



République Algérienne Démocratique et Populaire

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية



Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

Université ibn Khaldoun – Tiaret –

Faculté des lettres et des langues étrangères

Département de français

Mémoire de Master en Didactique des langues étrangères

Thème :

Le Rôle des activités ludiques dans l'acquisition d'un vocabulaire actif

Exemple : Des apprenants de 5eme AP

Présenté par :

M^{elle} : BELMAGOURI Kheira

M^{elle} : BELHADJ Fedoua

Sous la direction de :

M^{elle} : MIHOUB Kheira

Membres du jury

Président :	KHAROUBI Siham	MCA	Université Tiaret
Rapporteur	MIHOUB Kheira	MAA	Université Tiaret
Examineur :	LAHMAR Rabea	MCB	Université Tiaret

Année universitaire : 2021-2022

Remerciements

Nous tenons à remercier notre directrice de recherche, Melle Mihoub kheira pour son entière dévotion, sa collaboration dans l'établissement de ce modeste travail de recherche, Son aide et ses Conseils ont été d'un grand soutien.

Aussi, nous adressons nos sincères remerciements aux membres du jury qui nous ont fait l'honneur par la lecture et l'évaluation de notre Travail.

Sans oublier tous nos enseignants qui nous ont munies de savoirs et outils tout le long de notre cursus universitaire.

Pour finir, nous exprimons notre profond respect au staff administratif, spécialement Melle Bencherif Samira qui nous a couvertes avec sa bienveillance et ses encouragements constants.

Dédicaces

J'ai l'honneur de dédier ce travail : à mon cher papa et ma chère maman

Pour leurs efforts et leurs sacrifices durant toute ma vie, leur encouragement et

*Leur soutien ce qui m'a doté de force afin de persévérer jusqu'à l'aboutissement de ce
travail. Puisse Allah*

Leur accorder une bonne santé et une longue vie.

J'espère qu'ils trouveront dans ce travail toute l'expression de ma reconnaissance et tout

Mon amour.

Mes chers frères et sœurs

A tous les membres de ma famille

A mes meilleures amies

Merci d'être toujours là pour moi

Belmagouri kheira

Dédicaces

Je dédie ce travail, avec mes sentiments les plus profonds, à mes chers parents qui ont toujours là pour moi. Attentionnés, ils ont contribué à M'apprendre la patience, la rigueur et la persévérance dans mon parcours,

À bien des égards, mes parents ont toujours été présents pour moi, me poussant ainsi à me dépasser et à affronter tous les obstacles auxquels j'ai dû faire face. Leur dévotion, leur patience, leur appui et surtout les valeurs qu'ils m'ont inculqué m'ont permis d'aller toujours de l'avant afin d'atteindre mes objectifs,

À mes chers frères Fayçal, Anes et Mohamed qui m'ont soutenu et encouragé, particulièrement ma chère sœur Soumia qui me couve,

À ma belle-sœur Anna et mes chères neveux Younes et Nadir qui m'ont couvert par leurs

Amour et tendresse

Un clin d'œil spécial à mon cher oncle Ibrahim, malgré la distance, ses appels ont été pour nous pleins de conseils significatifs

Et sa judicieuse orientation.

À toute ma famille maternelle et paternelle et mes proches.

Belhadj fedoua

Sommaire

Remerciements

Dédicace

Introduction générale.....

Première partie : Le cadre théorique

Chapitre 01 : l'évolution du vocabulaire à travers les méthodologies

1.Étymologie du vocabulaire.....	09
2. Vocabulaire / Lexique	11
3. L'Enseignement du vocabulaire en classe de FLE	13
4. L'apprentissage des méthodologies et le vocabulaire	14
5. L'importance de l'apprentissage du vocabulaire	18

Chapitre 02: L'enseignement par ludique

1. Définition du jeu ludique :	20
2. Quelles sont les types des activités ludiques.....	21
3. Le ludique un facteur de motivation	22
4. L'importance des activités ludique en classe du FLE au primaire.	23
5. Le ludique, un outil qui aide à acquérir des compétences	25

Chapitre 03:

1. Français langue étrangère FLE	26
2 .L'enseignement/apprentissage du FLE	27
3. le système éducatif en Algérie	29
4. L'apprentissage	31
5. Les stratégies d'apprentissages	32

Deuxième partie : La partie pratique

Chapitre : 01Axe méthodologique

1. Présentation de l'échantillon.....	35
2. L'expérimentation :	36
3. Analyse et discussion des résultats :	46
4. Analyse les résultats des activités :	61
Conclusion générale.....	64

Références bibliographiques

Annexe

Introduction Générale

Introduction Générale

L'enseignement /Apprentissage du français langue étrangère en Algérie constitue un domaine d'étude très large, c'est l'une des préoccupations de tous les chercheurs du système éducatif.

La didactique du français langue étrangère occupe une place très importante, dans le but d'apprendre aux apprenants à communiquer et d'acquérir de nouvelles connaissances. Pour enseigner et atteindre cet objectif, chaque enseignant dispose des méthodes et des techniques à pratiquer en classe pour aider l'apprenant à construire son savoir. Il existe plusieurs méthodes et chaque enseignant doit les appliquer afin de bénéficier de leur efficacité.

Apprendre une langue étrangère est compliqué au niveau primaire, car c'est une nouvelle compétence à acquérir car les apprenants sont des débutants sans pré-requis pour la plus part d'entre eux. C'est pourquoi il est nécessaire de les accompagner dans le développement et les munir d'outils, d'habiletés dans le but de communiquer à l'oral comme à l'écrit. Il est donc primordiale de stimuler leur intérêt et le plaisir d'apprendre chez les apprenants à travers une variété d'activités, d'améliorer leur capacités et surtout de les aider à acquérir de nouveaux mots pour pouvoir communiquer en FLE.

