

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

UNIVERSITE IBN KHALDOUN –TIARET

FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES

DEPARTEMENT DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES



Mémoire de Master en didactique des langues étrangères

Thème :

**Le rôle des activités ludiques dans
l'enseignement apprentissage en classe de FLE
cas au 3^{ème} moyenne**

Présenté par :

SADOUN Housseem Eddine Mustapha
HAMOU Boumediene

Sous la direction de :

Mme.KHARROUBI Sihame

Membres du jury :

Présidente : LAHMAR Rabéa	(MAA)	Université de Tiaret
Rapporteur : KHARROUBI Sihame	(MCA)	Université de Tiaret
Examinatrice : AYAD Amina	(MCB)	Université de Tiaret

Année universitaire : 2020/2021

Remerciement

*Je remercie Dieu le tout puissant de m'avoir accordé le courage pour
terminer ce travail.*

*Je tiens à remercier profondément mon encadreur Mme KHARROUBI
Sihame pour son aide, ses encouragements, ses remarques et ses
conseils précieux.*

*Je tiens à remercier sincèrement les membres du jury qui me font le
grand honneur d'évaluer ce travail.*

*Je tiens aussi à exprimer mes remerciements à une personne qui m'a
toujours aidé tout au long de mes études et elle a contribué à la
réalisation de ce mémoire.*

Dédicace

Je dédie ce travail à :

*Mes chers parents qui m'ont toujours soutenu et encouragé
durant mes études : votre amour et votre soutien reste un port de
sécurité et de sincérité dans ma vie dans les meilleurs moments et
dans les pires.*

*Je tiens à les remercier énormément pour leur aide et leur
patience.*

Et à mes chères sœurs.

Sommaire

Remerciement

Dédicace

Introduction générale 1

Partie 01 - Le cadre théorique

Chapitre 01 - L'enseignement/apprentissage en classe de FLE en Algérie

Introduction 5

1- L'enseignement / apprentissage du fle en Algérie..... 5

2- Le rôle de l'enseignant 8

3- Objectif de l'enseignement en FLE 9

4- Les stratégies d'enseignement 10

Chapitre 02 - Jeu et activité ludique

Introduction 24

1- Jeu et activité ludique..... 24

2- Jeu, caractéristiques de ses dérivés 26

3- Les types d'activités ludiques 28

4- Les caractéristiques du jeu 28

5- Le jeu et l'acquisition des compétences 29

Le cadre pratique

Introduction 34

Le cadre méthodologique 35

1. Le cadre méthodologique 36

Le questionnaire 39

Analyse et interprétation des données 40

Présentation de l'expérimentation..... 54

Conclusion..... 57

Conclusion générale 59

Références bibliographiques 61

Annexes

Résumé

Introduction générale

Introduction générale

L'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie constitue un champ de recherche très vaste qui a comme premier objectif de faire apprendre aux élèves à communiquer et à développer leurs capacités ce développement ne peut se réaliser par le biais du plaisir que seul les activités ludiques peuvent le concrétiser, il faut donc que l'apprenant soit attiré par l'enseignement et les activités qu'on lui propose.

L'intégration des activités ludiques à l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère doit être considérée comme un outil pédagogique et moyen attractif pour mieux apprendre.

Dans le secteur éducatif, il est nécessaire de d'étudier les conditions qui favorisent la production orale. Dans nos écoles nous constatons que les apprenants sont confrontés à de grandes difficultés à s'exprimer à cause de leur pauvreté lexicale.

Il est important d'identifier les méthodes et les outils qui peuvent améliorer cette compétence.

Le choix de ce thème est motivé par une bonne volonté de mettre l'accent sur l'un des plus grands problèmes qui empêchent les apprenants à acquérir la maîtrise d'une langue étrangère, en particulier les apprenants de 3^{ème} année moyenne.

Ce travail nous pousse à réfléchir sérieusement sur les difficultés en ce qui concerne la production et la compréhension orale, dont le but de trouver une solution.

En effet la compréhension de l'oral est une compétence nécessaire pour réussir les évaluations en langue française.

En pensant à ce problème, il faut tenir compte les types d'activités proposées par l'enseignant, la question qui s'impose :

Comment peut-on améliorer la compréhension et la production de l'écrit chez les apprenants par les biais des activités ludiques ?

Pour pouvoir répondre à cette problématique nous émettons l'hypothèse suivante :

Introduction générale

-Le jeu est un outil majeur dans l'enseignement du français, il est un facteur de motivation qui permet aux élèves de communiquer à l'oral.

-Les activités ludiques comme technique qui pourrait aider les élèves à développer chez eux les capacités d'acquérir les mots.

L'objectif principal de notre travail est d'aider les élèves à communiquer à l'aide du jeu de rôle pour pouvoir parvenir à ces objectifs on utilisera la méthode expérimentale, avec les élèves d'une classe de 3^{ème} année moyenne de l'établissement Bouâalga Abdelkader Frenda.

Notre travail est structuré autour de deux parties : la première correspond au travail théorique, cette partie est composée de deux chapitres :

Le premier : l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie, nous exposerons dans ce chapitre le rôle et l'objectif de l'enseignement, les stratégies de et la notion de l'enseignement audiovisuel, ensuite, les matériels et la place du document audiovisuel. Enfin, terminera ce chapitre en citant les caractéristiques d'un document audiovisuel.

Dans le deuxième chapitre: jeu et activité ludique, on commencera ce chapitre par la définition du, puis l'enfant et les jeux, ensuite jeu, caractéristiques de ses dérivés (les activités ludiques, l'approche ludique), les types d'activités ludiques et les caractéristiques du jeu. Enfin, nous présentons le rôle des activités ludiques en classe de FLE, et les avantages des jeux dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Partie 01

Le cadre théorique

Chapitre 01

L'enseignement/apprentissage en classe de FLE en Algérie

Introduction :

L'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie pose un grand problème dans les trois cycles : primaire, moyen, et secondaire. Cependant au cycle moyen l'apprenant arrive avec un bagage linguistique très limité en ce qui concerne les matières essentielles telles que : la grammaire, conjugaison et orthographe. On a constaté avec des enseignants du cycle moyen qu'avec l'ancien programme de l'institut pédagogique national, les apprentissages étaient conformes avec le niveau de l'apprenant. Les textes de lecture étaient plus intéressants parfois même comiques qui donnaient à l'apprenant l'envie de lire, d'apprendre et découvrir.

1- L'enseignement / apprentissage du fle en Algérie

L'enseignement / apprentissage est la manière qu'emploie un enseignant pour transmettre des connaissances aux apprenants et pour se faire comprendre par ceux-ci. Ces connaissances avant de les dispenser, elles doivent être au préalable dûment structurées et organisées en suivant une démarche scientifique.

L'enseignement et apprentissage sont complémentaires. On parle d'enseignement-apprentissage. Pour autant, il n'y a pas de cause à effet entre l'enseignement et apprentissage.

C'est deux notions font partie de ce qu'on appelle la didactique : **élaboration didactique** (pôle savoirs), **appropriation didactique** (pôle élèves), **intervention didactique** (pôle enseignants).

L'enseignement n'est - pas seulement de la transmission d'information : il faut favoriser l'activité psychologique de l'enfant, son activité d'apprentissage et la variabilité des situations d'enseignement.

L'enseignement est **l'ensemble des activités** déployées par les maîtres directement ou indirectement, afin qu'au travers de situations formelles et semi-formelles, des **élèves effectuent des tâches** pour s'emparer de contenus spécifiques. L'enseignement doit provoquer des apprentissages.

Il doit être **organisé, programmé, évalué**. On distingue l'enseignement centré sur l'**apprentissage** ou sur les **performances**.

- Compétences nécessaires pour enseigner (Philippe Perrenoud) :

- ★ Organiser et animer des situations d'apprentissage.
- ★ Gérer la progression des apprentissages.
- ★ Concevoir et faire évoluer des dispositifs de différenciation.
- ★ Impliquer les apprenants.
- ★ Travailler en équipe.
- ★ Informer et impliquer les parents.

- Les " plus " pour un bon enseignement :

- ★ Révision fréquente / réutilisation des savoirs.
- ★ Répétition des activités.
- ★ Guidage des apprenants.
- ★ Prise en compte de leurs représentations.
- ★ Explication des objectifs et des manières de faire.

D'après *le dictionnaire Actuel de l'éducation* (Legendre, 1993), l'enseignement peut être décrit comme un processus de communication dont le but est de susciter l'apprentissage. Enseigner ne signifie pas que transmettre l'apprentissage :

<< Enseigner, c'est donner aux apprenants les moyens d'atteindre rapidement les buts pour lesquels ceux-ci ont décidé d'investir du temps et parfois de l'argent dans l'apprentissage d'une langue étrangère >> (Tagliante, 1994, p. 14).

Selon *le dictionnaire de didactique du français* de Jean Pierre Cuq l'enseignement :

<< signifie initialement précepte ou leçon et, à partir du XVIII siècle, action de transmettre des connaissances. Dans cette acception, il désigne à la fois le dispositif global (enseignement public / privé), enseignement primaire / secondaire / supérieur) et les perspectives pédagogiques et

didactiques propres à chaque discipline (enseignement du français, des langues >>. Jean Pierre Cuq, dictionnaire de didactique du français, langue étrangère et seconde, CLE, 2003.

L'apprentissage est une activité intellectuelle qui aboutit à **l'acquisition de connaissances non innées**. Cela nécessite donc une **activité guidée**.

Un apprentissage peut aussi désigner un **savoir** ou un **savoir-faire acquis**.

Les apprentissages **formels et semi-formels** sont les apprentissages contraints et organisés. Les apprentissages **informels** résultent d'une action régulière mais ne sont pas contraints.

- Trois approches du processus d'apprentissage :

Approche béhavioriste : apprendre c'est modifier son comportement en réponse à un stimulus. Le comportement attendu est renforcé par l'enseignant.

Approche constructiviste : (*pédagogue : Piaget*) : l'apprentissage est le résultat d'une activité cognitive. L'apprenant transforme ses représentations à la lumière de nouvelles informations, après s'être heurté à des contradictions.

Approche socioconstructiviste : (*pédagogues : Vygotsky et Bruner*) : l'apprentissage est un processus social et individuel qui permet le développement de l'apprenant. Celui-ci apprend (avec une aide), des choses qu'il est proche de savoir seul. L'environnement et les interactions de tutelle ont un rôle majeur dans cette approche.

J.P Cuq définit aussi l'apprentissage comme :

<< La démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui a pour but l'appropriation. L'apprentissage peut être défini comme un ensemble de décisions relatives aux actions à entreprendre dans le but d'acquérir des savoirs ou des savoir-faire en langue étrangère. >>¹.

¹ *OP.cit.P191.*

2- Le rôle de l'enseignant

Le rôle de l'enseignant est de faciliter l'apprentissage de nombreuses manières, appropriées à l'âge des apprenants et au sujet traité, reliées aux ressources disponibles et aux besoins des apprenants, et ce faisant de maintenir un bon équilibre entre expérience structurée et autonomie.

Et se définit *selon* cinq catégories (*Bruner*) : - l'enrôlement, la finalisation : rappel des acquis, du but, - le balisage des échanges : ouverture, fermeture des développements thématiques. - l'étayage : prise en charge des difficultés. - la régulation : contrôle des frustrations, des tensions, ...

L'enseignant adhère aux objectifs de l'enseignement définis dans le programme et il les met en œuvre en jouant son rôle dans l'institution scolaire : il est un acteur social, ... L'enseignant devrait maîtriser les contenus pédagogiques qu'il propose aux apprenants : il est un maître instruit.

On peut résumer les rôles de l'enseignant :

- Le rôle de guide :

Selon Angers et Bouchard, << Le maître préfère indiquer la manière de construire les connaissances, le chemin à suivre pour y parvenir >>².

En ce sens, l'enseignant guide et encadré, tout au long du projet, pour aider ses élèves à construire les connaissances et les apprentissages liés au programme d'études. Il indique la manière d'acquérir de nouvelles connaissances. Il guide ses élèves, en proposant des situations d'exploitation pour favoriser la construction des apprentissages.

- Le rôle de motivateur :

L'enseignant joue un rôle très important dans la motivation de ses apprenants. Pour surmonter un problème complexe, il facilite la tâche de ses apprenants, en proposant des activités concrètes, et adaptées à leurs capacités intellectuelles et leurs niveaux de compréhension.

² P.Angers et C.Bouchard, *l'animation de la vie de classe*, Montréal, Éditions Bellarmin, 1993, p. 151.

Au début de chaque projet, l'enseignant et ses apprenants choisissent un thème sur lequel ils veulent apprendre, et définissent un problème résoudre. En termes simples, ils ont un défi à dépasser.

- Le rôle de médiateur :

L'enseignant médiateur propose des activités et des supports à ses apprenants pour les aider à accéder à un savoir quelconque (connaissances, habiletés, procédures d'action, solution, etc.)

Selon Raynal et Rieunier, « La médiation est l'ensemble des aides et des supports qu'une personne peut offrir à une autre personne en vue de lui rendre plus accessible un savoir quelconque... ».^{F.Raynal, et A.Rieunier, pédagogie : dictionnaire des concepts clés. Apprentissage, formation, psychologie cognitive, Paris, ESF, 1997, p.220.}

- La gestion de classe :

Selon Legendre, la gestion de classe est « la fonction de l'enseignant qui consiste à orienter et à maintenir les apprenants en contact avec les tâches d'apprentissage ».^{R.Legendre, Dictionnaire actuel de l'éducation, 2e édition, Montréal, Guérin, 1993.} Pour Doyle, le degré de coopération entre les apprenants et entre les élèves et l'enseignant est l'indicateur d'une bonne gestion de classe.

3- Objectif de l'enseignement en FLE

Les objectifs du français visent à faire de l'apprenant « un utilisateur autonome du français, instrument qu'il pourra mettre au service des compétences requise pour la formation supérieure, professionnelle, les entreprises utilisatrices et les contraintes de la communication sociales »³.

Dans les instructions officielles, les objectifs du français visent à faire de l'apprenant « un utilisateur autonome du français, instrument qu'il pourra mettre au service des compétences requises pour la formation supérieure, professionnelle, les entreprises utilisatrices et les contraintes de la communication sociales »...

³ Programme Juin, 1995. P.6.

Enseigner c'est amener l'apprenant à se servir de sa raison, faculté qui lui permet de s'élever de la particularité à l'universalité, c'est donc le faire accéder à la discipline que suppose la citoyenneté.

La rédaction des objectifs visés par un dispositif a deux portées complémentaires :

- Clarifier les objectifs de l'enseignant pour lui permettre d'avoir le meilleur alignement possible entre les objectifs, le dispositif et l'évaluation.
- Fournir aux apprenants un repère sur ce qu'ils devront savoir-faire à la fin de l'activité et sur le niveau d'exigence des enseignants. Donc, des objectifs bien rédigés devraient permettre :
 - Aux enseignants de pouvoir les annoncer de façon claire, nette et précise.
 - Aux enseignants de concevoir facilement les dispositifs d'évaluation.
 - Aux apprenants de d'auto-évaluer facilement.

L'objectif principal de l'enseignement du FLE est la maîtrise des règles générales de construction des phrases ainsi que des règles et des normes orthographiques et typographiques dans la perspective de développer des compétences en lecture, en écriture et en communication orale chez les apprenants, objectifs généraux. L'essentiel de ces règles et de ces normes est enseigné au cours de la scolarité obligatoire : les cycles primaires et moyen.

4- a- Les stratégies d'enseignement

Les décisions relatives aux stratégies d'enseignement exigent des enseignants et des enseignantes qu'ils se concentrent sur le programme d'études, sur les expériences et les connaissances préalables des apprenants, sur leurs intérêts, leurs styles d'apprentissage et sur leur niveau de développement. Ces décisions dépendent de l'évaluation continue des apprenants, qui est liée aux objectifs et aux démarches d'apprentissage.

Même s'il est possible d'établir des catégories de stratégies d'enseignement, les distinctions ne sont pas toujours parfaitement claires. Par exemple, un enseignant peut livrer de l'information en donnant un exposé (tiré de la stratégie de l'enseignement direct) tout en utilisant la discussion réfléchie (tirée de la stratégie de l'enseignement indirect) pour amener les apprenants à déterminer l'importance des informations présentées.

La figure 4 illustre cinq catégories de stratégies d'enseignement, ainsi que les rapports existants entre ces différentes stratégies. Les cinq catégories sont :

1- Enseignement direct :

L'enseignante ou l'enseignant communique des connaissances ou démontre une compétence. La stratégie de l'enseignement direct sert à informer ou à développer progressivement certaines habiletés chez les apprenants. Elle est également fort utile pour présenter d'autres méthodes d'enseignement ou pour faire participer activement les apprenants à l'acquisition de connaissances.

Cette stratégie est généralement déductive. On présente d'abord la règle ou la généralisation, que l'on illustre ensuite par des exemples. Si au premier abord cette stratégie peut sembler facile et pratique, elle est plus complexe qu'il n'y paraît.

