

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
République algérienne démocratique et populaire
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
Ministère de l'Éducation Supérieure et de la Recherche scientifique

Université Ibn Khaldoun
Faculté des lettres et des langues
Département de Français



جامعة ابن خلدون
كلية الاداب و اللغات
قسم اللغة الفرنسية

Mémoire de fin d'étude pour l'Obtention du diplôme de master 2 en didactique du F.L.E

**Motiver les apprenants par les activités ludiques pour
l'apprentissage de la lecture cas de la 1^{ère} AS**

Réalisé par :

Mme Guenadza Nour El Houda

Sous la direction de :

Dr. Kharoubi Sihame.

Membres de jury :

Président

Dr.Noureddine Djamel Edine

Rapporteur

Dr.Kharoubi Sihame

Examineur

Dr.Ayad Amina

Année universitaire

2020/2021

Remerciements

Tout d'abord, je remercie Dieu le tout-puissant pour la volonté, la santé et la patience qu'il m'a données durant toutes ces années d'études.

Je tiens à remercier toutes les personnes qui ont participé de différentes façons à la réussite de ce mémoire et plus particulièrement les personnes que je cite ci-dessous :

Ma directrice de recherche et enseignante ; Madame **kharoubi Siham** ; qui m'a formé, conseillé et a répondu régulièrement à tous mes besoins durant ma formation à l'université, et qui a bien voulu accepter de superviser ce modeste travail, par ses orientations, conseils et encouragements pendant toute la durée de ce travail.

Mes remerciements s'adressent également à toute l'équipe administrative et pédagogique du département de français à l'université d'Ibn Khaldoun.

Dédicaces

Je dédie ce travail :

A mes *chers parents* ; qui ont toujours été là pour moi, et qui m'ont donné un magnifique modèle de labeur et de persévérances. J'espère qu'ils trouveront dans ce travail toute ma reconnaissance et tout mon amour.

A mon cher mari *Omar Benferhat* ; Je ne saurais exprimer ma profonde reconnaissance pour le soutien continu dont tu as toujours fait preuve. Tu m'as toujours encouragé, incité à faire de mon mieux, ton soutien m'a permis de réaliser le rêve tant attendu.

A mes beaux parents *Benferhat Zaid et Ait Akli Zeina* ;
Vous m'avez accueilli les bras ouverts....
Je vous dédie ce travail en témoignage de mon grand respect et mon estime envers vous...
Pour vos conseils et votre soutien moral
J'implore dieu qu'il vous apporte bonheur et santé

A mes chers frères et beaux frères.

A tous les instituteurs et les professeurs qui m'ont encadré de l'école primaire, jusqu'à maintenant, et qui ont peiné à m'inculquer le savoir.

A mes meilleures amies, cousins et cousines.

Sommaire

Introduction générale

Cadre théorique

Chapitre I : la motivation dans l'apprentissage du F.L.E

Chapitre II : la pédagogie du jeu en classe de F.L.E

Chapitre III : la lecture et la compréhension de l'écrit au secondaire

Chapitre IV : cadre pratique

Conclusion générale

Références bibliographiques

Annexes

Tables des matières

Résumé

Introduction générale

Introduction générale

Le travail de cette recherche se situe dans le champ de la didactique du F.L.E.

L'enseignement-apprentissage du F.L.E est parmi les préoccupations de tous les chercheurs du système éducatif, c'est ce qu'explique la multiplicité des études effectuées afin de faire évoluer les moyens d'enseignement.

La didactique du F.L.E a pour objectif d'apprendre aux apprenants à communiquer mais pour atteindre ce but, tout enseignant doit avoir un certain nombre de méthodes pour faire acquérir ou transmettre le savoir. Le nombre de méthodes d'enseignement est infini et leur efficacité dépend de celui qui les utilise et de celui sur qui elles sont appliquées. On peut définir une méthode d'enseignement comme le cheminement suivi par l'enseignant en vue de transmettre des connaissances.

Apprendre à lire est une compétence qui n'est pas facile à faire acquérir aux lycéens, en effet il faut lire une diversité de textes, perfectionner leurs capacités à comprendre les informations qui y sont présentées. Notre expérience dans ce domaine nous a permis de comprendre que la motivation et la pratique des activités ludiques en classe permettent une excellente acquisition de la lecture, l'engagement de l'élève dans la lecture va largement dépendre de sa motivation cette dernière est définie comme l'ensemble des forces agissant sur une personne ou en elle –même pour la pousser à se conduire d'une manière spécifique orientée vers un objectif. Comment peu-t-on arriver à motiver les apprenants pour apprendre à lire ?

L'apprentissage de la lecture par le biais d'activités ludiques est une manière intéressante pour susciter l'intérêt et le l'engouement des apprenants. Le jeu fait partie de l'univers de l'apprenant, c'est une partie concrète qui le force à créer et à inventer, en effet ce jeu place l'apprenant devant une situation problème.

Nous proposons l'activité ludique comme une voie à suivre qui peut l'aider à lire et à donner du sens à un texte pour en retirer de nouvelles informations, le recours à l'activité ludique est considéré aussi comme un appui pour l'enseignant qui l'aidera à varier ses techniques d'enseignement qui lui permettent d'atteindre avec précision des objectifs clairement définis.

Notre recherche met l'accent sur l'utilisation des activités ludiques dans l'apprentissage de la lecture : le cas des lycéens 1AS.

La compréhension de l'écrit et la lecture en langues vivantes et étrangères, particulièrement en F.L.E est une activité cognitive complexe. Elle résulte de processus mentaux et physiques.

Introduction générale

Pour cela il nous semble important de nous occuper dans notre recherche de ce qui peut faire aider les apprenants à surmonter leurs difficultés en lecture et ainsi les amener à une bonne gestion et maîtrise de cette activité cognitive.

Donc, nous nous sommes interrogés sur la façon de rendre motivant l'apprentissage de la lecture en utilisant les jeux ludiques.

Nous visons à mettre le point sur le ludique comme stratégie d'enseignement-apprentissage efficace qui pourrait permettre aux apprenants l'amélioration de leur lecture.

Nous avons axé notre mémoire sur la problématique suivante : en quoi le jeu peut-il être un facteur de motivation à la lecture ?

Pour réaliser ce mémoire nous partons des hypothèses suivantes :

Nous supposons que l'utilisation du jeu pourrait motiver l'apprentissage de la lecture et enrichirait ses expériences.

Les cours d'enseignement-apprentissage deviendraient plus séduisants et intéressants.

En tant qu'enseignante , nous constatons de plus en plus la persistance de difficultés d'apprentissage de la lecture. Aujourd'hui la plus part des enseignants négligent l'utilisation des jeux en classe pour y remédier. Les activités ludiques peuvent être une source de plaisir et de divertissement aux apprenants démotivés en vers la lecture et qui permettent à l'enseignant de ne pas s'ennuyer.

Pour enrichir notre recherche nous avons opté pour l'élaboration d'une expérimentation auprès d'une classe de 1AS du lycée El Amir Aek situé à la daïra de Dahmouni Wilaya de Tiaret.

Nous avons structuré notre travail de recherche en quatre chapitres :

Le premier chapitre est consacré à un cadre théorique, nous allons nous baser d'abord sur la notion de la motivation et sur son rôle dans l'apprentissage du français langue étrangère, ainsi que les différents types de motivation pour arriver ensuite aux stratégies adaptées par l'enseignant.

Le deuxième chapitre porte sur la pédagogie du jeu en classe du F.L.E.

Nous allons rendre compte de la place du jeu comme source de motivation ainsi que ses limites et ses avantages.

Introduction générale

Ensuite le troisième chapitre s'articule autour de l'apprentissage de la lecture au secondaire, là où nous allons parler des difficultés rencontrées par les apprenants et comment y remédier par le biais du ludique.

Le quatrième chapitre est réservé à l'analyse des données de terrain .dans ce chapitre nous analyserons les résultats collectés suite au questionnaire qui se regroupe sous quatre grandes séries, puis nous rendrons compte d'une analyse des activités ludiques observées.

Le cadre Théorique

Chapitre I :

**La motivation dans
l'apprentissage du**

F.L.E

Chapitre I : La motivation dans l'apprentissage du F.L.E

Introduction :

L'apprentissage pour le jeune enfant consiste à trouver des formes de désir et de découverte de nouveauté.

Ce désir est très présent chez les apprenants, il est le moteur de leurs apprentissages, s'il est fort authentique ils peuvent tout apprendre, s'il est absent les étudiants n'apprennent pas ou ne mémorisent que de façon éphémère pour réussir un examen.

C'est pourquoi il est indispensable de leurs maintenir un climat pédagogique agréable, ce dernier va permettre aux élèves de surmonter les difficultés d'apprentissage qui résultent de plusieurs facteurs, tels que l'environnement scolaire et le milieu familial.

Le système éducatif algérien se trouve souvent désarmé face aux enfants démotivés. La majorité des enseignants est confronté au problème de la démotivation, dont l'élève n'éprouve aucun plaisir et subit l'activité plutôt que d'y participer.

Dans le cadre du F.L.E la démotivation afflige certains étudiants dans l'apprentissage d'une langue, les aptitudes et la motivation sont les deux principales causes de réussite dans les cours, c'est pourquoi le processus motivationnel fait partie des composantes nécessaires de l'enseignement et de l'apprentissage.

Donc il est important de s'interroger sur la place du concept de motivation dans le contexte scolaire. Qu'est ce que la motivation ? Et pourquoi certains apprenants sont-ils motivés à accomplir des activités pédagogiques alors que d'autres ne le sont pas ?

1. Qu'est ce que la motivation ?

Le mot « motivation » vient du mot latin « motivus » qui veut dire mobile. Qui met en mouvement.

1.2 La motivation en contexte scolaire :

Ce terme est fréquemment utilisé en pédagogie et en didactique des langues étrangères. IL désigne l'ensemble de forces (besoins) qui incitent un individu à s'engager dans un comportement.

C'est l'anticipation du plaisir dans une activité ou l'anticipation de son utilité.

La motivation est un phénomène intrinsèque à l'élève mais qui dépend en grande partie du milieu dans lequel il apprend, elle se modifie au fil des événements qui surviennent dans la vie de quelqu'un.

En contexte scolaire, on est donc porté à penser que la motivation d'un élève se modifie au gré des perceptions qu'il a des expériences qu'il vit à l'école et dans sa classe.

Plusieurs recherches révèlent que la motivation des élèves diminue à mesure qu'ils avancent dans leurs études et malheureusement elle s'accroît au secondaire.

Rolland Viau (1994 :p45) propose la définition suivante *la motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but.*

Pour lui, motiver un apprenant c'est l'accompagner dans ses apprentissages dans le but de l'amener à être autonome et à agir efficacement seul dans l'acte pédagogique. La réussite des étudiants est liée à la motivation et l'intérêt porté à la matière, elle est d'avantage liée à l'amour de cette matière pour cela le choix des études peut influencer favorablement la motivation des apprenants.

La conception de **Roland Viau** par rapport à la motivation a suscité plusieurs réflexions, parmi lesquelles celle d'**André**. Il donne sa propre définition comme suit : *motiver, c'est créer des conditions de travail permettant à l'élève de passer de son impuissance apprise à un engagement de qualité dans les activités qui lui sont proposées. L'élève n'arrive pas « neutre » devant l'apprentissage.* (1998 :p56)

2. Les déterminants de la motivation scolaire

Les perceptions que l'étudiant a de lui-même ont une importance majeure sur sa motivation scolaire. Viau (1994) divise la perception de l'étudiant en trois déterminants de la motivation scolaire :

1. La perception de la valeur d'une activité : elle désigne le jugement qui est fait par l'étudiant sur l'utilité de l'activité qui lui est proposée.
2. La perception de sa compétence à accomplir une activité : elle signifie la capacité que l'étudiant croit posséder pour réussir un cours.
3. La perception de la contrôlabilité d'une activité : elle fait référence au degré de contrôle que l'étudiant croit posséder dans le but de réaliser une activité.