L'apprentissage des langues à travers les activités ludiques est considéré comme un vecteur très important pour l'acquisition d'une langue étrangère. Le jeu fait partie de l'univers de l'apprenant qui lui permet d'exprimer ses habiletés, d'imaginer, de développer sa personnalité et de résoudre des nouveaux problèmes. C'est-à-dire il facilite le processus acquisitionnel chez l'apprenant du cycle primaire ce qui l'aidera par la suite à résoudre tous types de situations-problèmes auxquelles il fera face. Durant notre enfance à tous, nous aimions jouer c'est pourquoi dès son jeune âge l'enfant apprécie toute activité attrayante qui enrichit ses expériences et développe sa personnalité.

Notre travail de recherche s'inscrit dans le champ disciplinaire de la didactique des langues étrangère. Nous nous y intéressons à la manière la plus efficace afin de développer chez l'apprenant la capacité d'acquérir un vocabulaire actif par l'utilisation des activités ludiques comme une méthode d'apprentissage pouvant aider l'apprenant à améliorer ses compétences et acquérir de nouveaux mots pour pouvoir parler et s'exprimer en français et aider l'enseignant à transmettre leur savoir d'une façon simple et amusante.

Introduction Générale

Pour concrétiser notre travail de recherche, nous mettons l'accent sur l'influence de l'utilisation des activités ludiques comme un moyen facilitant l'acquisition et l'enrichissement du vocabulaire actif et leur rôle dans l'enseignement/apprentissage du FLE chez les apprenants de la 5^{ème} année primaire.

En outre, la maîtrise du vocabulaire est très importante pour l'apprenant, ce qui l'aide à développer ces compétences langagières et enrichir ses connaissances lexicales et ainsi à stimuler la motivation à apprendre la langue.

Notre expérience s'est amorcée après une observation de classe que nous qualifions d'exploratoire. Nous avons constaté un manque relatif de médiation entre les apprenants et l'étude de la langue car, avec tous les moyens et des techniques qui existent, pouvant ainsi faciliter l'acquisition du vocabulaire, les enseignants n'utilisent pas souvent des méthodes ludiques. A partir de cette réflexion nous avons proposé la problématique suivante :

- Comment peut-on aider l'apprenant à acquérir un vocabulaire actif à travers les activités ludiques ?

Autrement dit :

- Est-il possible d'estimer le jeu comme une démarche importante qui permet de développer les capacités langagières chez les apprenants de la 5 AP ?

Pour répondre à notre problématique nous avons proposé les hypothèses suivantes :

- ❖ l'intégration des supports didactiques à caractère ludique chez les apprenants de 5AP représenteraient une source de motivation dans l'enseignement /apprentissage du français.
- ❖ Nous supposons, ainsi, que l'utilisation du ludique en classe faciliterait et favoriserait l'apprentissage du vocabulaire chez les apprenants de 5^{ème} année primaire.

Des facto, l'objectif principal de notre recherche vise à démontrer le rôle des activités ludiques dans l'acquisition d'un vocabulaire actif.

Pour réaliser notre travail, nous avons opté pour un questionnaire, des observations de classe et une expérimentation. Cette dernière consiste à donner un caractère ludique aux séances de vocabulaire classique (selon le programme). Le questionnaire destiné aux

Introduction Générale

enseignants de français langue étrangère au cycle primaire dans la wilaya de Tiaret et l'expérimentation élaborée avec les apprenants du 5AP de l'école EL FATH (Tiaret).

Pour l'analyse des données recueillies, la méthode qui nous a semblé la plus adéquate étant la méthode expérimentale. Elle s'appuie sur des indicateurs quantitatifs et qualitatifs afin de comparer les résultats du pré-test avec ceux du post-test.

Nous avons structuré notre travail de recherche autour de deux parties : une partie théorique et une partie pratique.

Au niveau de la première partie que nous avons intitulée : le cadre théorique. Nous avons présenté, tout d'abord, le premier chapitre qui consiste à relater les étapes de l'évolution du vocabulaire à travers les méthodologies et son importance dans l'enseignement/Apprentissage du FLE.

Le deuxième chapitre est consacré à l'enseignement/apprentissage avec le ludique comme méthode d'apprentissage au cycle primaire. Les différentes définitions concernent les activités ludiques et leur emploi en classe de FLE. En second lieu, nous présenterons les différents types d'activités puis leurs rôle dans l'enseignement /Apprentissage du vocabulaire. Le troisième chapitre concerne le système éducatif Algérien, ses finalités en basant mettant l'accent sur les stratégies et les objectifs spécifiques à l'enseignement /Apprentissage du français langue étrangère.

Quant à la partie pratique, elle se compose de deux chapitres. Le premier chapitre est réservé à la description du protocole de recherche où nous exposons le détail de notre enquête et les différentes rubriques du questionnaire que nous avons adressé aux enseignants du FLE. Le deuxième chapitre est dédié au recueil et l'analyse des données collectées sur le terrain.

Premiere Partie
cadre conceptuel et théorique

Chapitre 7

**L'évolution du vocabulaire à travers les
méthodologies**

L'objectif principal de l'enseignement/apprentissage est de pouvoir communiquer en classe et dans un environnement communicatif réel. Pour utiliser une langue étrangère il est nécessaire de passer par un vocabulaire car il désigne un élément essentiel pour être en mesure de représenter les objets du monde.

L'apprentissage du vocabulaire ne se fait que par le plaisir et la motivation.