L'enseignement direct est couramment utilisé par les enseignants et les enseignantes, surtout au secondaire. L'usage répandu des méthodes d'enseignement direct doit faire l'objet d'une évaluation et les éducateurs doivent reconnaître que ces méthodes sont d'une utilité limitée pour ce qui est de développer les capacités, les démarches et les attitudes qu'il faut pour le raisonnement critique, pour l'apprentissage des compétences dans le domaine des relations personnelles ou de l'apprentissage en groupe.

2- Apprentissage par l'expérience :

L'apprenant fait des expériences lui-même en s'impliquant activement. L'apprentissage expérientiel est inductif, et axé sur l'apprenant et les activités. Deux éléments sont essentiels à l'efficacité de l'apprentissage expérientiel : la réflexion personnelle sur une expérience et son application à d'autres contextes. On parle d'apprentissage expérientiel quand les apprenants :

- ★ Participe à une activité.
- ★ Font un retour en arrière critique pour clarifier ce qu'ils ont appris et ce qu'ils pensent.
- ★ Retirent de cette analyse des données utiles.
- ★ Se servent de ce qu'ils ont appris dans de nouvelles situations (Pfeiffer et Jones, 1979)

On peut percevoir l'apprentissage expérientiel comme un cycle formé de cinq étapes, qui sont toutes indispensables :

- ❖ **L'expérience** (l'apprenant fait une activité).
- ❖ **Le partage** ou la publication (l'apprenant fait part de ses réactions et de ses observations aux autres).
- ❖ **L'analyse** ou le traitement (l'apprenant détermine des modèles et une dynamique).
- ❖ **L'inférence** ou la généralisation (l'apprenant déduit des principes).
- ❖ **L'application** l'apprenant projette de se servir de ce qu'il a appris dans de nouvelles situations.

L'apprentissage expérientiel met l'accent sur la démarche plutôt que sur le produit.

3- Étude indépendante :

L'apprenant à plus d'interaction avec le matériel qu'avec l'enseignante ou l'enseignant, ou ses pairs. Pour les besoins de ce document, on entend par **étude indépendante** la gamme des méthodes d'enseignement qui encouragent chez l'apprenant l'initiative personnelle, la confiance en soi et l'autoperfectionnement. S'il arrive que l'initiative de l'étude l'indépendante soit prise par l'apprenant ou l'enseignant ou l'enseignante, nous nous pencherons ici sur l'étude indépendante planifiée par les apprenants sous la direction ou avec l'encadrement d'un enseignant ou d'une enseignante. Par ailleurs, l'étude indépendante peut consister à apprendre en coopération avec un autre apprenant ou au sein d'un petit groupe.

On saisira toute l'importance de l'étude indépendante dans la citation suivante :

L'apprentissage autonome a des implications dans le domaine de la prise de décision, car les individus sont censés analyser des problèmes, réfléchir, prendre des décisions et agir selon l'objectif qu'ils se seront fixé. Pour pouvoir prendre la responsabilité de leur vie à une époque de changements sociaux aussi rapides, les apprenants ne devront jamais cesser d'apprendre. Comme

la plupart des aspects de la vie de tous les jours sont sans doute appelés à changer profondément, l'apprentissage autonome devrait permettre aux individus de mieux s'adapter aux contraintes qu'imposent le travail, la famille et la société.⁴

La stratégie de l'étude indépendante est très souple. L'enseignant ou l'enseignante peut en faire sa stratégie principale avec toute la classe, la combiner à d'autres stratégies, s'en servir avec quelques apprenants seulement et en utiliser une autre avec le reste de la classe.

4- Enseignement indirect :

L'enseignante ou l'enseignant emploie des stratégies, mais n'enseigne pas directement, l'élève découvre le sens par lui-même.

L'enquête, l'induction, la résolution de problèmes, la prise de décision et la découverte sont des termes que l'on utilise indifféremment pour décrire l'enseignement indirect. À la différence de l'enseignement direct, l'enseignement indirect est axé sur l'apprenant, même si les deux stratégies peuvent être complémentaires l'une de l'autre. À titre d'exemples de méthode d'enseignement indirect, mentionnons la discussion réfléchie, la formation de concepts, l'acquisition de concepts, la closure, la résolution de problème et l'enquête.

L'enseignement indirect demande aux apprenants d'observer, de faire des recherches, de tirer des conclusions à partir de données ou de formuler des hypothèses. Cette stratégie tire parti de la curiosité des apprenants, en les encourageant à trouver d'autres solutions ou en les aidant à résoudre des problèmes. Elle est souple, en ce sens qu'elle permet aux apprenants d'étudier diverses possibilités et atténue la crainte qui se rattache à la possibilité de mal répondre à une question. L'enseignement indirect favorise également la créativité et le développement des compétences dans le domaine des relations personnelles. Il est fréquent que les apprenants comprennent mieux les documents et les idées étudiés et soient mieux capables de tirer parti de ces connaissances.

⁴ Ministère de l'éducation de la Saskatchewan, 1988, p.53

Enseignants et enseignantes peuvent se servir des méthodes de l'enseignement indirect dans presque toutes les leçons. Cette stratégie est d'autant plus efficace.

- Que l'on souhaite qu'il y ait raisonnement de la part des apprenants.
- Que la démarche revêt autant d'importance que le produit.
- Qu'il existe plus de « bonne » réponse.
- Que l'on souhaite qu'il y ait participation du soi et motivation intrinsèque.
- Qu'on veut qu'ils soient capables de poursuivre leur formation durant toute leur vie.

5- Enseignement interactif :

L'élève interagit avec ses pairs et les informations, l'enseignante ou l'enseignant se contente d'organiser et d'animer.

L'enseignement interactif repose en grande partie sur la discussion et le partage. *Seaman et Fellenz (1989)* pensent que la discussion et le partage permettent aux élèves de « réagir aux idées, à l'expérience, aux raisons et aux connaissances de leur enseignant ou enseignante ou de leurs pairs et leurs permettent de penser et de sentir de façon différente ». (P.119). Les apprenants peuvent apprendre grâce à leurs pairs ou à l'enseignant ou l'enseignante à développer les habiletés sociales, à organiser leur pensée et à développer des arguments rationnels.

b- Stratégie d'apprentissage :

Les stratégies d'apprentissage se définissent comme un ensemble d'actions ou de moyens observables et non observables (comportement, pensées, techniques, tactiques,) ; cela implique qu'elles peuvent s'opérationnaliser de différentes façons (P.ex., différents moyens pour construire un tableau ou un schéma).

Les différentes stratégies d'apprentissage :

On peut classer les stratégies d'apprentissage en trois catégories :

1- Les stratégies cognitives :**Traitement, organisation et mémorisation des informations.**

Pour développer les stratégies cognitives, l'apprenant peut : observer, répéter, souligner, prendre des notes, résumer, créer des associations mentales, utiliser des images et des documents audios, comparer avec des langues connues, utiliser la langue maternelle.

Une part importante des tâches scolaires consiste à utiliser ou à montrer la maîtrise des connaissances acquises en fonction d'exigence particulière ou dans des contextes spécifiques. Pour tenir compte de ces deux types de situations (l'apprentissage et la réutilisation des connaissances).

2- Les stratégies métacognitives :**La manière d'apprendre et de gérer l'apprentissage.**

Les stratégies métacognitives sont là pour renforcer la mémorisation et réfléchir sur le processus d'apprentissage en se fixant des objectifs, en réfléchissant à sa façon de travailler, avoir un journal personnel d'apprentissage, trouver des occasions pour pratiquer le français, s'autoévaluer...

En éducation, la métacognition est reconnue d'une importance primordiale pour améliorer la capacité des apprenants à faire face aux situations scolaires⁵. De façon générale, les deux éléments importants de la métacognition sont la conscience de ses propres processus cognitifs et la connaissance des tâches et des situations dans lesquelles une activité cognitive est impliquée⁶.

⁵ Hagen et Weinstein, 1995, Pintrich, 1995; Weinstein et Va Mater Stone, 1993; Zimmerman et Paulsen, 1995

⁶ La fortune et St-Pierre, 1994; Martineau, 1998; Matlin, 2001

3- Les stratégies socio-affectives :

Interaction avec d'autre personne pour améliorer l'apprentissage.

Les stratégies socio-affectives rapprochent l'apprenant à ses émotions et ses sentiments en coopérant avec ses camarades, en s'encourageant mutuellement en s'ouvrant aux autres ...

Le but de l'enseignant va être de **guider les apprenants** à trouver les meilleures stratégies, les aider à apprendre, à comprendre et à développer leur propre stratégie.

4- Le statut de la langue française en Algérie

En Algérie, le français est une langue très vivante, toujours présente, dans tous les domaines parallèlement à la langue arabe. Ceci est la conséquence de l'histoire coloniale qui a duré 132 ans. Ce qui revient à dire que l'Algérie n'a pas choisi d'être francophone mais en quelque sorte, le français est une langue imposée. Cette dernière a été exigée dans toutes les institutions : politiques, scolaires ...etc.

Après avoir régné plus d'un siècle le français a fini par dominer le paysage linguistique algérien. Ce processus a continué même après l'indépendance.

La langue française devient une langue d'enseignement et on lui accorde beaucoup plus d'importance. D'une année à l'autre les réformes se succèdent en améliorant le niveau du français et en l'intégrant dans tous domaines. Actuellement, le français est enseigné dès la 3^{ème} année primaire. Un enseignement qui n'a pas abouti à des résultats satisfaisants dans les années 60/70 à cause de l'hostilité des algériens envers la langue du colonialisme, mais avec la prise de conscience des parents et la nécessité de l'utilisation de cette langue comme véhiculant d'autres disciplines, le français a depuis quelque temps regagné du terrain. L'ajout d'une année en cycle moyen à partir de l'année 2003 et l'introduction de la langue française en 3^{ème} A.P en 2006/2007 impliquent la production de nouveaux manuels scolaires. Tous ces changements qui cherchent à donner à la langue française ce qu'elle mérite, ont certes, perturbé l'enseignant et désorienté l'apprenant mais

ils ont vraiment contribué à donner au français son « véritable statut-véritable statut : *une deuxième langue en Algérie*.

« En fait, le français en Algérie a vécu plusieurs évolutions, d'une langue du colonisateur à une langue de littérature, et finalement un véhicule de la culture algérienne et idiome de modernité, de la science, de la technologie et de l'ouverture de l'algérien sur le monde »⁷.

Dans le nouveau programme de français :

- ❖ La langue est envisagée dans sa dimension communicative qui a pour objectif de préparer l'apprenant à communiquer dans cette langue, par la pratique de l'oral et de l'écrit. La langue est donc étudiée comme un outil de communication et d'interaction.
- ❖ La notion de « compétence » est introduite pour la première fois en visant le développement personnel et social de l'école.

5- La notion de l'enseignement audiovisuel

La signification du terme l'enseignement audiovisuel paraît facile à deviner au premier abord. Quand-même, si on cherche une définition adéquate et universelle de l'enseignement audiovisuel, on rentre dans un domaine complexe qui est un défi pour les enseignants, mais aussi pour tous ceux qui s'intéressent aux questions éducatives contemporaines.

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 (*Dieuzeide 1965 :3*).

Dieuzeide ajoute que cette définition met l'accent sur le caractère visuel de l'activité pédagogique et fait du contrôle total de l'image par le maître. Les rédacteurs du Grand Larousse encyclopédie de 1960 adoptent une définition analogue : « Méthode d'enseignement fondée sur la sensibilité

⁷ Kanoua.S, culture et enseignement du français en Algérie, édition Synergie, Alger, 2008, p.88.

visuelle et auditive de l'enfant : cet enseignement consiste surtout en images ou en films commentés par le maître aux apprenants >>⁸.

Dans la deuxième édition du vocabulaire de la Psychologie de Piéron, en 1957, cette méthode est présentée comme un faisceau de « moyen » : « On réunit sous ce nom tous les procédés d'éducation et d'information fondés sur les découvertes modernes de reproduction des images et des sons et plus particulièrement le cinéma et la télévision, le magnétophone et la radio >>⁹. Dieuzeide ajoute que cette définition met l'accent sur le caractère mécanique des « procédés » audiovisuel. Le contrôle total de ces moyens par le maître n'y est plus affirmé avec autant de vigueur que dans l'édition précédente.

Selon Dieuzeide (1965 :4), on a accepté d'utiliser en pédagogie le terme « techniques audiovisuelles » pour désigner l'ensemble des procédés électriques et électroniques de reproduction et de diffusion des images et des sons utilisés dans la communication de masse pour une réception collective ou individuelle organisée. L'auteur considère ces procédés « audio-visuels » à la fois comme des techniques de commercialisation auditives, des techniques audio-verbales et des techniques audiovisuelles.

Dieuzeide (1965 :6) lui-même propose de considérer comme message audiovisuels les messages différents dans leur nature ou leur origine des messages à la base verbale, scripturaire ou expérimentale, en provenance du milieu scolaire ou familial dans lequel vit l'enfant. Selon lui, le message audiovisuel est une synthèse des sons et des images qui concernent les enfants directement. C'est une forme de l'enseignement qui implique beaucoup de facteurs pédagogiques qu'on devrait examiner. Les techniques audiovisuelles sont « un ensemble de procédés de diffusion mécanisée de messages dynamiques éveillant chez ceux qui y sont soumis un large éventail de réactions psychologiques nouvelles, et qui doivent être suivies, pour peu que l'éducateur s'y emploie, d'effet positifs »¹⁰. Le recours au message audiovisuel changé le climat pédagogique et tout irréal que

⁸ Dieuzeide selon Grand Larousse encyclopédique, 1965 :3

⁹ Dieuzeide selon vocabulaire de la Psychologie de Piéron, 1965 :4

¹⁰ Dieuzeide 1965 :9

soient les messages audiovisuels, ils apparaissent au spectateur plus réel que la réalité. Ensuite, le message audiovisuel n'apporte pas la vie dans la classe, elle est un porteur des signes du monde extérieur qu'il faut interpréter¹¹.

Dieuzeide (1965 :3) a conclu que le terme audiovisuel restait toujours sémantiquement flou : on le trouvait utilisé comme simple synonyme de radio et de télévision, surtout dans la formule « enseignement audio-visuel » employée volontiers comme synonyme de « télé-enseignement ».

Aujourd'hui quand on parle de l'enseignement audiovisuel, on parle aussi des multimédia : **Le GAME** (*Groupe audiovisuel et multimédia de l'édition*) propose d'appeler multimédia une œuvre qui comporte sur un même support un ou plusieurs éléments suivants : textes, son, images fixes, images animées, programmes informatiques et dont la structure et l'accès sont régis par un logiciel permettant l'interactivité >>¹².

6- Les matériels audiovisuels en classe de langue

Le langage est un moyen qui exprime les idées des gens, qui transmet la culture et nous permet d'établir des relations interpersonnelles ou nous échangeons nos opinions. Les documents audiovisuels améliorent l'efficacité de l'apprentissage, car ils offrent une grande variété des informations ainsi que des liens entre de multiples sens où intelligence.

L'utilisation de matériels audiovisuels authentiques représente une motivation supplémentaire pour les apprenants car ils dépeignent des situations de communication réelles qui sont rares dans l'enseignement traditionnel.

Les apprenants aiment généralement être défiés par des tâches basées sur des matériels réels qui normalement sont conçus pour des locuteurs natifs.

¹¹ Dieuzeide selon Morin, 1965 :9

¹² Lancien, 1998 :7

<< Dans les manuels de langue, les images utilisées comme support d'enregistrement se sont radicalement transformées lors de l'introduction des méthodologies SGAV. Il a néanmoins fallu attendre les méthodes d'approche communicative avant que les images dites << authentiques >> apparaissent dans les manuels >>¹³.

Selon Chandler et Cypher (1948), il faut garder à l'esprit les critères du choix des matériels audiovisuels pour un enseignement de langues. Même aujourd'hui, les critères suivants s'appliquent également:¹⁴

- ❖ Les matériels audiovisuels doivent avoir une relation directe à la leçon. Ils ne doivent pas être un simple divertissement.
- ❖ Le choix du matériel dépend de l'objectif spécifique de l'apprentissage. Si on veut mettre l'accent sur la grammaire et pas sur l'aspect culturel, on choisira le matériel qui contient certain type de vocabulaire et des phrases qui sont grammaticalement appropriées.
- ❖ Les documents audiovisuels devraient être choisis de façon à compléter et enrichir les différents domaines du programme d'études.
- ❖ Les documents audiovisuels doivent être adaptés au niveau scolaire. Le langage dans les documents doit être précisément vérifié et analysé pour qu'il ne surestime ou sous-estime les compétences des apprenants.
- ❖ L'enseignant doit examiner tous les documents audiovisuels avant qu'il les utilise en classe.

Il faut faire attentions aux situations suivantes :

- Document inadapté à une situation d'enseignement particulière.
- Trop de matériels utilisés à la fois.