3. Les indicateurs de la motivation scolaire

Les indicateurs de la motivation scolaire constituent des composantes qui permettent de mesurer le degré de motivation d'un élève. Ils constituent les conséquences de la motivation scolaire. La figure 1 présente quatre indicateurs :

1. Le choix ;
2. l'engagement cognitif ;
3. la persévérance ;
4. la performance.

Selon Viau, le choix est le premier indicateur de la motivation scolaire. Un élève qui n'est pas motivé par le cours s'éloignera de l'activité proposée. À l'inverse, un élève motivé par un cours est apte à fournir un effort intellectuel pour réaliser l'activité proposée (engagement cognitif). Le troisième indicateur est identifié à la somme de temps consacrée à la réalisation des travaux exigés en dehors de la classe. Enfin, La performance est à la fois une conséquence de la motivation scolaire et source de motivation.

4. Les principales approches de la motivation

4.1. L'approche behavioriste :

Les behavioristes croient essentiellement que l'être humain est une espèce d'automate complètement contrôlé par son environnement et dépourvu de pensée ou de volonté.

Ils supposent que la motivation était créée par un besoin ; état de manque multiplié par un renforcement (la loi du renforcement). Il peut être positif ou négatif. Les recherches menées sur la motivation montrent qu'un renforcement négatif réduit la motivation, il provoque un sentiment d'échec et de dévalorisation de soi.

Chapitre I : La motivation dans l'apprentissage du F.L.E

Les renforcements positifs constituent un moteur motivationnel, l'élève cherche la récompense et évite la punition.

4.2. L'approche humaniste :

Le principal auteur de cette approche est **A.Maslow**.

C'est la théorie de la hiérarchie des besoins. Elle part du point de vue que les besoins sont suivis par une hiérarchie de satisfactions successives : besoins physiologiques, besoins de sécurité, besoins d'amour et d'estime de soi, et besoins de réalisation de soi.

4.3. L'approche sociocognitive :

L'approche sociocognitive affirme que le comportement de l'élève est déterminé par des opérations cognitives.

L'organisation et la conservation d'un système de croyances cohérent et fonctionnel est une priorité de l'élève.

Le système de valeurs a une relation fondamentale avec les interactions de l'environnement social de l'élève.

Exemple : chaque échec pour l'élève diminue l'intérêt qu'il a pour l'activité échouée, et son estime de soi.

5. Types de motivation :

Il existe plusieurs types de motivation. Pour aborder notre problématique nous en avons choisi les plus intéressants et en faire un petit résumé.

5.1. Motivation vecteur

Ce modèle de motivation est élaboré par **Myers (1918 :p78)**.

Selon lui *un besoin ou un désir qui oriente l'individu vers un but, il sert également à dynamiser le comportement.*

C'est un ensemble de facteurs qui :

- Incitent à l'action (intensité vers laquelle cette envie d'agir est dirigée).
- Dirigent cette action (l'activité vers laquelle cette envie d'agir est dirigée).

5.2. Motivation extrinsèque

Elle dépend des facteurs externes : récompense ou punition.

Chapitre I : La motivation dans l'apprentissage du F.L.E

Elle est renforcée si la récompense/punition est accrue.

Autrement dit, le sujet agit dans l'intention d'obtenir une conséquence qui se trouve en dehors de l'activité même. Par exemple : recevoir une récompense, éviter de se sentir coupable.

Les exemples de ce type de motivation sont assez nombreux ; travailler en vue d'avoir de bonnes notes ou pour éviter les mauvaises.

5.3. Motivation intrinsèque

Dans ce modèle de motivation les comportements sont uniquement motivés en vertu de l'intérêt et du plaisir que le sujet trouve dans la pratique de l'activité sans attendre de récompense extrinsèque à l'activité ni à éviter un quelconque sentiment de culpabilité.

Au milieu scolaire les exemples de motivation intrinsèque sont difficiles à mettre en évidence. En effet lorsqu'un élève travaille beaucoup une matière, l'enseignant pourrait dire que cet élève semble intéressé. Cependant si ce travail est effectué en vue d'obtenir ou d'éviter quelque chose, l'élève n'est pas guidé par l'intérêt mais bien par une promesse extérieure à l'activité.

Si l'élève est réellement intéressé par une activité, la lecture par exemple, il ne l'est pas forcément par les livres qui sont au programme de français.

5.4. L'autodétermination

C'est une graduation des niveaux d'autodétermination.

Des comportements extrinsèquement motivés peuvent être de très faiblement à fortement autodéterminés ; quand il s'agit d'un élève qui ne prête attention au cours que par crainte de la punition immédiate, nous sommes alors en présence d'un comportement très faiblement autodéterminé dans la mesure où il commence à fournir des progrès dès l'arrêt des punitions. Mais si un élève qui veut étudier la médecine, il sait que ses ambitions sont conditionnées par ses résultats scolaires, il va donc de lui-même travailler les différentes matières qui lui permettent d'accéder à son but. Il s'agit là d'une motivation extrinsèque mais le niveau d'autodétermination est élevé, le comportement d'apprentissage peut être ainsi initié comme le ferait la motivation intrinsèque sans intervention extérieure.

L'autodétermination est donc une des clefs de la motivation qu'elle soit extrinsèque ou intrinsèque.

Chapitre I : La motivation dans l'apprentissage du F.L.E

6. L'impact de la motivation pour apprendre une langue étrangère :

Apprendre une langue étrangère implique une mobilisation des connaissances, de compétences et constitue un acte d'engagement personnel.

Les enseignants ont besoin de préserver leurs étudiants et donc, de chercher à susciter une motivation à apprendre.

Alors, il s'avère important d'étudier les phénomènes de motivation dans l'apprentissage des langues étrangères. Car elle semble un élément primordial qui influence le processus d'apprentissage.

6.1. Motivation et réussite scolaire

La motivation joue un rôle crucial dans l'apprentissage.

La réussite scolaire nécessite des capacités cognitives, mais aussi une motivation extrême. La motivation de l'élève évolue en fonction de la compréhension qu'il a de lui-même et de son environnement ; et pour qu'il soit motivé à réussir son apprentissage il doit le considérer comme une expérience agréable. Il doit apprendre pour satisfaire son besoin d'apprendre.

Il est constaté que les élèves motivés, portent un réel intérêt pour la matière vue au cours, s'engageront d'avantage dans l'apprentissage.

Faut-il être suffisamment confiant en ses capacités ?

Selon les recherches menées sur la motivation, l'image que l'on a de soi influencerait les objectifs que l'on se fixe, les stratégies utilisées pour l'apprentissage, et aurait dès lors un impact sur les performances.

Une meilleure connaissance des sources de la motivation scolaire, des indicateurs, permettant de la mesurer et des variables qui y sont associées, permet d'adopter des stratégies d'intervention mieux ciblées pour la favoriser.

7. Stratégies de l'enseignant :

L'enseignant joue un rôle principal pour la motivation de ses élèves. Il doit user des stratégies adaptables à la situation d'apprentissage, pour susciter l'envie d'apprendre chez eux. Par ailleurs, il est primordial que l'enseignant montre lui-même de la motivation s'il souhaite être source d'inspiration et de motivation.

Chapitre I : La motivation dans l'apprentissage du F.L.E

7.1. Système Puniton/Récompense

Les punitions et les récompenses sont deux facteurs essentiels pour l'orientation du comportement des élèves. L'enseignant doit en premier lieu viser à la créativité et l'encouragement de l'élève. Ce dernier a besoin d'un renforcement positif, qui le pousse à faire bien des choses et pour continuer à être motivé. Pour que le renforcement positif soit efficace, il doit être offert dès que l'élève a fait preuve du comportement souhaité. Lorsque le renforcement positif est liée à un comportement attendu, motive les élèves et peut même les rendre enthousiastes. En outre, lorsqu'ils savent à quelle récompense s'attendre quand ils se comportent d'une certaine façon, ils sont susceptibles de se comporter plus rapidement et plus souvent.

Les stratégies visant à stimuler l'anticipation doivent être variées par l'enseignant selon les besoins de ses apprenants, en créant un espace et un milieu qui leur procurent l'envie d'apprendre.

D'après certaines observations faites lors du stage, il semble judicieux de souligner que l'organisation spatiale de l'espace est importante, car celui-ci peut éveiller la curiosité des élèves et susciter leur intérêt d'apprendre et de pratiquer la langue. L'enseignant doit tenir compte du placement des tables et de l'organisation de sa classe.

Conclusion :

La motivation scolaire est intimement liée à l'apprentissage. Elle se perçoit comme fondamentale pour la réussite scolaire. C'est donc un phénomène complexe que l'on ne peut traiter à la légère. Multiples sont les facteurs qui influencent la dynamique motivationnelle d'un apprenant en classe.

Les enseignants sont conscients que l'acte pédagogique est difficile devant un groupe d'élèves démotivés et sans aucun objectif. L'apprentissage ne peut être agréable que dans une classe d'élèves motivés ayant des buts et des intérêts bien précis. Le fait que, dans une classe, il y a souvent une grande diversité parmi les élèves en ce qui concerne leurs goûts d'apprendre et leurs manières préférées d'apprentissage et d'enseignement, rend le choix d'apprendre plus compliqué.

Pour cette raison, l'enseignant se trouve responsable à faire motiver ses élèves, il doit avoir une bonne attitude et un bon contact avec les élèves, il est important qu'il leur montre de l'encouragement pour qu'ils fassent des progrès et augmenter leur confiance en eux-mêmes. Il doit rendre l'enseignement motivant.

Alors comment l'enseignant peut-il mettre en place des activités convenables à la situation d'apprentissage en tenant compte des spécificités des apprenants ?

Chapitre II :
La pédagogie du jeu
en classe du F.L.E

Chapitre II : La pédagogie du jeu en classe du F.L.E

Introduction :

Actuellement, l'école a pour objectif majeur celui de la préparation de l'enfant à la vie dans une société moderne.

L'action pédagogique d'aujourd'hui consiste à rendre l'apprenant actif et de construire son savoir par lui-même, il n'est plus un élément passif chargé de recevoir des connaissances par son enseignant.

Pour ces raisons, l'enseignant doit être capable d'adapter ses stratégies en fonction de la situation qui se présente dont on peut énumérer les objectifs et les contenus d'apprentissage.

Parmi les actes pédagogiques qui demandent une variation de stratégies, on a l'enseignement du français langue étrangère, c'est un acte qui demande une énorme expérience. Afin que les apprenants puissent tirer un profit maximum, il faudra que l'enseignant ait une méthode claire.

L'apprentissage d'une langue étrangère doit demeurer un moment de plaisir, une activité attrayante et motivante et pour cela, l'approche actuelle conseille fortement de se concentrer sur l'aspect ludique qui favoriserait un bon apprentissage d'une langue vivante.

Le ludique est l'une des méthodes qui a pour objectif de rendre la classe plus vivante et d'impliquer les apprenants dans leur apprentissage.

L'utilité du jeu est reconnue par une large proportion des chercheurs, il est souvent décrit comme une pratique capitale pour le développement intellectuel, social et psychologique notamment chez Piaget qui y voit une activité nécessaire à la construction des apprentissages scolaires.

Les jeux font partie de notre vie, ils nous permettent d'imaginer et de créer ; ils rendent l'enseignement-apprentissage du F.L.E plus intéressant et moins ennuyeux.

Dans ce chapitre, nous allons mettre en place les définitions du ludique, ensuite nous passons à expliquer le lien entre le ludique et la motivation, puis nous présenterons les avantages et les limites du ludique et pour finaliser le chapitre on va démontrer comment peut-on arriver à choisir les jeux ?

Chapitre II : La pédagogie du jeu en classe du F.L.E

1. Définition du jeu ludique :

Selon le petit Robert le « jeu » vient du mot latin « jocus » qui signifie « badinage, plaisanterie », quand au mot « ludique », c'est un dérivé du mot latin « ludus » qui signifie relatif au jeu.