Dans ce chapitre nous commencerons par donner des différentes définitions : le mot, le vocabulaire, le lexique puis nous avons cité les types du vocabulaire et les types du lexique, ainsi nous avons mis l'accent sur la différence entre le lexique et le vocabulaire et entre le vocabulaire passif et le vocabulaire actif et pour finir notre chapitre nous allons démontrer l'importance du vocabulaire dans l'enseignement/Apprentissage du FLE.

1. Le mot

Selon le dictionnaire le petit Larousse 2010 « *le mot est un groupe de sons d'une langue auquel est associé un sens, et qui est considéré comme formant une unité autonome ; notation graphique d'un tel son ou groupe de sons* ».

Selon le dictionnaire du français usuel 2002 « *le mot est la plus petite suite de son qui ait un sens et qui soit séparable* ».

A travers ces définitions nous pouvons définir le mot comme un groupe de sons qui forment un sens.

2. Étymologie du vocabulaire

Latin médiéval *vocabularium*, du latin classique *vocabulum*, mot

2.1. La définition du vocabulaire

Nous pouvons expliquer le vocabulaire de différentes façons, il peut être un ensemble de mots acquis par une langue ou bien comme une suite de liste retrouvée dans un dictionnaire.

Selon le dictionnaire le petit Larousse 2010 « *le vocabulaire est un ensemble des mots d'une langue* ».

Selon le dictionnaire du français usuel « *le vocabulaire est l'ensemble des mots connus et utilisés par un être humain* ».

Selon Dnielle Bailly « *le vocabulaire constitue les mots d'une langue considérés dans leur histoire, leur formation, leurs sens* ».

A la base de ces définitions nous pouvons donc définir le vocabulaire comme un ensemble de mots utilisées par un locuteur pour construire une langue.

D'après Marie-claude Tréville et Lise Duquette « *le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble du lexique de cette langue. il est composé de toutes les unités sémantiques graphiquement simples et composées, et locution indécomposables qui s'actualisent dans le discours et que l'on appelle 'vovables' ou plus communément 'mot'* ».

Cela signifie que l'acquisition d'une langue nécessite un vocabulaire pour être mesure de communiquer et d'écrire.

2.2. Définition pédagogique du vocabulaire

Le vocabulaire est un ensemble de mots acquis (compétences et connaissances) présentés et utilisés par un locuteur lors d'activités professionnelles, sociales ou formations.

Le vocabulaire est l'ensemble de compétences langagières employées par un locuteur dans une situation de communication.

3. La typologie du vocabulaire dans la langue

3.1. Le vocabulaire fondamental

Il s'intéresse à tous ce qui est courant c'est-à-dire un ensemble de mots présentés et utilisés par plusieurs locuteurs, le vocabulaire fondamental est utilisé pour enseigner les étrangères comme les étudiants de la langue étrangère dans les sociétés françaises. La maitrise de la langue de ce vocabulaire est très importante par exemple : la conjugaison, la grammaire, les verbes....etc.

3.2. Le vocabulaire non conventionnel

Ce terme (le vocabulaire non conventionnel) est utilisé beaucoup plus dans le milieu familiale et entre les amis, c'est-à-dire les mots de ce vocabulaire ne figurent pas dans le dictionnaire courant (l'argot) ce type nécessite pas de respecter les règles de la langue par exemple (bosser : travailler).

3.3. Le vocabulaire spécifique

Ce type appartient au domaine spécifique spécialisé qui consiste à dire que les mots sont utilisés beaucoup plus dans le discours technique et scientifique, les mots utilisées dans ce vocabulaire trop difficile à comprendre sont tellement ambigus par les non spécialistes.

4. Vocabulaire / Lexique

4.1. C'est quoi le lexique

Chaque langue est composée d'un lexique et d'un vocabulaire. Pour apprendre une langue il faut apprendre son lexique qui est la somme des vocabulaires employées afin d'avoir une bonne communication.

Selon le dictionnaire le petit Larousse 2010 « *le lexique est un ensemble des mots formant la langue et considéré abstraitement comme l'un des éléments constituant le code de cette langue* ».

Dans un point de vue linguistique le lexique est défini comme : « *l'ensemble indéterminé des éléments signifiant stables (mot, locution...) d'une langue, considéré abstraitement comme une des composants formant le code de cette langue* ».

Selon le dictionnaire l'internaute « *ensemble de mots constituant une langue* ».

D'après ces trois définitions nous pouvons comprendre que le lexique est un ensemble des mots qui constituent une langue.

D'après J.PICOCHÉ (2011 :3) ; cité par BENSALÉM NOR EL HOUDA ET KAMLI KHAWLA « *il ne faut pas se laisser décourager par l'immensité du lexique. en effet , les mots plus ou moins utiles dans diverses situations , des mots qu'on n'apprendra que sur le tas , selon l'occasion , et des mots de spécialité connus des seules spécialistes , bref, beaucoup de mots que le plus cultivé des francophones n'emploiera jamais. Il existe des listes de fréquence qui ne concordent pas exactement entre elles mais sont tout de même très commodes pour faire le tri et se limiter au vocabulaire que les élèves sont capables d'observer et qui leur servira à communiquer avec un minimum de malentendus* ».

Cette citation nous amène à nous rendre compte que le lexique d'une part englobe un ensemble de mots par exemple les mots de la parole ou bien des mots employés dans un domaine précis ou un sujet donné.

D'une autre part pour faire apprendre aux apprenants un vocabulaire indispensable qui leur permet de communiquer avec un minimum de malentendus.

4.2. La typologie du lexique

4.2.1. Le lexique global

Il désigne tous les mots que nous utilisons dans une situation de communication donnée par exemple les noms, les verbesetc.