¹³ Tagliante 2006 :183

¹⁴ http://archive.org/stream/audiovisueltechn00chanrich/audiovisueltechn00chanrich_djvu.txt

- L'utilisation des matériels de mauvaises qualités.
- L'utilisation des documents inadaptés au niveau mental de l'enfant.

Il faut toujours tenir en compte du public cible. Si on enseigne les adultes et veut pratiquer la compréhension et l'expression orale, on peut toucher les sujets d'actualité comme la politique, l'économie, etc.. Par exemple à travers des films documentaires et des émissions courantes.

Chez les enfants, le facteur de divertissement est le plus important. On peut s'informer des films animés ou des chansons qui peuvent ajuster leur intérêt.

7- La place de document audiovisuel dans le cadre européen commun de référence CERCL

Le cadre européen commun de référence pour les langues accordées une place assez important au document audiovisuel dans le cadre d'enseignement / apprentissage des langues étrangères.

D'après cette référence il est nécessaire d'utiliser et d'entrer ces outils dans les classes de FLE, il est aussi basé sur la bonne maîtrise de ces outils pour avoir la réussite des activités pédagogiques. Selon le CERCL « savoir manipuler des supports audiovisuels ou informatiques offrant des ressources pour l'apprentissage ».

Suivant à cette ressource on peut utiliser le support audiovisuel pour servir des différentes activités pédagogiques, langagières, vocabulaire, grammaire, etc.

L'intégration de cet outil offre une variété à l'enseignement apprentissage des langues en plus qu'il aide beaucoup l'apprenant à d'arriver au sens du message, selon cette ressource :

« Dans les activités de réception audiovisuel, l'utilisateur reçoit simultanément une information auditive et une information visuelle. Parmi ces activités on trouve

- Suivre des yeux un texte lu à haute voix.

- Regarder la télévision, une vidéo ou, au cinéma, un film sous-titré.
- Utiliser les nouvelles technologies (multimédia, cédérom, etc.) >>>.

8- Les caractéristiques d'un document audiovisuel

On appelle documents audiovisuels au sens strict "tous les documents dont au moins une partie est constituée par la fixation d'une séquence de son ou d'une séquence d'images, fixes ou animées, sonorisées ou non, et n'est consultable qu'à l'aide d'un appareil de lecture"¹⁵ Ce terme couvre :

- ★ Des enregistrements sonores : disques, disques compacts, cassettes audio, bandes magnétiques...
- ★ Des documents d'images animées : cassettes vidéo, disques vidéo, DVD vidéo...
- ★ Des documents électroniques sur support : disquettes, cédéroms, jeux vidéo...
- ★ Des images fixes numérisées.

Le document audiovisuel procédures de description et l'arrivée des technologies du numérique favorise l'émergence de nouvelles pratiques et de nouvelles formes de produits et services audiovisuels comme les vidéos interactives, les produits hypermédias distribués, les médiathèques et les portails, les patrimoines ou archives institutionnelle, les documents audiovisuels réutilisables et personnalisables. Le document audiovisuel traite des questions d'ordre théorique, méthodologique, pratique et technologique en considérant un document d'une manière très générale comme un «< objet porteur d'information >>.

¹⁵ DELCOURT Thierry, FONTAINE Jean-Marc, *La conversation des documents audiovisuels*

Chapitre 02

Jeu et activité ludique

Introduction :

L'importance du jeu est toujours perçue et cela depuis l'antiquité, mais n'a connu son apogée en classe qu'en 20^{ème} siècle comme moyen privilégié pour l'enseignement et l'apprentissage. IL est à noter qu'il y'a des enseignants qui ne voient pas d'intérêt dans les jeux, même s'ils sont utilisés depuis longtemps, comme il y'a d'autres qui l'utilisent seulement en fin d'une séance pour compenser le temps libre.

1- Jeu et activité ludique

1-1- Définition du jeu :

Tout d'abord, j'ai exposé les définitions du jeu les plus courantes, que nous pouvons trouver dans *les dictionnaires* :

D'après *le dictionnaire Larousse*¹, le terme de jeu renvoie à une activité physique ou mentale dont le but essentiel est de tirer un plaisir participatif à un jeu.

_ Activité qui présente un ou plusieurs caractères du jeu. <<le jeu doit être défini comme une activité libre et volontaire, source de joie et d'amusement>>.

L'un des premiers facteurs de motivation chez l'apprenant est le jeu. Dans le jeu, l'apprenant est actif : il est mobilisé et tombe donc moins vite dans l'ennui.

Pour *selon Jean Piaget*² (1956), ``le jeu fait partie de l'intelligence de l'enfant, parce qu'elle représente l'assimilation fonctionnelle ou reproductive de la réalité."`

Le jeu a été un objet d'étude tant pour des historiens, des sociologues, des ethnologues, des psychologues que des éducateurs et des linguistes, ce qui explique la multiplicité des études sur le jeu selon des concepts différents et approches disciplinaires.

Le jeu désigne donc, l'activité de jouer en manière générale.

Selon le petit Larousse³ le jeu est " une activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir"¹⁶.

La plupart des théoriciens du jeu ont relevé l'aspect fondamental de la liberté du joueur dans la définition qu'ils donnent du jeu. Pour l'écrivain et sociologue Roger Caillois⁴, le jeu est ainsi libre par essence :

Un jeu auquel on se trouverait forcé de participer cesserait aussitôt d'être un jeu : il deviendrait une contrainte, une corvée dont on aurait hâte d'être délivré. Obligatoire ou simplement recommandé, il perdait un de ses caractères fondamentaux : le fait que le joueur s'y adonne spontanément, de son plein gré et pour son plaisir, ayant chaque fois entière licence de lui préférer la retraite, le silence, le recueillement, la solitude oisive ou une activité féconde.

Gilles Brougère⁵, professeur de sciences de l'éducation, est moins à l'aise avec cette notion de liberté, qu'il juge trop philosophique. Il lui préfère ainsi le concept de décision :

Face aux contraintes multiples de la vie, le jeu apparaît comme une activité qui rend possible l'exercice d'une décision là où l'activité est obligatoire, là où il n'y a pas d'échappatoire, on peut mettre en doute qu'il s'agisse de jeu, ou tout au moins une des caractéristiques essentielles de jeu semble disparaître¹⁷.

Mais la part de la décision ne se limite pas pour Brougère au seul choix de jouer ou non. Il apparaît que ce sont les décisions du joueur qui font le jeu : le coup que l'on va jouer, le numéro sur lequel on mise, l'histoire qu'on va se raconter, etc. Pour Brougère : << jouer, c'est décider >>.

¹⁶ LE PETIT LAROUSSE ILLUSTRER, DICTIONNAIRE ENCYCLOPEDIQUE BORDAS 1998.p.568

¹⁷ BROUGERE (G), JOUER / APPRENDRE, PARIS, ECONOMICA, 2005.

1-2- L'enfant et les jeux :

L'enfant découvre le monde et apprend à vivre avec les autres en jouant. Parce que le jeu permet à l'enfant d'appriivoiser le monde réel qui est à la fois effrayant et complexe lorsqu'il est petit.

L'enfant joue : par plaisir_ pour maîtriser l'angoisse et établir des contacts sociaux.

Les paroles du psychologue René Château⁶ : ``*Le jeu et le travail de l'enfant.*'' Jouer est indispensable à la construction de l'enfant et à son intégration dans la société. Le jeu est le prétexte pour l'acquisition des 4 apprentissages fondamentaux :

1. *Le savoir* : le jeu avec l'adulte est une occasion unique d'apport de connaissance dans tous les domaines.
2. *Le savoir-faire* : la pratique, la mise en œuvre et le geste.
3. *Le savoir être* : apprentissage d'un comportement lui permettant de s'intégrer dans le monde.
4. *Le vouloir faire* sans envie il ne peut y avoir d'apprentissage et d'évaluation.

Le jeu permet à l'enfant de :

- Travailler et de découvrir par le plaisir.
- Découvrir et s'ouvrir au monde et aux autres.
- Apprendre les rôles et fonctions sociales.
- Inventer, créer transformer son environnement.
- Travailler la concentration et organiser sa pensée et son intelligence.

Il existe toute sorte de jeux, tous sont bons pour le développement de l'enfant. Chaque jeu permet à l'enfant de travailler et de mettre en œuvre des compétences différentes, comme le rappelle Marie-Rose Moro⁷ (2008): << *Le jeu est comme le corps, comme le rêve, à la croisée de l'individuel et du culturel, de l'intrapsychique et de l'intersubjectifs.* >>

2- Jeu, caractéristiques de ses dérivés

Après avoir donné la définition du jeu, il me paraît évident de m'intéresser à la relation aux termes qui sont dérivés du jeu : activité ludique et approche ludique.

2-1- Les activités ludiques :

Activité qui se dépense dans le jeu, activité dont la motivation est l'assimilation du réel au moi et qui permet au jeune enfant d'assurer son équilibre affectif et intellectuel.

Elle peut s'exprimer par le langage (jeux de mots, plaisanteries, taquineries), la mimique (grimaces), le comportement (facéties).

Le dictionnaire didactique de français, définit L'activité ludique comme une << activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure >>.

Dans la pédagogie, les activités ludiques sont des supports pédagogiques et éducatifs, *Nicole de Grandmont*⁸:<<aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu et bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie>>. ^{P.90}

2-2- L'approche ludique :

La pédagogie du jeu s'appuie sur une approche par laquelle l'enfant apprend à son rythme, sans compétition excessive, dans un climat structuré et bien veillant.

Cette approche permet de susciter chez l'enfant le sentiment de réussite. Cette approche ludique a néanmoins ses limites : croire qu'on peut tout enseigner par cette méthode relève plus de l'imaginaire que de réalité.

Les jeux pédagogiques contribuent toute fois à l'acquisition des connaissances et habiletés motrices fondamentales. Ils sont reconnus par les pédagogues parce que : - les enfants aiment et ont besoin de jouer - durant le jeu, l'attention des enfants est soutenue- la motivation de gagner renforce l'attention.

De plus, l'adaptation et l'utilisation de l'approche ludique permettent de créer un contexte favorable et motivant à l'apprentissage désiré par les enseignants et les parents.

3- Les types d'activités ludiques

Parmi les jeux que nous pouvons exploiter avec les apprenants, il y'a : les jeux à règles, les jeux de logique et de réflexion, les jeux de simulation et les jeux de rôles.

a) Les jeux à règles et les jeux de logiques et de réflexion :

Les jeux à règles sont divers et regroupent les jeux de coopération, de hasard, d'adresse et de compétition, et si les jeux sont faits pour amuser vos enfants et leur faire prendre du plaisir, ils peuvent également être source d'apprentissage. Pour cela, misez sur les jeux de logiques et de réflexion qui vont encourager vos enfants à développer leurs capacités sans même qu'ils n'en aient conscience. `` Découvrez notre sélection de jeux ayant reçu les meilleures notes et les meilleurs avis de la part des parents." Ce genre de jeux linguistique se figurent à travers les jeux de mots (leur morphologie, leur sens, phonétique...)

b) Les jeux de rôles et les jeux de simulation :

Sont des jeux communicatifs, un jeu de rôle propose à l'apprenant de prendre le rôle d'un autre, et une simulation va proposer à l'apprenant de jouer son propre rôle, En général, le jeu se déroule sous forme de saynètes jouée par deux ou trois participants.

Ce type de jeux, permettent l'apprenant de :<< découvrir et comprendre le monde, d'exercer ses compétences, de tisser des liens avec son entourage... >>¹⁸.

4- Les caractéristiques du jeu

Nous avons regroupées les principales caractéristiques du jeu. Le jeu est donc une activité :

1. La fiction : donc le jeu il existe un décalage par rapport à la réalité, le jeu possède des caractéristiques imaginaires.

¹⁸ DE GREAVE SABINE, APPRENDRE PAR LES JEUX DE BOECK, PARIS P.36.

2. La socialisation : le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui, parce que le jeu est une fiction. Un apprenant qui joue, et un apprenant qui se socialise.
3. L'inconscience : l'apprenant au cours du jeu acquiert des connaissances sans qu'il s'en rende compte.
4. L'exploration : jouer, c'est explorer le monde, c'est un exercice de pouvoir.
5. La gratuité : la seule motivation du jeu est celle du pur plaisir.
6. La règle : le jeu est organisé et repose sur des conventions la tricherie annule le jeu.¹⁹

5- Le jeu et l'acquisition des compétences :

L'apprentissage par le jeu est un concept utilisé en science de l'éducation et en psychologie qui défend l'idée selon laquelle l'enfant acquiert des compétences à travers l'activité de jeu, en donnant un sens au monde qui l'entoure.

D'après Lev Vygotsky¹¹ : << le jeu est la principale source de développement des enfants, que ce soit sur le plan affectif, social, physique, langagier ou cognitif >>

Le jeu donnerait à l'enfant des compétences sociales et cognitives et une confiance en soi qui lui permettraient de vivre de nouvelles expériences et d'évoluer dans des règles et à un environnement étranger, l'enfant met en place des nouvelles stratégies, adoptés certaines aptitudes, pense de façon créative, collabore avec ses partenaires de jeu et apprend de ses erreurs.

1-2- L'activité ludique : un élément de motivation :

La motivation des apprenants vis-à-vis de leur travail ou du contenu de l'enseignement est souvent l'argument retenu prioritairement par les enseignants qui utilisent le jeu avec leurs apprenants. *Brougère Gilles (2007)* précise que le jeu permet en effet de : <<déformaliser l'apprentissage scolaire >> : au cadre formel s'ajoutent des éléments propres de l'informel, capables de relancer l'intérêt des apprenants.

¹⁹ PARAPHRASE DE [HTTP : // WWW.VAUCANSO.ORG/LETTRES/COINBTS/TRAVAILSYNTH.HTM](http://www.vaucanso.org/lettres/coinbts/travailsynth.htm).

*Sauvé*¹³ souligne combien le jeu favorise l'apprentissage, notamment par le rôle que jouent l'engagement personnel et les émotions. *La motivation créée : << des conditions favorables à l'apprentissage et, en ayant un impact positif sur les apprentissages cognitif, affectif et psychomoteur ..., Le jeu motivé l'apprenant, structure et consolide les connaissances, favorise la résolution de problèmes et influence le changement des comportements et des attitudes des jeunes >>*²⁰.

Les facteurs suivants ont été cités comme facteurs importants de motivation :

- ★ **L'environnement du jeu** : la curiosité, le désir de poursuivre plus avant est suscité par ce facteur.
- ★ **L'aspect social** : les joueurs qui aiment le travail d'équipe voudront s'engager dans le jeu.
- ★ **L'élève lui-même** : l'avatar permet l'engagement de soi et le joueur voudra le personnaliser.
- ★ **L'action du jeu** : s'investir dans l'action, poursuivre un itinéraire, réussir à franchir des obstacles, passer à des niveaux supérieurs, voilà des défis à relever qui motivent.

5.1- L'activité ludique : support d'apprentissage :

Les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage très efficace.

Elles représentent un ensemble d'avantage pour le processus d'apprentissage d'une langue étrangère. Dans cette recherche, nous allons essayer de voir l'effet de l'utilisation des activités ludiques sur l'enseignement / apprentissage du français. Nous allons voir si ces activités permettent de développer certaines compétences chez l'apprenant comme la lecture (la prononciation) et l'acquisition du lexique.

Pour répondre à ces questions et pour mesurer l'impact de l'utilisation de ces activités sur les notes des apprenants, nous avons effectué une étude comparative -longitudinale- sur deux groupes

²⁰ SAUVE ET AL., 2007.

d'apprenants. Un questionnaire a été également réalisé afin de collecter les avis de nos apprenants concernant l'utilisation de ces activités en classe. Mots-clés : activités ludiques, jeu, acquisition, enseignement / apprentissage, le français, lecture, lexique, recommandation.

5.2- Le rôle des activités ludiques dans une classe de FLE

L'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir **Christine Renard**¹⁵, formatrice Cedefles à *Louvain - La - Neuve*. << *L'enfant qui ne joue pas n'est pas un enfant, mais l'homme qui ne joue pas à perdu l'enfant qui vivait en lui.* >>

*Pablo Neruda*¹⁶ Le jeu fait partie de nos vies.

Il nous autorise, pour un temps, à sortir de << *L'ici, maintenant* >>, d'expérimenter, d'imaginer, de créer, de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux ...

Des jeux existants, transformés, prolongés, ou adaptés avec de nouvelles variantes sont un véritable vivier de ressources pour l'enseignement du FLE, ou langue maternelle.

*Quant à Weiss*¹⁷ (1983) : << *Ces activités permettent aux apprenants d'utiliser de façon nouvelle, personnelle, le vocabulaire et structure acquises au cours des leçons en les faisant sortir du cadre dans lequel ils les ont appris* >> p.8.

5.3- Les avantages et les inconvénients des jeux dans l'enseignement / apprentissage du FLE

Le jeu stimule la santé mentale et physique.

Accroît l'engagement des élèves, et favorise le développement de la fonction exécutive.

