

République Algérienne Démocratique et populaire
Ministère de l'enseignement Supérieur et de la recherche scientifique

Université Ibn khaldoun Tiaret

Département de la langue Française



Mémoire de master Didactique des langues étrangère

**L'impact du ludique sur la compétence à communiquer
langagièrement chez les apprenants de 2AM via les dessins
animés**

Réalisé par : Merrar Khaldia

Trari Khadidja

Sous la direction de :

Mlle. Mihoub Kheira

Membre du jury

Président : M.Djamel Nour Eddine MCA Université de Tiaret

Rapporteur : Mlle. Mihoub Kheira MAA Université de Tiaret

Examineur : Mme. Lahmar Rabiaa MCB Université de Tiaret

Année universitaire 2020/2021

Remerciements

Je tiens à remercier tout d'abord, Dieu de m'avoir donné, le courage
La patience et la volonté d'accomplir ce modeste travail.
Mes sincères remerciements à mon encadrant Mlle. Mihoub Kheira qui m'a
orientée dans ce travail.

Un grand merci à tous les enseignants de ma carrière dès le primaire jusqu'à
l'université qui ont veillé sur ma formation.

Mes remerciements s'adressent aussi aux membres de jury qui me font
l'honneur d'examiner ce travail.
Mes remerciements vont également à tous ceux qui ont contribué
à la réalisation de mon travail.

Je dédie ce modeste travail à :

A mes parents, et ma mère **khaldia** que dieu aie pitié d'elle

A ma tante, et ma grand-mère que dieu la guérit

A mes frères et mes sœurs

A mes bijoux nièces (**Ritedj, Soudjoud, Sabrine,wassila**)

Liste des tableaux

Tableau 1 : Grille d'observation du groupe témoin

Tableau 2 : Grille d'observation du groupe témoin

Tableau 3 : représentation des réponses de question n°1

Tableau 4 : représentation des réponses de question n°2

Tableau 5 : représentation des réponses de question n°3

Tableau 6 : représentation des réponses de question n°4

Tableau 7 : représentation des réponses de question n°5

Tableau 8 : représentation des réponses de question n°6

Tableau 9 : représentation des réponses de question n°7

Tableau 10 : représentation des réponses de question n°8

Liste des graphiques

Graphique 1 : représentation et description des résultats de teste

Graphique 2 : représentation de description d'échantillon

Graphique 3 : représentation de description d'échantillon

Graphique 4 : représentation des réponses de question n°1

Graphique 5 : représentation des réponses de question n°2

Graphique 6 : représentation des réponses de question n°3

Graphique 7 : représentation des réponses de question n°4

Graphique 8 : représentation des réponses de question n°5

Graphique 9 : représentation des réponses de question n°6

Graphique 10 : représentation des réponses de question n°7

Graphique 11 : représentation des réponses de question n°08

Sommaire

Introduction générale.....	06
----------------------------	----

I CHAPITRE L'EVOLUTION DE L'UTILISATION DES OUTILS AUDIOVISUELS A TRAVERS LA DDLE..... 13

I.1 L'évolution de l'utilisation des outils audiovisuels à travers la DDLE.....	14
I.2 L'enseignement/ apprentissage du FLE dans le cycle moyen.....	18
I.3 La place de la compréhension orale dans le manuel scolaire de la deuxième année.....	19
I.4 La place de la compréhension orale dans le cadre européen commun de référence(CECRL).....	19
I.5 Les démarches d'enseignement de la compréhension de l'oral.....	20
I.6 Les supports exploités dans la séance de la compréhension de l'oral.....	21
I.7 Les types d'activités en compréhension de l'oral.....	21
I.8 Les facteurs influant sur la compréhension orale.....	22
I.9 Les modèles de la compréhension de l'oral.....	23
I.10 Les recherches sur la différence entre les bons auditeurs et les auditeurs faibles.....	25
Conclusion partielle.....	26

II CHAPITRE LES DESSIN ANIME ET L'ENSEIGNEMENT APPRENTISSAGE DU FLE 27

II.1 L'intégration des TIC dans l'enseignement apprentissage du FLE.....	28
II.2 La progression du concept du *jeu* en pédagogie.....	28
II.3 Les types du jeu.....	30
II.4 L'exploitation des activités ludiques en classe du FLE.....	32
II.5 La place de l'audiovisuel dans le manuel scolaire 2AM.....	34
II.6 Qu'est ce qu'un document audiovisuel.....	37
II.7 Les types de documents audiovisuels.....	38
II.8 L'audiovisuel en compréhension orale.....	40
II.9 Le dessin animé comme support audiovisuel.....	40
Conclusion partielle.....	44

I	CHAPITRE	46
I.1	Description du lieu	48
I.2	L'échantillon	48
I.3	Présentation du corpus	48
I.4	La description des séances observées	53
I.5	L'étude comparative	59
II	CHAPITRE : ANALYSE ET INTERPRETATION DES RESULTATS DU QUESTIONNAIRE	61
II.1	Analyse du questionnaire	62
	CONCLUSION GENERALE	71

Introduction générale

« L'imagination est l'outil d'un enfant pour réaliser ses rêves, l'univers est son terrain de jeu »

L'environnement culturel ou naît l'apprenant est un grand portail très important dans le développement de son esprit notant que les apprenants se distinguent par rapport à leur capacité à former des discours dans des situations diverses.

Le concept de « l'imagination » signifie qu'elle est la capacité innée chez l'apprenant qui lui permet de former des idées originales et inhabituelles en enrichissant leur apprentissage, autrement dit, le concept peut se définir comme l'unité centrale qui sert à remplir le cerveau avec des contenus riches grâce aux nouveaux mots obtenus à travers des histoires lues tels que (le conte, la fable, la légende...etc.) grâce aux parents ou des moyens intégrés dans l'enseignement/ apprentissage. Ces moyens qui sont nombreux mènent l'apprenant à éveiller son esprit et sa soif de connaissance culturelle.

Dans le domaine de la didactique, l'enseignement/ apprentissage est un processus très large et complexe qui explique la multiplicité des études effectuées afin d'améliorer les méthodes et les techniques d'enseignement.

La didactique des langues étrangères notamment le français constitue différents pôles et différentes techniques qui servent à expliquer la manière d'enseigner le français d'une façon efficace en appliquant ses normes et ses règles dans différents contextes.

Enseigner le français peut quelquefois nous sembler un défi ; il donne une grande responsabilité aux enseignants car l'apprentissage d'une langue nécessite des compétences de communication tant à l'écrit qu'à l'oral. Cette dernière doit être installée chez l'apprenant qui doit être capable d'écrire et parler d'une façon correcte.

A l'arrivée de l'approche communicative, l'oral occupe une place très importante dans la perspective communicative des langues étrangères, en effet, les approches communicatives ont pour objectif de développer une compétence de communication ; cette compétence nécessite l'acquisition non seulement des structures ou des règles mais l'usage de cette dernière dans des contextes authentiques de discussion.

Le processus enseignement apprentissage avec l'approche communicative vise à faciliter la tâche aux enseignants pour rendre l'apprenant dans le bon chemin à travers des outils qui visent à améliorer les compétences communicatives langagières à travers les activités ludiques à titre d'exemple les supports audiovisuels. Avec l'exploitation de ses techniques que

l'approche communicative a développée, l'apprenant aide son cerveau à prévoir des scènes imaginaires ou réelles. Ainsi, les supports audiovisuels et numériques comme le dessin animé, la télévision, le cinéma...etc. motive l'esprit de l'apprenant qui pourra parler spontanément. Regarder en écoutant sert à donner l'envie à l'apprenant à imaginer d'autres pièces pour les interpréter après.

Cette recherche vise à étudier l'influence de l'audiovisuel sur les interactions des apprenants et l'amélioration de la compréhension orale en choisissant comme échantillant le cycle moyen par le biais de l'audiovisuel tout en se basant sur le dessin animé afin de trouver des solutions aux conflits rencontrés par les apprenants.

D'après notre cursus en tant que des étudiants, nous notons que la compréhension orale constitue toujours un obstacle pour les enseignants qui cherchent toujours à chercher des solutions adéquates pour faciliter la compréhension des contenus proposés dans la vidéo en aidant l'apprenant à enrichir son bagage linguistique.

Nous constatons ainsi que les apprenants n'arrivent pas à comprendre les contenus traités dans la vidéo, ils s'intéressent toujours aux textes écrits qu'ils se sentent à l'aise à trouver les mots-clés et de répondre aux questions posées par leurs enseignants.

A travers l'intégration des TIC (technologie de l'information et de la communication) dans le processus enseignement apprentissage de FLE et à partir de la méthodologie structuro-globale- audiovisuelle (SGAV) nous essayons de remédier à ce genre de difficulté tout en aspirant de nouvelles solutions qui aident les apprenants à développer ses compétences langagières pendant les séances de la compréhension orale. C'est pourquoi nous nous attendons à ce que le dessin animé aide l'apprenant à être motivé en pratiquant un français correct.

A partir de ce constat, notre problématique de recherche s'articule autour de la question suivante :

Les dessins animés, peuvent-ils impacter la compréhension orale chez les apprenants de la 2AM en favorisant la compétence à communiquer langagièremment ?

Afin de répondre à cette question, nous émettons les hypothèses suivantes :

Le dessin animé de type narratif pourrait être un outil efficace afin d'améliorer la compréhension orale et à la motivation des apprenants.

Il est probable que les supports audiovisuels stimuleraient le processus de compréhension orale chez l'apprenant et amèneraient son acquisition du FLE.

Notre recherche repose sur la méthode expérimentale. Nous avons choisi comme échantillon du travail les apprenants de deuxième année moyenne de l'école Ben Brahim El Hadj à Takhmaret (wilaya de Tiaret) en utilisant le support audiovisuel par le biais de dessin animé durant la séance de la compréhension de l'oral.

On a divisé notre travail en deux parties : une partie théorique qui comporte deux chapitres dont le premier discute sur l'évolution de l'utilisation des outils audiovisuels à travers la didactique des langues étrangères dans la quel on va aborder l'enchaînement des méthodologies jusqu'à l'arrivée des nouvelles approche qui est basé sur l'enseignement apprentissage du FLE dans le cycle moyen. En parlant sur les principaux points de la compréhension orale tout en centrant sur la notion de communiquer langagièrement en classe du FLE Et à l'activité proposée (dessin animé) comme technique qui améliorerait cette compétence. Ainsi sur l'importance de différents moyens intégrés dans l'enseignement apprentissage de l'oral.

Dans la partie pratique, nous allons présenter notre travail réalisé sur le terrain. Elle sera basée d'abord, sur l'analyse du questionnaire qui a été distribué aux enseignants du collège, ensuite il sera question d'analyser les réponses des apprenants de la deuxième année moyenne au questionnaire de la compréhension orale. Puis, nous allons utiliser comme outil méthodologique (le dessin animé) pour pouvoir motiver les apprenants lors des séances de l'oral ainsi que pour pouvoir créer d'autres situations d'une manière spontanée. A ce stade, nous allons opter pour une approche comparative pour analyser notre corpus (les réponses des apprenants au questionnaire de la compréhension orale), après on va passer à un autre pole qui est l'analyse des résultats à travers des grilles d'observation menées durant les séances choisies.

En dernier lieu, nous essayerons de conclure notre travail de recherche en répondant à notre problématique de départ dans la conclusion, où nous allons démontrer les principaux résultats de cette recherche et ceci en confirmant ou infirmant les hypothèses émises auparavant.

PARTIE
THEORIQUE

I Chapitre
L'évolution de l'utilisation des outils
audiovisuels à travers la DDLE

Introduction partielle

Notre travail porte sur l'exploitation de l'audiovisuel par le biais du dessin animé comme support pédagogique d'enseignement/apprentissage de la langue française. Notre recherche s'inscrit dans le domaine de la didactique des langues étrangères, nous mettons l'accent dans ce travail sur la place de l'oral dans les différentes méthodologies de l'enseignement des langues étrangères, commençant par l'approche communicative jusqu'à l'approche actionnelle et sa place dans le cycle moyen ainsi nous allons expliciter la notion de la compétence de la compréhension de l'oral en recourant au cadre européen commun de référence, nous allons définir également les notions de base qui sont en relation avec la compréhension de l'oral.

I.1 L'évolution de l'utilisation des outils audiovisuels à travers la DDLE

Tout d'abord la didactique est l'étude systématique des méthodes et des pratiques de l'enseignement en général. Selon Jean Pierre Cuq dans son ouvrage a défini le concept de didactique ainsi : « *par son origine grecque (didaskhein : enseigner) le terme de didactique désigne de façon générale, ce qui vise à enseigner, ce qui est propre à instruire* » (Quq.J.P& Gruca. I.2002).

Enseigner une langue appelle à considérer des contenus différents de ceux d'autres disciplines. Les contenus de la didactique des langues relèvent des disciplines comme la sociolinguistique, la communication, la psychologie...etc.

La didactique des langues étrangères présente la position centrale des autres disciplines, ces dernières sont des disciplines dites de référence, elles relèvent des sciences humaines et sociales, des sciences de l'éducation, les sciences de psychologique, des sciences de la communication et des sciences du langage.

Quq J.P et Gruca I dans leur ouvrage annoncent que : « *la didactique des langues étrangères ne se définit pas seulement comme une réflexion mais aussi une action sur la réalité linguistique, et par conséquent humaine,...* » (Quq J.P , Gruca I.2002.P.51)

Nous notons bien que le terme didactique a été dépendant des recherches de la linguistique appliquée parce que la didactique des langues est indépendante. En 1977, Glisson a proposé de remplacer la linguistique appliquée par la didactique des langues étrangères.

Le changement des méthodologies s'installe dans les facteurs suivants : les besoins, les objectifs des concepteurs et le public visé adopté par des didacticiens, des chercheurs linguistes.

I.1.1 La méthodologie traditionnelle

Elle a été vue pendant le XX^{ème} siècle. La notion a emprunté plus ou moins fidèle des langues mortes, anciennes qui sont le grecque et le latin.