4.2.2. Le lexique individuel

Il désigne l'ensemble des mots qu'un locuteur emploie dans la communication (le vocabulaire)

4.3. La Différence entre le vocabulaire et le lexique

Il est clair qu'il existe une différence et en même temps un rapport entre ces deux concepts, le vocabulaire est la création et l'aboutissement du lexique c'est-à-dire dans le langage courant le lexique et le vocabulaire les deux sont considérés comme des synonymes étroitement liés l'un à l'autre.

Le lexique correspond aux vocabulaires utilisées, on désignera plusieurs domaines spécifiques par le vocabulaire par exemple le vocabulaire de l'école, de l'armée.....etc.

D'après Chantal RAZAFITSIARAVONA « *Le lexique contient tous les mots complets d'une langue qui nous permettent de parler et se comprendre, donc il contient tous les vocabulaires utilisés. Quant au vocabulaire, ce dernier, n'est qu'un sous ensemble du lexique qui désigne seulement les mots utilisés par l'individu dans un énoncé précis pour s'exprimer* ».

Nous comprenons qu'il n'existe pas de lexique sans concrétisation effective du vocabulaire et qu'il n'existe pas un vocabulaire sans lexique qui faciliter les possibles réalisations.

Nous pouvons dire qu'il y a une différence entre le lexique et le vocabulaire selon laquelle cette différence demeure dans le contexte.

Le vocabulaire a besoin de contexte alors que le lexique est considéré comme des mots isolés c'est pourquoi le vocabulaire a besoin d'un locuteur et d'un discours.

Selon J.PICOCHÉ (1992 : 44) cité par BENSALÉM NOR EL HOUDA elle faire différencier le vocabulaire et lexicque comme suit

« Il conviendra d'appeler lexicque l'ensemble des mots d'une langue mis à la disposition des locuteurs, et vocabulaire l'ensemble des mots utilisés par un locuteur donné dans des circonstances donnés. Le lexicque est une réalité de la langue à laquelle on ne peut accéder que par la connaissance des vocabulaires particuliers qui sont une réalité du discours. Le lexicque transcende les vocabulaires mais il n'est accessible que par eux : un vocabulaire suppose l'existence du lexicque dont il est un échantillon. il est extrêmement difficile, voire impossible de dénombrer les mots qui composent le lexicque d'une langue, pour la raison que le nombre de ces mots, tout en étant fini, ce qui est la condition même de son utilisation, est sujet à des enrichissements et a des appauvrissements ; donc illimité »

Par conséquent de cette définition nous pouvons comprendre que le vocabulaire il est basé sur le discours par rapport au lexicque qu'il est basé sur la langue, le vocabulaire il fait partie du lexicque puisqu'il s'agit d'un ensemble d'unités lexicales dont l'un complète l'autre il n'Ya pas un vocabulaire sans lexicque et il n'Ya pas un lexicque sans vocabulaire comme le montrent Marie-Claude Tréville et Lise Duquette (1996) « *le vocabulaire d'une langue est un sous-ensemble du lexicque de cette langue* »

5. L'Enseignement du vocabulaire en classe de FLE

Pour enseigner une langue il faut d'abord maîtriser son vocabulaire , au primaire l'enseignant il doit développer la capacité de l'apprenant à apprendre des nouveaux mots à l'oral comme à l'écrit et à enrichir ses connaissances lexicales pour s'habituer à l'utilisation ces mots et des employés dans les productions orale et écrite , il faut ensuite que l'apprenant élargir et consolider son répertoire lexicale afin d'être motivé à apprendre la langue.

En classe de FLE la maîtrise du vocabulaire est un élément très essentiel de la langue française et constitue un point de départ pour la mémorisation des mots et communiquer au sein de la société et notamment découvrir des nouvelles combinaisons sémantiques, syntaxiques et discursives par exemple la lecture, la production et la compréhension des textes..... Etc.

Dans les pratiques pédagogiques Pour apprendre des nouveaux mots nous avons appuyons sur deux concepts : le premier concept c'est le son et la graphie du mot et le second

concept porte sur la sémantique c'est-à-dire la signification du mot ces concepts sont très indispensables et nécessaires pour utiliser des mots dans une situation de communication.

Pour enseigner le vocabulaire en classe l'enseignant il doit respecter trois critères :

- L'utilité et l'importance du mot c'est-à-dire à savoir si le mot appris sert à comprendre le contexte ou non sinon il sera supprimé
- Le nouveau terme n'est pas introduit dans un contexte riche qui permet une vision vaste de la signification
- Savoir identifier le niveau d'apprentissage

L'enseignant doit suivre des stratégies pour retransmettre son apprentissage

5.1 Quelles sont les stratégies les plus utiles concernant le vocabulaire ?

5.1.1. Stratégies incomplètes

- proposer des synonymes ou des définitions aux mots pour aider les apprenants à mieux comprendre
- L'intégration du nouveau mot dans un contexte correspondant au niveau de l'apprenant
- On commence par la définition des mots puis on les introduit dans les contextes

5.1.2. Stratégies actives

- Intégrer et associer le nouveau mot avec les besoins de l'apprenant
- L'utilisation fonctionnelle
- Réutiliser le mot dans différents contextes et à travers des situations différentes

6. L'apprentissage des méthodologies et le vocabulaire

6.1. Le vocabulaire et la méthode traditionnelle

La méthodologie traditionnelle a été utilisée depuis le 18^{ème} siècle pour enseigner les langues mortes (la Grecque ancienne) est notamment appelée la méthodologie de la grammaire, cette méthodologie se basait sur la lecture et la traduction de textes littéraires donc elle a placé l'oral au second plan.

