques (audio visuel)
Manque de temps pour les insérer

8- D'après vous, les apprenants aiment-ils ces activités ? pourquoi ?

Les apprenants apprécient particulièrement ces activités pour leur côté ludique, amusant et très motivant.

9- Considérez-vous les activités ludique comme support motivant ?

- Oui
- Non

10- Les activités ludiques donnent-elles des résultats satisfaisants et efficaces dans le développement de l'expression orale ?

A- Oui B- Non

11- Selon vous, une activité ludique c'est une activités :

- A- Qui ne fait pas partie de l'apprentissage
- B- Qui donne à l'élève du plaisir à apprendre
- C- Qui n'est pas vraiment nécessaire

12- Les apprenants réagissent –ils lorsque vous utilisez cette technique :

A- Oui

B- Parfois

C- Non

13- Etes-vous d'accord avec l'intégration du jeu dans vos classes ? pourquoi ?

..... L'intégration du jeu dans l'apprentissage est très
..... bénéfique. Elle aide à l'éveil de l'apprenant et
..... améliore leurs compétences.....

14- Est-ce que les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives ?

A- Oui

B- Non

C- Parfois

15- Quel avis professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique en classe de fle ?

..... L'utilisation du ludique en classe est un moyen
..... d'apprentissage qui a des avantages et une
..... efficacité dans le processus d'apprentissage
..... d'une langue étrangère surtout au primaire.

Questionnaire

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de préparation de mémoire de master portant sur « le rôle des activités ludiques dans le développement de l'expression orale chez les élèves de 5ème année primaire, Tiaret ». Afin de donner une image réelle des pratiques ludiques en classe, nous vous prions de bien vouloir remplir ce questionnaire. Merci pour votre collaboration. Merci pour votre collaboration.

Nom : *Bouali*
Prénom : *Khadija*
Sexe : *F. Féminin*
Ecole : *Kaouche Djilali*
Ancienneté de travail : *27 ans*

1- Votre travail est difficile a cause du :

- Volume horaire
- Surcharge du programme
- Niveau des apprenants
- Surcharge des classes
- Autre

2- Le niveau de vos élèves est :

- Très bien
- Bien
- Moyen
- Au -dessous de la moyenne

3- Ou résident les difficultés de vos élèves ?

- La compréhension
- L'expression orale
- L'expression écrite
- La lecture

4- Lorsque vous enseignez le français, sentez-vous la motivation chez apprenants :

A- Très motivés B- Assez motivés C- Très peu motivés

5- Dans votre pratique pédagogique, appliquez-vous les activités ludiques ?

A- Jamais B- Parfois C- Souvent D- Très souvent

6- Quelles pratiques ludiques privilégiez-vous en classe ? pourquoi ?

- Jeux de rôles
- Bande dessinée
- Théâtre
- Chanson / comptine
- Autres lesquelles ?.....

Justification :

.....
.....

7- Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ?

On rencontre parfois des difficultés d'expression

8- D'après vous, les apprenants aiment-ils ces activités ? pourquoi ?

Oui, car le jeu aide les enfants à développer leurs compétences sociales avec les autres, explorer leurs sentiments, apprendre à s'exprimer tout en s'amusant.

9- Considérez-vous les activités ludique comme support motivant ?

- Oui
- Non

10- Les activités ludiques donnent-elles des résultat satisfaisants et efficaces dans le développement de l'expression oral ?

A- Oui B- Non

11- Selon vous, une activité ludique c'est une activités :

- A- Qui ne fait pas partie de l'apprentissage
- B- Qui donne a l'élève du plaisir a apprendre
- C- Qui n'est pas vraiment nécessaire

12- Les apprenants réagissent –ils lorsque vous utilisez cette technique :

A-Oui

B- Parfois

C- Non

13- Etes-vous d'accord avec l'intégration du jeu dans vos classes ? pourquoi ?

Oui, je suis tout à fait d'accord car le jeu améliore le lien être cognitif, physique, social et émotionnel des enfants.

14- Est-ce que les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives ?

A- Oui

B- Non

C- Parfois

15- Quel avis professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique en classe de fle ?

L'utilisation du ludique en classe est un facteur de motivation dans l'enseignement du fle. L'enfant va développer son imaginaire, sa créativité, son langage en fonction de l'activité.

Questionnaire

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de préparation de mémoire de master portant sur « le rôle des activités ludiques dans le développement de l'expression oral chez les élèves de 5ème année primaire, Tiaret ». Afin de donner une image réelle des pratiques ludiques en classe, nous vous prions de bien vouloir remplir ce questionnaire. Merci pour votre collaboration. Merci pour votre collaboration.