Ses principes majeurs ont mis l'accent sur la lecture et la traduction des textes littéraires, donc elle se base sur les méthodes de la grammaire traduction ou la lecture traduction.

La méthodologie a donné l'importance à la grammaire qui a été enseignée d'une manière déductive (le fait de passer des règles aux exemples) ainsi elle est enseignée explicitement.

Elle donne la priorité à l'écrit ce qui place l'oral au second plan.

I.1.2 La méthodologie directe

La méthodologie directe est née au cours des années 1900-1910 en Allemagne et en France. Cette méthodologie a donné l'importance à l'oral et la prononciation est privilégiée,

«L'accent est mis sur l'acquisition de l'oral et l'étude de la prononciation, qui repose sur une démarche analytique (d'abord le phonème, puis la syllabe, le mot, le groupe de mots, etc. Pour arriver au rythme et à l'intonation) et suppose une véritable gymnastique des organes vocaux, occupe une place importante dans les débuts de l'apprentissage». (Cuq J.P.Gruca. I.2002, pp.237)

En précisant que la méthodologie directe évite le recours à la langue maternelle, elle se centre sur la communication non-verbale (les images)

«La langue étrangère pratique en s'interdisant tout recours à la langue maternelle et en s'appuyant d'une part sur les éléments du non-verbal de la communication comme les mimiques et les gestes, et, d'autre part, sur les dessins, les images, et surtout l'environnement immédiat de la classe». (Cuq.J.P.Gruca.I. 2002, p.237)

L'enseignement de la grammaire enseigne d'une manière inductive et implicite.

I.1.3 La méthodologie audio-orale

La naissance de la méthodologie audio-orale a été au cours de la 2^{ème} guerre mondiale en 1940-1970. Cette méthodologie est faite pour répondre aux besoins de formation rapide des gens qui parlent d'autres langues que l'Anglais. Son but principal est de savoir communiquer en langue étrangère, raison pour laquelle nous visons les quatre habiletés afin de communiquer dans la vie de tous les jours.

Elle porte sur les structures syntaxiques qui ont pour objectif de former des automatismes linguistiques qui font des formes linguistiques appropriées qui sont utilisées spontanément.

I.1.4 La méthodologie structuro-globale audiovisuelle

Elle s'est développée dans les années 50 en Europe contre l'expansion anglo-américaine qui s'impose comme une langue de communication internationale. Son intérêt est de faciliter l'apprentissage et la diffusion générale de la langue. Elle s'intéresse à la fois au sens et à la forme.

La structure est intimement liée à une situation qui la fait naître et qu'il faut envisager globalement sans séparer les éléments intrinsèques qui la composent tels que : l'intonation, les mimiques, les gestes. La structure est liée forcément à une situation de communication.

Cuq J.P et Gruca .I dans leur ouvrage centrent aussi sur le cours de cette méthodologie qui s'installe sur des phases ce qu'on les appelle les moments de la classe qui sont :

- Une phase de présentation du dialogue enregistré accompagné des images contenues dans le film fixe avec pour objectif principal la compréhension globale de la situation ;
- Une phase d'explication qui consiste à reprendre le dialogue séquence par séquence ou image par image afin d'expliquer les éléments nouveaux et s'assurer que l'élève isole correctement chaque unité sonore ;
- Une phase de répétition avec correction phonétique et mémorisation des structures et du dialogue ;
- Une phase d'exploitation ou de réemploi des éléments nouvellement appris et mémorisés par cœur dans des situations légèrement différentes de celles dans laquelle ils ont été présentés ;
- Une phase de transposition qui conduit l'élève à réutiliser avec plus de spontanéité les éléments acquis dans des situations de même type sous la forme de jeux de rôle ou d'activités de dramatisation.

I.1.5 L'approche communicative

Elle s'est développée dans les années 1980 en réaction avec la méthodologie audio-orale et audiovisuelle.

L'approche communicative centre sur les études des besoins de base de communication des apprenants adultes des langues étrangères. Elle se fait pour renforcer la compétence communicative et la capacité d'utiliser un langage dans des différentes situations. Cuq J.P mentionne dans son ouvrage les composantes essentielles de la compétence de communication à savoir :

- la composante linguistique : c'est la connaissance des règles et des structures grammaticales, phonologique, vocabulaire...etc.
- la composante sociolinguistique : renvoie à la connaissance des règles socioculturelles ...
- la composante discursive : assure la cohésion et la cohérence des différents types de discours ...
- une compétence stratégique : constituée par la capacité d'utiliser des stratégies verbales et non verbales pour compenser les défaillances ou les «raté» de la communication.

I.1.6 L'approche par compétence

Cette théorie occupe une place très importante dans le cadre de la pédagogie car elle centre sur l'apprenant à agir et interagir dans un contexte social, elle sert à améliorer la compétence communicative chez l'apprenant.

I.1.6.1 Dans le cadre européen commun de référence(CECRL)

Quq J.P dans son dictionnaire de didactique du français, a défini le cadre européen commun de référence (CECRL) comme « un document de référence élaboré à l'initiative et au sein du conseil de l'Europe, au titre des projets «langues vivantes», et destiné, d'une part, à faciliter les échanges entre différents acteurs du domaine de l'enseignement et de l'apprentissage des langues».

Il propose un modèle actionnel où se situe la communication et l'apprentissage. De grandes catégories comme celles des compétences générales, de compétence à communiquer langagièrement.

I.1.6.2 Approche actionnelle

L'approche actionnelle ou la perspective actionnelle a connu grâce à des bases étudiées par l'approche communicative dans les années 90. Elle s'intéresse aux deux tâches qui sont accompagnées aux multiples contextes où l'élève y est confronté dans la vie sociale. Ces deux tâches sont :

Une tâche pédagogique communicative à travers laquelle l'apprenant se situe dans des circonstances ou environnement donné. La seconde tâche qui est proche de la vie réelle.

Cette perspective permet d'acquérir le savoir faire, savoir être, savoir apprendre dans les actions, les tâches qui vont employer les quatre compétences de l'apprenant des langues étrangères.

I.2 L'enseignement/ apprentissage du FLE dans le cycle moyen

L'enseignement et l'apprentissage sont des unités complémentaires qui reposent sur trois pôles : savoir, élève, enseignant. Le processus désigne la manière de transmettre les connaissances par un enseignant vers ses apprenants. D'après notre recherche, nous allons trouver dans le guide du manuel scolaire de 2AM que la compétence globale porte sur les compétences transversales autrement dit, l'élève est capable de comprendre et de produire oralement et par écrit, et ce en adéquation avec la situation de communication.

Notant bien, que la séquence 03 du projet 01 permet à l'apprenant d'identifier les paramètres de la situation de communication et d'écouter en distinguant la fin d'un conte pour vérifier si les apprenants sont sur le bon chemin.

Dans le cadre de l'approche par les compétences et de l'enseignement du français en tant que FLE, Français Langue Etrangère, pour communiquer dans des situations significatives scolaires ou extrascolaires, notamment avec le monde qui nous entoure, dans les différents domaines, une séance de langue ne consiste pas à s'approfondir dans la langue d'une façon exhaustive et puriste comme c'est le cas pour une langue maternelle, mais à installer juste les ressources linguistiques nécessaires pour développer les différentes compétences visées dans les programmes à savoir : expliquer, informer, prescrire, raconter dans le réel ou le fictif, argumenter, décrire, exhorter, converser...

I.3 La place de la compréhension orale dans le manuel scolaire de la deuxième année

La compréhension orale se situe au début de chaque séquence, elle prend une place première dans le déroulement pédagogique.

Dans l'approche actionnelle, la compréhension orale pousse l'apprenant à écouter, parler et communiquer.

Selon Cuq J.P :«la compréhension est l'attitude résultant de la mise en œuvre du processus cognitif, qui permet à l'apprenant d'accéder au sens d'un texte qu'il écoute (compréhension orale) ou lit (compréhension écrite). (Cuq J.P., 2003, p, 49)

La compréhension de l'oral selon Ducrot J.M «La compréhension orale est une compétence qui vise à faire acquérir progressivement à l'apprenant des stratégies d'écoute premièrement et de compréhension d'énoncés à l'oral deuxièmement».(Ducrot J.P. ,2005)

La compréhension orale dans le manuel scolaire de 2AM« les activités de cette rubrique visent à développer les capacités d'écoute et de compréhension orale des apprenants à partir d'un document audio ou d'une vidéo. (.....) Elle vise l'acquisition progressive des stratégies d'écoute et de construction du sens de divers énoncés oraux. Des supports sont proposés mais les enseignants peuvent en choisir d'autres adaptés au niveau de leur public. (...) les modalités de travail doivent aussi être précisées avant l'écoute : travailler individuellement, en binômes, en petit groupe, en grand groupe ou avec le groupe-classe (...). Il est nécessaire de faire écouter le document sonore dans son intégralité ou n parties chaque fois que le besoin s'en ressent pour vérifier ou justifier une réponse ou une information».

I.4 La place de la compréhension orale dans le cadre européen commun de référence(CECRL)

Le cadre européen commun de référence permet de faire un classement ou de sélectionner les apprenants selon leur capacité d'apprentissage au niveau : A1, A2, B1, B2, C1, C2.

La compréhension de l'oral au niveau A1 réside dans la capacité des apprenants à comprendre les formules familières et les phrases élémentaires dans leur situation personnelle.

La compétence générale c'est une compétence où l'apprenant sera capable de comprendre une intervention si elle est lente, articulée, comprend de longues pauses permettant d'assimiler le sens. Et faire comprendre les annonces et les instructions sert à comprendre des instructions adressées lentement et de suivre des directives courtes et simples.

I.5 Les démarches d'enseignement de la compréhension de l'oral

Pendant les séances de l'oral, l'enseignant organise sa fiche pédagogique selon le niveau de leurs apprenants pour éviter toutes les difficultés qui bloquent la compréhension des consignes proposées durant le cours et les interpréter ou les produire par la suite.

La direction de la compréhension de l'oral se fait par des étapes à suivre grâce aux usages des supports soit par un texte oralisé, un audiovisuel, ou un document sonore.

Ces étapes se font par rapport à la compréhension des apprenants, il s'agit de :

- **La pré écoute :** C'est la prise de contact ou l'éveil de l'intérêt entre l'enseignant et ses apprenants, c'est la partie où l'enseignant invite ses apprenants à écouter ce qu'il va dire sur le cours du jour en lançant des traits pour approcher le plus possible l'idée afin d'introduire le thème du jour. L'utilisation des supports tels que les figurines, les images, ou la voix peut orienter l'apprenant à proposer des hypothèses sur la leçon du jour.
- **L'écoute :** Cette étape peut se faire en trois à quatre écoutes maximum :

La première phase :

Il s'agit d'une compréhension globale sur le thème proposé. L'enseignant demande aux apprenants d'écouter attentivement l'audiovisuel ou le texte oralisé afin de répondre aux interrogations posées à titre d'exemple :

- De quoi parle t on dans la vidéo (texte) ?
- connaissez-vous ce conte ?
- Que voyez-vous ?
- Qui sont les personnages ?
- Où se passent les événements ?
- Quand ?

La deuxième phase :

C'est une écoute détaillée à travers laquelle l'apprenant peut relever le contenu caché, il va entrer au fond de la vidéo pour répondre aux questions interrogées comme :

- Que proposa la carpe au pêcheur ?
- Que s'est il passé de ce jour la ?

La poste écoute :C'est la phase de récapitulation et de réinvestissement, ce stade sert à aider l'apprenant à partager ses idées, opinions, imaginer en créant d'autres scènes.

I.6 Les supports exploités dans la séance de la compréhension de l'oral

Pour réaliser la compréhension de l'oral, l'enseignant doit utiliser des documents pertinents qui servent à obtenir des objectifs définis. Alors pour cette activité on peut citer quatre documents qui sont les plus utilisés :

- 1. Texte oralisé** :C'est un discours prononcé par l'enseignant à haute voix.
- 2. L'image fixe ou animée** :Elle peut exercer l'activité de la compréhension de l'oral.
- 3. un document sonore** : Il peut être un dessin animé, des enregistrements, un radio...etc.
- 4. un document audiovisuel** : contient le son avec l'image.

I.7 Les types d'activités en compréhension de l'oral

Dans chaque phase d'écoute l'enseignant pose des questions pour faire comprendre le contenu aux apprenants ; ces questions doivent être larges et faciles.On distingue plusieurs types de questions qui sont :

I.7.1 Des questions aux choix multiples (QCM)

Il s'agit d'une question qui a plusieurs réponses où l'apprenant doit choisir la réponse juste. À titre d'exemple :

Une carpe veut dire :

- a) un insecte
- b) un serpent
- c) un poisson
- d) un oiseau

I.7.2 Des questions courtes et ouvertes

Ce sont de questions brèves et courtes, elles ne dépendent pas de temps pour corriger les copies des apprenants, nous notons bien que l'ordre de ces questions et leur formule doit être fixes.

I.8 Les facteurs influant sur la compréhension orale

- **Le débit** : Il s'agit de la vitesse de la parole qui diffère d'un pays à un autre.

Le débit selon le dictionnaire de didactique du français : «c'est la vitesse à laquelle chaque locuteur parle. (...). Le débit est différent selon la situation de communication dans laquelle se trouve le locuteur et selon le locuteur lui-même.» (Quq J.P, 2003, page66).

- **Pause et hésitation** :Elle correspond à un arrêt définitif ou à une suspension de la parole pour un court laps de temps. Elle marque la fin.

Les travaux de certains chercheurs,ont mis en évidence que la pause pendant trois secondes serait utile à la compréhension orale .En revanche, d'autres chercheurs ont montré que la pause et l'hésitation constituent des sources d'erreurs facultatives pour l'apprentissage en langue étrangère.