La méthodologie traditionnelle concentré sur la mémorisation, les apprenants doivent apprendre les mots par cœur ces mots présentées sous forme des listes de centaines de mots hors contexte et chaque mot ils ont appris leur sens à travers la traduction en langue maternelle, on propose aux apprenants des exercices concernant la traduction et la mémorisation de phrases comme technique d'apprentissage et on leur demande d'appliquer les règles grammaticales , dans cette méthode la grammaire était enseigné de manière déductive c'est-à-dire par la présentation de la règle.

L'enseignement du vocabulaire dans le contexte était inexistant en raison du manque de communication dans la classe qui ne favorise pas l'apprentissage du vocabulaire.

La langue utilisée en classe c'était la langue maternelle, l'enseignant choisissait les textes et préparait les exercices tout seul c'est-à-dire n'avait pas besoin de manuel puis posait les questions et corrigeait les réponses.

La méthodologie traditionnelle coexistera vers la fin du 19^{ème} siècle avec une nouvelle méthodologie

6.2. Le vocabulaire et la méthode directe

La méthode directe utilisée vers la fin du 19^{ème} siècle et le début du 20^{ème} siècle en France et en Allemagne, elle se base sur l'utilisation de plusieurs méthodes : méthode directe, active et orale.

Dans cette méthode le vocabulaire commençait à trouver sa place dans l'enseignement du français langue étrangère , le vocabulaire a été étudié et présenté sous formes de liste à l'aide d'objet ou d'image mais ne traduit jamais c'est-à-dire le recours à des dessins et expliqué à travers les exemples, les définitions et les synonymes....etc. l'objectif que l'apprenant pense en langue étrangère le plus possible, cette méthode se basait sur l'apprentissage du vocabulaire courant.

Pour l'assimilation des mots on commençait par les mots concrets après on introduisait les mots abstraits, La méthode directe permet de l'utilisation de la langue sans recours à l'intermédiaire de la langue maternelle et le passage à l'écrit restait au seconde plan.

6.3. Le vocabulaire et la méthodologie Audiovisuelle

Cette méthode apparue par opposition à la méthode directe, dans cette méthode les quatre habiletés étaient visées bien qu'on accordât la priorité à l'oral sur l'écrit.

Le vocabulaire dans cette méthode joue un rôle secondaire a été choisi pour sa simplicité et sa capacité d'acquérir un certain nombre de structures syntaxiques dans cette méthode les dictionnaires sont remplacés par des contextes et par les images c'est-à-dire le vocabulaire est inséré dans les dialogues, les apprenants doivent mémoriser à partir de ces dialogues avant de manipuler les structures syntaxiques donc c'était juste un vocabulaire limité par des dialogues simples, la méthode audiovisuelle basait sur l'enseignement lexicale et grammatical d'une manière intuitive

6.4. Le vocabulaire et l'approche communicative

L'approche communicative est développée en France à partir des années 1970 contre la méthodologie audio-visuelle et audio-orale, par souci de prudence on l'appelle une approche et non méthodologie car elle n'est pas considérée comme une méthodologie solide.

Dans le cadre de l'approche communicative le vocabulaire est appris en fonction des situations de communication, la langue est considérée comme un instrument de communication et d'interaction sociale c'est-à-dire l'enseignant place l'apprenant dans une situation communicationnelle prend en compte les composantes linguistiques en particulier le vocabulaire.

L'apprentissage du vocabulaire se fait alors continuellement tout au long du processus d'apprentissage pour assurer la compréhension et la production pour répondre aux besoins des apprenants.

L'enseignement du français langue étrangère base sur les compétences de communication (compréhension orale et écrite, expression orale et écrite) il s'agit pour l'apprenant d'apprendre à communiquer c'est à dire d'acquérir une compétence de communication

Dans la classe l'apprenant doit avoir un bagage lexicale pour communiquer et échanger en classe, l'apprenant doit élargir son lexique par exemple le sens des mots, le nombre des mots, les synonymes et les antonymes, les mots de la même famille...etc.

7. Le vocabulaire passif et actif

Chacun de nous a une manière d'utiliser leur vocabulaire, on a des unités lexicales qu'on emploie que ça soit par l'orale ou par l'écrit dès de ces unités sont utilisées tous les jours par exemples (je, être, la....)Alors que d'autres sont employées de temps en temps.

Le vocabulaire employé lorsqu'on parle et qu'on écrit s'appelle le vocabulaire actif donc nous pouvons dire que le vocabulaire actif consiste des mots qu'une personne connaît et utilise spontanément pour parler et écrire par contre le vocabulaire passif correspond aux termes que l'individu reconnaît mais utilise rarement.

La différence entre les deux c'est que le vocabulaire actif est produit de façon spontanée et le vocabulaire passif demande de compréhension et la réflexion.

Selon John Reynolds et Patricia Acres (2013) *«votre vocabulaire passif est susceptible de contenir plus de mots que le vocabulaire actif. Une façon d'améliorer la gamme du vocabulaire dans votre propre écriture est d'essayer de transférer des mots de votre vocabulaire passif vers le vocabulaire actif »*

7.1. Comment nous pouvons transformer un vocabulaire passif en un vocabulaire actif ?

Le but d'enseigner le vocabulaire ne sert pas seulement à apprendre aux apprenants des nouveaux mots et enrichir leurs connaissances linguistiques mais aussi le plus important est d'aider l'apprenant à intégrer ce vocabulaire en contexte l'oral ou à l'écrit pour passer à la compréhension (vocabulaire passif) et la production (vocabulaire actif).