Le << jeu >> encourage les enfants à apprendre en essayant et en faisant des erreurs, sans subir la crainte de l'échec ou la pression de satisfaire à des attentes imposées par les adultes. Intégré dans un contexte scolaire, l'apprentissage ludique peut offrir aux enfants une occasion idéale de mettre

en pratique et de maîtriser les compétences qu'on leur enseigne, d'apprendre les uns des autres et, surtout, d'orienter leur propre apprentissage. Les résultats sont extrêmement positifs.

Le jeu donne aux enfants l'occasion de collaborer, de développer des compétences sociales, de résoudre des problèmes, de mettre en pratique leur compétences linguistiques et numériques ainsi que leur pensée critique-autant de compétences de vie inestimables.

Le jeu donne aux enfants des occasions authentiques de mettre en pratique leurs compétences sociales. Nous avons remarqué que les élèves jouent de manière plus coopérative : ils partagent du matériel et se mettent d'accord dans l'intérêt de leurs jeux. Ils montrent aussi qu'ils peuvent être audacieux et ouverts d'esprit lorsqu'ils choisissent d'adopter des rôles différents, ce qui leur permet d'expérimenter plusieurs perspectives.

L'utilisation des jeux de rôle dans des contextes variés a renforcé l'agentivité des apprenants, leurs compétences de communication et le développement d'une langue seconde, approfondissant leur imagination, leur empathie, leur compréhension et leur pensée critique.

En fait, le jeu offre un environnement particulièrement propice à la stimulation, rendant **les enfants plus motivés**, donc plus concentrés et attentionnés, mais aussi plus responsables de leurs actes. Il leur permet de développer leur capacité d'initiatives, d'imagination et de création, sans que ceux-ci fussent produire en effort. Concrètement, le jeu changé le rapport que les enfants entretiennent avec le milieu scolaire et introduit des relations plus saines entre camarades, développant le travail d'équipe, la communication et le respect mutuel.

Par conséquent, le jeu est un outil à prendre largement en considération dans les programmes scolaires. Longtemps opposé à l'apprentissage, il offre pourtant un certain nombre d'avantages à ne pas négliger. Réelle aide dans l'apprentissage, il nécessite néanmoins un rôle important du professeur.

Le cadre pratique

Introduction

Au cours de la première partie théorique , nous avons essayé tout d'abord de définir quelques concepts théoriques et de démontrer l'apport du jeu à la pédagogie tout en montrant ses avantages en classe et son lieu avec l'enseignement de FLE.

Dans cette seconde partie , nous avons de vérifier et de mettre l'accent sur le rôle du jeu des apprenants en français.

Le cadre méthodologique

1. Le cadre méthodologique :

a. L'enquête par questionnaire :

Afin de mieux organiser notre partie méthodologique - pratique , nous avons le repartir en deux volets : nous avons consacré le premier volet pour présenter la méthode de collecte de données , nous avons adopté l'outil méthodologique qui est l'enquête par questionnaire.

Tout d'abord , ce questionnaire est destiné aux enseignants du cycle moyen, nous avons distribué 05 questionnaires , nous avons structuré cette partie en présentant la méthodologie du questionnaire.

b. Présentation de questionnaire :

Ce questionnaire contient une série de 11 questions que nous avons regroupées en (09) questions fermées , (02) questions ouvertes , nous les avons reparties d'une façon équitable d'ordre qualitatif et quantitatif pour mieux cerner le phénomène étudié.

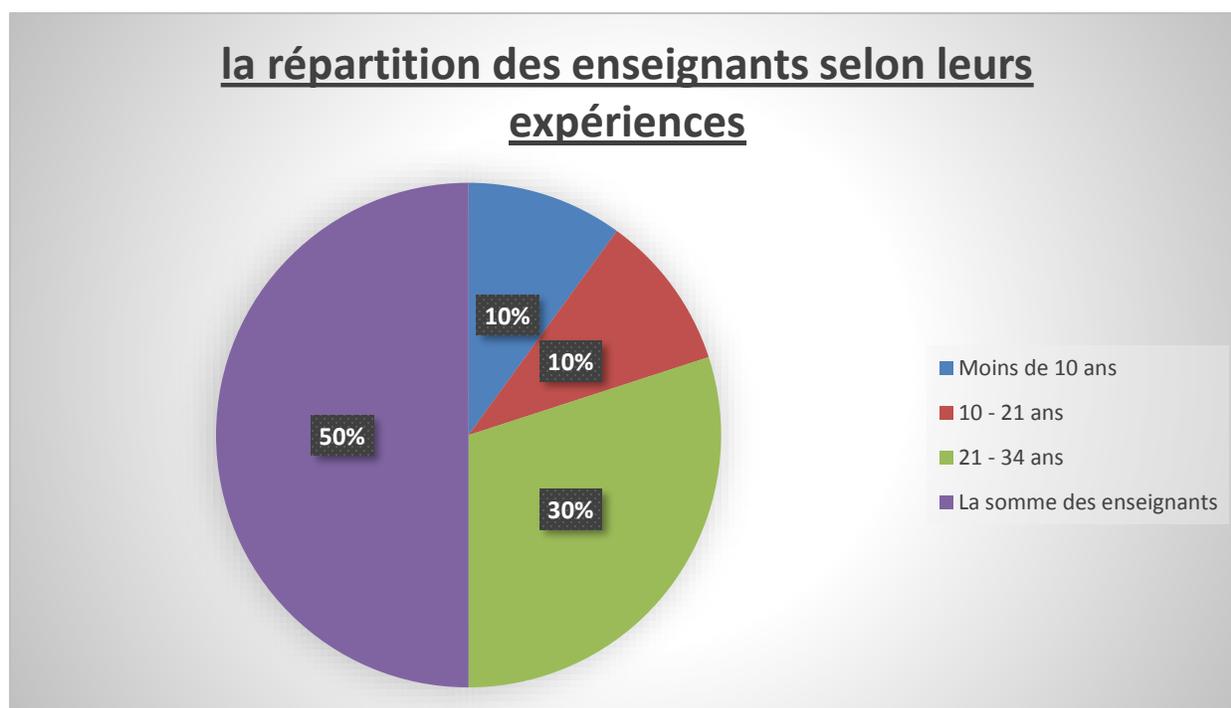
c. Présentation de public destiné :

Il s'agit d'un ensemble des enseignants de cycle moyen de différents sexes parmi eux il y'a 03 femmes , et 02 hommes , nous avons constaté que la plupart des enseignants on plus de 19 ans d'expérience , le tableau suivant résume tout

Expériences	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Moins de 10 ans	1	20%
10 - 21 ans	1	20%
21 - 34 ans	3	60%
La somme des enseignants	5	100%

Série 1 : la répartition des enseignants selon leurs expériences.

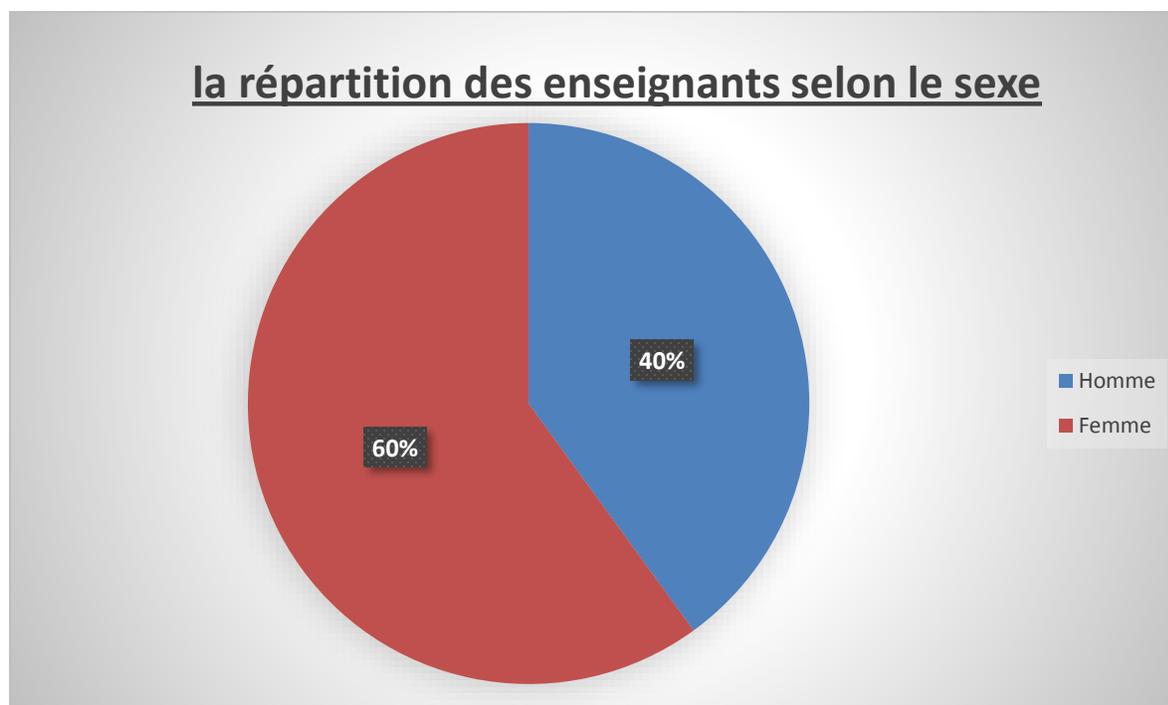
Graphique 01:



Sexe	Nombre	Pourcentage
Homme	2	40%
Femme	3	60%
Le total d'enseignant	5	100%

Série 02 : la répartition des enseignants selon le sexe.

Graphique 02 :



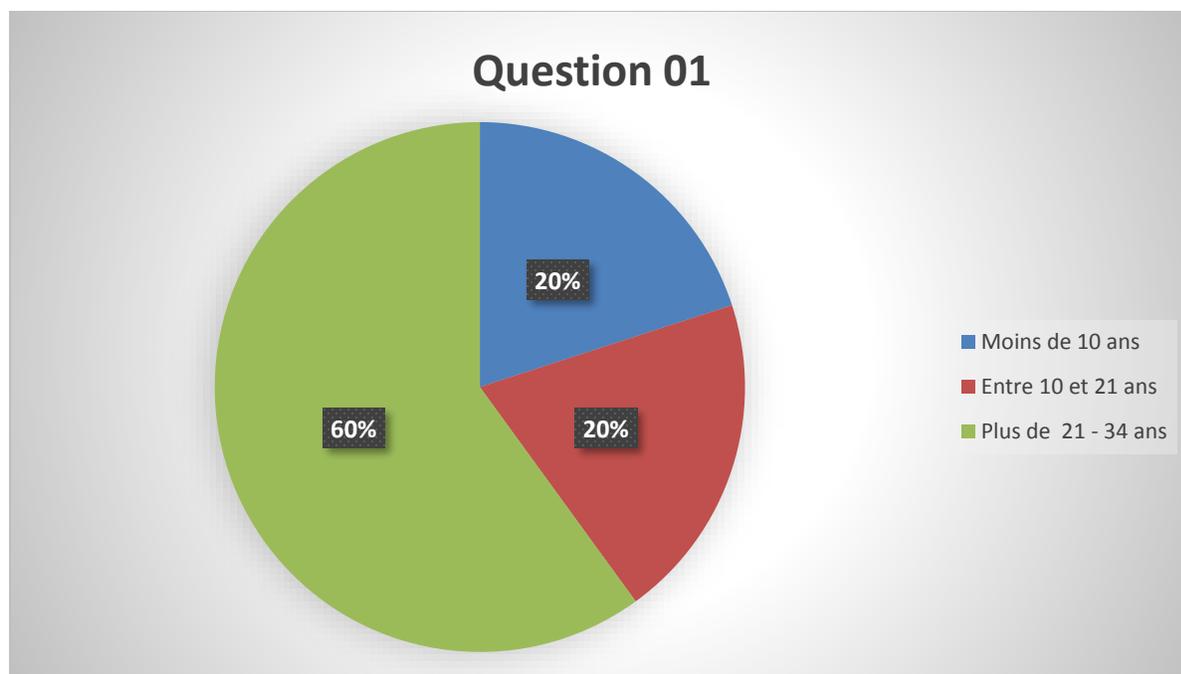
Le questionnaire

d. Analyse et interprétation des données :**Question 01 :**

Depuis combien d'années enseignez-vous le français ?

Expériences	Pourcentage
Moins de 10 ans	20%
Entre 10 et 21 ans	20%
Plus de 21 - 34 ans	60%

Graphique : l'ancienneté dans le domaine de l'enseignement.

**Commentaire :**

Notre questionnaire comporte 05 exemplaires, et nous avons mesuré en pourcentage pour faciliter la compréhension, nous pouvons constater sur l'ensemble des 05 enseignants, 60%

ont plus de 21 ans de carrière dans l'enseignement du FLE , 20% ont entre 10 et 21 ans , 20% ont moins de 10 ans.

En lisant ce premier résultat concernant le sujet représentant notre échantillon , nous avons observés , qu'il y'a une différence claire autour de l'ancienneté.

Le taux le plus important se situe chez les enseignants de plus 21 ans , c'est une catégorie qui jouit d'une grande expérience et de savoir faire. Quant aux autres enseignants et en particulier ceux qui ont exercé moins de dix années , nous pouvons voir en ceux qu'ils peuvent véhiculer comme nouvelles méthodes ou nouvelles approches.

Donc le résultat variable que nous avons eu , nous a permis d'enrichir notre travail à travers les différentes suggestions proposées par les enseignants.

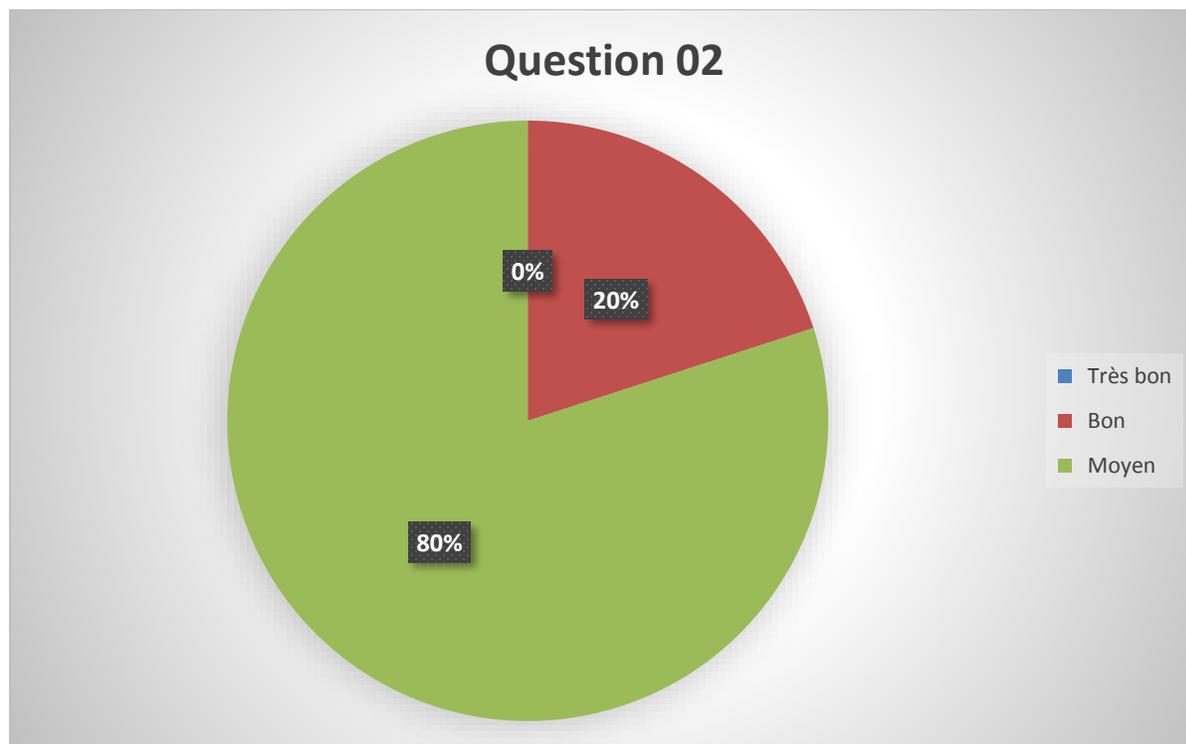
Question 02 :

Quel est le niveau de vos apprenants ?

Très bon Bon Moyen

Nature des réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Très bon	00	00%
Bon	01	20%
Moyen	04	80%

Graphique : le niveau des apprenants.



Commentaire :

Un grand nombre d'enseignants qui est de 80% trouvent que les apprenants ont un niveau moyen, 20% ont un niveau plutôt bon.