- **Décodage auditif** :Le concept de l'écoute a été connu dès la naissance d'un bébé, le bébé commence à découvrir les choses à travers le regard et l'écoute de ses parents. Il va découvrir petit à petit jusqu'à la construction d'un ensemble des unités sonores à communiquer verbalement de son entourage (les gestes, les mimiques...etc.)

L'oreille recueille des informations pour obtenir, recevoir des ondes sonores qui portent sur des éléments significatifs et les interpréter dans la mémoire. Son objectif principal est d'arriver à une représentation mentale signifiante qui s'appuie sur le rôle des deux hémisphères droite et gauche.

- **Prosodie** :D'une manière générale, la prosodie est l'inflexion, le ton, la tonalité, l'intonation, l'accent, la modulation que nous donnons à notre langage oral en fonction de nos émotions et de l'impact que nous désirons avoir sur nos interlocuteurs.

En outre, c'est l'étude des traits phoniques c'est-à-dire l'étude du rythme, l'accent et l'intonation. La prosodie est l'ensemble des facteurs qui s'appuie soit sur la hauteur et de la

durée soit : l'accentuation, le rythme, les tons, les pauses, l'intonation. Cuq J.P précise que :

La prosodie est fréquemment assimilée à celui de métrique (dans son acception littéraire) ou d'intonation (dans son acception linguistique), alors que sa signification générique fait référence à un ensemble de phénomènes tels que l'accent, le rythme, la quantité, le tempo, les pauses, les tons et l'intonation, que l'on qualifie d'éléments prosodiques ou les éléments suprasegmentaux du langage (Cuq J.P.,2003.p.205)

- **L'intonation** : Elle se définit comme un groupe constitué d'une structure méthodique des énoncés qui se finalise par l'accentuation suivie d'une courte pause. L'intonation a quatre fonctions ; d'abord elle découpe le discours en unités du sens qui correspondent à des unités syntaxiques phrase, groupe rythmique. Ensuite, elle sert à différencier le sens communicatif de la phrase (phrase énonciative, phrase interrogative, impérative). Puis, l'intonation exerce la fonction prédicative. C'est grâce à elle qu'un groupe de mots ou plusieurs contenant ou non le prédicat grammatical. Cette dernière met l'accent sur le sens plein et vide du mot ou un groupe de mot dans une phrase. L'intonation a pour but de faire comprendre un message en déterminant le type de la phrase.

Selon Cuq J.P «l'intonation désigne communément les modulations de la voix inhérentes à la production de la parole. Ces modulations ont pour origine les variations contrôlées du rythme de vibration des cordes vocales (la fréquence fondamentale) qui sont perçues par l'auditeur comme des variations de la mélodie». (Cuq.J.P., 2003.p.140)

- **L'accentuation** : C'est une prééminence d'énergie articulatoire qui se manifeste par une augmentation physique de longueur, d'intensité et éventuellement un changement de fréquence en passant de syllabes accentuées à accentués. Sur le plan de la perception, on parlera des paramètres de durée, d'intensité et de hauteur.

La perception de l'accent donne une importance à l'écoute s'il s'agit d'une mauvaise écoute d'un mot mal accentué par un locuteur étranger donc l'auditeur n'arriverait jamais à découvrir le terme . Un mauvais accent pousse la compréhension à directement effectué.

I.9 Les modèles de la compréhension de l'oral

Il existe plusieurs manières d'aborder les problèmes de la compréhension. De nombreuses constructions théoriques tentent d'expliquer comment le sujet construit la signification globale d'un message. D'après les recherches, on distingue deux modèles différents selon le processus de compréhension ; le premier est celui du sens à la forme ce

qu'on appelle le modèle onomasiologique et le deuxième celui de la forme au sens ou ce qu'on nomme le modèle sémasiologique.

I.9.1 Le modèle sémasiologique

Donne la priorité à la perception des formes du message, le processus de compréhension s'inscrit dans quatre opérations selon quatre temps :

- Une phase de discrimination qui porte sur les l'identification des sons ou la reconnaissance des signes graphiques,
- Une phase de segmentation qui concerne la délimitation de mots, de groupe de mots ou de phrases,
- Une phase d'interprétation qui autorise l'attribution d'un sens à ses mots ou groupes de mots de phrases,
- Et, enfin une phase de synthèse qui consiste en une construction du sens global du message par addition des sens des mots ou groupes de mots ou phrases.

I.9.2 Le modèle onomasiologique

Ce modèle est mené sur la construction/ vérification d'hypothèses qui sont les suivantes :

- Les premières hypothèses que l'on formule à l'origine de toute situation de réception sont d'ordre sémantique : elles se basent sur le contenu du message à partir des connaissances dont le récepteur dispose à priori de la situation de communication et des informations qu'il capte au cours du déroulement du message .Elles anticipent la signification du message aussi bien au niveau global qu'au niveau plus restreint, puisqu'elles prennent en compte les unités du sens qui résultent des unités formelles de surface ;
- La vérification des hypothèses émises s'effectue grâce à la saisie d'indices et de redondances qui ponctuent la communication et qui permettent de confirmer ou de rejeter les hypothèses sémantiques et formelles construites au départ,
- La dernière phase du processus, étroitement liée à l'étape précédente, concerne le résultat de la vérification.

I.9.3 Le modèle de Clark et Clark

Son but est de décrire le fonctionnement de la mémoire ; ce modèle se fait selon les étapes suivantes :

- La mémoire à court terme reçoit les informations sous forme de représentation phonologique ;
- Les représentations phonologiques seront morcelées en constituant qui ont un contenu et une fonction ;
- Ses constituants serviront à construire une liste organisée de propositions représentant le texte ;
- Les propositions viendront pour remplacer dans la mémoire à court terme les représentations phonologiques qui seront éliminées, et l'auditeur ne retiendra finalement que le sens global de chacune des propositions.

I.10 Les recherches sur la différence entre les bons auditeurs et les auditeurs faibles

I.10.1 Les études de Chamot

Ses études sont menées sur les apprenants qui ont une bonne audition et les malhabiles.

Chamot a constaté que les bons auditeurs savent utiliser les règles et les techniques d'écoute et d'une certaine stratégie métacognitive *prise de note, l'évaluation* par contre les malhabiles sont trouvés devant un conflit.

I.10.2 Les études de ROSS et ROST

L'expérience a été faite en classe des étudiants japonais en anglais. La séance a été programmée par un professeur qui a raconté une histoire en anglais à un apprenant, ce dernier a posé des questions de clarification. Sur ce point ROSS et ROST ont montré que l'apprenant est capable d'utiliser les différentes stratégies de clarification et a l'envie de chercher, trouver le sens d'un énoncé.

Conclusion partielle

Dans ce chapitre, nous avons évoqué en général, la place de l'oral dans les différentes méthodologies de l'enseignement des langues étrangères, en l'occurrence le FLE, ainsi que sa place dans le cycle moyen. Puis, nous avons explicité la notion de la compétence de la compréhension de l'oral en recourant au cadre européen commun de référence, nous avons présenté également les différentes recherches permettant de différencier les bons auditeurs de ceux ayant une faible audition.

II Chapitre
Les dessin animé et l'enseignement
apprentissage du FLE

Introduction partielle :

Notre recherche dans ce chapitre s'inscrit sur le pôle de l'intégration des TICE dans l'enseignement apprentissage du FLE autrement dit, l'utilisation des activités ludiques (jeu, dessin animé) lors des séances de la compréhension orale et leur impact sur le niveau d'acquisition de la compétence à communiquer langagièrement

II.1 L'intégration des TIC dans l'enseignement apprentissage du FLE

Actuellement, l'intégration des TICE dans l'enseignement des langues étrangères notamment le français représente un enjeu important. Cependant, la maîtrise du français oral est aujourd'hui une compétence essentielle pour les apprenants et pour apprendre la langue française, cela demande un ensemble d'activités qui mène l'apprenant au fil des jours, à exprimer par oral et par écrit ses émotions, sa pensée, ses rapports aux autres, à communiquer avec autrui de façon immédiate et ce de façon différée par la lecture ou l'écriture. Selon la définition donnée par Marcel Lebrun.....), «l'apprentissage peut être vu comme un processus actif et constructif à travers lequel l'apprenant manipule stratégiquement les ressources cognitives disponibles de façon à créer de nouvelles connaissances en extrayant l'information de l'environnement.»

(.....)Les technologies éducatives favorisent la diversification des objectifs, des méthodes, des supports ainsi que les projets et les résultats d'apprentissage. Ces méthodes là peuvent contribuer à un enseignement plus attractif grâce à l'emploi des logiciels qui poussent à travailler l'oral (compréhension et expression orale), la prononciation, la grammaire...etc. tout en respectant le rythme de chaque apprenant du moment que le niveau des classes est hétérogène ».

Pour définir la notion de l'intégration des TIC dans le système éducatif nous prenons la signification de C. Bourguignon (1994): «*Par intégration, nous entendons toute insertion de l'outil technologique, au cours d'une ou plusieurs séances, dans une séquence pédagogique globale, dont les objectifs ont été clairement déterminés. Pour chaque phase les modalités de réalisation sont explicitées en termes de pré requis, d'objets, de déroulement de la tâche, d'évaluation, afin que l'ensemble constitue un dispositif didactique cohérent »*

II.2 La progression du concept du *jeu* en pédagogie

En premier lieu, nous nous référons au dictionnaire Larousse en ligne qui définit la notion du jeu comme suit : «*c'est un nom masculin qui vient du (latin *jocus*,plaisanterie) il*

signifie aussi « *Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir : Participer à un jeu* ».

Piaget dans sa théorie cognitive, mentionne que « *le jeu est un moyen de s'informer sur les objets, les événements. C'est un moyen d'affermir et de d'étendre ses connaissances et savoir-faire. C'est un moyen d'intégrer la pensée à l'action. Dans l'évolution du comportement ludique, »*

Le jeu est une activité qui se caractérise par plusieurs éléments, comme la liberté, l'incertitude, l'improductivité, l'usage de règles, une certaine frivolité et un caractère fictif.

Nicole De Grandmond (1995), quant à elle, définit le jeu comme étant :

- Une acte total faisant appel à tout l'être ; ▪ une action libre qui ne peut être commandée ;
- Une activité incertaine, dépendante de la fantaisie du joueur ;
- Une activité spontanée, sans règles préétablies ;
- Une activité qui fait appel à la motivation intrinsèque.

La pédagogie du ludique, comme tout autre forme de pédagogie, a ses forces et ses limites. Elle convient à certains et peut déplaire à d'autres. Elle peut aider à mieux saisir certaines notions, certains concepts comme d'autres pédagogies peuvent le faire. Il lui faut, par contre, deux axes solides :

1. un pédagogue voué à sa philosophie et qui comprend très bien les enjeux de cette façon d'aborder l'apprentissage;
2. la pédagogie du ludique procède par détour, par de l'indirect, c'est-à-dire que l'apprenant n'est pas ou peu conscient du but visé. Un débriefing est donc indispensable à la structuration de cet apprentissage. Ainsi tout au long de son « jeu » aura-t-il droit à toutes les découvertes que le pédagogue aura mises en place et bien d'autres que même ce dernier n'aura peut-être pas perçues puisque le bagage de connaissance de l'apprenant n'est pas à ce point mesurable. l'apprenant vit dans divers milieux et chacun d'eux lui apporte des connaissances qu'on ne mesure pas nécessaires à l'école.

D'après ces définitions nous allons présenter plusieurs types de jeu qui ont été proposés par Cuq J.P et Gruca I. à savoir :

II.3 Les types du jeu

II.3.1 Le jeu linguistique

Dans cette phase l'enseignant doit préparer des exercices pédagogiques selon certains critères (le niveau, l'âge, le besoins) pour faire travailler la communication langagière chez ses apprenants. Son intérêt est de mémoriser les règles facilement en s'amusant selon le niveau soit lexical, grammatical, phonétique, l'orthographe,...etc.

Selon Cup J.P et Gruca I *«Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographique et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement ; ils correspondent aux jeux les plus formels même s'ils requièrent la réflexion du participant»* (CuqJ.P. Gruca I.2002.P.417)

II.3.2 Les jeux de créativité

Cette étape est liée étroitement à l'apprenant. Elle sert à inviter les apprenants à inventer et produire d'une manière libre.

Dans l'ouvrage « cours de didactique du français langue étrangère et seconde », Quq J.P et Gruca I indiquent que les jeux de créativité : *«engagent un réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination ; l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des production originales, insolites, voire même poétique.»*

II.3.3 Les jeux culturels

Ce stade fait appel à la culture et les connaissances des apprenants en prenant un bel exemple de baccalauréat. Ce jeu a pour objectif de pousser l'apprenant à produire oralement.

II.3.4 Les jeux dérivés du théâtre

Les jeux dérivés du théâtre sont des jeux plus motivants qui mettent l'apprenant dans un environnement plus à l'aise à parler librement en améliorant sa compétence langagière et que l'apprenant peut enrichir son vocabulaire. Cette activité transforme la salle en une scène théâtrale en mentionnant bien les jeux de rôle qui font partie de ces jeux.

Nous rajoutons aussi d'autres types cités par Nicole Grandmond qui a divisé le jeu en trois axes :

II.3.5 Le jeu ludique

Selon Nicole de Grandmond (1989 : 47) :«*Le jeu ludique est une activité libre et gratuite qui est essentielle au plaisir et nécessaire au développement de tout individu. Ce type de jeu ne comporte pas de règles, il permet le développement intellectuel, affectif et psychomoteur de l'individu sans aide ou sans support extérieur* ».

En termes d'apprentissages, le jeu ludique influence un bon nombre des composantes de la connaissance

- La motivation intrinsèque à la connaissance
- La motivation intrinsèque à l'accomplissement
- La motivation intrinsèque aux sensations

Le jeu ludique aide dans certains apprentissages comme :

- savoir gérer l'imprévu, - contrôler ses émotions, - explorer ses émotions, - développer sa motivation et sa curiosité
- Le jeu ludique permet d'explorer ses connaissances sans aide ou sans support extérieur.
- Le jeu ludique permet d'appivoiser le plaisir, les sensations, les sentiments.