Nom : Brahim
Prénom : Raouel
Sexe : Féminin
Ecole : Etablissement Houdria Youcef - Tiaret
Ancienneté de travail : 11 ans

1- Votre travail est difficile a cause du :

- Volume horaire
- Surcharge du programme
- Niveau des apprenants
- Surcharge des classes
- Autre

2- Le niveau de vos élèves est :

- Très bien
- Bien
- Moyen
- Au -dessous de la moyenne

3- Ou résident les difficultés de vos élèves ?

- La compréhension
- L'expression orale
- L'expression écrite
- La lecture

4- Lorsque vous enseignez le français, sentez-vous la motivation chez apprenants :

A- Très motivés B- Assez motivés C- Très peu motivés

5- Dans votre pratique pédagogique, appliquez-vous les activités ludiques ?

A- Jamais B- Parfois C- Souvent D- Très souvent

6- Quelles pratiques ludiques privilégiez-vous en classe ? pourquoi ?

- Jeux de rôles
- Bande dessinée
- Théâtre
- Chanson / comptine
- Autres lesquelles ?

Justification :

Donner une chance à chacun.

7- Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ?

La timidité, l'hésitation. (Certains)

8- D'après vous, les apprenants aiment-ils ces activités ? pourquoi ?

Les activités vont sûrement leur permettre de bouger, s'exprimer et peut être créer.

9- Considérez-vous les activités ludique comme support motivant ?

- Oui
- Non

10- Les activités ludiques donnent-elles des résultats satisfaisants et efficaces dans le développement de l'expression orale ?

A- Oui B- Non

11- Selon vous, une activité ludique c'est une activités :

- A- Qui ne fait pas partie de l'apprentissage
- B- Qui donne à l'élève du plaisir à apprendre
- C- Qui n'est pas vraiment nécessaire

12- Les apprenants réagissent-ils lorsque vous utilisez cette technique :

A- Oui B- Parfois C- Non

13- Etes-vous d'accord avec l'intégration du jeu dans vos classes ? pourquoi ?

Oui, pour améliorer leurs niveaux, pour motiver l'apprenant.

14- Est-ce que les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives ?

A- Oui B- Non C- Parfois

15- Quel avis professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique en classe de fle ?

Je trouve que les activités ludiques en classe sont très bénéfiques pour améliorer les compétences, la créativité et la motivation chez l'enfant.

Questionnaire

Le présent questionnaire a été établi dans le cadre de préparation de mémoire de master portant sur « le rôle des activités ludiques dans le développement de l'expression oral chez les élèves de 5ème année primaire, Tiaret ». Afin de donner une image réelle des pratiques ludiques en classe, nous vous prions de bien vouloir remplir ce questionnaire. Merci pour votre collaboration. Merci pour votre collaboration.

Nom : Meddah
Prénom : Leïla
Sexe : Feminin
Ecole : Primaire : Belhezil Saher
Ancienneté de travail : 11 ans

1- Votre travail est difficile a cause du :

- Volume horaire
- Surcharge du programme
- Niveau des apprenants
- Surcharge des classes
- Autre

2- Le niveau de vos élèves est :

- Très bien
- Bien
- Moyen
- Au-dessous de la moyenne

3- Ou résident les difficultés de vos élèves ?

- La compréhension
- L'expression orale
- L'expression écrite
- La lecture

4- Lorsque vous enseignez le français, sentez-vous la motivation chez apprenants :

A- Très motivés B- Assez motivés C- Très peu motivés

5- Dans votre pratique pédagogique, appliquez-vous les activités ludiques ?

A- Jamais B- Parfois C- Souvent D- Très souvent

6- Quelles pratiques ludiques privilégiez-vous en classe ? pourquoi ?

- Jeux de rôles
- Bande dessinée
- Théâtre
- Chanson / comptine
- Autres lesquelles ?.....

Justification :

Parce que généralement les textes donnés sont des dialogues et pour s'exprimer à l'oral.

7- Quelles sont les difficultés que vous rencontrez lors de l'utilisation des activités ludiques ?

Manque des moyens et surtout l'horaire.

8- D'après vous, les apprenants aiment-ils ces activités ? pourquoi ?

Oui bien sûr parce qu'ils sortent de la routine d'apprentissage classique.

9- Considérez-vous les activités ludique comme support motivant ?

- Oui
- Non

10- Les activités ludiques donnent-elles des résultats satisfaisants et efficaces dans le développement de l'expression orale ?