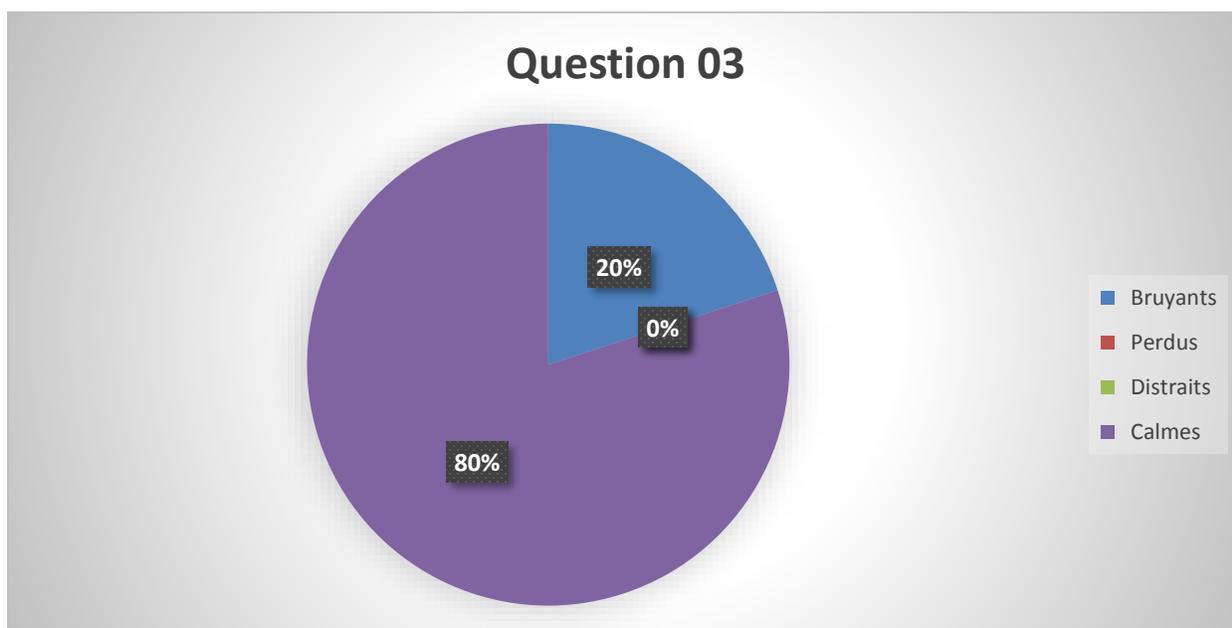
À travers ce tableau et aussi le schéma graphique, nous avons pu identifier une bonne partie des apprenants ont un niveau moyen, et ce qui mène vers l'idée que rien n'est impossible et qu'ils sont aptes à apprendre et à améliorer leur niveau.

Question 03 :

Pendant le déroulement du cours, les apprenants sont plutôt :

Bruyants perdus distraits calmes

Nature des réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Bruyants	1	20%
Perdus	00	00%
Distraits	00	00%
Calmes	4	80%

Graphique:

Commentaire:

Un grand nombre d'enseignants qui est de 80% trouvent que les apprenants sont plutôt calmes , 20% sont plutôt bruyants.

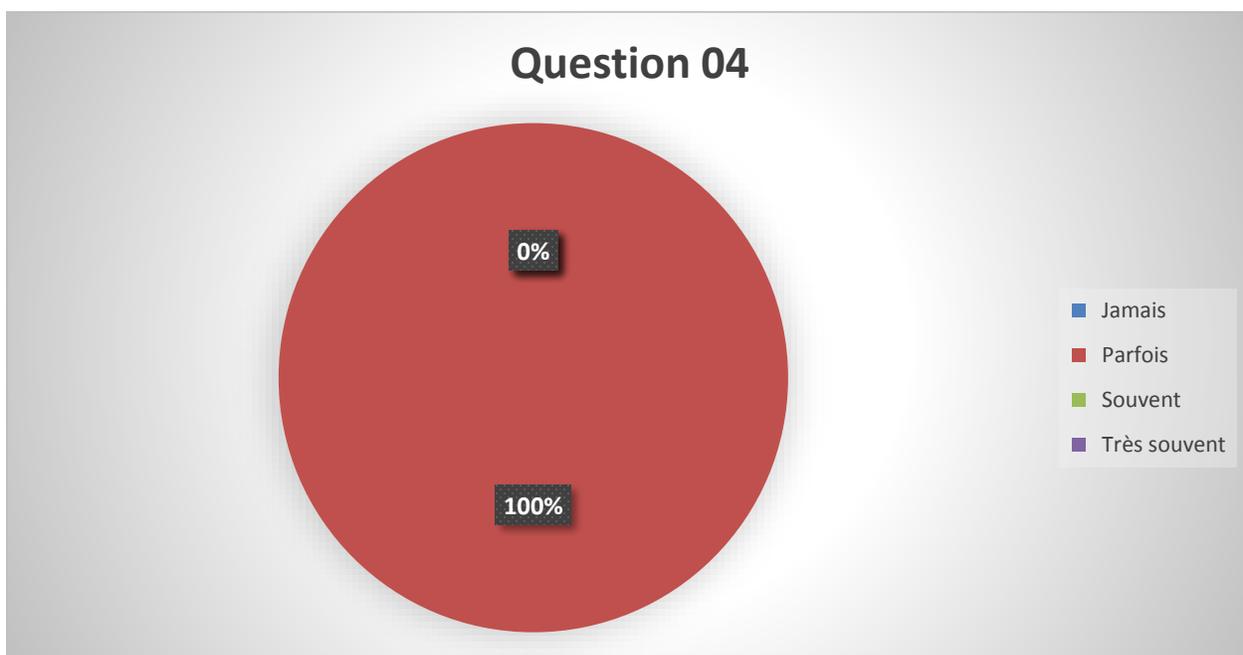
Question 04 :

De votre pratique pédagogique, appliquez vous les activités ludiques ?

Jamais Parfois Souvent Très souvent

Nature des réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Jamais	00	00%
Parfois	05	100%
Souvent	00	00%
Très souvent	00	00%

Graphique : l'utilisation des activités ludiques.



Commentaire :

Nous remarquons que tout les enseignants ont déjà utilisé les méthodes ludiques avec leurs apprenants et de manière différente.

Sur l'ensemble des enseignants sondé , nous relevons que la majorité d'entre eux ont déjà traité des activités ludiques avec leurs apprenants , ce qui confirme notre constat fait d'après les réponses données concernant la question précédente.

Nous noterons de ce fait que l'utilisation du support ludique quelque soit la manière fréquente ou occasionnelle , prouve que le jeu fait déjà parti des supports pédagogiques présents sur le terrain. Il serait intéressant de voire-ici la différence qui peut surgir suite à une utilisation intensive ou occasionnelle des activités ludiques en classe. C'est ce qui nous essayerons le voire par l'expérience que nous allons entreprendre avec les jeunes apprenants.

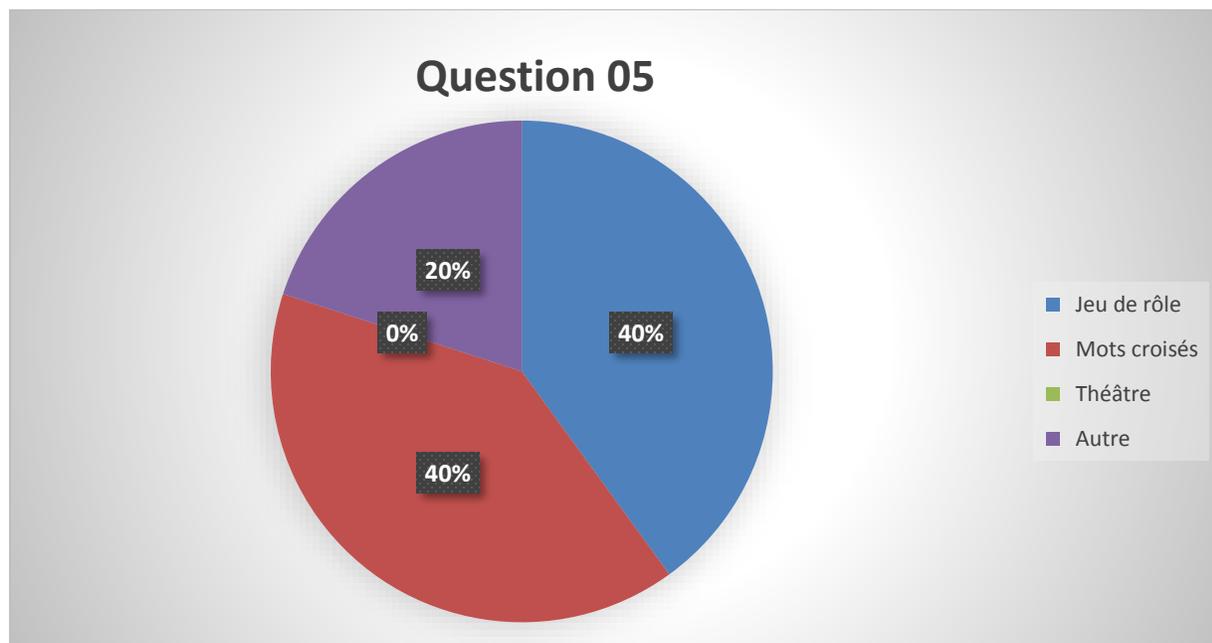
Question 05 :

Quels sont les pratiques ludiques aux quelles vous recouvrez avec vos apprenants ?

Jeu de rôle Mots croisés Théâtre Autre

Nature des réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Jeu de rôle	2	40%
Mots croisés	2	40%
Théâtre	00	00%
Autre	1	20%

Graphique : l'utilisation des activités ludiques en classe de fle.



Commentaire :

Nous pouvons affirmer que les types des jeux ludiques varient , (02) propositions pour les jeux de rôles , (02) pour les croisés , et pour le théâtre qui n'ont rien proposé , (01) pour autre jeux.

Compte tenu des propositions avancées par les enseignants quant aux jeux utilisés dans leurs classes , nous estimons que les jeux les plus proposés sont portés sur les mots ce qui prouve l'intérêt accordé par les enseignants à l'apprentissage des mots et qui joue un rôle primordiale dans l'apprentissage de la langue.

Nous noterons aussi que l'utilisation de jeu de rôle , ainsi que d'autre jeux car ils aident l'apprenant à communiquer.

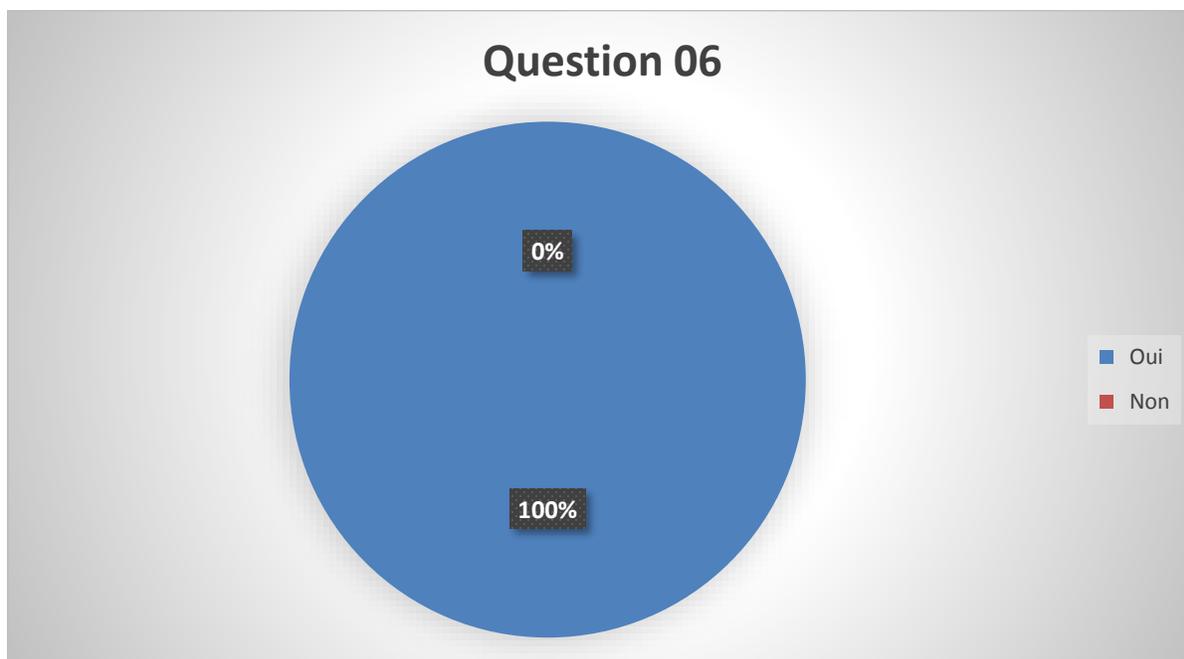
Nous ferons remarquer , à ce fait que les enseignants proportionne les activités ludiques selon les besoins de leurs apprenants et selon leurs capacités même si cela les à opter pour d'autres activités qui ne sont pas comprises dans les manuels mais qui s'accordent , évidemment aux programmes.

Question 06 :

Les activités ludiques font-elles parties du programme d'enseignement ?

Oui Non

Nature des réponses	Pourcentage
Oui	100%
Non	00%
Nombre d'enseignants	05

Graphique:**Commentaire:**

Nous avons obtenu un "oui" sur tout l'ensemble voir 100%.

Affirmation totale pour cette question, ce qui nous permet de dire que l'apprenant est toujours attiré par l'activité ludique, même en classe, elle influence son comportement de

façon permanente par son caractère ludique qui favorise une certaine liberté , du plaisir et de motivation et qui représente à leur tour un bon stimulant pour l'apprentissage. Cette motivation ludique permet à l'apprenant de s'impliquer encore plus dans son apprentissage. L'utilisation des activités ludiques est donc bénéfique dans la mesure ou elle éveille l'intérêt et la curiosité chez l'apprenant.

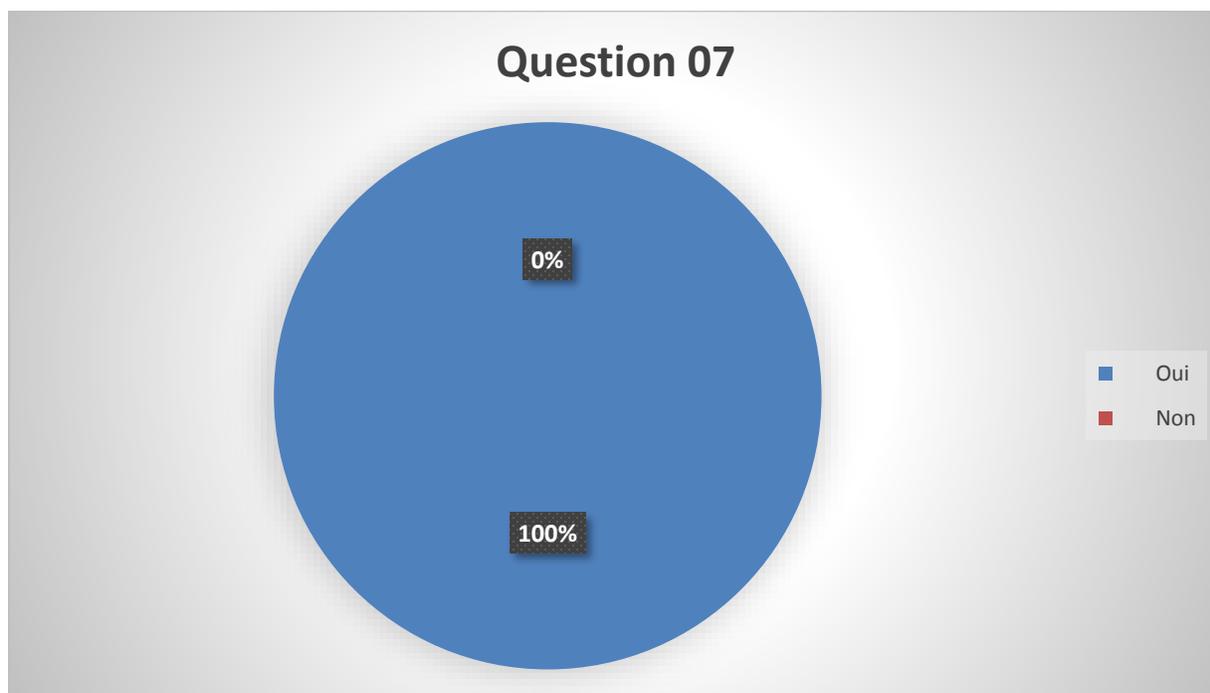
Question 07 :

Considérez-vous, les activités ludiques comme support motivant ?

Oui Non

Nature des réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	05	100%
Non	00	00%

Graphique : les activités ludiques comme support motivant.



Commentaire :

Les 05 enseignants, nous avons obtenu un accord unanime.

Nous avons démontré dans la deuxième partie de notre travail que l'activité ludique est un facteur motivant dans l'apprentissage. Ce genre d'activité aide l'apprenant à intégrer des apprentissages nouveaux, elle est utilisée par l'enseignant afin de susciter chez les apprenants l'envie d'apprendre et de découvrir le monde à travers des expériences.

C'est un médiateur très motivant qui aide l'apprenant sans lui donner l'impression de réellement apprendre.