Pour aider l'apprenant à passer d'un vocabulaire passif à un vocabulaire actif l'enseignant doit :

-aider l'apprenant à réfléchir dans une langue étrangère afin de ne pas traduire des mots passifs dans une langue maternelle

-favoriser la lecture de façon à ce que l'apprenant puisse enrichir son vocabulaire et comprendre le minimum des mots car c'est l'enrichissement du vocabulaire qui lui permet de comprendre le texte

-baser sur la communication en classe pour que l'apprenant puisse employer un bon nombre des mots

-demander de l'apprenant à écouter pour placer le mot dans leur vocabulaire actif

-donner aux apprenants la possibilité d'intégrer les nouveaux mots dans l'écrit

- la continuité à apprendre la langue.

8. L'importance de l'apprentissage du vocabulaire

Il est évident que La maîtrise du vocabulaire c'est une étape très importante dans de nombreux apprentissages que ça soit à l'école ou non, Car le vocabulaire est un moyen essentiel c'est à travers les mots l'apprenant peut construire des discours et intégrer les différents situations de communication et enrichir la compétence lexicale qui est un facteur essentiel pour aider l'apprenant à améliorer son niveau.

L'apprenant qui a un vocabulaire riche ne trouve pas des difficultés que ça soit dans la production ou la compréhension car le manque de vocabulaire peut amener les apprenants à ne pas comprendre ce qui se dit en classe et ne peuvent pas communiquer clairement et l'incapacité de suivre l'enseignant.

Chapitre 2

L'enseignement par le ludique

En Algérie L'école primaire joue un rôle très important il est considéré comme la base de tout enseignement/Apprentissage car l'apprenant commence à acquérir de nouveaux savoirs au niveau primaire afin de pouvoir communiquer et d'écrire tout au long de son parcours scolaire.

Aujourd'hui, l'action pédagogique consiste à faire agir l'apprenant et à construire lui-même son savoir, par conséquent l'apprenant ne doit pas compter sur son enseignant pour recevoir ses connaissances.

C'est pourquoi l'enseignant doit être intégrer des nouvelles méthodes et de nouvelles stratégies à la situation actuelle dont les objectifs et le contenu d'apprentissage peuvent être énumérés.

L'enseignement du français langue étrangère fait partie des actes pédagogiques qui exige une variation de stratégie et qui demande énormément d'expérience pour permettre aux apprenants de tirer le meilleur parti de leur profil.

L'apprentissage du français reste un moment de plaisir, une activité que représente une source attractive pour les apprenants c'est pourquoi la démarche actuelle conseille de mettre l'accent sur les activités ludiques qui attire l'attention de l'apprenant et favorise son apprentissage.

L'utilisation du support pédagogique à caractère ludique son objectif principal est de créer un climat favorable pour les apprenants et facilite leur acquisition.

Dans ce chapitre, nous mettrons en place des définitions de quelques termes comme jeu et ludique et ensuite nous avons expliqué la différence entre le jeu pédagogique et le jeu éducatif, puis nous avons cité les types des activités ludiques, après nous passons à expliquer le lien entre le ludique et la motivation et montrer l'importance du ludique en classe de FLE et pour finaliser notre chapitre nous allons démontrer que l'utilisation des supports à caractère ludique aide l'apprenant à acquérir des nouvelles connaissances.

1. Le jeu

Selon le dictionnaire du français Larousse «*une activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir et en titre de plaisir* ».

Selon le dictionnaire le petit robert le jeu définit comme « *activité mentale purement gratuite qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autres buts que le plaisir qu'elle procure* ».

A partir de ces deux définitions nous pouvons définir le jeu comme une activité mentale ou physique qui procure le plaisir.

2. Définition du jeu ludique

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

D'après le dictionnaire de la didactique du français (2003) il définit le ludique comme « *une activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure, elle permet la communication entre les apprenants pour résoudre une situation – problème orienté vers un objectif d'apprentissage : il s'agit de l'utilisation de leurs savoirs verbaux dans une communication collective* ».

A partir de cette définition nous pouvons dire que l'activité ludique c'est une activité de plaisir qui guidé par des règles a respectés.

Selon Christine Renard, formatrice à louvain-La-Neuve cité par Atamna Asma et Bouhadi Sara « *le jeu est une activité libre qui répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affective* ».

Selon Huizinga (1938 p 30) 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* ».

D'après Ayme (2006 p 15) définit le jeu comme « *une dépense d'activité physique ou mentale qui n'a pas de but immédiatement utile, ni même de but définit, et dont la seule raison d'être, pour la conscience de celui qui s'y livre, est le plaisir même qu'il y trouve* ».

D'après ces quelques définitions nous affirme que le jeu c'est une activité ludique ou une source de plaisir et de motivation qui invite l'apprenant à être créatif dans son apprentissage et développer ses compétences dans une situation didactique

3. Que ce qu'un jeu éducatif

Nous pouvons définir le jeu éducatif comme un outil d'apprentissage visant à acquérir des compétences ou de connaissances. Est un moyen permettant de contrôler et d'évaluer les acquis et les connaissances de l'apprenant.

En effet les jeux éducatifs permettent aux apprenants qui y jouent d'acquérir de nouvelles connaissances de manière facile et très amusante. Ils peuvent utiliser dans le milieu scolaire comme c'est le cas pour les classes plus petites telles que la maternelle et ils permettent également aux apprenants qu'ils apprennent dans un environnement convivial tout en gagnant en plaisir.

4. C'est quoi un jeu pédagogique

Le jeu pédagogique est défini déjà par Nicole De Gramont comme *«une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissance et des apprentissages »*.