A- Oui B- Non

11- Selon vous, une activité ludique c'est une activités :

- A- Qui ne fait pas partie de l'apprentissage
- B- Qui donne à l'élève du plaisir à apprendre
- C- Qui n'est pas vraiment nécessaire

12- Les apprenants réagissent –ils lorsque vous utilisez cette technique :

A-Oui

B- Parfois

C- Non

13- Etes-vous d'accord avec l'intégration du jeu dans vos classes ? pourquoi ?

..... Oui, je suis d'accord avec l'intégration du jeu dans
mes classe parce qu'il motive les apprenant et leur donne
l'esprit d'apprendre.....

14- Est-ce que les activités ludiques aident les apprenants a améliorer leurs compétences
communicatives ?

A- Oui

B- Non

C- Parfois

15- Quel avis professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique en classe de
fle ?

..... L'utilisation ludique en classe de fle permette le
travail en équipe, concept de défis et encourageant la
prise de parole et l'interaction.....

Résumé

Ce travail de recherche porte sur la contribution de l'activité ludique dans le processus d'enseignement / apprentissage du FLE au primaire et de déterminer son rôle dans le développement de l'expression orale chez les apprenants du primaire.

L'objectif premier de l'aspect ludique est de faciliter l'accès en FLE, car il fait indéniablement partie de la vie de l'apprenant et joue un rôle important et crucial dans le développement de la compréhension orale à travers la diversité des formes à savoir : les comptines, les poèmes, les bandes dessinées, les chansons, etc. dans le contexte algérien.

Ce mémoire comprend deux parties, une première partie théorique et une deuxième partie pratique, la partie théorique a été consacrée à des considérations préliminaires sur l'enseignement et l'apprentissage du FLE, la notion d'activité ludique ainsi que la notion de l'orale et les compétences.

La partie pratique a été consacrée en premier temps à l'analyse des résultats retenus suite à une enquête que nous avons menée auprès des enseignants dans des divers établissements de la wilaya de Tiaret et en second temps à notre enquête qui a été effectuée dans l'école primaire kouadria youcef dans la wilaya de Tiaret avec les élèves de la 5ème année primaire.

Mots clés : enseignement / apprentissage du FLE, approche communicative, activité ludique, motivation, expression orale, interaction.

Summary:

This research work focuses on the contribution of playful activity in the teaching / learning process of FLE in primary school and to determine its role in the development of oral expression in primary learners.

The primary objective of the playful aspect is to facilitate access to French as a foreign language, because it is undeniably part of the learner's life and plays an important and crucial role in the development of oral comprehension through the diversity of forms. Namely: nursery rhymes, poems, comics, songs, etc. in the Algerian context.

This thesis consists of two parts, a first theoretical part and a second practical part, the theoretical part was devoted to preliminary considerations on the teaching and learning of French as a foreign language, the notion of playful activity as well as the notion of oral and skills.

The practical part was devoted firstly to the analysis of the results retained following a close survey that we conducted among teachers in various establishments of the wilaya of Tiaret and secondly to our survey which was carried out in the kouadria youcef primary school in the wilaya of Tiaret with the pupils of the 5th year of primary school.

Keywords: teaching / learning of French as a foreign language, communicative approach, playful activity, motivation, oral expression, interaction.

ملخص:

يركز هذا العمل البحثي على مساهمة النشاط المرح في عملية التدريس / التعلم لـ FLE في المدرسة الابتدائية وتحديد دورها في تطوير التعبير الشفهي لدى المتعلمين الابتدائيين.

الهدف الأساسي للجانب المرح هو تسهيل الوصول إلى الفرنسية كلغة أجنبية ، لأنها بلا شك جزء من حياة المتعلم وتلعب دورًا مهمًا وحاسمًا في تطوير الفهم الشفهي من خلال تنوع الأشكال. ، قصائد ، كاريكاتير ، أغاني ، إلخ. في السياق الجزائري.

تتكون هذه الأطروحة من جزأين، الجزء النظري الأول والجزء العملي الثاني، وقد تم تخصيص الجزء النظري لاعتبارات أولية حول تعليم وتعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، ومفهوم النشاط المرح بالإضافة إلى مفهوم الشفهي و مهارات.

تم تخصيص الجزء العملي أولاً لتحليل النتائج التي تم الاحتفاظ بها بعد مسح دقيق أجريناه بين المعلمين في مختلف مؤسسات ولاية تيارت وثانيًا للمسح الذي أجريناه في مدرسة قوادرية يوسف الابتدائية بولاية تيارت. مع تلاميذ الصف الخامس الابتدائي.

الكلمات المفتاحية: تعليم / تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية ، نصح تواصل ، نشاط مرح ، تحفيز ، تعبير شفهي ، تفاعل.