II.3.6 Le jeu éducatif

Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure, il permet l'accomplissement de certains apprentissages comme :

- Comprendre les notions ;
- Appivoiser les concepts ;
- Structurer sa pensée ;
- Développer ses connaissances et ses habitudes ;

Le jeu éducatif permet de mieux définir, structurer et comprendre son monde intérieur et extérieur. Il favorise les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur.

II.3.7 Le jeu pédagogique

Ce type de jeu fait appel à la pensée convergente et aux solutions univoques, il est une sorte de test des apprentissages généralisés.

On peut résumer ses significations dans le tableau suivant :

Tableau 1 : Les différents types de jeu.

PROGRESSION DU JEU EN PEDAGOGIE	
↓	<p>JEU LUDIQUE se réfère aux archétypes</p> <p>Plaisir</p> <p>Gratuité ex : construire une voiture avec une boîte de sardines</p> <p>Créativité (créativité)</p> <p>Jouer avec une poupée de chiffons sans but.</p> <p>Les pédagogues peuvent utiliser le jeu ludique.</p>
↓	<p>JOUET se réfère aux besoins de règles et de support</p> <p>JEU EDUCATIF se réfère aux notions et aux apprentissages</p> <p>Imitation ex : utiliser une vraie voiture (imitation)</p> <p>Rituel joué avec une poupée en ayant à disposition vêtements, vaisselle, berceau...</p> <p>L'imagerie mentale de l'enfant sera orientée vers l'objet miniaturisé et concret</p> <p>le jeu éducatif est le premier pas vers la règle et la structure</p> <p>il est répétitif et peut lasser</p> <p>il demande de plus en plus d'objets</p> <p>il prépare à la conceptualisation des notions d'une façon indirecte par l'expérimentation (activités de tri, formes ->caractériser le rond, le carré, le rectangle)</p>
↓	<p>JEU PEDAGOGIQUE se réfère aux acquis, permet d'en tester la valeur d'acquisition (acquis).</p>

II.4 L'exploitation des activités ludiques en classe du FLE

Les activités ludiques sont un ensemble des exercices élaborés par l'enseignant dans le but d'apprendre une langue étrangère et ses normes d'une manière efficace et facile.

Le ludique et le jeu sont des mots presque identique, pour faire confirmer cette interrogation, nous nous sommes penchée vers la didactique.

Le mot ludique désigne dans le dictionnaire Larousse en ligne : « le mot est mentionné comme adjectif, vient du (*latin ludus, jeu*), qui relève du jeu».

Le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, explique l'activité ludique ainsi : « *une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.).* »

L'apprentissage par le jeu sert à enrichir l'esprit d'un apprenant et à faire acquérir ses compétences communicatives. Le jeu donne l'envie aux apprenants d'apprendre la langue librement et facilement en s'amusant, c'est une méthode très utile pour l'apprenant et un outil d'aide à l'enseignant.

par le jeu est une stratégie pédagogique de plus en plus utilisée en éducation et le milieu collégial n'y fait pas exception. Associée à un scénario pédagogique, une approche ludique ou l'utilisation d'un jeu sérieux permet de nouvelles possibilités et offre plusieurs avantages pour l'apprenant : renforcement de la motivation, meilleure rétention des apprentissages et des habiletés pour la collaboration.

Certains psychologues tels que : Jean Piaget, Donald Winnicott ont signalé la nécessité du jeu dans le développement de l'enfant.

Piaget (1896-1980) décrit trois périodes correspondant approximativement aux différents styles de jeux.

- 1- **la période sensori-motrice (0-2 ans)** pendant laquelle l'enfant ne joue que lorsque l'objet est présent. « Jouer avec son corps ». « Jeux d'exercice ».
- 2- **la période représentative, ou pensée symbolique (2-6 ans)** durant laquelle l'objet étant devenu «permanent » l'enfant n'a plus besoin de lui pour jouer. Il peut être imaginé et l'enfant peut alors «faire semblant ». « Jouer avec son esprit. »
- 3- **la période sociale (7-11 ans)** qui se caractérise par les jeux à règles, véritable institution sociale se transmettant de génération en génération.

Selon Médecin, Psychiatre et Psychanalyste **Donald Winnicott** «*Le jeu naît de l'écart entre plaisir (présence de la mère) et déplaisir (absence de la mère) dans un espace dit « potentiel ou transitionnel. » Cette expérience qui crée le manque (et le déplaisir) oblige*

l'enfant à y suppléer par une activité mentale qui se développe en créant ses premières images : des « hallucinations de l'objet absent ». Les hallucinations n'étant plus satisfaisantes, le nourrisson cherchera à l'extérieur des objets de remplacement permet de pallier les déficiences de la mère en transformant un manque relatif en une adaptation réussie. C'est une aire du « compromis » qui constitue la plus grande partie du vécu de l'enfant et qui subsiste tout au long de sa vie, permettant de « maintenir » à la fois séparés et reliés l'un à l'autre la réalité intérieure et la réalité extérieure. C'est dans cet espace potentiel que se déploie la créativité et que l'on trouve toutes les activités symboliques : le jeu, le langage, la culture, qui vont offrir à l'enfant la possibilité de faire des expériences fondamentales pour sa maturation et son intégration.»

L'enseignant prépare des activités par le biais de jeux selon le niveau de ses apprenants, les besoins et l'âge dans le but d'augmenter la motivation, augmenter l'intérêt, encourager la collaboration et améliorer les capacités des résolutions des problèmes, à titre d'exemples des jeux comme les jeux de rôle, les mots croisés,...etc.

L'enseignant établit une relation de confiance avec l'apprentissage ; il fait développer le plaisir de jouer et donc d'apprendre pour lui pousser à être actif. Les activités ludiques permettent aux apprenants de faire interagir avec d'autres personnes voire elles servent à développer leur curiosité et leur créativité comme le dessin, les images,...etc.

Nous notons que le jeu a pris une place comme un support pédagogique très important depuis le 18ème siècle jusqu'au 20ème siècle, il est devenu une activité éducative ayant sa place à l'école.

II.5 La place de l'audiovisuel dans le manuel scolaire 2AM

Le manuel est défini dans le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde : « *Ce terme renvoie à l'ouvrage didactique (livre) qui sert couramment de support à l'enseignement* ». (Quq J.P.2003.P.161)

le dictionnaire Larousse en ligne, il est noté comme un nom masculin qui implique«Ouvrage didactique ou scolaire, renfermant les notions essentielles d'un art, d'une science, d'une technique : Manuel de littérature, d'histoire.»

Dans l'enseignement des langues vivantes le manuel peut être :

« Peut être ou non accompagné d'un support audio (cassette ou cédé audio), audiovisuel (cassette vidéo) ou informatique (cédérom) à usage individuel ou collectif».

D'autre part, le manuel scolaire est considéré comme un instrument utile dans le processus apprentissage/apprentissage pour les enseignants et les apprenants ainsi que les parents. C'est un outil utilisé depuis des années dans et, hors les milieux scolaires.

Les ministres de l'éducation, particulièrement les concepteurs ont élaboré un manuel qui porte les techniques, les outils essentiels dans le cadre de l'apprentissage. Ils ont réalisé un seul livre qui est considéré comme un support suffisant qui englobe tout le programme pour les enseignants et les apprenants. Ce document propose plusieurs activités de lecture et de langue : la grammaire, le vocabulaire, la conjugaison, l'orthographe tout en suivant une progression commençant par la compréhension, la mémorisation et la production où l'apprenant passe par l'exercice de l'observation à l'exercice de l'analyse, un retenir vers l'exercice d'entraînement.

La construction des activités dépend beaucoup de réflexion et d'authenticité. Les concepteurs du manuel scolaire doivent montrer des activités qui suscitent chez l'apprenant l'esprit de travail et le désir d'apprendre en autonomie en faisant guider l'apprenant sur ce qu'il faut apprendre et mémoriser. Nous notons bien que les exercices élaborés par les créateurs doivent être motivants pour aider l'apprenant à interpréter ses connaissances et ses savoirs automatiquement.

Le manuel scolaire de 2 AM est accompagné d'un CD audio comprenant tous les textes-soutiens de la compréhension de l'oral.

Les apprenants sont amenés à approfondir les compétences en langue française, à l'oral et à l'écrit, durant cette deuxième année du cycle moyen. Ils découvriront le monde du merveilleux à travers des contes, les fables fantastiques. A partir des légendes, ils feront connaissances avec d'autres personnages célèbres et d'autres lieux extraordinaires.

La conception du manuel de 2 AM répond aux nouvelles orientations apportées par la tutelle dans le cadre de la réécriture du programme officiel (2ème génération) et le document d'accompagnement tant sur le plan de finalité de l'enseignement/apprentissage du français dans le cycle moyen. Ce manuel scolaire est à la fois un document de l'apprenant et un outil de référence de l'enseignant pour la pratique de sa classe.

Nous constatons dans ce document de 2 AM, que chaque projet contient des séquences. Dans le premier projet (dire et jouer un conte) comporte trois séquences, dans le deuxième et troisième projet n'en renferment que deux. Ces projets permettront aux

apprenants de développer leurs compétences narratives à l'oral et à l'écrit en mobilisant progressivement les outils et les structures régissant le récit fictif.

En rajoutant aussi la notion de l'audiovisuel dans ce manuel scolaire de 2 AM. Nous trouvons que les documents audiovisuels ont leur place dans ce document. Ses intérêts sont multiples que nous pouvons résumer ci-dessous :

- Les moyens audiovisuels illustrent de façon vivante les idées et les techniques nouvelles; ils rendent plus attractifs et plus efficaces les programmes de formation et de développement des ressources humaines.
- L'utilisation de moyens audiovisuels permet de bien mieux mémoriser le contenu d'un cours: quatre à cinq fois plus qu'en l'écoutant et neuf fois plus qu'en le lisant.
- Ils développent chez les apprenants l'attention d'observer et d'écouter ce qui est dit en classe et la prise de parole par la suite.

A travers cette perspective. Nous pouvons confirmer que l'audiovisuel occupe une place très importante dans le manuel scolaire de 2AM. Alors, de ce fait, nous allons présenter un tableau qui contient les documents audiovisuels qui sont intégrés dans l'activité de l'oral dans le manuel scolaire de 2 AM en prenant le projet 01 comme exemple :

Tableau 2 : Présentation des compétences visées et des documents visuels du projet 1 dans le manuel de la deuxième année moyenne.

Séquences	Compétences terminales	Compréhension de l'oral
Séquence 01	Comprendre des récits de fiction en tenant compte des contraintes de la situation de communication.	La vache et le chien
Séquence 02	Produire des récits de fiction en tenant compte des contraintes de la situation de communication.	La fille de pêcheur
Séquence 03	Comprendre des récits de fiction en tenant compte les contraintes de la situation de communication.	Le pêcheur et sa femme

Le tableau qui suit résume le programme annuel de la 2AM ; le livre de l'apprenant est constitué de trois projets pédagogiques comprenant sept séquences :

Projet 01 : Dire et jouer un conte	
Tache finale	Produire un conte et jouer l'histoire Entrer dans le monde merveilleux Tout à coup C'est ainsi que
Séquence01	
Séquence02	
Séquence03	
Projet 02 : Animer une fable	
Tache finale	Réaliser un album de BD à partir de fables
Séquence01	Paroles de sages !
Séquence02	A vos bulles !
Projet 03 : Dire une légende	
Tache finale	Rapporter des légendes
Séquence01	Personnes et faits extraordinaires
Séquence03	Faits et lieux inoubliables

II.6 Qu'est ce qu'un document audiovisuel

L'objectif de tout enseignement/apprentissage d'une langue étrangère est d'arriver à communiquer dans cette langue à l'oral et à l'écrit de façon correcte. La compétence communicative est visée en premier lieu. Les didacticiens insistent sur l'importance de l'association du son et de l'image pour un meilleur enseignement des langues étrangères.

L'audiovisuel selon Quq J.P« *Elle associaient des enregistrements sonores (Sur bandes magnétiques) d'exercices, énoncés ou récits à des séquences d'images projetées sur un écran à partir de films fixe*».(Quq J.P.2003.P.28).

Nous pouvons définir l'audiovisuel comme l'association de l'image et/ou du son. Babić fait allusion à la définition de la notion de l'enseignement audiovisuel comme suit : «

Selon la première édition du Vocabulaire de la Psychologie de Piéron (1951), l'enseignement audiovisuel apparaît comme un enseignement donné à l'aide des projections fixes ou mobiles (films), commentées et expliquées par le maître. »

II.7 Les types de documents audiovisuels

II.7.1 Les documents authentiques

Les documents authentiques sont connus depuis les années 1970 avec la réflexion donnée aux méthodes SGAV du niveau 01. Ces documents sont bien définis par les deux didacticiens Jean Pierre Quq ET Gruca I dans leur célèbre ouvrage cours de didactique du français langue étrangère et seconde : « *des documents*bruts**, (...) *ce sont donc des énoncés produits dans des situations réelles de communication et non en vue de l'apprentissage d'une seconde langue. Ils appartiennent ainsi à un ensemble très étendu de situations de communication et de messages écrits, oraux et visuels, d'une richesse et une variété inouïes : des documents de la vie quotidienne(plan d'une vie, horaire de train, dépliants touristiques, etc.)*». (Quq J.P.Gruca. I.2002.p.391).

Dans le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Quq J.P « *le document authentique renvoie à un foisonnement de genres bien typés et à un ensemble très divers de situations de communication et de messages écrits, oraux, iconiques et audiovisuels, qui couvrent toute la panoplie des productions de la vie quotidienne, administrative, médiatique, culturelle, professionnelle, etc.*» (Quq J.P.2003.p.29).