L'activité ludique procure du plaisir qui génère une grande motivation (important moteur de tout apprentissage) qui facilite l'apprentissage dans la mesure où l'apprenant ne refuse jamais une situation qui se qualifie de ludique.

Il s'investit pleinement par l'acte de jouer.

Les situations ludiques brisent la rigidité existante en classe, ressentie habituellement chez les apprenants, par le biais de la motivation, en même temps, elle convertit l'attention portée sur le contenu des leçons en tâche ludique que l'apprenant est mené à la réaliser, ceci le rend plus actif.

Question 08 :

Comment évaluez-vous le niveau de l'oral (compréhension / production de l'oral) de vos apprenants après l'utilisation du ludiques ?

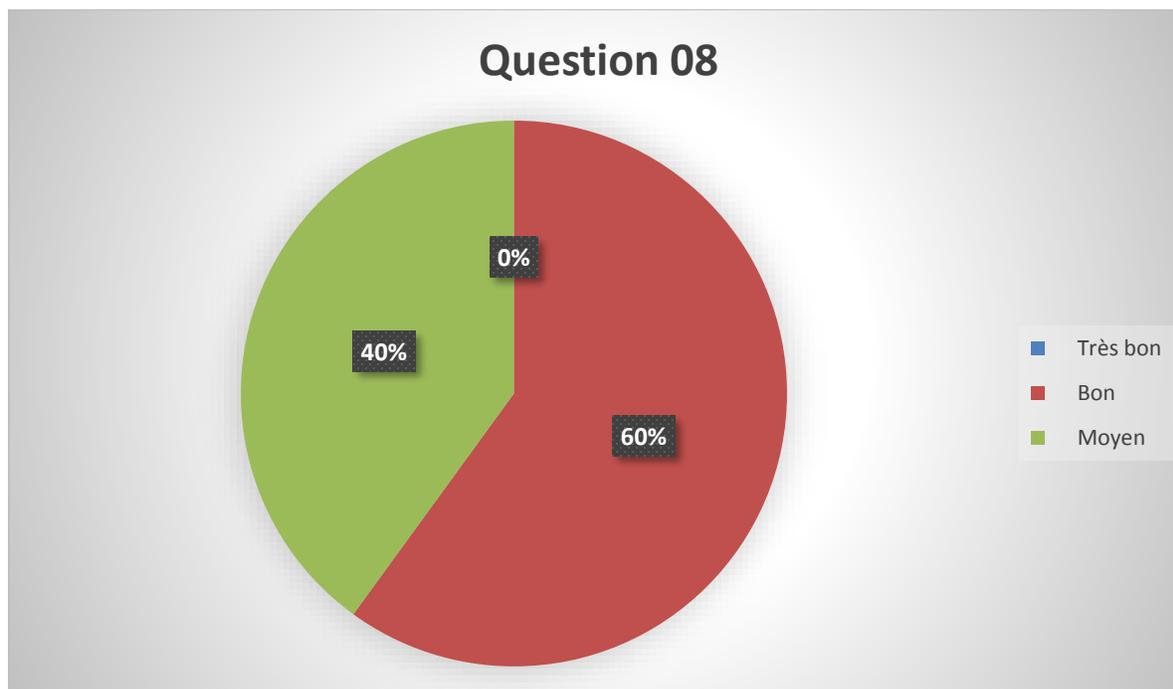
Très bon

Bon

Moyen

Nature des réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Très bon	00	00%
Bon	03	60%
Moyen	02	40%

Graphique : le niveau des apprenants après l'utilisation du ludiques.



Commentaire :

Nous allons analyser par rapport au nombre de réponses , 03 enseignants pour un pourcentage 60% affirment qu'ils évaluent leurs apprenants à travers "bon". 02 enseignants pour un pourcentage 40% affirment qu'ils évaluent leurs apprenants à travers "moyen".

Chaque enseignant évalue la compréhension de l'oral de ses apprenants d'une manière différente en utilisant différentes activités qui les voit plus équitables et qui peuvent motiver ses apprenants , pour atteindre ses objectifs d'enseignement.

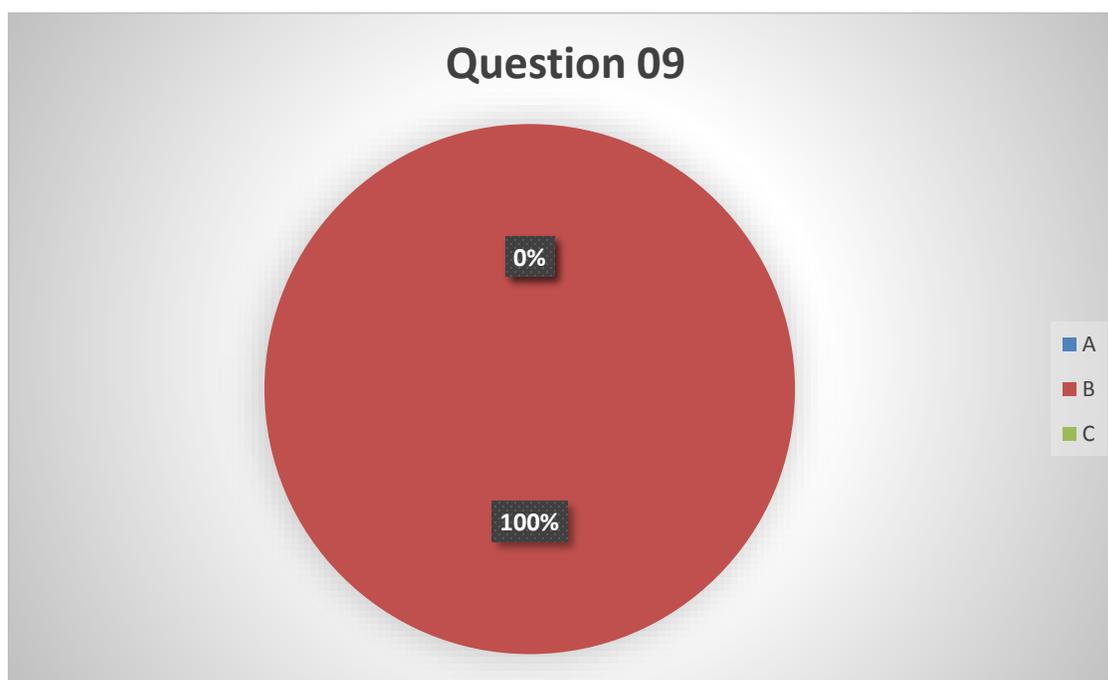
Question 09 :

Selon vous, une activité ludique est une activité :

- a- Qui ne fait pas partie de l'apprentissage.
- b- Qui donne à l'apprenant du plaisir à apprendre.
- c- Une perte de temps.

Nature des réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
A	00	00%
B	05	100%
C	00	00%

Graphique : Qu'est-ce qu'une activité ludique ?



Commentaire :

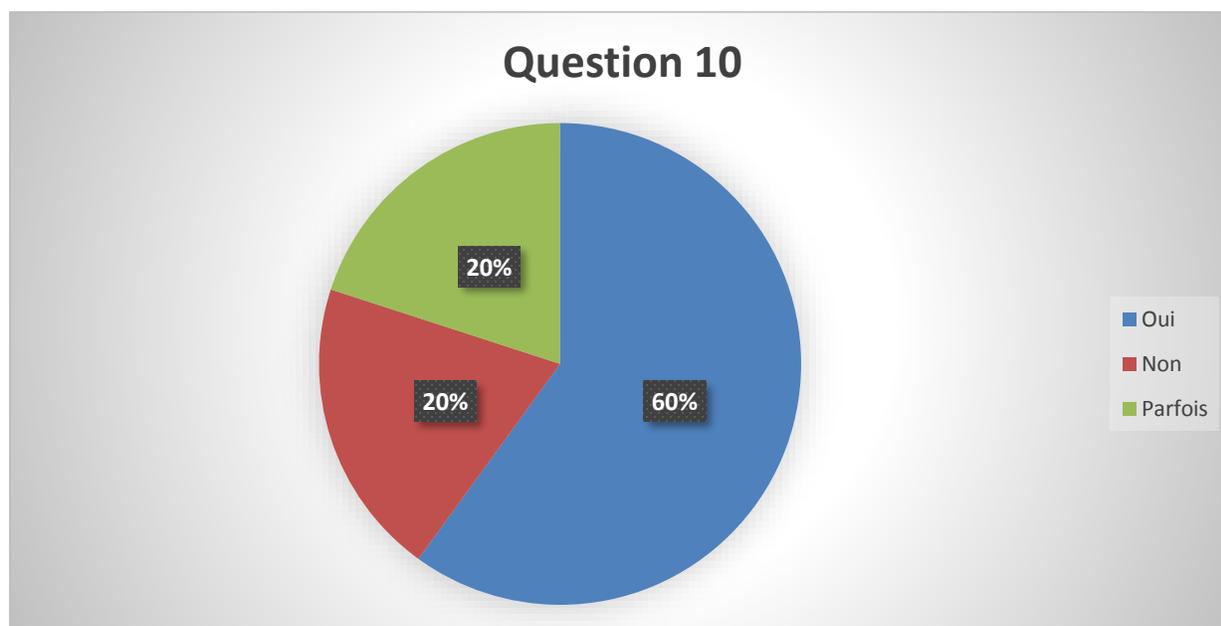
Pour 100% des enseignants interrogés, l'activité ludique donne à l'apprenant du plaisir à apprendre.

Pour d'autre elle n'a pas d'importance et ils l'utilisent seulement à la fin d'une séance pour compenser le temps libre.

Question 10 :

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

Nature des réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	03	60%
Non	01	20%
Parfois	01	20%

Graphique:**Commentaire:**

Pour 60% des enseignants interrogés, les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives, pour d'autres 20% ont dit "non", et le reste trouve que les activités ludiques ne sont pas une importance dans une classe de fle.

Question 11 :

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

Commentaire :

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

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

Les activités ludiques est une nouvelle méthode d'apprentissage qui motive l'apprenant et l'incite à travailler , participer en classe parce qu'il y'a des apprenants qui apprennent en jouant.

Cette activité nous permet de motiver les apprenants et les inciter à apprendre d'une manière amusante et facile seulement elle a besoin d'un professeur créatif des moyens et surtout des apprenants ayant un certain niveau et ils cherchent à l'améliorer.

Présentation de l'expérimentation :**1.1- Cadre méthodologique :**

Dans le but de vérifier chaque hypothèse de départ , nous avons fait appel à une expérimentation. Pour cela nous avons travaillé avec l'ensemble de la classe de 3^{ème} moyenne à l'établissement Bouaalga AEK. Frenda.

1.2- Lieu d'expérimentation :

Notre expérimentation est effectuée dans l'établissement scolaire " Bouaalga AEK " qui se trouve au centre ville de Frenda dans la wilaya de Tiaret.

Cette école assure la scolarisation de tous les niveaux , actuellement 605 apprenants , répartis en 15 classes dont chaque classe contient de 19 à 24 apprenants , tandis que le nombre d'enseignants est 22 dont 05 enseignants de la langue française , 03 femmes et 02 hommes.

1.3- L'échantillon :

Nous avons vécu l'expérience avec une classe de 3^{ème} année moyenne , la classe contient 24 apprenants dont 14 filles et 10 garçons , âgées de 13 et 14 ans , leur niveau est hétérogène. Ces apprenants appartiennent à un milieu scolaire moyen.

Nous avons choisi de travailler avec ce niveau scolaire pour montrer que l'apprenant en 3^{ème} année moyenne est capable d'apprendre et de prendre conscience des effets positifs sous forme d'activité ludique pour améliorer ses connaissances en langue étrangère.

1.4- Déroulement de la séance :

Notre expérience est présentée dans la séquence 2 qui s'inscrit dans le projet 2 dont l'intitulé est : insérer un patrimoine dans un récit.

Nous avons formé un groupe de 12 binômes de 3^{ème} année moyenne , et nous leurs avons proposé de faire un exercice sous forme d'activité ludique.

Activité :

Cette activité contient environ quinze (15) images , nous leurs avons demandé de trouver les tenus et les plats ,

Voici ce que nous avons demandé :

5. Qu'est ce que vous voyez ?
6. Il s'agit de quelle tenue ?
7. De quelle région vient cette tenue ou ce plat ?
8. Elle se situe dans quel côté ? Sud/nord/l'est/l'ouest.

Nous avons pris les copies de ces apprenants

D'après les copies si dessus , nous constatons que les apprenants ont pu trouver par eux même les plats , et les tenus demandées par l'enseignant à travers l'activité ludique et ils ont pu reconnaître rapidement ceux qui ont été présentés dans la séquence du patrimoine.

Ces résultats nous confirment également que l'activité ludique utilisée en classe de langue , représente en fait un puissant appui , qui contribue à la compréhension puis à l'acquisition des apprentissages.

Conclusion :

Après avoir travaillé avec les apprenants de 3^{ème} année moyenne , et l'analyse des résultats obtenus , nous avons constaté que les apprenants ont bien réussi dans la réalisation du jeu proposé , aussi ils ont été motivés et impliqués vu leurs réactions et leurs comportements positifs , ce qui nous permet de dire que les activités ludiques ont un rôle très important dans la classe de FLE.

Cette activité était un facteur motivant qui donne à l'apprenant , la liberté de travailler , l'envie de s'exprimer et de comprendre et d'écrire.

Conclusion générale

Conclusion générale

Conclusion générale

Le travail que nous avons mené tout au long de cette recherche avait pour l'objectif de montrer que l'activité ludique a un rôle motivant et un impact positif chez les apprenants de la 3^{ème} année moyenne.

A notre avis et selon les résultats obtenus nous avons vu, que la motivation des apprenants fait partie des conditions de la réussite de l'activité. A ce propos nous proposons aux enseignants de savoir :

- Créer le climat motivant dans la classe.
- Savoir intégrer des activités qui poussent l'apprenant à exprimer ses idées, à apprendre à écrire facilement et d'une manière correcte. Nous citons à titre d'exemple :

Les jeux de mots, les mots croisés, les jeux de rôles, le théâtre...etc.

Nous pourrions enfin être satisfaits vraiment si nous serons capables d'amener nos apprenants à découvrir le sens de jeu, et nous avons montré également que l'activité ludique joue un rôle primordial dans l'enseignement / apprentissage en classe de FLE.

Finalement, nous souhaitons avoir pu donner, à travers ce modeste travail de recherche, un aperçu général aussi objectif que possible sur la mise en charge pédagogique de l'activité ludique dans l'enseignement / apprentissage en classe de FLE.

Références bibliographiques

Références bibliographiques

Ouvrage :

- Tagliante , 1994, p14.
- Jean Pierre Cuq, dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, CLE, 2003.
- J.P Cuq (OP.cit.p191)
- P.Angers et C.Bouchard, l'animation de la vie de classe, Montréal, éditions Bellarmin, 1993, p151.
- F.Raynal, et A.Rieunier, pédagogie : dictionnaire des concepts clés. Apprentissage, formation, psychologie cognitive, Paris, ESF 1997, p.220.
- R.Legendre, dictionnaire Actuel de l'éducation 2ème édition Montréal, Guérin, 1993.
- Programme Juin, 1995. P6.
- Ministère de l'éducation de la Saskatchewan, 1988, p.53.
- Séaman et Fellenz 1989, p119.
- Karroua. S, culture et enseignement du français en Algérie, édition Synergie, Alger, 2008, p88.
- Dieuzeide selon Grand Larousse encyclopédique, 1965 :3.
- Dieuzeide selon vocabulaire de la Psychologie de Piéron, 1965 :4.
- Tagliante 2006:183.
- Jean Piaget 1956.
- Caillois (R), les jeux et les hommes, Paris, Gallimard, 1967 (1957).
- Brougère (G) , Jouer/apprendre, Paris, economica, 2005.
- Psychologue René Château.
- Marie-Rose Moro 2008.
- Nicole de Grandmont p.90.
- De Greave Sabine, apprendre par les jeux de Boeck, Paris, P.36.
- Sauvé et AL-, 2007.

Références bibliographiques

- Christine Renard, formatrice Cedefles à Louvain-Là-Neuve.
- Quant à Weiss, 1983, p.8.

Dictionnaire :

- Le dictionnaire Larousse.
- Le petit Larousse illustrer, dictionnaire encyclopédique, Bordas 1998, p.568.

Sitographie :

- http://archive.org/stream/audiovisueltechn00chanrich/audiovisueltechn00chanrich_djvu.txt.
- Delcourt Theirry, Fontaine Jean-Marc, La conversation des documents audiovisuels.
- Paraphrasé de <http://www.vauconso.org/lettres/coinbts/travailsynth.htm>.