Huizinga (1938 :p30) le premier, définit le jeu comme une *action libre, fictive située en dehors de la vie courante, une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrit.*

De Grandmont (1995 :p 50) a aussi distingué entre deux types d'application du point de vue pédagogique :

Il ya le jeu ludique où règnent le plaisir, la gratuité et la créativité .La règle évolue selon les caprices du joueur.

Le jeu éducatif qui est le premier pas vers le jeu structuré que l'adulte impose à l'enfant. Elle insiste sur le fait que dans le jeu dit éducatif pose paradoxe car il détourne ce qu'est le jeu à d'autres fins que le jeu.

Pour Ayme (2006 :p15) le jeu *est une dépense d'activités physiques ou mentales qui n'a pas de but immédiatement utile, ni même de but défini, et dont la seule raison d'être, pour la conscience de celui qui s'y livre, est le plaisir même qu'il y trouve.*

L'histoire du jeu dans l'enseignement est très ancienne, l'humanisme de la renaissance associe le jeu et l'apprentissage Gargantua le héros de Rabelais joue aux cartes pour apprendre les mathématiques, au XVIII siècle, Rousseau propose d'aborder les apprentissages de façon ludique.

Au XIX siècle, le jeu est devenu sérieux, le sérieux du jeu est repris par les mouvements d'éducation nouvelle. Elle a favorisé les jeux dans l'éducation avec ses précurseurs : Pestalozzi, Frobel, Freinet, Montessori qui participèrent à la réflexion contemporaine sur le jeu en éducation.

Il est difficile de définir le concept de jeu tant le jeu est multiple et complexe, on peut retenir à partir des définitions précédentes que le jeu est une activité libre de toute finalité, elle doit exister pour elle-même, on doit jouer pour jouer et s'il y a un savoir à faire acquérir, il doit être secondaire et aussi une activité située en dehors du temps et de l'espace de la classe, elle est incertaine, réglée et fictive.

Chapitre II : La pédagogie du jeu en classe du F.L.E

1.2. Le jeu entre la société et la culture :

Le jeu est un objet de la société, il participe à la construction de son identité et sa culture donc peut on dire qu'il est objet culturel ?

Le jeu tient une place différente selon les sociétés et véhicule des valeurs propres à la société, il suffit d'observer les jeux des élèves pour découvrir leur culture. Le jeu participe à la construction de soi et du monde et en tant que tel apparaît comme un élément de culture essentiel. Nous pouvons considérer que le jeu permet à l'élève de s'approprier un patrimoine culturel qu'il se développe et s'insère harmonieusement dans la société.

2. Le ludique comme une source de motivation :

Dans notre travail de recherche, nous nous intéressons aux apprenants lycéens du français langue étrangère et leur accès à la lecture par le biais des activités ludiques.

Nous supposons que l'utilisation des jeux motivent d'avantage les apprenants d'une langue étrangère et développent en ceux qui jouent une volonté d'aller toujours plus loin et de se dépasser.

Le recours à l'activité ludique dans l'enseignement-apprentissage du F.L.E pourrait susciter chez les apprenants un intérêt qui peut les encourager à lire. Il s'agit d'exploiter le plaisir engendré par le jeu pour déclencher la motivation. Donc il est essentiel de former les enseignants à une utilisation consciente du jeu et de l'intégrer de façon cohérente dans une séquence d'apprentissage. L'activité ludique n'est pas une fin en soi, c'est un outil qui vise d'autres fins, lorsque l'apprenant s'engage dans un jeu c'est pour construire un savoir, pour aboutir à un résultat. L'auteur Susan Halliwell précise que le jeu est effectivement un vrai travail, il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue.

La lecture en langue étrangère est une activité complètement différente pour l'apprenant, il peut la considérer comme un défi personnel donc on peut dire que l'effort fourni par l'apprenant est tributaire du but qu'il se fixe consciemment. Ainsi si l'apprenant est démotivé, il risque de ne pas s'investir dans l'apprentissage de la lecture. Pour cela des pédagogues recommandent aux enseignants de proposer des activités qui doivent :

- Tenir compte des intérêts des apprenants.
- Permettre de varier les situations d'apprentissage.
- Présenter un défi pour l'apprenant.

Chapitre II : La pédagogie du jeu en classe du F.L.E

- Préciser clairement les objectifs à atteindre.

L'aspect ludique lie étroitement le plaisir avec le travail afin d'aider et d'encourager l'apprenant en créant la motivation Weiss (1938 : p56) note que *le jeu peut grandement contribuer à animer les classes de langue et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes.*

3. Les avantages des activités ludiques :

Haydée Sylva affirmait que : *le jeu constitue sans nul doute un outil pédagogique privilégié, qu'il convient de mieux connaître pour mieux l'exploiter et la liste des avantages associés au jeu sont très nombreux c'est pourquoi la bonne exploitation des activités ludiques peuvent faciliter le travail dans les classes hétérogènes, contribuer à l'acquisition d'aptitudes utiles au travail en équipe, développer l'intelligence, l'observation, la motivation, l'esprit critique, les facultés d'analyse et de synthèse et aider à dédramatiser l'erreur .*

Par le biais du jeu, on peut engendrer chez l'apprenant le sentiment qu'il peut réussir et lorsqu'il joue c'est toujours pour aboutir à un résultat, aussi l'implication des apprenants dans ces activités déclenche chez eux la création des stratégies et des tactiques afin de gagner ce jeu .c'est grâce au jeu que l'apprenant sera lecteur et par la suite scripteur car cet outil lui permet de libérer des tensions et des expressions.

Giordan (2003 : in Sautot, 2005, p95), *Le ludoéducatif vise le développement de l'autonomie, du raisonnement et de la mémoire de l'enfant. Il favorise l'interaction avec les autres la réalité et l'information. Le jeu met en relief le fait que le groupe est en lui-même source d'apprentissage.* Donc il permet à l'apprenant d'être acteur de son apprentissage, de conquérir son autonomie et d'édifier sa personnalité.

Les jeux sont un moyen très efficace pour l'apprentissage, il ne faut pas les considérer comme de simples bouche-trous ou comme une récompense après un travail, aussi ils ne doivent pas être rejetés sous prétexte de temps perdu.

Chapitre II : La pédagogie du jeu en classe du F.L.E

4. Les limites des activités ludiques :

Il n'est pas souhaitable de fonder toute une pédagogie sur le jeu, il représente une situation irréaliste selon Jean Château (1950 :81) le jeu resterait *hors du temps et de l'espace*.

Selon Freinet, baser toute une pédagogie sur le jeu cela veut dire que le travail ne peut pas assurer l'éducation des apprenants. Pour lui, l'utilisation des jeux en classe est une sorte de fuite des difficultés rencontrées par l'enseignant. Le jeu fournit une solution de facilité qui est cependant inadéquate à l'objectif de toute formation : préparer l'apprenant à la vie par la vie elle-même.

De plus, aborder un savoir par le jeu peut lui faire perdre sa crédibilité et empêcher les apprenants de le prendre au sérieux, ce fait vient sans doute du fait que les apprenants ne se rendent pas compte qu'il s'agit d'un travail, ils considèrent la séance comme un moment de divertissement.

Pratiquer le jeu en classe de langue a aussi un certain nombre de contraintes pour l'enseignant, il doit bien organiser le temps et bien préparer le matériel nécessaire à cette activité ; aussi parmi les défauts des jeux en F.L.E qui sont mal équilibrés, très simples et ils ne sont pas amusants puisque l'enseignant cherche à travers ses démarches d'installer un savoir précis et l'apprenant ressent toujours qu'il y a des enjeux derrière cette activité et par conséquent, il doit fournir des efforts ; suivre des règles ; être à l'écoute et rester concentrer tout au long de l'activité.

5. Comment choisir les jeux ?

Aujourd'hui, le jeu est reconnu comme pouvant être une aide précieuse à l'élaboration des savoirs et des compétences donc il n'est plus question de se demander si le jeu a une fonction éducative mais de savoir comment le choisir et le rendre plus efficace. Pour intégrer efficacement cette activité dans une séance, cela dépend de deux facteurs essentiels : fixer les objectifs d'emploi des jeux et arriver à les réaliser.

En un moment d'une situation d'apprentissage, l'enseignant trouve des difficultés pour faire comprendre à ses apprenants des connaissances un peu complexes, Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca distinguaient quatre types d'activités ludiques :

Chapitre II : La pédagogie du jeu en classe du F.L.E

5.1. Les jeux linguistiques :

Ils englobent les différents aspects de la langue : la grammaire, la morphologie, le lexique...par exemple en ce qui concerne le vocabulaire les didacticiens insistent sur l'aspect ludique dans l'apprentissage du vocabulaire : les *équivalences analogiques, nuances et oppositions de sens inspireront des exercices jeux, partant non d'un mot isolé mais d'une expression ou d'une phrase simple, fournie de préférence par une autre activité.* Leterrier (1981:p 61)

Dans ce type d'activité, on peut proposer un exemple de jeu linguistique celui des :

Mots croisés :

C'est un jeu de lettres qui a pour objectif de retrouver tous les mots d'une grille grâce aux définitions données en annexes. Des définitions sont données pour toutes les lignes (mots horizontaux) et toutes les colonnes (mots écrits verticalement) de la grille : ainsi les mots de ces deux directions s'entrecroisent, d'où le nom de « mot croisé ».

5.2. Les jeux de créativité :

Les jeux de créativité engagent une réflexion personnelle, Haydée Sylva a écrit dans un article web *le jeu de créativité a pour fonction de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases de discours ou de récits originaux, insolites, cocasse, poétique, etc.*

Citons dans cette catégorie l'exemple des :

Charades :

Un exercice qui permet aux apprenants d'être créatifs et de jouer avec les sons aussi, c'est une forme de devinette qui consiste à créer des mots en associant des syllabes définies.

Par exemple, mon premier est un métal précieux, mon second se trouve dans les cieux, et mon tout est un fruit délicieux :

OR+ANGE=ORANGE

Chapitre II : La pédagogie du jeu en classe du F.L.E

5.3. Les jeux culturels :

Cette catégorie de jeu exploite les connaissances culturelles des apprenants comme les détermine le dictionnaire du français langue étrangère et seconde *les jeux culturels qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants.*

Ce jeu consiste à remplir un tableau et trouver un ensemble de mots commençant par la même lettre et appartenant à des catégories différentes, la forme du tableau est comme suit :

Lettre	Pays	Ville	Personnage historique	Métier
F	France	Fuzhou	Fantôma	Facteur

Tableau 1 : jeu de mots

5.4. Les jeux dérivés du théâtre :

Cuq et Gruca (2003 :p458) indique que se sont les jeux qui *transforment la classe en scène théâtrale, et qui reposent sur l'improvisation, la dramatisation, la directivité ...*

L'improvisation :

L'apprenant va envisager des situations instantanées à travers une consigne ou une proposition de son enseignant, il est préférable de commencer par des situations banales.

La directivité :

Ce principe renvoie à une production élaborée et affinée par les apprenants et leur enseignant.

La dramatisation :

C'est une reproduction des dialogues, textes narratifs ou des histoires où l'apprenant doit exploiter ses connaissances pragmatiques. Nous pouvons proposer dans ce cas les jeux de rôle, Cuq et Gruca (2003 :p221) ont défini les jeux de rôle comme : *un événement de communication à deux ou plusieurs participants où chacun joue un rôle pour développer ses compétences sous ces trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique et la composante pragmatique.*

Chapitre II : La pédagogie du jeu en classe du F.L.E

Conclusion :

Dans ce chapitre, nous avons essayé de donner plusieurs définitions sur le concept du « jeu », de montrer comment le jeu peut être une source de motivation, nous avons aussi énuméré ses avantages et ses limites et vers la fin on a expliqué comment choisir les jeux en citant quelques exemples des activités ludiques.

Enseigner une langue étrangère, c'est faire prendre conscience à l'apprenant de la place et du rôle de cette langue dans la vie.