L'émergence de documents authentiques dans diverses méthodologies et dans la classe en particulier suppose beaucoup d'intérêts et des limites que nous pouvons citer par la suite ; à partir de cette introduction les deux didacticiens dans leur ouvrage ont mentionné les principes essentiels des documents authentiques :

- Avoir un contact direct avec l'utilisation réelle de la langue.
- Ils servent à montrer les situations à avoir affronté réellement s'ils séjournent d'un pays francophone.
- Ils permettent d'unir étroitement l'enseignement de la langue, et celui de la civilisation et de régler aussi un épineux problème en didactique des langues.

–Les documents authentiques peuvent être exploités comme une parenthèse pour briser la monotonie de différentes étapes répétitives qui structurent les unités didactiques des méthodes.

– Ils sont une grande source de motivation.

Nous soulignons certains inconvénients qui limitent l'exploitation des documents authentiques :

–D'abord, ils ne peuvent pas forcément constituer le support fondamental d'un cours, ni la base unique d'un programme aux niveaux débutant et intermédiaire notamment.

–Ensuite, ils ne peuvent pas être considérés comme un remède-miracle aux différents problèmes soulevés par l'enseignement d'une langue étrangère,

–Enfin, les documents authentiques nécessitent une fine et laborieuse analyse pré pédagogique.(Quq.J.P.Gruca. I.2002.p.392, 393).

En discutant sur les documents authentiques de type **oral** ; ces derniers offrent un contenu linguistique variés et marqué par rapport aux variations socioculturelles et affectives de la langue parlée. Sans oublier que l'oral spontané porte sur l'interview, débats, échange quotidiens...etc. Tout en opposition avec l'écrit oralisé, il porte sur l'information radiophonique ou télévisée, la chanson,les sketches et les discours politiques.

Mais concernant les documents **visuel et télévisuel**qui sont installés sur ces deux pôles* l'image et le texte*autrement dit scriptural ou oral. Les documents privilégiés dans la didactique des langues sont les publicités et les bandes dessinés. (Quq.J.P. Gruca. I.2002.P.395, 397).

II.7.2 Les documents fabriqués

Ce sont des documents élaborés par un groupe de personnes qui font parti de l'enseignement selon le niveau de leurs apprenants, les besoins et l'âge. Ces documents peuvent être modifiés par l'enseignant dans le but de faciliter la compréhension des consignes traités dans leur programme ou des activités mises dans les manuels scolaires en particulier.

Dans les années 1970, les matériaux didactiques qui sont utilisés à l'époque se composent d'un manuel contenant des textes ou des dialogues, des illustrations, des exercices que ce soit pour les méthodes dites * traditionnelles*. Et pour la méthode SGAV, les bandes magnétiques reproduisent les dialogues et proposant des exercices d'une part, et, d'autre part, de films fixes et/ou de figurines pour tableau de feutre pour accompagner les illustrations du manuel et les dialogues contenus dans les matériels sonore.(Quq J.P.Gruca. I.2002.P.387, 388).

II.8 L'audiovisuel en compréhension orale

La perspective de l'approche par les compétences nécessite l'utilisation des documents audiovisuels adéquats dans le processus enseignement apprentissage des langues étrangères pour transmettre le savoir et faciliter l'accès au sens de cette langue.

Le son et l'image sont considérés comme des éléments plus pertinents dans le déchiffrement du message et la familiarisation avec la langue apprise. Ils permettent de motiver les apprenants et leur esprit à imaginer d'autres situations, et ils suscitent l'intérêt et la curiosité des apprenants voire les facteurs de la communication non verbale tels que (les gestes, les mimiques,...etc.)qui servent à mener l'apprenant dans le chemin correcte de la compréhension du sens, ainsi, ils rendent l'apprenant capable à observer, critiquer, porter un jugement sur qu'il voit.

Alors, l'intégration des documents audiovisuels en compréhension de l'oral fait appel à l'amélioration des compétences linguistiques et langagières, autrement dit, que l'apprenant peut communiquer avec les autres pairs, adultes dans la vie quotidienne grâce au vocabulaire acquis pendant la séance de l'oral intégrant ces documents.

II.9 Le dessin animé comme support audiovisuel

Le dessin animé dans le dictionnaire Larousse en ligne désigne : *«film réalisé à partir d'une succession de dessins dont l'enregistrement image par image donne l'apparence du mouvement»*.

Le dictionnaire l'internaute en ligne implique le dessin animé *«Film réalisé à partir d'une série de dessins qui décomposent les mouvements des personnages et qui, projetés, donnent l'impression d'un mouvement continu»*.

Les dessins animés apprennent aux apprenants les règles et les différents usages de la langue dans différents milieux. Employer un dessin animé dans la classe cela ouvre une grande richesse pour eux en expliquant bien que le dessin animé enrichie le lexique d'un apprenant et l'aide à découvrir le monde à titre d'exemple : Doravoyageur.

II.9.1 Aperçu historique sur le dessin animé

Dans les méthodologies traditionnelles les enseignants ont transmis leur messages dans les séances de l'oral grâce aux matériaux tels que : le tableau, le livre, des images...etc. Avec les méthodes de SGAV, le concept de l'image est classé en premier plan qui est considérée comme des films fixes projetés à l'ensemble du groupe d'apprenants et destinés à faciliter l'accès commun au sens du dialogue.

Quq Jean Pierre souligne que :« *les séquences d'images servent de point d'appui pour l'accès à la compréhension du message sonore(voix et images de France,1960 de vive voix 1972) :elles visualisent le déroulement de la situation de communication , le cadre situationnel et spatio-temporel , représentent des personnages qui évoluent dans ce cadre et mettent en scène les composants non linguistique de l'acte de communication(geste, mimiques, attitudes, etc.)*».(Quq J.P.Gruca. I.2002.p.388).

L'image est un détecteur ou un support qui sert à deviner, à imaginer ; en signalant que l'histoire aide dans le développement de l'imagination et la capacité de compréhension des apprenants.

De cette réflexion, nous arrivons à ce qu'on appelle image animé ou *dessin animé*. La notion de ce dernier a été marqué dans les années 1892 avec Emile Reynaud grâce à son théâtre optique au musée Grévin et où il diffuse ses pantomimes lumineuses.Pour cela il conserve la base du praxinoscope sa première invention datant de 1880, qui consiste à utiliser des miroirs rotatifs pour donner l'illusion du mouvement.

Nous soulignons aussi que cet outil visuel a été dessiné pendant les années 1908 avec l'apparition des premiers intitulés de dessin animé du cinéma tels que le Fantasmagorie par Emil Cohl. Il s'agit de faire tourner le dessin animé image par image (dure une minute et quarante seconde) À chaque photogramme correspond un dessin complet, personnages et fond.

Voire dans les années 1900 nous assistons à un nouveau stade qui discute sur les premiers dessins animés ainsi qui contenaient dix, douze ou seize dessins animés pour chaque seconde de film. En 1906, James Stuart Blackton a abordé des dessins animés muet *son le son*par succession de dessins photographiés : c'est Humours of funny faces, qui dure trois minutes.Au début des années

1930, L'apparition du film sonore optique nécessitait une vitesse de déroulement plus importante de la pellicule, qui amenait à une cadence de 24 images par seconde, donc qui exige 24 dessins différents par seconde, avec la possibilité de doubler la prise de vues sur certains dessins ou sur tous. Selon les standards de diffusion des différents pays, La télévision nécessite de 30 ou 25 images par seconde, l'animation est souvent d'abord réalisée en 24 images par seconde avant d'être ramenée à 30 ou 25 images par seconde.

En 1914-1915, nous trouvons la création de la rotos-copie par les deux frères Dave et Max Fleischer, elle consiste à transformer une scène filmée en dessin animé. Les dessins animés sont utilisés par la technique plastique traditionnelle qui a composé de décors peints sur papier épais, ensuite les contours sont redessinés sur du papier calque, les feuilles de papiers calques sont des celluloses, Disney est l'un de dessin animé qui a utilisé cette technique.

Aujourd'hui et avec l'apparition de la technologie numérique, les films d'animation ne sont pas entièrement dessinés à la main, à travers l'informatique, la productivité est beaucoup plus importante. Cet outil visuel aide à se présenter les éléments de la situation de communication et de montrer en connaissant en détail les faits abordés et le rôle de chaque personnage

II.9.2 Intérêts du dessin animé

En prenant comme exemple **Dora exploratrice** ; c'est une fille américaine de 7 ans, elle est bilingue et partage sa richesse avec les téléspectateurs. La conception de Dora fonctionne avec différentes caractéristiques qui ont toutes des objectifs ludo-éducatifs, elle apprend aux apprenants ou aux enfants en général à se lever, se motiver, danser, elle leur rend plus actifs.

Dora est exploitée dans la chaîne de MBC 03, elle invite les enfants en leur posant des questions et lui inculquant par la même occasion les apprentissages fondamentaux de la maternelle tels que la reconnaissance des chiffres, des couleurs, des formes, ...etc. la fillette répète plusieurs fois un mot pour le faire mémoriser et l'apprendre facilement.

En citant que les dessins animés aident les apprenants à comprendre les histoires (conte, légende...etc).Le dessin animé mérite d'être considéré comme un support propice au développement des habiletés de la compréhension des enfants, avant même qu'ils ne sachent lire. Précisément, comprendre un dessin animé sollicite la mise en œuvre de trois compétences majeures qui sont également impliquées en compréhension de textes : repérer la structure

narrative du récit, générer des inférences sur les aspects implicites de l'histoire et auto-évaluer le produit de sa compréhension.

Alors, le recours au dessin animé dans l'enseignement apprentissage des langues étrangères vise beaucoup plus à faire augmenter l'harmonie de l'apprenant et développer les compétences langagières, linguistiques et cognitives.

II.9.3 Les particularités du dessin animé

Nous allons distinguer trois caractéristiques du dessin animé :

- **Illustrative** : désigne tout ce qui est relatif aux mimiques, gestes...etc.
- Il est considéré comme **déclencheur** c'est-à-dire le moment de faire analyser le contenu.
- Et, enfin il est **un moteur** ; sa visée est d'inviter les téléspectateurs à développer d'autres activités d'un même thème.

II.9.4 L'impact du dessin animé pour l'enseignant

Dans la méthodologie traditionnelle, l'enseignant était l'acteur de sa classe, c'est lui-même qui détecte le savoir, transmet le message, explique son cours ; l'enseignant était le responsable de sa classe. Par rapport à l'apprenant qui ne fait que l'action de recevoir le savoir.

Avec l'apparition de nouvelles approches, l'enseignant est devenu un guide, par contre l'apprenant s'est trouvé le responsable de son savoir, il apprend, mémorise, comprend puis il interprète ses connaissances, donne son point de vue.

Et grâce, aux outils visuels, le dessin animé, sert aux enseignants à modifier les méthodes traditionnelles et à corriger des erreurs faites (comportement) en classe. Ils permettent à relever les notions d'apprentissage durant les séances de l'oral.

L'émergence des dessins animés dans les séances de compréhension orale cela va être soutenir à arriver un objectif à distance que l'objectif enseigné, de ce fait l'enseignant devient un animateur, médiateur, un guide pendant les interactions réalisées dans le groupe de classe.

II.9.5 L'impact du dessin animé pour l'apprenant

Le dessin animé peut entraîner chez l'apprenant des réactions d'identification qui serait importantes dans l'apprentissage d'une langue étrangère.

Grâce aux dessins animés, l'apprenant accède régulièrement et de façon autonome à des savoirs nouveaux. De ce fait, il développe des capacités d'analyse et d'interprétation et accède à de nouvelles formes de culture.

II.9.6 Développement harmonieux de la personne

En revenant au concept que nous avons déjà développé qui est *le jeu*. Pour faire motiver l'esprit de l'apprenant nous devons le laisser jouer. L'enseignant propose certains jeux éducatifs pour motiver l'esprit de ses apprenants, en proposant comme exemple les mots croisés, créer une histoire imaginaire, lui demander de parler de son avenir dans l'objectif d'élargir l'espace de l'imagination. Ainsi, le jeu peut recueillir leurs points faibles et forts.

Les jeux ludiques en général sont des facteurs qui aident l'apprenant à extérioriser ses idées dans monde extérieur pour lui faire aller loin.

Conclusion partielle

Dans ce chapitre, nous avons touché les points qui sont liés aux dessins animés(signification, l'historique de dessin animé...etc) et tous les concepts qui sont relatifs aux audiovisuels, l'intégration des TIC dans l'enseignement apprentissage du FLE et en particulier dans les classes de 2AM.

La partie pratique

I CHAPITRE

Le cadre méthodologique

Introduction :

Notre recherche s'inscrit dans le cadre de la didactique des langues étrangères, nous avons effectué une enquête et avons obtenu des résultats qui vont nous permettre de confirmer ou infirmer nos hypothèses de départ.

Dans cette partie pratique, nous allons présenter notre travail réalisé sur le terrain. Elle sera basée d'abord, sur l'analyse des résultats à travers des grilles d'observation menées durant les séances choisies. Puis, il sera question d'analyser des questions sous forme de QCM destinées aux apprenants lors de l'activité de la compréhension orale sur le thème traité à savoir le document visuel abordé pendant cette séance dans le but d'étudier le degré de la compréhension des apprenants durant les activités de l'oral. Nous avons choisi cet outil visuel pour motiver les apprenants et les aider à développer leur imagination. Ensuite, nous allons discuter les résultats recueillis du questionnaire qui a été distribué aux enseignants du collège, ce dernier s'intéresse à la place accordée au ludique (dessin animé) sur le développement de la compréhension orale en classe du FLE et plus particulièrement dans les classes de la deuxième année moyenne.

Pour analyser les résultats de notre corpus (copies des élèves), nous allons opter pour une approche comparative pour analyser notre corpus (les réponses des apprenants aux interrogations posées sur le contenu abordé dans le document sonore pendant la séance de la compréhension orale, et les études menées sur les interactions en classe pendant la séance dans laquelle nous avons exploité un support oralisé.). Arrivant à la synthèse, nous allons faire une récapitulation des principaux résultats présentés auparavant.