Table des matières

Remerciement

Dédicace

<i>Introduction générale</i>	1
Partie 01 - Le cadre théorique	
Chapitre 01 - L'enseignement/apprentissage en classe de FLE en Algérie	
Introduction	5
1- L'enseignement / apprentissage du fle en Algérie.....	5
2- Le rôle de l'enseignant	8
3- Objectif de l'enseignement en FLE.....	9
4- a- Les stratégies d'enseignement.....	10
1- Enseignement direct	11
2- Apprentissage par l'expérience	11
3- Étude indépendante.....	12
4- Enseignement indirect.....	13
5- Enseignement interactif	14
Stratégie d'apprentissage	14
Les différentes stratégies d'apprentissage	15
1- Les stratégies cognitives	15
2- Les stratégies métacognitives	15
3- Les stratégies socio-affectives	16
4- Le statut de la langue française en Algérie	16
5- La notion de l'enseignement audiovisuel	17
6- Les matériels audiovisuels en classe de langue	19
7- La place de document audiovisuel dans le cadre européen commun de référence CERCL.....	21
8- Les caractéristiques d'un document audiovisuel.....	22
Chapitre 02 - Jeu et activité ludique	
Introduction	24
1- Jeu et activité ludique.....	24
1-1- Définition du jeu.....	24

Table des matières

1-2- L'enfant et les jeux	26
2- Jeu, caractéristiques de ses dérivés	26
2-1- Les activités ludiques.....	27
2-2- L'approche ludique	27
3- Les types d'activités ludiques.....	28
a) Les jeux à règles et les jeux de logiques et de réflexion	28
b) Les jeux de rôles et les jeux de simulation	28
4- Les caractéristiques du jeu	28
5- Le jeu et l'acquisition des compétences	29
5.1- L'activité ludique : support d'apprentissage	30
5.2- Le rôle des activités ludiques dans une classe de FLE	31
5.3- Les avantages et les inconvénients des jeux dans l'enseignement / apprentissage du FLE	31
Le cadre pratique	
Introduction	34
Le cadre méthodologique	35
1. Le cadre méthodologique	36
a. L'enquête par questionnaire.....	36
b. Présentation de questionnaire.....	36
c. Présentation de public destiné	36
Le questionnaire	39
Analyse et interprétation des données.....	40
Présentation de l'expérimentation.....	54
1.2- Lieu d'expérimentation.....	54
1.3- L'échantillon.....	54
1.4- Déroulement de la séance	54
Conclusion.....	57
Conclusion générale	59
<i>Références bibliographiques</i>	61
<i>Annexes</i>	
Résumé	

Annexes

Questionnaire:

Dans le cadre pratique d'un mémoire de fin d'étude qui s'intitule le rôle des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage en classe de FLE cas des 3èmes années moyenne.

Ce questionnaire est destiné aux enseignants :

1. Depuis combien d'année enseignez-vous le français ?.....*8 ans*.....

2. Quel est le niveau de vos apprenants ?

Très bon Bon Moyen

3. Pendant le déroulement du cours, les apprenants sont plutôt :

Bruyants perdus distraits calmes

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

Jamais Parfois souvent très souvent

5. Quels sont les pratiques ludiques auxquelles vous recouvrez avec vos apprenants ?

Jeu de rôle Mots croisés théâtre Autre

6. Les activités ludiques font-elles parties du programme d'enseignement ?

Oui Non

7. Considérez-vous, les activités ludiques comme support motivant

Oui Non

Pourquoi?

C'est un médiateur très motivant qui aide l'apprenant sans lui donner l'impression de réellement apprendre.

8. Comment évaluez-vous le niveau de l'oral (compréhension/production de l'oral) chez vos apprenants après l'utilisation du ludiques :

Très bon Bon Moyen

9. Selon vous , une activité ludique est une activité :

a. Qui ne fait pas partie de l'apprentissage

b. Qui donne à l'apprenant du plaisir à apprendre

c. Une perte de temps

10. Est ce que les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives ?

Oui Non Parfois

11. Quel avis pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique en classe de FLE ?

L'utilisation du ludique en classe de FLE permet de motiver les apprenants et les inciter à apprendre d'une manière facile et amusante.

Questionnaire:

Dans le cadre pratique d'un mémoire de fin d'étude qui s'intitule le rôle des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage en classe de FLE cas des 3èmes années moyenne.

Ce questionnaire est destiné aux enseignants :

1. Depuis combien d'année enseignez-vous le français ?....*24 ans.*

2. Quel est le niveau de vos apprenants ?

Très bon Bon Moyen

3. Pendant le déroulement du cours, les apprenants sont plutôt :

Bruyants perdus distraits calmes

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

Jamais Parfois souvent très souvent

5. Quels sont les pratiques ludiques auxquelles vous recourez avec vos apprenants ?

Jeu de rôle Mots croisés théâtre Autre

6. Les activités ludiques font-elles parties du programme d'enseignement ?

Oui Non

7. Considérez-vous, les activités ludiques comme support motivant

Oui Non

Pourquoi?

Parce que l'activité ludique procure du plaisir qui génère une grande motivation qui facilite l'apprentissage dans la mesure

8. Comment évaluez-vous le niveau de l'oral (compréhension / production de l'oral) chez vos apprenants après l'utilisation du ludiques :

Très bon Bon Moyen

Annexes

9. Selon vous, une activité ludique est une activité :

a. Qui ne fait pas partie de l'apprentissage

b. Qui donne à l'apprenant du plaisir à apprendre

c. Une perte de temps

10. Est ce que les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives ?

Oui Non Parfois

11. Quel avis pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique en classe de FLE ?

*Il incite à l'utilisation des activités ludiques
dans les programmes de l'enseignement*

Questionnaire:

Dans le cadre pratique d'un mémoire de fin d'étude qui s'intitule le rôle des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage en classe de FLE cas des 3èmes années moyenne.

Ce questionnaire est destiné aux enseignants :

1. Depuis combien d'année enseignez-vous le français ?.....*23 ans*...

2. Quel est le niveau de vos apprenants ?

Très bon Bon Moyen

3. Pendant le déroulement du cours, les apprenants sont plutôt :

Bruyants perdus distraits calmes

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

Jamais Parfois souvent très souvent

5. Quels sont les pratiques ludiques auxquelles vous recourez avec vos apprenants ?

Jeu de rôle Mots croisés théâtre Autre

6. Les activités ludiques font-elles parties du programme d'enseignement ?

Oui Non

7. Considérez-vous, les activités ludiques comme support motivant

Oui Non

Pourquoi?

Pour les élèves de la 3^{ème} A.M., les activités ludiques les intéressent beaucoup et les motivent et c'est leur jeune âge qui en est la cause

8. Comment évaluez-vous le niveau de l'oral (compréhension/production de l'oral) chez vos apprenants après l'utilisation du ludiques :

Très bon Bon Moyen

9. Selon vous, une activité ludique est une activité :

- a. Qui ne fait pas partie de l'apprentissage
- b. Qui donne à l'apprenant du plaisir à apprendre
- c. Une perte de temps

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

- Oui Non Parfois

11. Quel avis pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique en classe de FLE ?

L'utilisation du ludique en classe de FLE est bonne comme moyen d'apprentissage qui nécessite des conditions importantes comme :

- Une classe équipée par des ordinateurs, data-show et même des cartes pour le jeu de prononciation (phonétique)
- La possibilité d'imprimerie (certaines activités ludiques ont besoin d'imprimerie chose qui n'est pas toujours disponible et dans tous les établissements)
- Salle de théâtre car on ne peut déplacer à chaque heure le décor, elle deviendrait une source de perte de temps.

Conclusion

Cette activité nous permet de motiver les apprenants et les inciter à apprendre d'une manière amusante et facile. Seulement elle a besoin d'un professeur créatif et des moyens et surtout des apprenants ayant un certain niveau et ils cherchent à l'améliorer.

Questionnaire:

Dans le cadre pratique d'un mémoire de fin d'étude qui s'intitule le rôle des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage en classe de FLE cas des 3èmes années moyenne.

Ce questionnaire est destiné aux enseignants :

1. Depuis combien d'année enseignez-vous le français ?...*13 ans*

2. Quel est le niveau de vos apprenants ?

Très bon Bon Moyen

3. Pendant le déroulement du cours, les apprenants sont plutôt :

Bruyants perdus distraits calmes

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

Jamais Parfois souvent très souvent

5. Quels sont les pratiques ludiques auxquelles vous recourez avec vos apprenants ?

Jeu de rôle Mots croisés théâtre Autre

6. Les activités ludiques font-elles parties du programme d'enseignement ?

Oui Non

7. Considérez-vous, les activités ludiques comme support motivant

Oui Non

Pourquoi?

effectivement, les activités ludiques sont motivantes et un bon moyen pour enrichir le vocabulaire et donner l'envie d'apprendre

8. Comment évaluez-vous le niveau de l'oral (compréhension/production de l'oral) chez vos apprenants après l'utilisation du ludiques :

Très bon Bon Moyen

9. Selon vous, une activité ludique est une activité :

- a. Qui ne fait pas partie de l'apprentissage
- b. Qui donne à l'apprenant du plaisir à apprendre
- c. Une perte de temps

10. Est ce que les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives ?

- Oui Non Parfois

11. Quel avis pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique en classe de FLE ?

Les activités ludiques est une nouvelle méthode d'apprentissage qui motive l'apprenant et l'incite à travailler, participer en classe parce qu'il ya des apprenants qui apprennent en jouant.

Questionnaire:

Dans le cadre pratique d'un mémoire de fin d'étude qui s'intitule le rôle des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage en classe de FLE cas des 3èmes années moyenne.

Ce questionnaire est destiné aux enseignants :

1. Depuis combien d'année enseignez-vous le français ?.....*29 ans*

2. Quel est le niveau de vos apprenants ?

Très bon Bon Moyen

3. Pendant le déroulement du cours, les apprenants sont plutôt :

Bruyants perdus distraits calmes

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

Jamais Parfois souvent très souvent

5. Quels sont les pratiques ludiques auxquelles vous recourez avec vos apprenants ?

Jeu de rôle Mots croisés théâtre Autre

6. Les activités ludiques font-elles parties du programme d'enseignement ?

Oui Non

7. Considérez-vous, les activités ludiques comme support motivant

Oui Non

Pourquoi?

Parce que ces activités motivent les apprenants et c'est une nouvelle manière d'apprendre facilement les leçons

8. Comment évaluez-vous le niveau de l'oral (compréhension/production de l'oral) chez vos apprenants après l'utilisation du ludiques :

Très bon Bon Moyen

9. Selon vous , une activité ludique est une activité :

a. Qui ne fait pas partie de l'apprentissage

b. Qui donne à l'apprenant du plaisir à apprendre

c. Une perte de temps

10. Est ce que les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives ?

Oui Non Parfois

11. Quel avis pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique en classe de FLE ?

L'utilisation de activités ludiques est une nouvelle méthode d'apprentissage qui motive l'apprenant et l'incite à travailler, participer en classe.

4)

1. nord

2. l'est

3. nord - sud

4. nord - sud

5. nord

6. l'est

7. l'ouest

8. l'ouest

9. sud

10. l'ouest

11. le sud

12. le sud

13. le nord

14. le nord

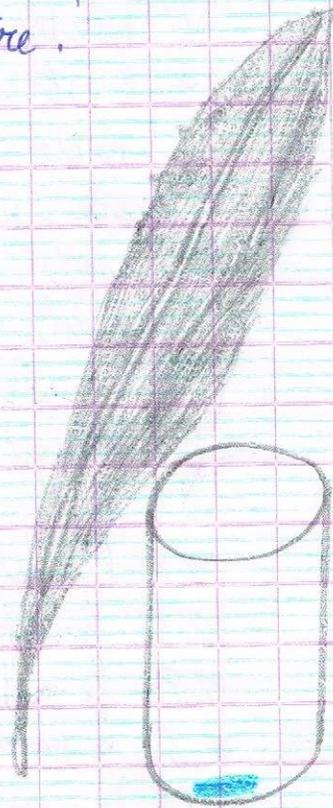
15. l'ouest

Quelques Aymen - Nacef Ahmed yacine

1) je reeu dans les photos un patrimoine culturel, des vêtements est la nourriture.

2)

- 1 - blouse
- 2 - La robe Kalylie
- 3 - Djellaba
- 4 - hayek
- 5 - Kaftan
- 6 - kaftan
- 7 - vêtements classique
- 8 - chedda
- 9 - Djellaba
- 10 - Djellaba



3)

- 1 - Tivret
- 2 - Tizy wergo
- 3 - oran
- 4 - oran

- | | |
|---------------------|-------------|
| 11 - bechar | 5 - Assimi |
| 12 - jhardia | 6 - Blida |
| 13 - tout l'algerie | 7 - Bjay |
| 14 - Hassimi | 8 - Tlemcen |
| 15 - Tivret | |

9 - Tivret

10 - Tivret

Mezli
Brakim

2-1) ② El Kabayli ③ - El djebel ④ - El Hayeke

⑤ - Kara/ken ⑥ - Robel ⑦ Batni ⑧ - E cheda

⑨ - Sahraoui ⑩ Bernous ⑪ - couscous ⑫ - felfla avec

ATTAR
sohab

temate ⑬ - (Couscous) ⑭ - Couscous sans

sab - ⑮ Mhadjeb hartine

3-1

② - Kabyle ③ Tiaret ④ - Alger ⑤ - oran -

telemcen - ⑥ - Alger ⑦ - Batna ⑧ -

⑨ - kenareguel ⑩ Tiaret ⑪ - Tiaret ⑫

⑬ - tante alger ⑭ - tante alger +

4-1

② East ③ oust ④ Nord ⑤ oust ⑥ Nord

⑦ east ⑧ Nord ⑨ sud ⑩ oust ⑪ oust ⑫ ⑬

oust ⑭ ⑮ Nord,

SOHAB

and

Mezili

بسته و بوال

الحموليا	الرجلعة	Niley	النابلي
العزبا	تلمسان	Detresse	الشدة
السنجان	الجزائر	Hauk	الطارة
الشمال	الجزائر	Jelloba	الطانة
الشرق	تيزي وزو	Kabylie	القناد
الشرق	تلمسان	Chouma	الساوية
الشرق	الساوية	Bernous	الرينوس
السنجان	الجزائر	Pantalou de l'abbay	اللوحة
السنجان	العاصمة	Karako	الكاركو

السنجان	Couscous	السنجان
السنجان	Suborme Peroccyde	السنجان
السنجان	Suborme	السنجان
السنجان	سوسكوس	السنجان
السنجان	Sorceleut	السنجان

الجزائر
السنجان

- Maârouf
- Badra

+
Bredai
Hadjer

* Nou observier des vêtements et des plats traditionnels.

* Il s'agit de la tradition algérienne

* Les noms des tenues et plats :

- 1 → en Oran.
- 2 El gwawra → en Kabylie.
- 3 El djelaba → partout.
- 4 El hayek → en algérie.
- 5 El karaka → en alger
- 6 El rda → en oran.
- 7
- 8 El sheda → en mestaganem.
- 9 El âbaya → en tammoust.
- 10 El barnous →
- 11 El kaxous →
- 12 El zviti → en ténaba.
- 13 El brhauks → en mâusker.
- 14 El reshta → en constantine.
15. El mkadjeb → en mestaganeme.

① * Des tenue et plat traditionnel.

② *

1- Blousa. 2- Kabailia. 3- Djelaba.
 4- El-Hayek 5- Kerakou. 6- Koftan.
 7- 8- El-Tcheda 9- tenue de
 10- Bernous. Touareg.

③ * ①-②-⑤-⑥-⑦-⑧-⑩-⑪-⑫ sont vint
 dans la région de "mariage".

* et ③-④-⑨-⑬-⑮-⑰ servent à tout
 les jours.

④ * ①-③-④-⑥-⑧-⑩-⑪-⑬-⑮ en
 west

②-⑤-⑦-⑫-⑭ en east.

⑨-⑩-⑰ en sud en sahara.

Nom: Douache, Cherrak.

Prénom: Badra, Ilamane Ukissal.

Classe: 3 A.M.₁.

Groupe: 02.

13) A'ych / Bncous → Tiart

14) Rchta → Blida

15) Mhajib → Sétif.

21) →

1) Mansonia → west

2) Kdouliga → east

3)

4) Hayk → Nord

5) Karakou → Nord

6)

7)

8) chedda → east

9) A'boya → sudde

10) Barnous → west

11) east - west - Nord - Sudde

12) Zgita → Nord

13) A'ych → west

14) Rchta → Nord

15) Mhajib → east

Cholera

Ikram

Roume \rightarrow 1)

gasmine

1 \rightarrow Mansouia / 2) Kbaïlia / 3) Jldaba
 4) Hayk 5) Karakou / 6)
 7) 8) Cheolda 9) Âbaya
 10) Barnous 11) Couscous 12) Les épisses
 Zfiti. 13) Inkouks / Aych 14) Rchto 15) Mhajbe.

2) Mansouia \rightarrow Tiaret2) Kbaïlia \rightarrow Kabily3) Jldaba \rightarrow Tout les région de Algérie4) Hayk \rightarrow Mostaganem.5) Karakou \rightarrow Oran

6) -

7) -

8) Cheolda \rightarrow Telemcen9) Âbaya \rightarrow Sahara.10) Barnous \rightarrow Tiaret.