A partir de cette définition nous pouvons dire que le jeu pédagogique c'est un moyen de vérification c'est-à-dire qu'il a pour le but de vérifier les connaissances et de tester les compétences et les réalisations de l'apprenant.

5. Quelles sont les types des activités ludiques

5.1. Les jeux linguistiques

Ce genre de jeu englobe les différents jeux grammaticaux : la morphologie, la syntaxique, le lexique, la phonétique....etc. c'est-à-dire les aspects de la langue qui permettent de découvrir les structures et les caractéristiques de la langue tels que les jeux liés au vocabulaire.

Ce type d'activité est un excellent moyen de mémorisation et de structuration. Permet aux apprenants de former des mots et des phrases jusqu'à rédiger des productions écrites, d'approfondir leurs connaissances et d'enrichir leurs vocabulaires. Parmi ces jeux : les jeux de vocabulaire, les jeux de réflexion, les jeux lexicaux.....etc.

5.2. Les jeux de créativité

Ce type d'activité demande la réflexion personnelle de l'apprenant et lui ouvre les portes de la créativité et l'imagination afin de le développer et apprendre avec plaisir, Haydée Silva a écrit dans un article web cité par OUHAMICHE ASMA ET BOUSSAID DJAHIDA

« 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 forme , de sens , la phrase ou de récits originaux insolite cocasse, poétique...etc. », parmi ces jeux : les devinettes , les charades...etc.

5.3. Les jeux culturels

Cette catégorie de jeu fait appel aux connaissances culturelles des apprenants comme les déterminent le Dictionnaire du français langue étrangère et seconde « *les jeux culturelles qui font davantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant* ».

5.4. Les jeux dérivés du théâtre

Ce type d'activité fait appel à la transformation de la classe en scène de théâtre comme les jeux de rôle ce qui fait jouer des rôles imaginaires, la dramatisation et les jeux de simulation. Cuq et Gruca (2003 p 458) indiquent que sont les jeux qui transforment la classe en scène théâtrale, et qui reposent sur l'improvisation, la dramatisation, la directivité.....

5.5. Les jeux de communication

Ce type d'activité demande la communication c'est-à-dire que l'apprenant a besoin de communiquer et utiliser des structures langagières pour pouvoir s'exprimer et développer sa créativité.

Ce genre d'activité favorise l'interaction entre les apprenants et les aider à s'intégrer librement dans des situations de communication variée c'est-à-dire que l'apprenant devient spontané et libre à communiquer avec tous les éléments de la classe.

6. Le ludique un facteur de motivation

Selon Susan Haliwell « *le jeu est effectivement un vrai travail, il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue* ».

Le ludique c'est un moyen qui d'apporter le plaisir aux apprenants, l'un des éléments les plus importants pour motiver l'apprenant et à participer activement en classe car avec l'utilisation de ce genre d'activité il n'y a plus de routine, lorsque nous annonçons des petits jeux en classe il suffit d'observer la réaction des apprenants et cela démontre que le ludique c'est un facteur de motivation et de créativité.

Le recours aux activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du FLE a un impact positif sur les apprenants c'est-à-dire plus l'apprenant est motivé et créatif plus l'apprentissage devient facile Weiss(1938 : p56) note « *le jeu peut grandement contribuer à animer les classes de langue et à permettre aux élèves de s'impliquer d'avantages dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots , les phrases et les textes* ».

Ainsi le ludique procure aux apprenants un intérêt qui peut les inciter à apprendre facilement et c'est pourquoi il est important d'utiliser des méthodes ludiques et de l'intégrer dans les séquences d'apprentissages qui permet aux enseignants de procurer le plaisir et empêcher l'ennui chez l'apprenant et rendre le cours plus dynamique en classe qui favorise et attire l'attention des apprenants.

7. L'importance des activités ludique en classe du FLE au primaire

Auparavant, les activités ludiques étaient considérées comme des activités sans valeur pédagogique, mais ces dernières années ce concept devenir plus en plus nécessaire dans l'enseignement /apprentissage du FLE.

Pour qu'un apprenant soit capable de communiquer en français, il doit d'abord acquérir des compétences linguistiques écrites ou orales pour le faire il n'Ya pas mieux que la pédagogie de jeu.

Les activités ludiques dans un cours sont un moyen très efficace de créer un lien entre l'enseignant et l'apprenant, c'est-à-dire ce genre d'activité offre l'apprenant la possibilité d'entrer en relation avec tous les élément de la classe , l'enseignant joue un rôle centrale en classe il agit comme un guide , orientant et expliquant toute situation d'apprentissage à l'apprenant alors il essaie de motiver et de garder ses apprenants intéressés par des méthodes ludiques et amusantes afin de réussir la leçon et atteindre l'objectif de cette leçon d'une part, d'une autre part l'apprenant améliore ses connaissances et il apprend tout d'une façon amusante de trouve le plaisir et la satisfaction de construire et développer son savoir.

Selon Haydée Silva affirme que « *le jeu constitue sans nul doute un outil pédagogique privilégié , qu'il convient de mieux connaitre 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 clases hétérogène , 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 ».

En effet avec le ludique, nous pouvons créer chez l'apprenant la sensation qu'il peut s'avancer à réussir c'est-à-dire il construit sa personnalité en jouant et lorsqu'il joué c'est toujours pour atteindre et arrive à des résultats, certaines jeux sont considérées comme un excellent moyen qui aide l'apprenant par exemples les jeux de rôles c'est une activité qui donne l'occasion à l'apprenant pour être active en classe et apprend à réagir aux différents situations et même exprimer ses idées sans peur. Le jeu permet l'apprenant d'être acteur de son apprentissage.