En dernier lieu, nous essayerons de conclure notre travail de recherche en répondant à notre problématique de départ dans la conclusion (*Les dessins animés, peuvent-ils influencer le degré de la compréhension orale chez les apprenants de la 2AM en favorisant l'amélioration de la compétence à communiquer langagièrement ?*) Où nous allons démontrer les principaux résultats de cette recherche et ceci en confirmant ou infirmant les hypothèses émises auparavant (*Le dessin animé de type narratif pourrait être un outil efficace à améliorer la compréhension orale et à la motivation des apprenants. Il est probable que les supports audiovisuels mènent l'apprenant à comprendre le thème traité et à apprendre la langue facilement.*).

I.1 Description du lieu

Notre expérimentation est menée sur le terrain de l'école **Ben Brahim EL Hadj** qui se situe à Takhmaret à la wilaya de Tiaret. Cet établissement comporte 25 enseignants de différentes matières..... apprenants.

I.2 L'échantillon

Nous avons choisi notre enquête au cycle moyen parce que les apprenants ont déjà appris les notions de base de la langue française et aussi parce que nous avons remarqué que ces apprenants ont des difficultés au niveau de la compréhension orale. Notre visée est de recueillir des données sur les difficultés de la compréhension orale chez les apprenants en classe du FLE, et comment y remédier autrement dit, quels sont les outils qui peuvent être un outil facilitant l'apprentissage de la compréhension orale et par conséquent le français langue étrangère (FLE), en mettant l'accent sur le mode d'enseignement de la compréhension orale par les enseignants (traditionnel vs moderne (basé sur les TICE)) .

Notre public est constitué de deux groupes de 2^{ème} année moyenne. De la même classe chaque groupe est composé de 15 élèves : 09 filles et 06 garçons. Leurs âges varient entre 13 et 14 ans. La division de la classe est du au protocole de la covid 19 *coronavirus*.

I.3 Présentation du corpus

Notre recherche se fait en deux étapes ou nous allons assister deux séances de la compréhension orale de différents supports ; la première séance a été programmée par le premier groupe que nous avons considéré comme un groupe témoin. Nous allons utiliser un document qui est (un texte oralisé) et la deuxième séance a été programmée par le deuxième groupe qui a été considéré comme un groupe expérimental où nous avons choisi un audiovisuel qui traite un dessin animé de type narratif.

Nous notons que le support choisi contient le même thème c'est pour faire une approche comparative entre les deux groupes d'une même classe. rajoutant que ces expériences

a été faite pour recueillir des informations sur l'impact de ces supports sur l'acquisition de nouveaux concepts de cette langue étrangère(le français) et pour faire une analyse sur le degré de la compréhension chez les apprenants grâce a cet outil visuel(dessin animé).

Nous avons proposé un test sous forme des questions à choix multiple sur l'activité de la compréhension orale et plus précisément sur le contenu de l'histoire proposée dans la vidéo. Et pour collecter le maximum d'informations sur notre recherche, nous avons distribué un questionnaire aux enseignants de différents collèges de la wilayat de Tiaret.

1. **Outils d'investigation :**

Nous avons choisi trois outils d'investigation qui sont les suivants :

- 1) **les questions à choix multiple :** nous avons choisi ces questions comme une évaluation pour étudier le niveau de compréhension et de production des autres situations à travers la vidéo vue pendant la séance.
- 2) **le questionnaire :**

Notre questionnaire a été partagé en ligne dans les groupes de Face book des enseignants de cycle moyen et il a été distribué dans certains collèges main à main.

Ce questionnaire se compose de huit questions qui s'articulent autour de l'influence du ludique et son effet sur la compréhension des apprenants de la 2 AM. Il se compose de deux axes : Le premier porte sur le profil des enseignants pour connaître notre public (âge, expérience, établissement de rattachement). Le deuxième axe porte sur des questions sous forme de choix multiples et, avec des justifications.

3) **la vidéo et le texte oralisé :**

Nous avons choisi un support qui s'intitule* le pêcheur et sa femme* dans les deux outils parce qu'il est abordé dans le **manuel scolaire** de 2AM qui se traite dans le projet 01 *jouer un conte*, la séquence 03 *c'est ainsi que*. Nous l'avons aussi l'extrait de **You tube** pour faire l'activité de la compréhension orale avec la vidéo. Ainsi il contient des mots faciles, clairs, compréhensibles malgré la présence de quelques concepts d'un autre monde.

4) **l'observation de la classe :**

L'observation a été faite à l'aide d'une grille d'observation.

4.1. **Présentation d'une grille d'observation :**

La même grille a été utilisée pour chaque groupe(témoin, expérimental) pour observer le taux de la compréhension chez les apprenants et leur imaginations pour former d'autres scènes.

Les critères :

- I. Oui
- II. Non
- III. Parfois

Groupe témoin : support (texte oralisé) :

Les compétences visées			
A. Adopter une attitude d'écoute : être capable de :	Oui	Non	Parfois
-Découvrir la typologie du document			
-Repérer de mots, de phrases simples dans le document			
B. Connaitre le système phonologique et prosodique : être capable de			
-Trier de mots pour les classer selon un critère phonologique			
-Identifier un message par l'intonation (un ordre, une question, une affirmation)			
-Ecouter un message pour repérer les intonations des interlocuteurs.			
- Repérer les pauses dans une phrase.			
C. Identification de la situation de communication :			

<p>- Retrouver les unités de sens :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Emetteur ● Récepteur ● L'objet ● Cadre spatio-temporel <p>-Chercher des éléments d'information précis en écoutant attentivement le document.</p>			
<p>D. Identification :</p>			
<p>- Des actes de parole et leurs variantes</p> <p>- Identifier les sentiments (joie, peine, surprise) de l'interlocuteur.</p>			
<p>Imagination : (développer son imagination)</p> <p>Le support amène l'apprenant à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deviner - Anticiper sur le sens. - Proposer une suite du conte 			

Groupe expérimental : support (dessin animé)

Nous allons mentionner les mêmes **critères** :

- I. Oui
- II. Non
- III. Parfois

Les compétences visées			
<p>E. Adopter une attitude d'écoute : être capable de :</p>	Oui	Non	Parfois

-Découvrir la typologie du document			
-Repérer de mots, de phrases simples dans le document			
F. Connaitre le système phonologique et prosodique : être capable de			
-Trier de mots pour les classer selon un critère phonologique			
-Identifier un message par l'intonation (un ordre, une question, une affirmation)			
-Ecouter un message pour repérer les intonations des interlocuteurs.			
- Repérer les pauses dans une phrase.			
G. Identification de la situation de communication :			
- Retrouver les unités de sens : <ul style="list-style-type: none"> ● Emetteur ● Récepteur ● L'objet ● Cadre spatio-temporel -Chercher des éléments d'information précis en écoutant attentivement le document.			
H. Identification :			

<ul style="list-style-type: none"> - Des actes de parole et leurs variantes - Identifier les sentiments (joie, peine, surprise) de l'interlocuteur. 			
<p>Imagination : (développer son imagination)</p> <p>Le support amène l'apprenant à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deviner - Anticiper sur le sens. - Proposer une suite du conte 			

I.4 La description des séances observées

I.4.1 le groupe contrôle (témoin)

Dans cette séance nous avons rencontré un obstacle ou les enseignants ont refusé de se filmer pour des raisons personnelles. De ce fait, nous avons effectué l'expérimentation sur le terrain. Rappelons que, dans le programme de la 2ème année moyenne, la séquence commence par une première séance consacrée à la compréhension de l'oral avec une moyenne de 45 minutes pour chaque activité. Vu le protocole du Covid 19, la séance durent 45 minutes.

La classe est réservée pour l'exploitation du texte oralisé dont elle prend une position ordinaire, l'enseignante a exploité un texte extrait du manuel scolaire qui s'intitule *le pêcheur et sa femme* du projet 01 séquence 03 dans la page 17,144 la séance la compréhension orale se déroule de 9 :30heure à 10 :15 le 09 mai 2021.

I.4.2 Déroulement de la séance du groupe témoin

La fiche pédagogique : texte oralisé

- **Déroulement de la séance :**

Eveil de l'intérêt :

Rappel des étapes d'un conte que les élèves ont déjà étudié : la situation initiale, la suite des événements (tout à coup) et la situation finale.

Phase de lecture :

- **Le pré écoute :(Phase de préparation/ d'anticipation)**

Un petit rappel sur les titres des séquences précédentes.

- **1ère écoute :(phase de compréhension globale)**

1. De quoi parle t-on dans ce conte ? D'un pêcheur et sa femme
2. Que c'était passé un jour ? Le pêcheur a attrapé une carpe

- **2ème écoute :(compréhension détaillée) :**

- 1) Où habitaient le pêcheur et sa femme ? Dans une vieille cabane.
- 2) Le carpe est :
 1. Un insecte
 2. Un serpent
 3. Un poisson
 4. Un oiseau

- **3ème écoute :**

1. Qu'est-ce que la carpe a proposé au pêcheur ? Elle lui a proposé un marché de sa liberté contre ce que le pêcheur demande.
2. Est-ce que le pêcheur a accepté ? Qu'a t -il dit ? Oui, il a accepté, il a dit : "Affaires conclue "
3. A qui le pêcheur a-t-il raconté cette histoire ? À sa femme

- **4ème écoute :**

1. Que demanda la femme la première fois ? Une nouvelle maison
2. Que demanda t-elle la deuxième fois ? Une belle villa
3. Que demanda t-elle la troisième fois ? Un château et être une reine
4. Par quelle expression est indiquée la fin de ce conte ? C'est ainsi que.

- **Récapitulation : post écoute**

Finalement, le pêcheur et sa femme se retrouvent dans leur ancienne cabane.

- a) **Complète la grille suivant qui résume l'événement :**

Qui	Quoi	Où	Quand	Comment
Un pêcheur et sa femme, la carpe	Attrapa une carpe	Dans un lac	Il était une fois	Il libère la carpe en échange, elle lui donne ce qu'il veut

I.4.3 L'analyse de résultats du test (QCM) du groupe témoin

Nous avons proposé des questions sous forme de QCM (voir l'annexe 03) en relation avec le thème de la vidéo exploitée pendant la séance de la compréhension orale chez le groupe expérimental.

Questions	Nombre de réponses correctes	Pourcentage %
Question N : 01	13	86.66%
Question N : 02	09	60%
Question N : 03	08	53.33%
Question N:04	11	73.33%
Question N : 05	09	60%
Question N : 06	09	60%
Question N: 07	10	66.66%
Question N : 08	06	40%
Question N : 09	08	53.33%

Commentaire :

A partir de cette séance, nous remarquons qu'au début l'interaction a été marquante. Après la lecture du texte oralement nous constatons que les apprenants ne se sont pas intéressés au document lu par l'enseignante. Ils se trouvent inactifs, non motivés cela veut dire que le texte oralisé n'attire pas l'attention des apprenants pour faire découvrir le contenu abordé dans le document.

Ainsi le tableau ci-dessus nous montre des résultats variantes. D'abord nous marquons 13 apprenants ont donné une bonne réponse, puis, que 09 apprenants ont répondu d'un même nombre de 60% à la deuxième, cinquième et sixième question de nombre totale pour chaque interrogation, ensuite, nous constatons que la troisième et la neuvième question, nous avons que 53.33% permis 15 apprenants, après nous avons une réponse correct très élevée de 73.33% de nombre total et enfin, la septième question nous avons 10 apprenants ont répondu une réponse correcte.

I.4.4 le groupe expérimental

Nous avons adopté la même démarche pour le déroulement de la séance en utilisant le même support *le pêcheur et sa femme* mais cette fois ci nous utilisons certains matériaux pour faciliter la tâche pour réaliser la séance et motiver les apprenants en facilitant la compréhension du contenu. Ces outils sont les suivants : la vidéo, un data show et un écran blanc. La salle a pris la position U pour observer les interactions et la motivation des apprenants.

Déroulement de la séance du groupe expérimental

La fiche pédagogique : support audiovisuel (dessin animé)

- Niveau : 2AM
- Compétences terminées : entrer dans le monde du merveilleux.
- Compétences globales : je joue un contre.
- Activité : compréhension de l'oral
- Support : le pêcheur et sa femme (doucement sonore)audio lien youtube
- Objectifs d'apprentissage :

- _ Écouter et comprendre l'histoire.
- _ Découvrir le monde merveilleux.

I.4.5 Déroutement de l'activité du jour.

1) Phase de la pré-écoute :

- Quelles sont les histoires que vous connaissez ou que vous avez déjà lues ?

Blanche neige.....etc.

-Est-ce qu'elles sont réelles ou imaginaires ?

Imaginaires, réelles.....

-Donc aujourd'hui nous allons écouter une histoire merveilleuse et après nous discuterons si ces histoires sont réelles ou imaginaires

2) Première écoute :

- De quoi parle-t-on dans cette histoire ? L'histoire parle d'un pêcheur et sa femme
- Quels sont les personnages de ce conte? Les personnages sont : le pêcheur et sa femme et la carpe
- Où habitaient le pêcheur et sa femme ? Ils habitaient dans une vieille cabane.

3) Deuxième écoute :

- Que s'était passé un jour ? Le Pêcheur a attrapé une carpe
- Que veut dire une carpe ?
 - a) un serpent
 - b) un poisson
 - c) une souris
- Comment était le poisson ? C'était magique.
- Est-ce que c'est réel ? Non, C'est imaginaire
- Que propose le poisson au pêcheur ? Il lui a proposé un marché s'il la remet à l'eau. Ainsi il aura tout ce qu'il voudra.
- Est-ce que le pêcheur a accepté la demande? Oui

- À qui le pêcheur a-t-il raconté cette histoire ? à sa femme.

4) **Troisième écoute :**

- Que demanda la femme la 1ère fois ? une nouvelle maison
- Que Demanda la femme pour la 2ème fois ? une belle villa.
- Que demanda t-elle pour la 3ème fois ? un château et être une reine.
- Est ce que la carpe a réalisé ses rêves ? Oui
- Comment devenir le pêcheur et sa femme à la fin? Ils revenaient pauvres.