L'activité ludique est un moyen qui fait naître chez l'apprenant le plaisir de pratiquer cette langue à partir de situations d'apprentissage vivantes qui sollicitent toutes les aptitudes de l'apprenant comme l'imagination et la créativité qui sont aussi au service de l'apprentissage de la langue. Le jeu est un outil puissant qui est source de motivation pour l'apprenant.

Cependant, l'enseignant ne doit pas fonder tout son travail sur cette activité car elle peut présenter des limites. Donc, il est important que l'enseignant veille à alterner et à compléter son travail par d'autres supports telles que les chansons, les vidéos, la narration ... Les programmes de 2002 préconisent de varier les outils en privilégiant des supports authentiques.

Au niveau de ce chapitre, nous avons cité quelques activités proposées par Cuq et Gruca comme : les mots croisés, les charades, les jeux de théâtre.

Chapitre III :
La lecture et la
Compréhension de
l'écrit au secondaire

Chapitre III :La lecture et la Compréhension de l'écrit au secondaire

Introduction :

L'apprentissage de la langue écrite constitue l'un des facteurs de réussite scolaire, tant au primaire qu'au secondaire. Pour cette raison les élèves sont appelés à développer leurs compétences à apprendre par la lecture.

L'apprentissage par la lecture se définit comme *un processus et une situation d'apprentissage dans lesquels le lecteur/apprenant vise à maîtriser un sujet par la lecture de textes, et ce en gérant à la fois son environnement de travail et la réalisation de la tâche* **Cartier (2000 :93)**.

Elle repose sur deux types de compétences :

La capacité à identifier les mots écrits et le traitement du sens pour la compréhension des phrases et des textes.

L'enseignement-apprentissage du F.L.E au secondaire considère la lecture et la compréhension des textes comme un aspect crucial et incontournable de la compétence communicative. L'acte de lire est donc d'une très grande importance, il est à la fois moyen d'accès à la connaissance et instrument de l'intégration sociale. Sa maîtrise reste indispensable.

Au cours de notre stage pratique auprès des lycéens, nous avons constaté qu'une grande majorité d'apprenants éprouvent des difficultés de lecture et dans l'élaboration du contenu sémantique des textes lus et ce après plusieurs années d'apprentissage.

Face à ce constat nous nous sommes posé plusieurs questions :

- Quelles sont les vraies raisons qui rendent difficiles l'accès au sens des textes en F.L.E ?
- Quels sont les types de difficultés de lecture rencontrés par les apprenants ?
- La lecture favorise- t-elle une meilleure compréhension des textes ?
- Quelles remédiations possibles permettent de surmonter cet handicap ?

Dans ce chapitre nous tentons de répondre aux questions ci-dessus, d'identifier les problèmes éprouvés par les élèves du cycle secondaire (1ère année) dans l'acte de lire, décrire les stratégies d'apprentissage par la lecture d'élèves qui sont en difficultés et enfin proposer le ludique comme moyen de remédiation.

Chapitre III :La lecture et la Compréhension de l'écrit au secondaire

1. La compréhension de l'écrit :

La compréhension de l'écrit est un acte complexe qui suppose plusieurs activités chez le lecteur. En situation d'enseignement les élèves sont amenés à lire et à travailler une multiplicité d'écrits sous diverses formes. Les interprétations des élèves permettent d'interroger collectivement la réception du message et de faire réfléchir aux mécanismes de la compréhension.

Plusieurs chercheurs abordent la notion de la compréhension de l'écrit.

Selon S.BOLTON (1991 : p69) elle se définit comme suit : *l'ensemble des activités qui permettent l'analyse des informations reçues en termes de classes d'équivalences fonctionnelles, c'est-à-dire l'ensemble des activités de mise en relation d'informations nouvelles avec des données antérieurement acquises et stockées en mémoire à long terme.*

La compréhension de l'écrit est directement liée à l'intention du lecteur, c'est un processus mental qui l'oblige à faire le recours à ses facultés mentales pour trouver le sens dénoté.

Selon DANIEL GAONAC'H et MICHEL FAYOL (2003 : p12) ; professeurs en psychologie cognitive, la compréhension de l'écrit *est une activité de résolution de problèmes au cours de laquelle le lecteur construit progressivement une représentation.*

D'après ces perspectives, la compréhension de l'écrit se réalise comme suit :

- Compréhension explicite : le lecteur trouve l'information qu'il cherche directement, elle apparaît clairement dans le texte.
- Compréhension implicite : le lecteur doit construire le sens caché derrière les mots, car le texte n'est pas totalement clair.

Autrement dit, l'apprenant est amené à reconstruire sémantiquement le texte afin de le comprendre, en faisant appel à ses connaissances du monde.

Comprendre un texte écrit implique que l'apprenant ait la capacité de passer de la forme au sens, et de la construction des représentations mentales et cohérentes, à partir des données présentées du texte et des prérequis.

Pour DUBOIS (1975 :p12) l'écrit *est l'ensemble des activités qui mettent en relation le stock acquis passif avec les possibilités du texte.* Le texte donne plusieurs possibilités qui sont perçues différemment d'un lecteur à un autre.

Chapitre III :La lecture et la Compréhension de l'écrit au secondaire

La compétence de la compréhension de l'écrit s'avère fondamentale en contexte scolaire, c'est le pivot de l'enseignement-apprentissage du F.L.E au secondaire. L'élève est censé maîtriser cette compétence pendant son cursus au secondaire pour réussir lors de l'épreuve du baccalauréat.

L'objectif de la compréhension écrite est donc d'amener l'apprenant progressivement vers le sens d'un écrit, à comprendre et à lire différents types de texte. L'objectif premier de cette compétence n'est pas la compréhension immédiate d'un texte, mais l'apprentissage progressif de stratégies de lecture dont la maîtrise doit être à long terme, permettre à l'apprenant d'avoir envie de lire. Les apprenants vont acquérir petit à petit les méthodes qui leurs permettront plus tard de s'adapter et de progresser dans des situations authentiques de compréhension écrite.

Les activités de compréhension doivent se dérouler et se réaliser de manière régulière, à fin de pousser les élèves à acquérir des réflexes qui aident à la compréhension.

L'apprenant doit être capable de comprendre de qui ? De quoi on parle ? De tirer des informations ponctuelles, mais aussi de trouver les enchaînements de l'écrit (causalité, conséquence, enchaînement chronologique..), de maîtriser les règles principales du code de l'écrit (les accords, types de phrases, formes verbales) et de dégager le présupposé d'un énoncé, quand il a acquis une bonne connaissance de la langue.

Tout comme en compréhension orale, l'élève découvrira grâce au texte, du lexique, des faits de civilisation, des éléments de grammaire, de structures, qui vont l'amener à s'enrichir.

En effet, comprendre l'écrit consiste à comprendre ce qu'on lit, or le processus de compréhension de l'écrit n'est pas aussi simple qu'il paraît car il nécessite à la fois un transfert d'informations en langue maternelle, des connaissances linguistiques en langue étrangère ainsi que des connaissances extra linguistiques.

Selon J.P.CUQ (2002 :p160) *comme pour l'oral la seule connaissance des significations linguistiques ne permet pas à elle seule de comprendre un message écrit et l'expérience des textes joue un rôle fondamental. Lire n'est pas un décodage de signes ou d'unités mais la construction d'un sens à partir de la formulation d'hypothèses de signification, constamment redéfinies tout au long de la lecture et de l'exploration du texte.*

De sa part DUBOIS DANIELE (1976 :p37), définit la compréhension de l'écrit comme étant *l'ensemble des activités qui permettent l'analyse des informations reçues en terme de classes, d'équivalences fonctionnelles, c'est-à-dire l'ensemble des activités mise en relation d'informations nouvelles avec des données antérieurement acquises et stockées en mémoire à long terme.*

Chapitre III :La lecture et la Compréhension de l'écrit au secondaire

Ceci dit, la compréhension implique une expérience préalable de la part du lecteur qui constitue sa mémoire à long terme et qu'il met en usage une fois qu'il veut accéder au sens d'un texte.

Pour la psychologie cognitive **Heniche Samira (2005 :p83)** *comprendre un texte c'est édifier une représentation spécifique correspondant à la situation que décrit le texte.*

Quant à l'approche communicative **Heniche Samira (2005 :p83)** , elle définit la compréhension de l'écrit comme étant *une réaction active à la construction du sens du message.*

Cette construction part des hypothèses que fait le lecteur, en se référant au message, à l'intention du scripteur et à ses connaissances.

On pourrait dire **Tamas Cristina et Vlad Monica (2010 :p100)** *que la compréhension de l'écrit serait le résultat des opérations de confrontation et de synthèse entre le sens littéral et le sens contextuel de l'énoncé.*

Le sens littéral est exprimé par les unités linguistiques, quant au sens contextuel, il fait référence à l'intention de communication exprimée par l'auteur et élaborée à partir d'interprétation faites sur le sens de l'énoncé.

2. La lecture et la compréhension :

Lire pour apprendre est une compétence que tous les élèves doivent maîtriser au secondaire. L'apprentissage par la lecture se définit comme *un processus et une situation d'apprentissage dans lesquels le lecteur/apprenant vise à maîtriser un sujet par la lecture des textes, et ce, en gérant à la fois son environnement de travail et la réalisation de la tâche. (Cartier 2000 :93).* Lire pour apprendre a donc comme finalité l'apprentissage de contenu, plutôt que la compréhension du texte ou l'initiation aux œuvres littéraires *dans un tel contexte, les élèves doivent non seulement pouvoir comprendre des textes, mais également en retirer l'information qu'ils vont traduire par la suite en connaissances. (Cartier 2000 :45).*

La lecture renvoie à une forme d'habileté complexe qui fait intervenir deux processus de traitement de l'information, à savoir la reconnaissance des mots écrits et l'accès à la signification pour la compréhension.

Chapitre III :La lecture et la Compréhension de l'écrit au secondaire

2.1. La lecture :

2.1.1. Définition de la lecture :

Selon le **petit Robert (1994 : p45)**, la lecture est une *action matérielle de lire, de déchiffrer (ce qui est écrit)... action de lire à haute voix (à d'autres personnes) ...* . La lecture est aussi *le fait de savoir lire, l'art de lire.*

Pour **Gérard Chauveau (1997 : p192)**, la lecture est considérée comme une activité langagière et culturelle en même temps :

-Lire est une activité langagière, c'est traiter un énoncé écrit, un message verbal mis par écrit. C'est la participation à une situation de communication spécifique qui met en présence un émetteur, un récepteur et un code langagier.

-Lire est une activité aussi culturelle, c'est s'informer, se cultiver, avoir des nouvelles d'autre chose ou de quelqu'un. C'est avoir des indices culturels concernant la langue écrite et les informations que fournit le document écrit. Et cela implique un travail langagier de la part du lecteur.

2.2. Les types de lecture :

2.2.1. La lecture cursive

Elle désigne toute lecture réalisée hors d'un encadrement scolaire habituel. Elle est caractérisée comme la plus libre et la plus courante. Elle vise à développer l'autonomie des élèves et leur permet de découvrir un grand nombre de textes. Ainsi d'élargir le champ des lectures des élèves et leur donne le moyen de se constituer progressivement une culture littéraire.

2.2.2. La lecture analytique

Elle se définit comme une lecture attentive et réfléchie, cherchant à éclairer le sens des textes et à construire chez l'élève des compétences d'analyse et d'interprétation. Elle vise la construction progressive et précise de la signification d'un texte. Elle consiste donc en un travail d'interprétation que le professeur conduit avec ses élèves, à partir de leurs réactions et leurs propositions.

2.2.3. La lecture à haute voix

La lecture à haute voix facilite l'identification du vocabulaire. Elle permet au lecteur d'utiliser le code oral de la langue. C'est une étape importante car elle met en liaison l'audition des mots et leur perception dans leurs contextes. Il s'agit d'informer du contenu d'un texte. C'est une activité qui implique à la fois une grande maîtrise de la

Chapitre III :La lecture et la Compréhension de l'écrit au secondaire

lecture, mais aussi une capacité d'analyse de cette lecture pour élaborer un projet d'action sur les auditeurs.