11) Tout les région de Algérie mangent couscous

12) Les épisses / Zfiti \rightarrow Alger.

Hacine

Soumia

1) - Des Tenue et plat traditionnel

2)

Benarame

Hadjer

1) - blouza Mariage l'ouest

2) - Zwakia Fete de mariage Qabibie

3) - dj laba ~~Qab~~ quotidiennement l'ouest

4) - Hayke " nord

5) - karakou mariage

6) - karakou " l'ouest et nord

7) - nord

8) - chda tlemson mariage l'ouest

9) - Sakramie quotidiennement sud

10) - Barmou Wakola l'ouest et nord

3) -

~~4)~~

11) - Causcouse fet - vendredi tout les milaya

12) - sfiti Belle jour l'est

13) - Ayeh - Berkoukes l'ku Mer - Fet

14) - Rechta Fet de mariage l'ouest de Beko nord

15) - M hadjeb Belle jour l'ouest

4)

* Wafaa
 Khelba
 * Kattab
 Hayat

1) Nous avons voyons : des vêtements et des plats traditionnels.

2) Il s'agit de :

A)

B) robe Kabylie

C) Kachabia

D) Haik

E) Karakou

11) Cous-cous

12) Zefiti & Hmiss

13) Berkoukes & aych

3) les régions vient cette tenue ou plat :

1)

2) Kabylie

3)

4) Alger

5)

F) maili & redda

G) chedda

H)

I) Bernaus

J)

14) Taam

15) Mhajeb

6)

dans l'est

7)

8) Tlemcen dans l'ouest

9) Sahara

10) Tiarret

3). Elles prépare ce plat dans les mariages, et encore ce tennues pour les mariages et d'Aid et Mouloud et dans d'Aid de l'indépendance ...

4). Milieu :

- west : Djelaba - Cheda
 - east :
 - Sud :
 - Nord :

west : Djelaba - Cheda

El hayek - El Aiche - M CausCaus
 Mhajer - Hadad

east : Khailia - El Koftan

Mhajer - El Rchta - El Rda

Sud : Ziti - Tenne Saharien -

El Barnous - El Aiche.

Nord : Barnous - Khailia - Djelaba -

El hayek - El Koftan - El Rda -

Cheda - CausCaus - Aiche - Rchta -

Mhajer.

Bendjara Illham Ziane Fatima

1/ Je voit des tenues et des plats traditionnels, ils présentent le patrimoine d'Algérie.

- | | | | |
|----|-----|---|----------------------------|
| 1/ | 1 | → | Barnous. |
| | 2/ | → | Kbailia. |
| | 3 | → | Djelania. |
| | 4 | → | El hayek. |
| | 5 | → | El K-afan. |
| | 6 | → | Kaxaxou El Rda. |
| | 7 | → | El Bax Hafad. |
| | 8 | → | El Cheda. |
| | 9 | → | Tenue Saharien. |
| | 10 | → | Barnous. |
| | 11 | → | El Couscous. |
| | 12/ | → | Zriti. |
| | 13 | → | Aiche. |
| | 14 | → | Rechta. |
| | 15 | → | Mhadjeu. |

⑨

- * 1. *Alouso*
- SMAHI } 2.
- ISLAM } 3. *El djelala*
- Kadi } 4. *El haufek*
- Alidkillah } 5.
- 6.
- 7.
- 8. *Alchredou*
- 9. *Alhouso*
- 10. *El Bannou*
- 11. *Coukoune*
- 12. ~~Mouk~~ *El Zfidi*
- 13. *Mhamso*
- 14. *Pechta*
- 15. *Mhajelo*

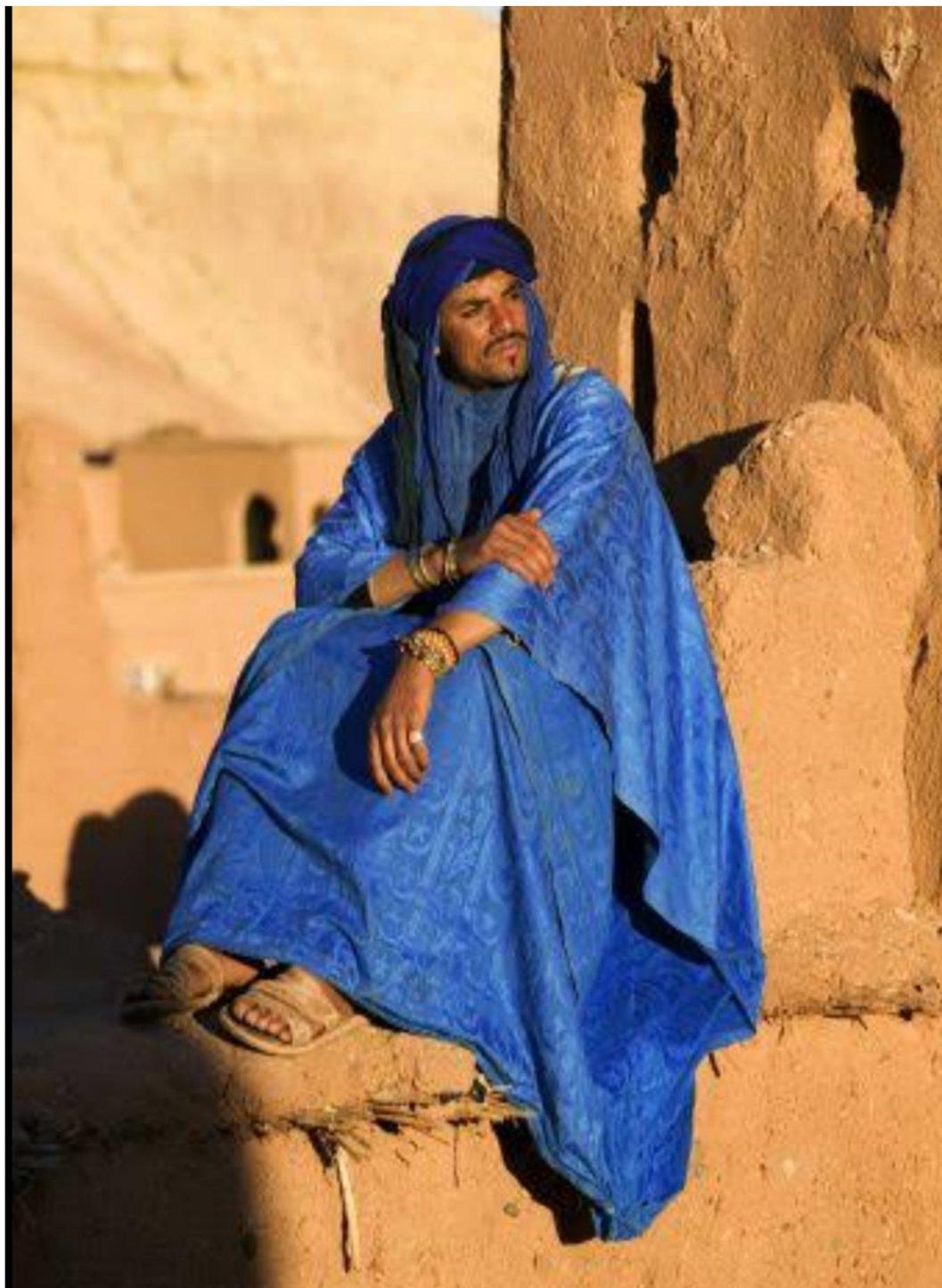
	1	Chawiki Chawiki.
	2	Kbailha Kbailha.
جدو	3	Jalaba.
وإياي	4	Laik.
بإسبغ	5	Kakaka.
عني	6	Chada.
	7	Dabad.
	8	Chada.
	9	Abaya.
	10	barones.
	11	keskes.
	12	Ebiti.
	13	brkekes.
	14	fit omlat. → Redhte.
	15	Mhajib.



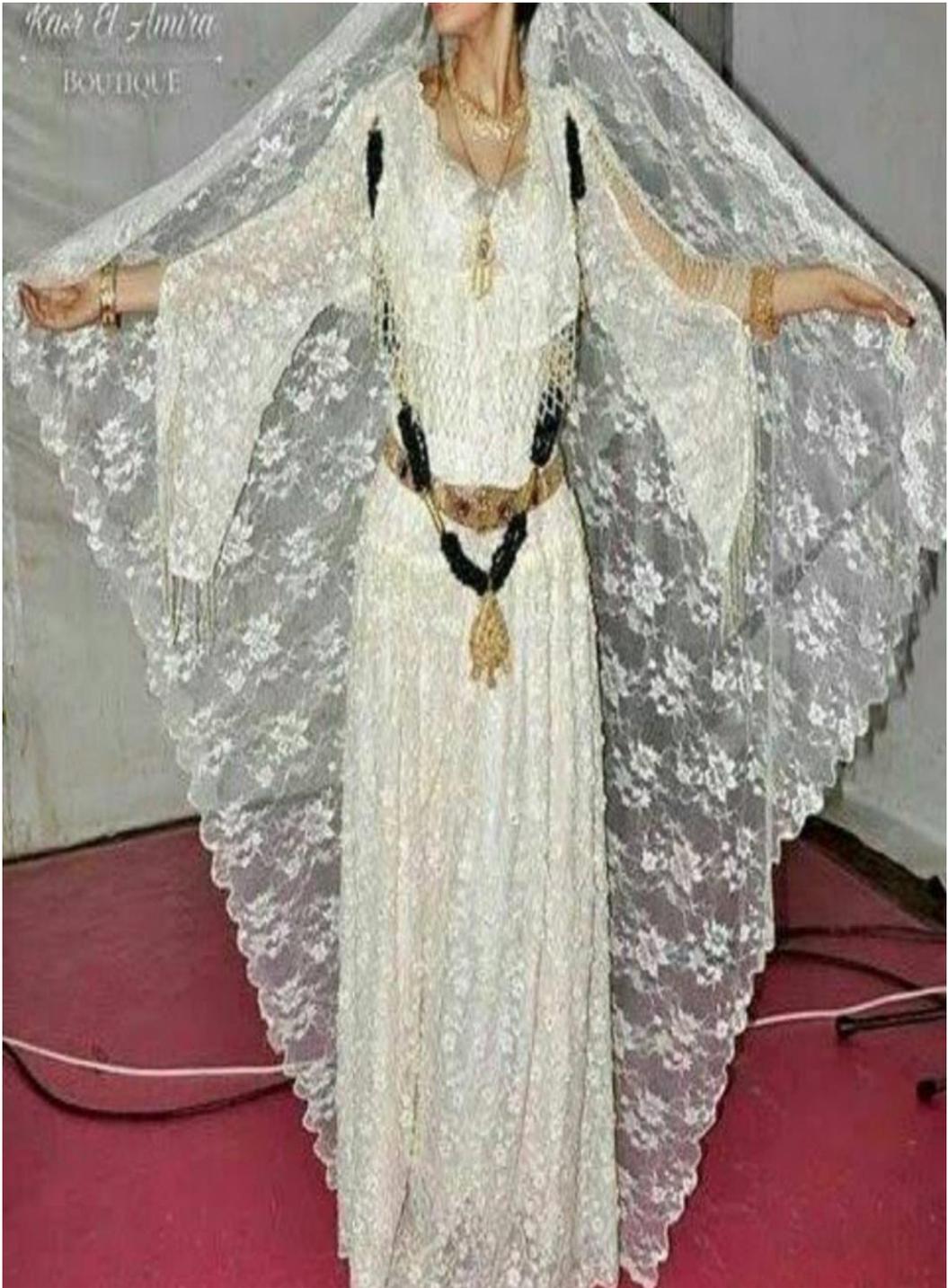


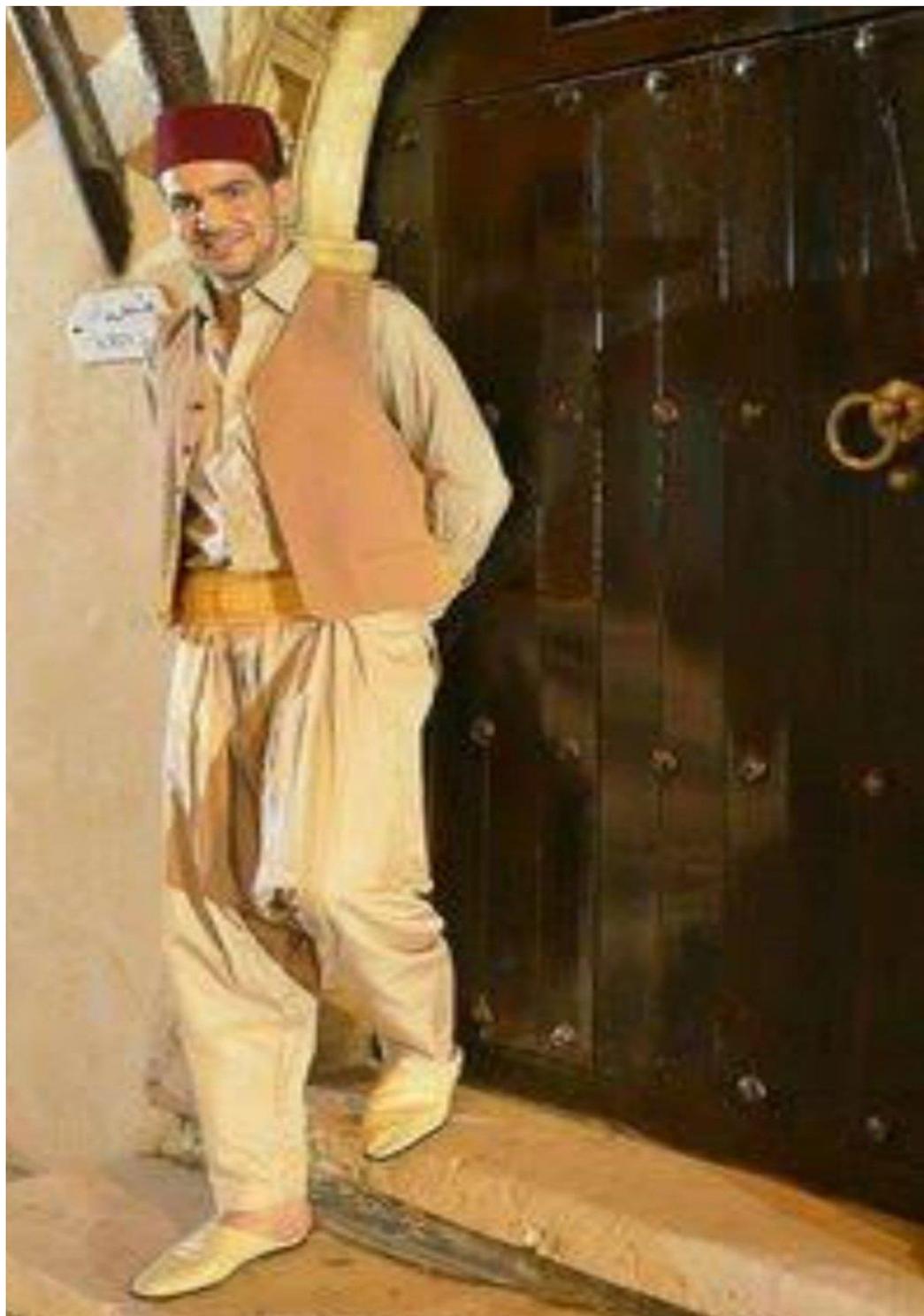














ésumé

Ce travail de recherche consiste d'étudier le rôle primordial de l'approche ludique dans l'enseignement/apprentissage du FLE et son impact sur l'acquisition d'une compétence communicative et linguistique.

Donc, le recours à l'activité ludique est une nécessité dans les établissements, mais il faut choisi les activités selon le niveau des apprenants pour obtenir des résultats satisfaisants.

L'activité ludique est son lien avec le processus enseignement/apprentissage est une relation particulière dans le champ disciplinaire de la méthodologie de la didactique des langues, le ludique synonyme de créativité, motivation, autonomie.

Les mots clés : activité ludique, créativité, motivation, autonomie.

Abstract

This research work consist to study the roll important of the approach by the game in the system of the teaching and learning of the FLE and here influence about the appropriation of the competence of the communication and linguistic.

Come on, the recourse of the game activity represent a necessity in the school, but, you must choose adequately the activities according to the level of the students that why to get a satisfactory result.

Game activity they are related with the process of teaching and learning, he is a particular relation in the field of the disciplinary from the didactic of the language, and the game are the creativity, motivation, autonomy.

Keywords : game activity, creativity, motivation, autonomy.

ملخص

موضوع البحث يتمحور حول الدور المهم للمقاربة بالألعاب في تعليم اللغة الفرنسية وتأثيره على اكتساب كفاءات لغوية وتواصلية ضرورية في المدارس للحصول على نتائج مرضية، فعلاقتها بالتعليم علاقة خاصة تتمثل في منهجيتها التعليمية للغات فهي مرادف الإبداع، التحفيز والإستقلالية

الكلمات المفتاحية: المقاربة بالألعاب، الإبداع، التحفيز، الإستقلالية.