- **Récapitulation : post écoute ;**

- Complète la grille suivante qui résume cet événement:

Qui	Quoi	quand
Un pêcheur et sa femme	Attrape une carpe	Il était une fois
Une carpe		

Depuis ce jour, le pêcheur et sa femme se retrouvent dans leur ancienne cabane.

- **Imaginer une autre situation finale (il se fait oralement et par écrit).**

Ce travail doit être réalisé sur une grande feuille et présenté oralement.

I.4.6 L'analyse de résultats du test (QCM) du groupe expérimental

Questions	Nombre de réponses correctes	Pourcentage %
Question N : 01	15	100%
Question N : 02	12	80%
Question N : 03	10	66.66%
Question N:04	15	100%

Question N : 05	13	86.66%
Question N : 06	12	80%
Question N: 07	13	86.66%
Question N : 08	12	80%
Question N : 09	14	93.33%

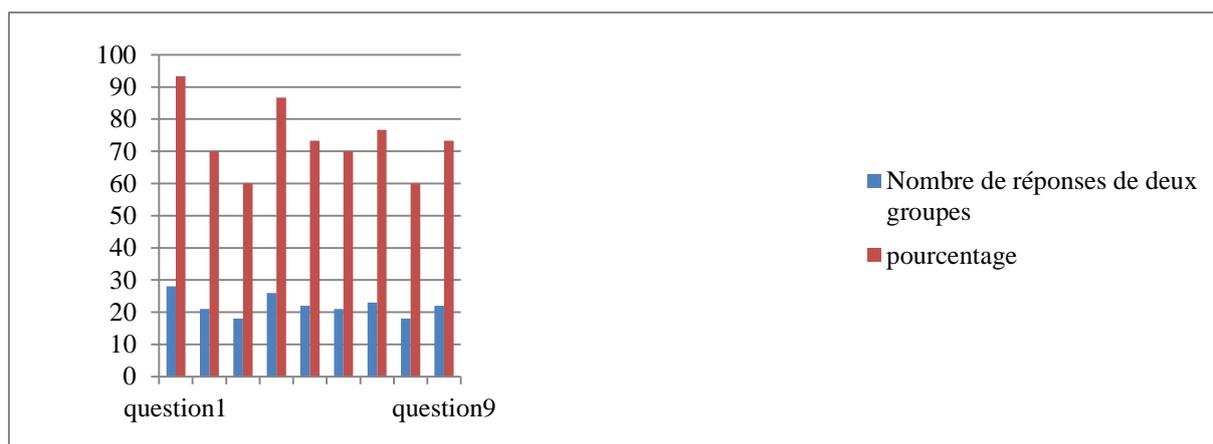
Commentaire :

Les constats montrent que le taux de compréhension est plus élevé chez les apprenants, ils ont été actifs, attentifs donc nous notons que l'outil visuel* le dessin animé* a attiré leurs attentions. Ils sont motivés avec les interrogations de leur enseignante. A la fin nous avons posé une question d'imaginer une autre situation finale. Cette étape se fait par écrit. Nous remarquons que toutes la classe a répondu une bonne réponse sur la première et la quatrième question de 100% de nombre total. Pour la deuxième, sixième et huitième question nous constatons le même pourcentage de 80% nombre total, ensuite, la troisième question, que 10 apprenants ont donné une réponse correcte. puis, nous notons que 13 apprenants ont donné une bonne réponse sur la cinquième et septième question de 86.66% de nombre total. Enfin, pour la neuvième question, nous marquons que, la majorité ont donné la réponse correcte de 93.33% nombre total.

I.5 L'approche comparative

L'enseignante s'est basée sur la même méthode dans les deux séances de la compréhension orale. Elle a commencé premièrement par l'étape du pré écoute puis elle a passé première et deuxième écoute (découverte du sens global). Enfin, il a terminé avec une dernière écoute sélective (recherche d'information). Elle a utilisé le même support dans les deux groupes pour analyser le taux de la compréhension orale qui est ***le pêcheur et sa femme***

Le document oralisé a été trouvé comme un support ennuyant, les apprenants étaient passifs, ils ne se sont pas intéressés au document, ils étaient démotivés par rapport au groupe expérimental, où l'interaction a été positive, les apprenants étaient plus actifs, attentifs cela veut dire que le dessin animé attire leurs attention à le regarder et de comprendre le contenu de cette vidéo. Ce dessin animé motive les apprenants et ouvre leurs esprits.



La figure nous présente le taux de compréhension des apprenants dans les deux séances d'expérimentation, nous remarquons que la l'interaction des apprenants est plus élevée dans le groupe expérimental par rapport au groupe témoin l'interaction se trouve presque absente.

Synthèse :

Nous montrons que l'intégration de ludique dans le processus enseignement apprentissage des langues étrangères en particulier dans les activités de la compréhension orale sert à motiver les apprenants à être actifs, et pour faire améliorer les connaissances des apprenants de d'autres cultures. Grâce à l'émergence de l'image et le son l'apprenant peut identifier le contenu en faisant découvrir d'autres mondes par le biais de l'imagination ; l'apprenant crée une scène à travers le vocabulaire recueilli de la vidéo vue, proposée par leur enseignant ou un document traité dans leur livre scolaire. Aussi que le dessin animé ouvre une nouvelle porte à pousser les apprenants à regarder les supports de ce type et à enrichir leurs bagages linguistiques.

Nous notons que malgré le système proposé dans cette année qui est le protocole de la Covid 19 mais nous avons obtenu des résultats bien finis qui nous mènent à affirmer nos hypothèses.

II Chapitre : analyse et interprétation des résultats du questionnaire

II.1 Analyse du questionnaire

Après la récolte des données nous avons eu que vingt questionnaires à cause de multiples raisons parmi ces derniers nous notons que les enseignants n'arrivent pas à comprendre nos questions posées dans notre outil de recherche.

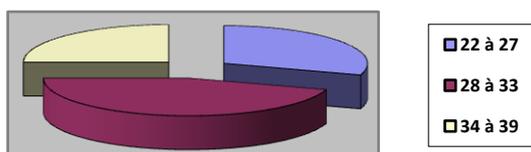
Dans cette partie nous allons présenter une méthode de contrôle pratique mettant une technique récapitulative (l'utilisation des tableaux) pour faire comprendre comment notre étude a été faite. Notre questionnaire a pour but d'étudier le taux de la compréhension orale et comment les activités ludiques améliorent la compétence langagière des apprenants en classe du FLE.

Rajoutant que notre outil de recherche vise à analyser aussi les différentes activités utilisées dans la séance de compréhension orale par les enseignants du cycle moyen en particulier dans les classes de deuxième année moyenne.

II.1.1 le profil des enseignants

Tableau 01 : Les âges

Les âges des enseignants	22 à 27	28 à 33	34 à 39
Le nombre	06	09	05
Pourcentage	30%	45%	25%



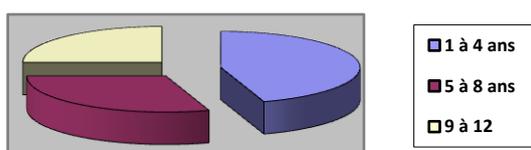
Graphique n°01 : les âges des enseignants

Commentaire :

Le tableau et histogramme nous présentent les âges des enseignants interrogés, nous notons que le questionnaire se fait en trois axes : de 22 à 27, 28 à 33, 34 à 39, le premier axe contient 6 enseignants ont le même âge de 30% de nombre total, pour le deuxième axe qui est très élevé par rapport au premier axe qui se compose de 09 enseignants de 45% de nombre total, enfin, le troisième axe contient 05 enseignants de 25% nombre total, cela nous montre une domination plus bas que les deux premiers.

Tableau 02 : les expériences professionnelles :

Réponses	1 à 4 ans	5 à 8 ans	9 à 12
Nombres	9	6	5
pourcentage	45	30	25



Graphique n°02 : l'expérience des enseignants

Commentaire :

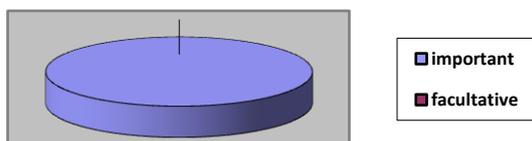
L'expérience de public interrogé varie entre trois pôles : de 01 ans à 4 ans qui contient 09 enseignants de 45% nombre total ce résultat nous informe que l'expérience des enseignants plus haut que le deuxième pole qui varie entre 5 à 8 ans qui contient 06 enseignants de 30% de nombre totale, pour le dernier pole se compose de 5 enseignants, donc le pourcentage est moins avec les enseignants qui ont l'expérience entre 9 à 12 ans de 25% nombre total.

Question 01 : que pensez-vous de la place du ludique dans l'enseignement/apprentissage de l'oral en classe du FLE ?

Tableau n° : 03

Réponses	important	facultative	Total
----------	-----------	-------------	-------

Nombres	20	0	20
Pourcentage	100%	0%	100%



Graphique n° 03 : l'importance de ludique dans l'enseignement/apprentissage de l'oral en classe du FLE.

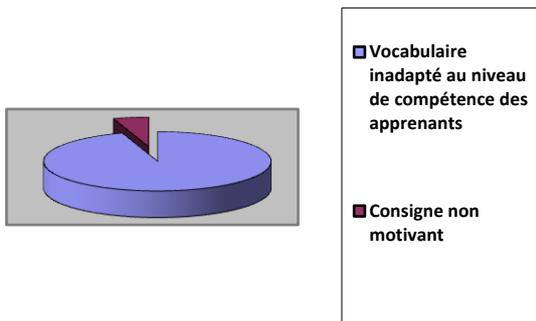
Commentaire :

Les données du tableau et l'histogramme ci-dessus nous montrent que 100% des enseignants pensent que la place de ludique dans l'enseignement apprentissage de l'oral en classe du FLE est important.

Question 02 : quels sont les obstacles constatés lors des séances de la compréhension orale ?

Tableau n° : 04

Réponses	Vocabulaire inadapté au niveau de compétence des apprenants	Consigne non motivant	Total
Nombres	19	01	20%
pourcentage	95%	5%	100%



Graphique n°04 : les obstacles constatés lors des séances de la compréhension orale.

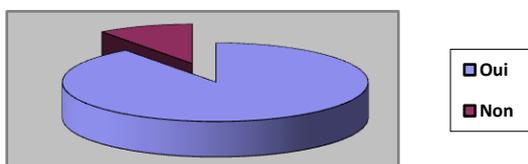
Commentaire :

Nous constatons que 95% enseignants affirment qu'ils ont des obstacles constatés lors des séances de la compréhension orale qu'il y'a un vocabulaire inadapté au niveau de compétence des apprenants, ainsi qu'un seul enseignant nous a donné une autre proposition comme quoi que le consigne traité pendant la séance est non motivant de 5 %.

Question 03 : selon vous, les activités ludiques ont-elles un impact sur le développement de la compétence à communiquer langagièrement chez les apprenants de 2AM ?

Tableau n°05 :

Réponses	Oui	Non	Total
Nombres	18	02	20%
pourcentage	90%	10%	100%



Graphique n°05 : l'impact de ludiques sur le développement de la compétence à communiquer langagièrement chez les apprenants de 2AM.

Commentaire :

Ces résultats nous présente que les activités ludiques occupent une place sur le développement de la compétence à communiquer langagièrement chez les apprenants de deuxième année moyenne de 90 %, et une minorité avec un taux de 10%.

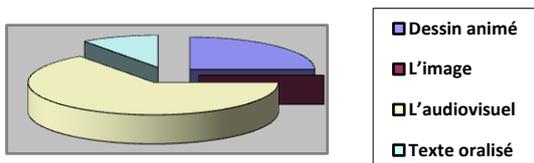
Si non dites nous pourquoi ?

Nous notons deux enseignants trouvent que les activités ludiques n'ont pas un impact sur le développement de la compétence à communiquer langagièrement chez les apprenants de 2AM de degré 10%. Parmi les réponses que nous avons obtenues (*les activités ludiques enrichissent le vocabulaire de l'apprenant*).

Question 04 : quel types d'activités ludiques utilisez-vous dans les séances de la compréhension orale ?

Tableau n° 06 :

Réponses	Dessin animé	L'image	L'audiovisuel	Texte oralisé	Total
Nombres	5	0	13	2	20%
Pourcentage	25%	0%	65%	10%	100%



Graphique n°06 : les types d'activités utilisés dans les séances de la compréhension orale.

Commentaire :

A partir le tableau et la figure nous remarquons que la majorité des enseignants (13) ont utilisé le document audiovisuel lors des séances de la compréhension orale de 65% de nombre total par rapport au dessin animé nous constatons que 5 enseignants l'utilisent dans cette activité de 25% de nombre total, cela nous montre que l'usage de dessin animé est bas,

nous trouvons **02** enseignants utilisent un support oralisé de taux **10%**, le résultat nous indique aussi que l'exploitation de l'image durant les activités de l'oral est très faible par rapport aux autres types d'activités ludiques.

Question 05:pensez-vous que l'utilisation de dessin animé contribue à l'amélioration de la compétence à communiquer langagièrement chez les apprenants ?

Tableau n° 07 :

Réponses	Oui	Non	Total
Nombres	18	02	20%
Pourcentage	90%	10%	100%

Les données que nous avons recueillies à travers ce tableau que **90%** d'enseignants ont dit oui que l'utilisation de dessin animé contribue à l'amélioration de la compétence à communiquer langagièrement chez les apprenants, et nous avons eu deux enseignants qui ont répondu par non de **10%** de nombre total.

Si oui comment ?