La lecture à voix haute en classe ouvre la voie à des perspectives didactiques passionnantes. Elle doit devenir un objet d'apprentissage en soi et au-delà le support d'une expérience esthétique. C'est ainsi, une leçon de langue ; les erreurs détectées permettent une remédiation de la langue que la lecture silencieuse ne permet pas (prononciation, déchiffrage, hésitation..) et une imprégnation de la langue (structures, tournures).

2.2.4. La lecture silencieuse

Dans ce type de lecture, le lecteur déchiffre le contenu d'un texte visuellement et silencieusement. Cette lecture est plus efficace car elle permet de lire d'une manière rapide. Tous les apprenants profitent de lire au même temps.

La lecture silencieuse exerce les compétences lectorales des élèves qui sont relativement conscients des procédures qu'ils utilisent. Lire en classe, c'est lire dans un contexte d'enseignement-apprentissage spécifiquement pensé par l'enseignant. L'élève a bien perçu que, dans sa classe, les lectures ne sont pas données au hasard, qu'il y a une logique de choix des textes qui se succède dans une intention particulière.

3. Les difficultés de lecture rencontrées par les apprenants au secondaire :

Certains élèves ne maîtrisent pas la lecture tant au collège qu'au secondaire, alors qu'elle constitue une partie primordiale dans l'apprentissage du F.L.E. Les troubles d'identification des mots écrits sont responsables des difficultés d'apprentissage de cette dernière. L'acquisition de bonnes capacités d'identification et de compréhension des mots apparaît aujourd'hui comme l'élément central et la condition sine qua non de tout apprentissage.

Les difficultés d'apprentissage de la lecture peuvent avoir des origines multiples et revêtir différentes formes :

3.1. Troubles concernant la parole :

La parole est le langage articulé, symbolique, humain destiné à communiquer. Dans le cas de bégaiement, c'est la locution qui peut être inhibée, affectée de contraction intempestive des cordes vocales, de répétitions incontrôlées. Dans le retard de parole, le lecteur omet des phonèmes que par ailleurs il sait articuler. (Ex : la terminaison des mots).

Chapitre III :La lecture et la Compréhension de l'écrit au secondaire

3.2. Troubles concernant l'articulation :

Un trouble d'articulation peut avoir pour origine une conformation particulière de la bouche ou une malformation. Par exemple : si la voûte palatale est très arquée, le bon geste articulatoire devient plus difficile à trouver. Dans le cas des insuffisances consonnes occlusives sonores sont régulièrement assourdis : d est prononcé comme t.

3.3. Difficultés d'ordre social :

Le milieu dans lequel est élevé l'enfant joue un rôle important et qui peut avoir une influence sur l'acquisition de la lecture. L'étude sociologique montre que la réussite du cycle primaire et donc de l'apprentissage de la lecture est lié à l'origine sociale. C'est-à-dire, certains apprenants vivent dans un milieu socio-économique défavorisé qui influence leur apprentissage au niveau affectif et éducatif.

3.4. Difficultés d'ordre psychologique :

Plusieurs variables affectives et psychologiques doivent être prises en compte dans l'apprentissage. Elles sont si nombreuses et difficiles à cerner. Prenons l'exemple du manque de confiance en soi et le stress, qui pourraient constituer des facteurs importants, en particulier dans l'apprentissage de la lecture. Les conséquences de l'anxiété et l'inquiétude chez les apprenants sont nombreuses sur l'acquisition d'une langue étrangère.

3.5. Difficultés d'ordre cognitif :

Il existe une relativité entre la lecture que pratiquent les apprenants et le fait qu'ils maîtrisent mal la grammaire. De plus, un vocabulaire restreint pourrait limiter les capacités de compréhension d'un texte. Certains apprenants éprouvent des difficultés quant à la prononciation des mots. Par exemple s'il a appris que la lettre i se prononce i mais s'il ignore que y peut se prononcer de la même façon il n'arrive pas à lire le mot : pyramide.

3.6. L'effet de la pédagogie :

La méthode d'enseignement de la lecture utilisée par l'enseignant peut influencer la réussite de son apprentissage. Cet effet se limite aux élèves qui présentent des déficits dans les compétences requises pour l'acquisition du langage écrit.

3.7. Difficultés neurologiques :

Elles interviennent dans certaines maladies qui sont causes d'une arriération mentale, ou dans des troubles très spécifiques du langage (aphasie : ou mutisme vient du grec *phasis* (parole) et signifie (sans parole). C'est un trouble du langage affectant

Chapitre III :La lecture et la Compréhension de l'écrit au secondaire

l'expression ou la compréhension du langage parlé ou écrit survenant en dehors de tout déficit sensoriel ou dysfonctionnement de l'appareil phonatoire.

3.8. La dyslexie :

C'est un trouble persistant de l'acquisition et de l'automatisation de la lecture. Ce trouble affecte la vitesse et la précision en lecture. Il engendre donc souvent une lecture imprécise qui nuit grandement à la compréhension. C'est une maladie d'origine neurologique et affecte une personne toute sa vie. Ces atteintes s'accompagnent toujours de difficultés en écriture, correspondant souvent à un trouble de l'écriture (dysorthographe) qui peuvent rendre très ardu le cheminement scolaire de ces apprenants partout où la lecture et l'écriture sont sollicités (français).

4. L'impact des activités ludiques sur l'apprentissage du F.L.E :

Le jeu est une représentation passionnante de la vie réelle, il nous permet de s'entraîner et de mettre en valeur nos connaissances dans le cycle de la vie.

Dans l'enseignement-apprentissage du F.L.E, le ludique constitue l'une des activités essentielles pour l'amélioration du déroulement du processus d'apprentissage. Dans la pédagogie, les activités ludiques constituent des supports pédagogiques et éducatifs où l'apprenant peut prendre plaisir en manifestant sa créativité.

Selon NICOLE DE GRANDMONT (1997 : p83) *aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est 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.*

La pratique des activités ludiques en classe de F.L.E vise la centration sur l'apprenant, l'enseignant n'est qu'un médiateur.

4.1. Les activités ludiques et la lecture :

La réussite scolaire dépend de la maîtrise de la lecture par les apprenants. Pour cette raison il faut réunir au sein de la classe du F.L.E toutes les conditions nécessaires à un apprentissage efficace pour susciter la mobilisation de l'énergie des élèves. En effet, les nouveaux programmes de l'enseignement secondaire, donnent une place particulière et significative à l'apprentissage de la lecture à l'aide des activités ludiques comme la BD, les poèmes, les jeux de devinette.... Ce genre d'activités permet à l'apprenant d'exploiter ses connaissances linguistiques, d'identifier et de mémoriser des mots, de construire son savoir et de lui donner envie de lire.

Selon J.GIASSON (2005 :p19) *les élèves doivent lire le plus souvent possible des textes entiers, mais, en certaines occasions, ils ont besoin de s'attarder sur des unités comme les mots ou les syllabes, laisser choisir les activités par les élèves est à*

Chapitre III :La lecture et la Compréhension de l'écrit au secondaire

privilégier, mais l'enseignant proposera dans certaines circonstances, un texte ou une activité déterminée en fonction d'un objectif pédagogique valable.

Ces activités doivent donc, répondre aux besoins de l'apprenant, elles lui permettent de devenir lecteur, récepteur, scripteur, locuteur, et interlocuteur. Il sera amené à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire, lexique, prononciation...

Elles provoquent ainsi, l'interaction dans laquelle l'apprenant est à la fois récepteur et producteur, où il doit exercer sa capacité d'anticipation, de lire des consignes et suivre une démarche pour accomplir des tâches.

Chapitre III :La lecture et la Compréhension de l'écrit au secondaire

Conclusion :

Face à un texte en français langue étrangère, les élèves ont souvent un problème de compréhension et de lecture. Alors que la lecture et la compréhension de l'écrit sont des activités qui dépendent l'une de l'autre ; pour lire il faut comprendre, et que la compréhension est plus complexe que l'acte de lire. Leur maîtrise est indispensable. La diversité des procédures d'entraînement, encourage les apprenants à participer activement à la construction du sens de l'écrit et atteindre un bon niveau de compréhension. Parmi ces procédures, les activités ludiques qui, jouent un rôle crucial dans l'enseignement-apprentissage du F.L.E et précisément dans la compréhension de l'écrit et la lecture. Ces activités visent à motiver les apprenants, développer leur compétences langagières et cognitives.

Elles permettent à l'enseignant de retrouver une situation idéale de l'apprentissage et de créer un contexte favorable et motivant à l'apprentissage désiré.

Le cadre pratique

Chapitre IV

Introduction :

Si la théorie adéquate est acquise, la pratique est une autre paire de manche.

Après avoir défini la motivation, la lecture, la compréhension de l'écrit, les jeux et les activités ludiques et déterminer leur rôle dans l'enseignement-apprentissage du F.L.E, et essentiellement dans la lecture et la compréhension de l'écrit. Nous essayerons dans cette partie de concrétiser ce qu'on a vu dans la partie théorique afin de pouvoir répondre à la problématique et montrer l'impact des activités ludiques sur l'apprentissage de la lecture chez les apprenants de la 1^{ère} année secondaire.

Pour avoir une idée plus approfondie sur la réalité de l'aspect ludique dans le contexte pédagogique algérien, nous avons mené une expérimentation dans les établissements du secondaire de la willaya de Mascara et la willaya de Tiaret. Nous nous sommes appuyées pour garantir l'efficacité de notre démarche sur plusieurs techniques de recherche :

- le questionnaire et les entretiens avec quelques enseignants afin d'explicitier et de vérifier ce qui a été déclaré dans les questionnaires ;
- l'observation de classes qui nous garantit des données concrètes sur les pratiques ludiques avec les élèves de 1^{ère} année secondaire et nous permet aussi de tester les activités ludiques.

1. Présentation de l'échantillon enquêté

Cette expérimentation a pour objectif de déterminer l'état actuel des pratiques ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français en classe de 1^{ère} A.S. Nous nous sommes appuyées sur les points de vue de 40 personnes interrogées. Il s'agissait d'obtenir leurs perceptions et conceptions des activités ludiques comme moyen pédagogique.

Pour ce qui est de la répartition entre les sexes et l'âge, nous soulignerons l'équilibre entre le nombre des femmes et celui des hommes. Quant à leur âge, il se situe entre 28 ans, pour le plus jeune d'entre eux, et 52 pour le plus âgé. Leur expérience professionnelle varie entre 2 ans et 30 ans. Nous soulignerons aussi que les personnes interrogées travaillent dans divers établissements dans la WILAYA de Tiaret et la WILAYA de Mascara commune (El Mohammedia).

2. Instruments d'enquête**2.1. Questionnaire : approche quantitative**

Le questionnaire contient une série de 19 questions que nous avons regroupées en 4 grandes séries. La première série concerne la fréquence d'utilisation des activités ludiques par les enseignants. La seconde, les différents supports ludiques utilisés. La troisième, l'utilisation de ces activités, les apports et les difficultés rencontrées lors de

chaque utilisation. La dernière, les représentations qu'ils se font des activités ludiques. L'âge, le sexe, le nombre d'expérience et l'établissement ainsi, ont été mentionnés dans le questionnaire.

3. Analyse des données

3.1. Utilisation des activités ludiques : informations

La première question est posée dans le but de connaître l'utilisation des activités ludiques par chaque enseignant : « Dans votre pratique pédagogique, utilisez-vous les activités ludiques ? ».

Les réponses obtenues sont rapportées dans le tableau ci-dessous :

Fréquence d'utilisation	Nombre d'enseignants	Total d'enseignants interrogés
Jamais	10	40
Parfois	21	
Souvent	09	
Très souvent	00	

Tableau n° 2 : la fréquence de l'utilisation.

Le tableau 2 montre que le nombre d'enseignants qui utilise les activités ludiques est plus élevé que celui qui ne recourt pas au ludique dans leur pratique pédagogique. Toutefois, cette utilisation varie puisque 21 enseignants sur 40 recourent « parfois » aux activités ludiques alors que seulement 09 sur 40 les utilisent « souvent ». La majorité se situant entre parfois et souvent : 30 sur 40.