Dans ce stade, nous notons les enseignants qui ont dit oui, ils trouvent que l'utilisation de dessin animé contribue à l'amélioration de la compétence à communiquer langagièrement chez les apprenants ; ils ont dit :

- *Les apprenants apprennent par l'écoute ;*
- *l'image donne une envie à l'apprenant à apprendre facilement et cela suffit pour moi ;*
- *ce sont des moyens didactiques qui enrichissent le vocabulaire des apprenants, facilitent le travail en classe, attirent l'attention des apprenants, les encouragent et les motivent à prendre la parole et même ils visent à corriger les erreurs de prononciation ;*
- *les apprenants inspirent de dessin animé.*
- *Apprendre des nouveaux mots ;*
- *le dessin animé attire l'attention des apprenants et les incitent à développer leurs compétences langagières*

Si non pourquoi ?

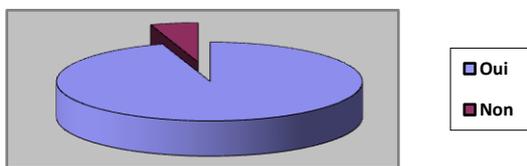
Deux enseignants ont répondu par non, ils ne trouvent pas que cet outil contribue à l'amélioration de la compétence à communiquer langagièrement chez les apprenants ; nous notons comme exemple de réponses de ces enseignants :

- *les dessins animés approchent l'idée à l'imagination d'apprenant, mais ils n'enrichissent plus son lexique.*

Question 06 : pensez-vous que la créativité produite par l'utilisation de dessin animé représente un apport pour l'enseignement/apprentissage du FLE ?

Tableau n°08 :

Réponses	Oui	Non	Total
Nombres	19	01	20%
Pourcentage	95%	5%	100%



Graphique n°07 : la créativité produite par l'utilisation de dessin animé représente un apport pour l'enseignement/apprentissage du FLE.

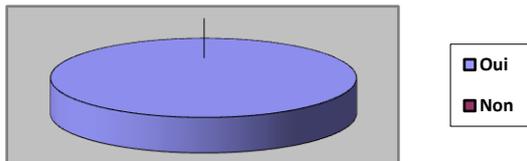
Commentaire :

Le tableau nous présente **95%** d'enseignants ont répondu par **oui** qu'ils considèrent que la créativité produite par l'utilisation de dessin animé représente un apport pour l'enseignement/apprentissage du FLE et avec une minorité de taux **5%** enseignants qui ont répondu par **non**.

Question 07 : pensez-vous que le ludique (jeu) stimule le processus d'enrichissement du vocabulaire chez les apprenants ?

Tableau n°09 :

Réponses	Oui	Non	Total
Nombres	20	0	20%
Pourcentage	100%	0%	100%



Graphique n°08 : la stimulation de ludique (jeu) dans le processus d'enrichissement du vocabulaire chez les apprenants.

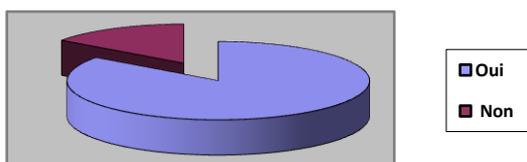
Commentaire :

A travers ce tableau, nous remarquons que notre public ont affirmé que le ludique (jeu) stimule le processus d'enrichissement du vocabulaire chez les apprenants de **100%** nombre total.

Question 08 : Intégrer- vous des séances de TIC ?

Tableau n°10 :

Réponses	Oui	Non	Total
Nombres	17	03	20%
Pourcentage	85%	15%	100%



Graphique n°09 : intégration des séances des TIC.

Commentaire :

Les réponses de cette question révèlent qu'environ **17** enseignants intègrent des séances de **TIC. 03** enseignants n'intègrent pas les séances de TIC.

Synthèse :

Notre enquête vise à étudier nos hypothèses que nous avons anticipées. Après la récolte des données nous constatons que le dessin animé est outil favorisant l'apprentissage des langues étrangère en particulier le français en classe du FLE en précisant les classe de deuxième année moyenne. La hausse de la compréhension des contenus sont effectuée grâce à l'exploitation de dessin animé durant les activités de la compréhension orale.

Nous trouvons à travers nos études menées dans le questionnaire distribués aux enseignants de différents collèges que les activités ludiques ont pris une place primordiale dans les classe du FLE et qu'ils sont des supports motivent les apprenants à corriger leurs erreurs faites en ou hors classe au niveau de l'oral.

Conclusion :

Ce chapitre est devisé en deux : le premier stade est concerné sur les études de deux enquêtes faites sur le terrain de l'établissement que nous avons choisi au début dont le but d'analyser le taux de compréhension par le biais de dessin animé chez les apprenants de deuxième année moyenne.

Le deuxième pas qui est consacré pour l'analyse et interprétation des résultats du questionnaire ou nous avons discuté sur la place des activités ludiques dans le processus enseignement apprentissage du FLE, et l'impact de ces derniers dans le développent de la compétence à communiquer langagièremment chez les apprenants, en dernier lieu, nous avons parlé sur l'intégration des séances de TIC comme un support didactique.

CONCLUSION GENERALE

La conclusion générale

Dans le domaine de la didactique des langues étrangères, nous nous sommes penché vers l'exploitation des outils facilitant l'apprentissage aux apprenants et la tâche pour les enseignants dans le but de faciliter la compréhension des contenus abordés dans le programme pour faire face aussi aux obstacles rencontrés par les apprenants durant les séances de l'oral.

Enseigner une langue étrangère sert à acquérir les habiletés de communiquer chez les apprenants, les enseignants utilisent des documents audiovisuels pour recueillir une interaction pertinente.

Notre problématique consiste à étudier l'influence des documents audiovisuels par le biais de dessin animé de type narratif sur l'amélioration à communiquer langagièrement chez les apprenants, cette problématique repose sur une question de recherche qui est :

Les dessins animés, peuvent-ils influencer le taux de la compréhension orale chez les apprenants de 2AM en favorisant l'amélioration de la compétence à communiquer langagièrement ?

Cette recherche est faite sur la vérification du taux de la compréhension des contenus traités dans les vidéos proposées à travers le dessin animé par les enseignants pour les apprenants. A fin de résoudre ce problème nous avons essayé de confirmer ou infirmer nos hypothèses qui sont par la suite :

Le dessin animé de type narratif pourrait être un outil efficace à améliorer la compréhension orale et à la motivation des apprenants.

Il est probable que les supports audiovisuels mènent l'apprenant à comprendre le thème traité et à apprendre la langue facilement.).

pour répondre à notre problématique , notre travail a été devisé en deux chapitres : le premier a été pour le cadre théorique ou nous avons discuté sur l'enchaînement de la place de l'oral dans les méthodologies jusqu'à l'arrivée des nouvelles approches en mettant l'accent sur la compréhension oral dans les classe du FLE, et aussi sur l'impact de dessin animé sur

l'apprentissage du FLE, le deuxième chapitre ou nous allons présenté la grille d'observation, le teste pour les apprenants, le questionnaire.

En premier lieu, nous avons adopté notre enquête dans un collège pour obtenir des résultats adéquats, puis, nous avons partagé notre questionnaire dans les différents collèges et sur les groupes de Face book , il nous a permis de confirmer que les activités ludiques occupent une place importante dans le processus enseignement/apprentissage, notant que ces activités (dessin animé, le jeu) favorisant l'acquisition de communiquer langagièremment et elles approches l'idée aux apprenants de créer d'autres situations en les rendant actifs et interactifs à l'usage de la langue.

Après les analyses effectuées, nous pouvons dire que l'intégration de documents audiovisuels par le biais de dessin animé de type narratif semble efficace à aider les apprenants à imaginer, former d'autres histoires et de comprendre les contenus proposés dans ces derniers sur l'amélioration de la compétence à communiquer langagièremment chez les apprenants.

Table des matières

Introduction générale.....	06
I CHAPITRE L'EVOLUTION DE L'UTILISATION DES OUTILS AUDIOVISUELS A TRAVERS LA DDLE.....	13
I.1 L'évolution de l'utilisation des outils audiovisuels à travers la DDLE	14
I.1.1 La méthodologie traditionnelle.....	15
I.1.2 La méthodologie directe	15
I.1.3 La méthodologie audio-orale.....	16
I.1.4 La méthodologie structuro-globale audiovisuelle	16
I.1.5 L'approche communicative	17
I.1.6 L'approche par compétence	17
I.1.6.1 Dans le CECRL	
I.1.6.2 approche actionnelle	
I.2 L'enseignement/ apprentissage du FLE dans le cycle moyen.....	18
I.3 La place de la compréhension orale dans le manuel scolaire de la deuxième année	19
I.4 La place de la compréhension orale dans le cadre européen commun de référence(CECRL)	19
I.5 Les démarches d'enseignement de la compréhension de l'oral	20
I.6 Les supports exploités dans la séance de la compréhension de l'oral	21
I.7 Les types d'activités en compréhension de l'oral.....	21
I.7.1 Des questions aux choix multiples (QCM).....	21
I.7.2 Des questions courtes et ouvertes	22
I.8 Les facteurs influant sur la compréhension orale	22
I.9 Les modèles de la compréhension de l'oral	23
I.9.1 Le modèle sémasiologique	24
I.9.2 Le modèle onomasiologique.....	24
I.9.3 Le modèle de Clark et Clark.....	25
I.10 Les recherches sur la différence entre les bons auditeurs et les auditeurs faibles	25
I.10.1 Les études de Chamot	25
I.10.2 Les études de ROSS et ROST	25
Conclusion partielle.....	26

II	CHAPITRE	LES DESSIN ANIME ET	
	L'ENSEIGNEMENT APPRENTISSAGE DU FLE		27
II.1	L'intégration des TIC dans l'enseignement apprentissage du FLE		28
II.2	La progression du concept du *jeu* en pédagogie		28
II.3	Les types du jeu		30
II.3.1	Le jeu linguistique		30
II.3.2	Les jeux de créativité		30
II.3.3	Les jeux culturels		30
II.3.4	Les jeux dérivés du théâtre		30
II.3.5	Le jeu ludique		31
II.3.6	Le jeu éducatif		31
II.3.7	Le jeu pédagogique		31
II.4	L'exploitation des activités ludiques en classe du FLE		32
II.5	La place de l'audiovisuel dans le manuel scolaire 2AM		34
II.6	Qu'est ce qu'un document audiovisuel		37
II.7	Les types de documents audiovisuels		38
II.7.1	Les documents authentiques		38
II.7.2	Les documents fabriqués		39
II.8	L'audiovisuel en compréhension orale		40
II.9	Le dessin animé comme support audiovisuel		40
II.9.1	Aperçu historique sur le dessin animé		41
II.9.2	Intérêts du dessin animé		42
II.9.3	Les particularités du dessin animé		43
II.9.4	L'impact du dessin animé pour l'enseignant		43
II.9.5	L'impact du dessin animé pour l'apprenant		43
II.9.6	Développement harmonieux de la personne		44
	Conclusion partielle		44
I	CHAPITRE		46
I.1	Description du lieu		48
I.2	L'échantillon		48
I.3	Présentation du corpus		48
I.4	La description des séances observées		53

I.4.1	le groupe contrôle (témoin)	53
I.4.2	Déroulement de la séance du groupe témoin.....	53
I.4.3	L'analyse de résultats du test (QCM) du groupe témoin.....	55
I.4.4	le groupe expérimental	56
I.4.5	Déroulement de l'activité du jour.....	57
I.4.6	L'analyse de résultats du test (QCM) du groupe expérimental.....	58
I.5	L'étude comparative.....	59
II	CHAPITRE : ANALYSE ET INTERPRETATION DES RESULTATS DU	
	QUESTIONNAIRE.....	61
II.1	Analyse du questionnaire.....	62
	CONCLUSION GENERALE	71

Bibliographie

Annexe

Résumé

Notre présente recherche s'intitule : L'influence de l'utilisation de l'audiovisuel sur l'amélioration de la compétence à communiquer langagièrement chez les apprenants de 2AM via les dessins animés, elle s'intègre aux travaux réalisés sur la didactique des langues étrangères. Elle s'intéresse à l'apport du ludique sur l'enseignement apprentissage de l'oral chez les apprenants de 2AM. Pour ce faire, nous avons utilisé l'expérimentation comme outil d'investigation afin de décrire, de comparer et d'analyser l'impact de dessin animé sur l'acquisition de la compétence dans l'enseignement apprentissage de la compréhension orale.

Notre objectif de recherche est d'étudier le niveau de la compétence de la compréhension orale chez les apprenants à travers les activités ludiques (dessin animé).

Les mots clés : la didactique du FLE, la didactique de l'oral, l'enseignement de la compréhension orale, les activités ludiques, compréhension de l'oral.

ملخص

بحثنا الحالي بعنوان: تأثير استخداما السمعي البصري على تحسين الكفاءة لتوصيل اللغة لدى متعلمي السنة الثانية متوسطة عبر الرسوم المتحركة، فهو يتكامل مع العمل المنفذ على تعليم اللغات الأجنبية. وهي مهتمة بمساهمة اللعب في تدريس التعلم الشفهي لمتعلمي اللغة الثانية صباحًا. للقيام بذلك، استخدمنا التجريب كأداة استقصائية لوصف ومقارنة وتحليل تأثير الرسوم المتحركة على اكتساب المهارة في تعليم تعلم وفهم الاستماع. هدفنا البحثي هو دراسة مستوى كفاءة الفهم الشفهي لدى المتعلمين من خلال أنشطة اللعب (الرسوم المتحركة).

الكلمات المفتاحية : تعليم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية ، تدريس اللغة الشفوية ، تعليم الفهم الشفهي ، الأنشطة الترفيهية ، الفهم الشفهي.

Abstract

Our present research is entitled: The influence of the use of the audio-visual on the improvement of the competence to communicate language in the learners of 2AM via the animated ones, it integrates with the work carried out on the didactics of languages foreigners. She is interested in the contribution of play to the teaching of oral learning in 2AM learners. To do this, we used experimentation as an investigative tool to describe, compare and analyze the impact of cartoon on the acquisition of competence in teaching learning listening comprehension.

Our research objective is to study the level of oral comprehension competence in learners through play activities (cartoon).

The key words: teaching of FFL, teaching of oral, teaching of oral comprehension, fun activities, oral comprehension.