Deux raisons ont été soulevées par les enseignants (10 sur 40) pour justifier l'absence du ludique dans leurs pratiques pédagogiques. Certains, par pure volonté de rejet à cause des représentations négatives qu'ils se font des activités ludiques. Pour eux, ce ne sont que de simple passe-temps, alors pourquoi perdre le peu de temps qui leur est destiné dans leur pratique pédagogique ? Mais, d'autres par crainte d'échouer et cela s'explique par un manque de familiarisation avec ce type d'activités.

3.2. Support des activités :

Question N°2 : « Quels sont les supports que vous avez déjà utilisés avec vos apprenants ? »

Les supports utilisés	Nombre d'enseignants	Total des enseignants interrogés
1-Jeu (jeu de rôle, simulation.)	10	40
2-Bande dessinée	06	
3-Théâtre	07	
4-Chanson/Poème	14	
5-Autres	03	

Tableau n° 3 : Les supports ludiques utilisés.

D'après le tableau 3, les chansons et les poèmes sont bien évidemment en tête des supports pédagogiques utilisés en classe de langue suivis des jeux (jeux de rôle, simulation...). Dans la catégorie « autres », 3 enseignants ont indiqué « textes à caractère ludique (conte, articles de presse, recettes, affiches,...) », « devinettes », « blagues », « charades », « exercices d'articulation », qui peuvent entrer dans la catégorie des jeux de mots.

3.3. Apports pédagogiques :

La troisième question était consacrée à la définition de l'activité ludique et à ses apports pédagogiques : « Comment définiriez-vous le jeu ? Et quelles sont les compétences visées ? »

Le tableau ci-dessous résume les caractéristiques de l'activité ludique ainsi que ses apports pédagogiques.

Caractéristiques de l'activité ludique	Nombre d'enseignants	Total d'enseignants interrogés
1-Non contraignante	7	40
2-Qui procure du plaisir	14	
3-Qui ne fait pas partie de l'apprentissage	8	
4-Non notée	6	
5-Autres	5	

Tableau n°4 : Caractéristiques de l'activité ludique.

A travers les données du tableau 4, nous pouvons voir que la majorité des enseignants qualifient l'activité ludique comme une activité qui procure du plaisir. 7 d'entre eux la voient comme étant une activité non contraignante. Cependant 8 enseignants sur 40 estiment qu'elle ne fait pas partie de l'apprentissage. Dans la catégorie « Autres » les réponses de 5 enseignants nous révèlent d'autres caractéristiques du ludique que nous résumons en ces quelques points :

- 1- Activité de communication, de vie, authentique. Elle motive les apprenants en joignant l'utile à l'agréable et elle facilite l'apprentissage en sollicitant constamment leur créativité et leur imaginaire ;
- 2- Activité socialisante qui favorise l'interaction et l'expression ;
- 3- Cette pratique crée une nouvelle relation entre l'apprenant et l'enseignant. Elle fait de ce dernier un animateur.

3.4. Difficultés rencontrées :

La quatrième question revient aux difficultés que rencontrent les enseignants lors de l'utilisation des activités ludiques. Le tableau 5 montre les difficultés qu'ils ont déclarées.

Difficultés	Nombre d'enseignants déclarant la difficulté	Total des enseignants ayant déclaré des difficultés	Total des enseignants déclarant absence de difficultés
1-Absence de documents proposant ce genre d'activités et leur rareté dans les manuels scolaires	06	13	08
2-Absence d'habitude pour ce genre de pratiques	06		
3-Absence de moyens techniques	05		
4-Effectif pléthoriques des classes. (surcharge des classes)	04		
5-Les sales ne se prêtent pas à ce genre d'activités	04		
6-Générer la nuisance pour d'autres classes étant donné qu'elles sont souvent bruyantes	01		
7-Facteur de temps	03		

Tableau n°5 : Les difficultés déclarées par les enseignants.

4. Expérimentation des activités ludiques

Notre tâche ne s'est pas limitée aux représentations qui ont cours chez les enseignants du secondaire au sujet de l'activité dite ludique mais nous sommes allées encore plus loin en ayant recouru au troisième mode de recueil de données visant à décrire, de façon aussi objective que possible, ce qui se passe dans la classe et à tester les activités ludiques en classe afin de voir la différence avec une activité dite pragmatique. En effet, grâce à la collaboration de deux enseignants exerçant respectivement au lycée (Boudia Miloud/ Abi Ali Al Ouancharissi), Nous avons pu tester quelques activités ludiques dans les classes de 1^{ère} A.S.

Notre choix s'est porté sur ce niveau vu son importance dans le système éducatif algérien. Il s'agit d'une phase importante dans la structuration de la personnalité de l'adolescent qui passe de l'âge enfant à l'âge adolescent (Le nouveau programme de français de la 1^{ère} année secondaire, 2005). De ce fait, il est important de donner une nouvelle dynamique à l'apprentissage de la langue française tout en assurant une transition en souplesse entre les différents cycles à savoir du moyen au secondaire.

4.1. Description/ analyse des activités ludiques observées

4.1.1. Activité N° 1 : Simulation globale d'une conférence de presse

L'objectif global visé par l'enseignante dans la séquence enregistrée consistait à mettre ses apprenants dans une situation d'interaction authentique leur permettant de mettre en œuvre leurs connaissances antérieures. Il s'agissait de simuler une conférence de presse dont l'invité principal était un psychologue. Le thème abordé était l'adolescence.

L'activité avait duré une heure et demi.

Cette activité a été menée avec des apprenants de la « 1A.S₂ ». Cette classe, composée de 29 apprenants issus d'un milieu socio-économique hétérogène, a été choisie parce que d'après l'enseignante les élèves présentent des difficultés d'adaptation (nouveau programme et changement d'établissement). Cette situation engendrait un désintéressement total aux cours. Ce qui justifiait l'intérêt de l'enseignante pour ce type d'activité (intérêt à la fois pédagogique et psychologique). Cette dernière visait également à :

- initier les apprenants au travail collectif ;
- encourager l'interaction en classe et développer la compétence orale ;
- créer le besoin d'apprentissage.

Cette séance de simulation d'une conférence était la phase ultime d'une unité pédagogique (projet 2 : Interview) et permettait un regard évaluateur (même informel) sur ce qu'ils avaient retenu ou non de l'unité en question et sur l'appropriation et la mise en situation de ces acquis. Cette activité n'était pas isolée du contexte d'apprentissage. L'objectif principal de cette unité était de permettre aux apprenants de questionner de façon pertinente. Avant d'aboutir à cette phase finale du projet les apprenants avaient eu sept séances pendant lesquels avaient été développés plusieurs points de langues : « les différentes questions : ouvertes/ fermées ; partielles/ totales... », « Discours direct/discours indirect ». Lors du lancement de ce projet par l'enseignante, les élèves avaient réagi positivement.

D'ailleurs, ils avaient pris l'initiative de se répartir les rôles entre eux : présentateurs (02) ; journalistes (05) ; photographe (01) ; caméraman (01) ; ceux qui s'occupaient de la rédaction des cartes de presse et des invitations (03) ; ceux qui s'occupaient de la prise de notes (05) ; décorateurs (02) ; vigile (01) et élèves (le reste de la classe). Chacun avait la tâche de préparer son rôle. Ils devaient également

préparer les questions à poser au psychologue. Nous mettrons, au cours de cette étude, en rapport le comportement pédagogique de l'enseignante avec les comportements communicatifs des élèves/ psychologue et avec les étapes d'accomplissement de la tâche collective.

4.1.2. Les interactions en cours

Précisons tout d'abord la nature de l'interaction. La classe travaillait en « grand » groupe. Il s'agit de 29 élèves et l'on voit surtout l'intervention de 15 d'entre eux. Cette simulation s'est enracinée dans une expérience que tous ont partagée.

4.1.3. La distribution de la parole

La distribution quantitative des tours de parole est intéressante à observer en fonction du genre d'activité pratiquée.

Locuteurs	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9
Nombre de tour de parole	3	2	4	3	1	2	1	1
Locuteurs	E10	E11	E12	E13	E14	E15	Ens	Psy
Nombre de tour de parole	4	1	1	1	1	2	8	24
Total des tours de parole	62							

Tableau n°6: Distribution des tours de parole entre les principaux participants.

Tout d'abord, nous constatons que ces chiffres attestent une forte participation des élèves (E = élève) dans cette classe de langue les comparant aux estimations données par l'enseignante pour les séances précédentes qui pouvaient atteindre jusqu'à 10 intervenants pendant une séance. Nous remarquons aussi une faible intervention de l'enseignante (Ens = enseignante). Nous devons préciser que l'interaction se faisait entre élèves et psychologue (psy = psychologue).

Chez les élèves, nous repérons bien sûr une distribution inégale de la parole. Nous commençons d'ailleurs à le percevoir dans le tableau n°5. Cette distribution particulière, pour une part au moins, correspondait à leur degré de maîtrise du français. Dans le même temps, l'enseignante sollicitée par les plus faibles, intervenait discrètement pour aider et corriger les questions de ces derniers. Elle tenait à rester en retrait. Nous l'avons constaté en observant le nombre relativement faible des tours de parole qu'elle avait produit. Elle sollicitait les plus silencieux. Mais cette catégorie d'élèves ne restait pas indifférente ni aux apports de leurs camarades ni aux réponses données par le psychologue. Cet intérêt porté à l'activité se manifestait à travers

l'écoute attentive qu'ils développaient, leurs réactions face, par exemple, à une situation drôle (rires, applaudissements, encouragements).

4.1.4. Exemple des interactions lors de l'activité de simulation :

Au départ, les deux présentateurs (deux élèves : 1 garçon et 1 fille), les deux étaient bien présentables, bien coordonnés et sans aucune gêne, entame la conférence par une introduction en présentant le contexte.

« Elève 1 : Honorable assistant bonsoir !

Elève 2 : Voilà, nous sommes réunis ici pour vous parler d'un sujet qui nous intéresse tous : qui est l'adolescence.

E 1 : Comme nous le savons l'adolescence est la période de vie entre l'enfance et la jeunesse. Pour bien l'étudier de manière approfondie, nous avons l'honneur d'inviter un spécialiste dans le domaine : Melle M. N. Soyez la bienvenue.

E 2 : Notamment les journalistes qui sont présents....

E1 : Sans nous attarder, je cède la parole à Melle M. N. » Après la présentation du contexte, les apprenants, chacun à son tour, se présente d'abord, ensuite pose sa question au psychologue qui à son tour donne la réponse.

« E 3 : Bonjour ! Je m'appelle B. A...heu ! ... La première question : comment un adolescent peut-il régler ses problèmes ? »

Les données présentées illustrent de façon évidente les productions authentiques et orales des apprenants. Ces derniers avaient eu l'occasion de parler plus longuement de leurs centres d'intérêt et de leurs inquiétudes alors que d'habitude, c'était l'enseignant qui parlait. Cette compétence qui était, jusque là, limitée aux questions/réponses entre enseignant/apprenants prenait une autre forme avec cette activité.

Au cours de l'échange, plusieurs sujets en relation avec cette période de vie ont été abordés : « drogue », « délinquance », « suicide », « conflit de génération » et « sentiment d'amour ».

« E 5 : Bonjour ! Je m'appelle M. B. J'ai 18 ans. Ma question c'est : Pourquoi un adolescent est violent? »

« E 10 : d'être amoureux c'est bien ou pas bien? Si c'est bien pourquoi ? Si ce n'est pas bien pourquoi ? ».

4.1.5. Activité N°2 : « Jeu de mots » :

Cette activité, d'après l'enseignante, a été menée afin de mettre l'accent sur les points de rencontre entre les participants, sur leur vécu commun. Cela permettait de transformer la classe en un lieu de partage d'expériences réelles ou imaginaires qu'ils devaient construire avec les connaissances et les moyens linguistiques dont ils disposaient. Elle s'appuyait sur une chanson de Georges PEREC intitulée « *Je me souviens* ». L'enseignant avait utilisé ce titre pour en faire le mot par lequel chaque apprenant devait entamer la présentation de ses souvenirs. Pour ne pas emprisonner tous les apprenants dans le même moule introductif, il leur avait proposé le même titre avec d'autres aides structurales permettant de compléter le verbe « *se souvenir* ».

- Je me souviens de...
- Je me souviens que...
- Je me souviens qu'avant de...
- Je me souviens que quand j'étais ...
- Je me souviens qu'autrefois...
- Je me souviens qu'il y a un mois...
- Je me souviens qu'il y a un an ...
- Je me souviens que la semaine dernière, etc.

Il a invité chaque apprenant à écrire cinq phrases qui commencent par « *Je me souviens* », dans lesquelles cinq souvenirs devaient être évoqués. Chaque apprenant était libre de commencer sa phrase par la structure qui lui plaisait. Après quelques minutes, l'enseignant demandait à un participant de lire à haute voix une phrase parmi les cinq qu'il avait écrites. Celui-ci choisissait ensuite un autre participant dans la classe (il était interdit de choisir le voisin) qui lisait également une seule phrase et ainsi de suite. A la fin, tous les souvenirs de même type étaient rassemblés. Les fantasmes des adolescents trouvaient l'occasion propice pour s'extérioriser. En effet, la quasi-totalité des souvenirs lus étaient des souvenirs traduisant des sentiments d'amours intenses. Après avoir écouté tous les souvenirs, l'enseignant invitait chaque élève à choisir le souvenir qui l'avait le plus marqué parmi les cinq proposés. Une fois le souvenir choisi, il lui demandait de raconter tous les détails de ce souvenir (lieu, temps, intensité, heureux, malheureux...) en composant un petit poème. Pour passer d'un détail à un autre, il devait introduire sa phrase par l'expression « *je me souviens* » suivant la structure qui lui plaisait.

Ce jeu de mot donnait naissance à une production écrite. L'enseignant précisait qu'il n'avait pas tenu compte de la qualité des poèmes ainsi produits, ni de leur degré de conformité aux principes régissant l'écriture poétique, puisque le principe de l'activité n'était pas de faire de ses élèves des spécialistes en poésie, mais de leur faire découvrir simplement le plaisir que pouvait procurer les mots.

5. Analyse et critique des données :

L'observation des activités ludiques testées en classes de 1^{ère} A.S. nous a permis, grâce à la grille d'analyse effectuée à cet effet, de soulever quelques remarques sur :

- le choix des activités et modes de déroulement
- le matériel utilisé
- la motivation des apprenants et leur participation
- l'impact et l'apport pédagogique de l'activité ludique.

5.1. Choix des activités :

Les enseignants, en proposant ces activités, ont réussi à répondre aux attentes et aux aspirations de leurs apprenants. C'est ce que nous avons constaté à travers l'enthousiasme et la motivation de ces derniers suscités par la « contrainte ludique ».

5.2. Matériel utilisé :

Les activités proposées n'ont pas nécessité du matériel compliqué, ce qui a rendu la tâche plus facile : la première activité citée ci-dessus, par exemple, a demandé l'utilisation d'un caméscope, d'un enregistreur, d'un microphone, d'un appareil photos et enfin du matériel pour le décor (nappe, vases, verres, bouteilles de jus). Certains sont assurés par l'enseignante, d'autres revenaient à l'initiative des apprenants.

5.3. Motivation des apprenants et leur participation :

Tous les élèves qui ont participé à ces activités étaient sérieusement motivés et ils étaient déterminés à aboutir à un résultat. Nous pouvons le constater à travers les préparations effectuées en dehors des heures de cours pour le bon déroulement de la séance de simulation. L'enseignante précise : « l'ennui que ressentaient certains apprenants qui n'attendaient qu'une seule chose : la sonnette qui annonce la fin du cours. Leurs inquiétudes de départ finissaient par disparaître au fur et à mesure qu'ils avançaient dans leur travail. C'est ce que nous confirme aussi la discussion que nous avons eu avec eux.

5.4. Impact et apport pédagogique de l'activité ludique :

Ces activités ont participé à la socialisation de l'apprenant en l'impliquant dans des tâches collectives. En effet, la réalisation d'un projet collectif a permis de renforcer la cohésion de la classe grâce à l'entraide mise en place pour parvenir à un objectif commun. L'élève est associé de manière contractuelle à l'élaboration de ses savoirs. Nous soulignons, aussi, que toutes les activités qui ont pour objectifs d'être plaisantes et amusantes ont donné lieu à des productions orales et écrites ; des compétences qui étaient difficiles à installer jusque là et tant redoutées par les apprenants. Elles ont eu un impact positif sur leurs compétences linguistiques : les apprenants sont parvenus à

maitriser les différentes formes interrogatives, l'emploi des mots et locutions interrogatifs et ils se sont familiarisés avec la structure des poèmes. Sur le plan pragmatique, ils ont acquis la technique de prise de parole, l'écoute de l'autre et les modalités de présentation.

La cohésion de la classe grâce à l'entraide mise en place pour parvenir à un objectif commun. L'élève est associé de manière contractuelle à l'élaboration de ses savoirs. Nous soulignons, aussi, que toutes les activités qui ont pour objectifs d'être plaisantes et amusantes, ont donné lieu à des productions orales et écrites, des compétences qui étaient difficiles à installer jusque là et tant redoutées par les apprenants. Elles ont eu un impact positif sur leurs compétences linguistiques : les apprenants sont parvenus à maitriser les différentes formes interrogatives, l'emploi des mots et locutions interrogatifs et ils se sont familiarisés avec la structure des poèmes. Sur le plan pragmatique, ils ont acquis la technique de prise de parole, l'écoute de l'autre et les modalités de présentation.

Conclusion :

Deux points dans l'enquête nous semblent essentiels. Le premier point concerne la disposition des enseignants à accueillir dans leurs pratiques pédagogiques ce genre d'activités. Toutefois, ils ont insisté sur l'intérêt à leur procurer des ouvrages expliquant et proposant ce genre d'activités, dans le but de leur permettre de comprendre leur fonctionnement et d'en faire un bon usage.

Le deuxième point soulevé est l'apport des activités ludiques à l'enseignement-apprentissage du F.L.E. Grâce à la motivation que suscitent ces dernières, l'apprenant parvient à surmonter ses blocages et sa timidité par crainte de faire des fautes. Ces activités les ont amenés à intervenir d'eux-mêmes de manière spontanée.

Certes, nous ne pouvons pas dire que le problème qui relève de ce domaine est complètement résolu grâce au moyen du ludique mais amener l'apprenant à produire à l'oral ou à l'écrit sans susciter son inhibition constitue un grand pas pour l'avenir de l'école algérienne.

Conclusion générale

Conclusion générale

La problématique posée au cours de notre recherche concerne la façon de rendre motivant l'apprentissage de la lecture en utilisant les jeux ludiques. Notre objectif était de convaincre les enseignants à intégrer un outil choisi à partir du vécu de l'apprenant pour faciliter son apprentissage.

L'activité ludique est une méthode bénéfique, très utile et importante dans l'assimilation de nouvelles connaissances, elle favorise aussi la motivation dans les apprentissages ; les apprenants ressentent une confiance en eux, ils ont le plaisir d'accomplir les tâches qui leur sont attribuées ; cet outil pédagogique sera sans aucun doute au service de transmissions du savoir, il rend l'apprentissage plus souple et plus efficace.

Dans le premier chapitre, nous avons parlé de la motivation et comment nous pouvons améliorer davantage cette dernière dans l'apprentissage de la lecture.

Dans son sens le plus général, la motivation est un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but. Lorsqu'il s'agit de faire une activité de lecture beaucoup de facteurs entrent en jeu ; en effet il est admis que la motivation est l'un des plus importants facteurs de réussite.

Les psychologues distinguent deux grands types de la motivation :

- La motivation extrinsèque est la situation où un apprenant essaie de faire un bon travail dans le seul but d'obtenir une récompense ou toute autre compensation.
- La motivation intrinsèque est la situation où un apprenant pratique l'activité pour l'intérêt et non pas pour la contrepartie que ce travail va lui procurer, il exerce cette activité pour le plaisir et pour la satisfaction personnelle qu'il ressent.

L'enseignant joue un rôle fondamental pour la motivation de ses apprenants, donc il doit varier ses stratégies pour susciter l'envie d'apprendre chez eux. En effet, les punitions et les récompenses sont deux facteurs essentiels pour encourager et renforcer leurs comportements.

Dans le deuxième chapitre, nous avons parlé de la pédagogie du jeu en classe du F.L.E, en ce qui concerne l'activité ludique, nous avons donné des définitions des différents auteurs, aussi nous avons signalé que cette activité facilite l'apprentissage et constitue un moteur de motivation, il est à noter aussi que le jeu n'est pas une finalité en soi mais un outil pédagogique au service du savoir.

Dans ce chapitre, nous avons cité aussi les avantages des activités ludiques pratiquées en classe de F.L.E qui indiquent que lorsque l'apprenant est placé dans des conditions favorisant sa motivation et ses sentiments de plaisir, et stimulant son

Conclusion générale

intérêt pour l'activité, il est plus disponible à accepter les nouvelles informations apportées et les assimile plus vite.

Cependant, il est manifeste que l'enseignement par le jeu rencontre quelques obstacles et qu'il connaît certaines limites donc il n'est pas souhaitable de fonder toute une pédagogie sur cette activité.

On a aussi proposé quelques jeux regroupés selon Cuq et Gruca sous quatre grands axes : les jeux linguistiques, les jeux de créativité, les jeux culturels et les jeux dérivés du théâtre.

Le troisième chapitre s'articule autour de la lecture et la compréhension de l'écrit qui sont deux activités qui dépendent l'une de l'autre. Au secondaire l'apprentissage de la lecture continue d'occuper une place importante dans le quotidien des apprenants et afin que ces derniers deviennent compétents en lecture, il faut qu'ils comprennent l'information transmise dans les textes lus et pouvoir apprendre et donner du sens à un texte pour acquérir de nouvelles connaissances.

Dans la partie pratique, nous avons proposé deux instruments d'enquête : un questionnaire qui contient 19 questions regroupés en quatre grandes séries. Le deuxième instrument est une analyse des deux activités ludiques observées : stimulation globale d'une conférence de presse, jeu de mots.

Cette partie a pour objectif de montrer comment le jeu peut provoquer l'interaction et la communication en classe.

Pour réussir au mieux l'utilisation des jeux en classe, il est important que le choix des activités soit soigneusement réfléchi, le jeu est le médiateur de finalité pédagogique, il est utile de l'introduire dans un moment de cours pour faire progresser les capacités des apprenants. Il les pousse à lire pour comprendre.

Après cette expérience nous pouvons dire que, les activités ludiques jouent un rôle primordial dans l'apprentissage de la lecture y compris la compréhension de l'écrit, elles suscitent la motivation et l'envie d'apprendre chez les élèves.

Nous espérons que les programmes de l'enseignement au secondaire prennent en considération les activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage du F.L.E, car il constitue l'un des vecteurs essentiels de réussite qui mènent les apprenants à surmonter leurs difficultés en lecture, et à développer leurs compétences langagières. Nous proposons aux enseignants d'intégrer les activités ludiques dans le processus de l'apprentissage de la lecture pour motiver les apprenants à lire.

Conclusion générale

Annexes

Annexes

Annexe N° 1

OR+ANGE=ORANGE

Annexe N°2

Lettre	Pays	Ville	Personnage historique	Métie
F	Franc	Fuzho	Fantôma	Facteur

Annexe N°3

Fréquence d'utilisation	Nombre d'enseignants	Total d'enseignants interrogés
Jamais	10	40
Parfois	21	
Souvent	09	
Très souvent	00	

Annexe N°4

Les supports utilisés	Nombre d'enseignants	Total des enseignants interrogés
1-Jeu (jeu de rôle, simulation.)	17	40
2-Bande dessinée	14	
3-Théâtre	08	
4-Chanson/Poème	20	
5-Autres	06	

Annexes

Annexe N°4

Caractéristiques de l'activité ludique	Nombre d'enseignants	Total d'enseignants interrogés
1-Non contraignante	19	40
2-Qui procure du plaisir	38	
3-Qui ne fait pas partie de l'apprentissage	11	
4-Non notée	14	
5-Autres	10	

Annexes

Annexe N°5

Difficultés	Nombre d'enseignants déclarant la difficulté	Total des enseignants ayant déclaré des difficultés	Total des enseignants déclarant absence de difficultés
1-Absence de documents proposant ce genre d'activités et leur rareté dans les manuels scolaires	06	13	08
2-Absence d'habitude pour ce genre de pratiques	06		
3-Absence de moyens techniques	05		
4-Effectif pléthoriques des classes. (surcharge des classes)	04		
5-Les sales ne se prêtent pas à ce genre d'activités	04		
6-Générer la nuisance pour d'autres classes étant donné qu'elles sont souvent bruyantes	01		
7-Facteur de temps	03		

Annexes

Annexe N°6

Locuteurs	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9
Nombre de tour de parole	3	2	4	3	1	2	1	1
Locuteurs	E10	E11	E12	E13	E14	E15	Ens	Psy
Nombre de tour de parole	4	1	1	1	1	2	8	24
Total des tours de parole	62							

Annexe N°7

« Elève 1 : Honorable assistant bonsoir !

Elève 2 : Voilà, nous sommes réunis ici pour vous parler d'un sujet qui nous intéresse tous : qui est l'adolescence.

E 1 : Comme nous le savons l'adolescence est la période de vie entre l'enfance et la jeunesse. Pour bien l'étudier de manière approfondie, nous avons l'honneur d'inviter un spécialiste dans le domaine : Melle M. N. Soyez la bienvenue.

E 2 : Notamment les journalistes qui sont présents....

E1 : Sans nous attarder je cède la parole à Melle M. N. » Après la présentation du contexte, les apprenants, chacun à son tour, se présente d'abord, ensuite pose sa question au psychologue qui à son tour donne la réponse.

« E 3 : Bonjour ! Je m'appelle B. A...heu ! ... La première question : comment un adolescent peut-il régler ses problèmes ? »

Annexe N°8

Au cours de l'échange, plusieurs sujets en relation avec cette période de vie ont été abordés : « drogue », « délinquance », « suicide », « conflit de génération » et « sentiment d'amour ».

« E 5 : Bonjour ! Je m'appelle M. B.J'ai 18 ans. Ma question c'est : Pourquoi un adolescent est violent? »

« E 10 :d'être amoureux c'est bien ou pas bien? Si c'est bien pourquoi ? Si ce n'est pas bien pourquoi ? ».

Annexes

Annexe N°9

- Je me souviens de...
- Je me souviens que...
- Je me souviens qu'avant de...
- Je me souviens que quand j'étais ...
- Je me souviens qu'autrefois...
- Je me souviens qu'il y a un mois...
- Je me souviens qu'il y a un an ...
- Je me souviens que la semaine dernière, etc.

Bibliographie

Bibliographie

Ouvrages

- Bolton. *Evaluation de la compétence communicative en langue étrangère*. Paris, Hatier et Didier, 1991.
- Bourgère. *Des sciences de l'éducation axées sur le jeu .De Grandmont 1995*.
- Chauveau, G. *comment l'enfant devient lecteur : pour une psychologie cognitive et culturelle de la lecture*. Paris, Retz, 1997.
- Cuq, Jean Pierre, Gruca, Isabelle. *Cours de didactique de français langue étrangère en seconde*. Press université de Grenoble, 2003.
- De Grandmont. Nicole *pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*. Paris, De Boeck, 2005.
- Gaonac'h, D et Fayol, M *aider les élèves à comprendre : du texte au multimédia*. Paris, Hachette éducation, 1991.
- Gassion, J. *la lecture de la théorie à la pratique*. Bruxelles, De Boeck, 2005.
- Heniche Samira. *Enseignement-apprentissage de la compréhension de l'écrit : quelques aspects théoriques, AL-lissaniyat*. Alger, n°10, 2005
- Huizinga *Jeu et pratique scolaire : le cas d'un sujet enseignant à l'école élémentaire*, 1938.
- Jean Château. *L'enfant et le jeu*. 1950.
- Leterrier cité par Herver Hunker *Analyse de l'évolution de problèmes d'enseignement du vocabulaire*. Publibook, 2005.
- Viau, R. *La motivation en contexte scolaire*. Montréal, Renouveau pédagogique, 1994.
- Viau, R. *La motivation dans l'apprentissage du français*. St Laurent (QC), Renouveau Pédagogique, 1999.
- Viau, R. *La motivation à apprendre en milieu scolaire*. Montréal : ERPI, 2009.

Revues

- Ayme Michelle. *Pour que chaque enfant trouve sa place*. les cahiers pédagogiques, N°448, 2006.
- Les résultats de la recherche en quinze questions n°115, avril et mai 2000, paris, vie pédagogique. P.5 à 8.
- Viau, R. les perceptions de l'élève : sources de sa motivation dans les cours de français, Québec-français, n°110, 45-47.

Mémoires :

- Boudjemaa Ilhem *le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du F.L.E*. mémoire du diplôme de Master. Université de Tebessa, Larbi Tebessi, faculté des lettres et des langues ,2015/2016.

Bibliographie

-Taghzout Ahlem *.L'activité ludique dans l'apprentissage des mots en français langue étrangère.* Mémoire du diplôme de magister .université d'Oran, faculté des lettres, des langues et des arts ,2008/2009.

Site

-Haydée Sylva.*la créativité associée au jeu en classe de F.L.E.*
<http://www.franparler.org/dossier/Silva2005>, H tul.

Table des matières

Table des matières

page

Remerciements

Dédicaces

Introduction générale 2

Première partie : partie théorique

Chapitre I : La motivation dans l'apprentissage du F.L.E

Introduction 6

I.1. Qu'est ce que la motivation ? 7

I.1.2. La motivation en contexte scolaire 7

I.2. Les déterminants de la motivation 8

I.3. Les indicateurs de la motivation 8

I.4. Les principales approches de la motivation 8

I.4.1. L'approche béhavioriste 8

I.4.2. L'approche humaniste 9

I.4.3. L'approche sociocognitive 9

I.5. Types de motivation 9

I.5.1. Motivation vecteur 9

I.5.2. Motivation extrinsèque 9

I.5.3. Motivation intrinsèque 10

I.5.4. L'autodétermination 10

I.6. L'impact de la motivation pour apprendre une langue étrangère 11

I.6.1. Motivation et réussite scolaire 11

I.7. Stratégies de l'enseignant 11

I.7.1. Système Puniton / Récompense 12

Conclusion 13

Chapitre II : La pédagogie du jeu en classe du F.L.E

Introduction 15

II.1. Définition du ludique 16

II.1.2. Le jeu entre la société et la lecture 17

II.2. Le ludique come une source de motivation 17

II.3. Les avantages des activités ludiques 18

II.4. Les limites des activités ludiques 19

II.5. Comment choisir les jeux 19

II.5.1 Les jeux linguistiques 20

II.5.2. Les jeux de créativité 20

II.5.3. Les jeux culturels 21

II.5.4. Les jeux dérivés du théâtre 21

Conclusion 22

Chapitre III : La lecture et la compréhension de l'écrit au secondaire.

Introduction 24

III.1. La compréhension de l'écrit 25

III.2. La lecture et la compréhension de l'écrit 27

III.2.1. La lecture 28

III.2.1.1. Définition de la lecture 28

III.2.2. Les types de lecture 28

III.2.2.1. La lecture cursive	28
III.2.2.2. La lecture analytique	28
III.2.2.3. La lecture à haute voix	28
III.2.2.4. La lecture silencieuse	29
III.3. Les difficultés de lecture rencontrées par les apprenants au secondaire	29
III.3.1. Trouble concernant la parole	29
III.3.2. Trouble concernant l'articulation	30
III.3.3. Difficultés d'ordre social.....	30
III.3.4. Difficultés d'ordre psychologique	30
III.3.5. Difficultés d'ordre cognitif	30
III.3.6. L'effet de la pédagogie	30
III.3.7. Difficultés neurologiques	30
III.3.8. La dyslexie	31
III.4. L'impact des activités ludiques sur l'apprentissage d'une langue étrangère	31
III.4.1. Les activités ludiques et la lecture.....	31
Conclusion	33

Deuxième partie : Partie pratique

Introduction	35
1. Présentation de l'échantillon enquêté.....	35
2. Instrument d'enquête.....	35
2.1. Questionnaire : approche quantitative	35
3. Analyse des données	36
3.1. Utilisation des activités ludiques : informations.....	36
3.2. Support des activités	37
3.3. Apports pédagogiques	37
3.4. Difficultés rencontrées.....	38
4. Expérimentation des activités ludiques	39
4.1. Description /analyse des activités ludiques observées	40
4.1.1. Activité N° 1 : Simulation globale d'une conférence de presse	40
4.1.2. Les interactions en cours.....	41
4.1.3. La distribution de la parole	41
4.1.4. Exemple des interactions lors de l'activité de simulation	42
4.1.5. Activité N°2 : « Jeu de mots »	43
5. Analyse et critique des données.....	44
5.1. Choix des activités.....	44
5.2. Matériel utilisé.....	44
5.3. Motivation des apprenants et leur participation.....	44
5.4. Impact et apport pédagogique de l'activité ludique.....	44
Conclusion	45
Conclusion générale	74
Annexes	
Bibliographie	
Table des matières	

Résumé

Vu la réalité vécue dans nos classes de FLE (manque de motivation) .Il est nécessaire donc d'identifier les moyens et les méthodes qui peuvent améliorer cette compétence et permettre de laisser une place à la créativité, parce qu'on considère la classe de français langue étrangère comme un espace où les apprenants ont besoin d'être motivés par des activités qui favorisent l'apprentissage. Ainsi, La réussite scolaire dépend de la maîtrise de la lecture par les élèves, donc il faut réunir au sein de la classe de FLE les conditions nécessaires à un apprentissage efficace pour susciter la mobilisation de l'énergie de l'apprenant.

Nous avons choisi alors les activités ludiques comme un moyen qui suscite la motivation des apprenants et qui peut détendre l'atmosphère pédagogique et par conséquent leur lecture et compréhension de l'écrit.

Mots clés : motivation, activités ludiques, lecture, apprenants, apprentissage.

Abstract

Given the reality experienced in our FLE classes (lack of motivation) It is therefore necessary to identify the means and methods that can improve this skill and allow room for creativity because we consider the French as a foreign language class as a space where learners need to be motivated by activities that promote learning .Thus, academic success depends on the students' mastery of reading, so it is necessary to bring together within the FFL class the conditions necessary for effective learning to stimulate the mobilization of the learner's energy.

We therefore chose playful activities as a means which arouses the motivation of learners and which can relax the educational atmosphere and consequently their reading and understanding of the written word.

Keywords: motivation, fun activities, reading, learners, learning.

بالنظر إلى الواقع الذي نعيشه في فصولنا عدم وجود الحافز لذلك من الضروري تحديد الوسائل والطرق التي يمكن أن تحسن هذه المهارة وتفسح المجال للإبداع لأننا نعتبر اللغة الفرنسية كصف لغة أجنبية كمساحة يحتاج فيها المتعلمون إلى التحفيز من خلال الأنشطة التي تعزز التعلم وبالتالي ، فإن النجاح المدرسي يعتمد على إتقان الطلاب للقراءة لذلك من الضروري جمع داخل قسم اللغة الفرنسية الشروط اللازمة للتعلم الفعال لتحفيز حشد طاقة المتعلم لذلك اخترنا الأنشطة الترفيهية كوسيلة تحفز المتعلمين و التي يمكنها ارخاء الجو التعليمي وبالتالي قراءتهم و فهم النص.

الكلمات المفتاحية: التحفيز ، الأنشطة الممتعة ، القراءة ، المتعلمون ، التعلم.