8. Les avantages de l'apprentissage par le ludique

- a) L'apprentissage par le jeu aide à encourager le développement émotionnel, cognitif, social, intellectuel et les compétences d'autorégulation de l'apprenant
- b) Le ludique encourage l'apprenant à être motivé, concentré, attentionné et plus responsable de ses actes
- c) Développe chez l'apprenant la capacité d'initiatives, la personnalité, l'originalité, l'ouverture de l'esprit, l'imagination et la créativité
- d) Le ludique est une activité vivante qui offre un environnement d'apprentissage différent et agréable pour que les apprenants s'amuse et se débarrassent toutes les sources de tension et de stress négatif
- e) Développe les compétences langagiers et encourage à la prise de parole

9. Les limites de l'apprentissage par le ludique

- a) Le ludique peut empêcher les apprenants de prendre au sérieux en classe
- b) L'utilisation du ludique toujours peut parfois provoquer l'ennui
- d) Une méthode ludique ne peut jamais remplacer par une méthode traditionnelle car l'apprenant doit passer par la compréhension puis l'intégration du jeu
- e) L'intégration de ludique en classe c'est une tâche un peu lourde pour l'enseignant vu le manque de matériel et le temps attribué à la préparation.

10. Le ludique, un outil qui aide à acquérir des compétences

Jouer en classe est considéré non seulement comme un facteur de motivation mais également comme un support éducatif fondamental dans le parcours d'apprentissage, en d'autres termes il permet à l'apprenant avoir des bonnes bases tel que les compétences nécessaires, maîtriser les fonctions de langue et un vocabulaire riche.

En effet les activités ludiques représentent un moyen de mémorisation et du jonglage linguistique, elles aident l'apprenant à mémoriser et fixer l'information à travers la répétition et aide l'apprenant à dépasser tous les difficultés rencontrés lors de l'acquisition du FLE. L'utilisation de ludique en classe de français facilite la concentration de l'apprenant et simplifie la tâche de l'apprentissage elle permet d'encourager l'acquisition et l'amélioration des compétences verbales et non verbales dans tous les domaines.

En fin le ludique est considéré comme un support efficace dans l'enseignement/ apprentissage de l'apprenant, il apprend rapidement grâce au jeu car lorsqu'il apprend une compétence sous forme ludique elle restera dans sa mémoire. Grâce au jeu l'apprenant apprend à développer ses idées et ses expériences personnelles. A travers l'intégration des méthodes ludiques en classe l'apprenant enrichit son vocabulaire, développe son langage en dépassant la timidité de l'apprenant et le rendre plus créatif et intelligent.

Chapitre 3

Systeme éducatif en Algérie

1. Français langue étrangère FLE

Tout d'abord, la langue française est la seconde langue la plus apprise au monde après la langue anglaise, elle est également la plus utilisée sur internet et comme langue d'affaire et commerce.

La langue française est une langue enseignée à des personnes non francophone, là où sa langue maternelle n'est pas le français, c'est-à-dire dans un milieu étranger, qu'elle permettra à ce public d'apprendre le français comme une seconde langue.

Enseigner par des spécialistes ils ont des diplômes dans la formation du français langue étrangère, et qu'ils maîtrisent excellemment la langue.

La langue française est une langue étrangère imposée dans notre pays depuis la colonisation, disons depuis cette période le citoyen algérien était contraint d'être francophone malgré lui, « *le français, langue imposée par la France au peuple algérien par le feu et le sang, par une violence rarement égalée dans l'histoire de l'humanité a constitué un des éléments fondamentaux de la France vis-à-vis de l'Algérie.* » (TALEB IBRAHIMI, Khaoula, 1997, P37).

À cet effet la langue française c'est généraliser à travers tous le territoire algérien, d'où le taux à augmenter dépassant les 50% pour la simple raison le colon parle sa langue maternelle, et dans le même sillage la langue française a été instruit sous la base administrative et pédagogique. C'est-à-dire qu'avant la colonisation la seule langue employée dans la société algérienne est la langue arabe classique, mais la colonisation française dans l'Algérie, pour une occupation qui durée un temps remarquable soit 130 ans (1830-1962), ce que leurs a permis de semer la culture occidentale en particulier la langue française qui s'est généralisée à toutes générations confondues.

Grand GUILLAUME affirme que : « *la langue française a été introduite par la colonisation si elle fut la langue des colons, des algériens acculturés, de la minorité scolarisée. Elle s'imposa surtout comme langue officielle, langue de l'administration et de la gestion du pays, dans la perspective d'une Algérie française.* » (Colloque sur bilinguisme à Mayotte du 20-24/03/2006 à Mayotte).

Le peuple algérien c'est révolté dans le but de libérer son pays, et par conséquent a en gain cause pour l'indépendance, et en fil du temps la langue française c'est enraciné.

Suite l'indépendance 1962, le gouvernement algérien emploie cette langue dans toutes les instances public et surtout en milieu scolaire, car la langue française a défendu sa place dans la société algérienne, malgré le nouveau système d'arabisation. Selon S.KANOUA : « *en fait le français en Algérie a vécu plusieurs évolutions, d'une langue du colonisateur à une langue de littérature et finalement un véhicule de la culture algérienne et idiome de la modernité, la science, de la technologie et de l'ouverture de l'algérien sur le monde.* » (2008, P88).

Le français comme une langue étrangère en Algérie a une place très importante dans notre système éducatif. Dans l'emploi du temps la langue française (FLE) occupe une grande partie dans le quotidien par rapport à notre langue maternelle, soit à partir de prés-scolaire jusqu'au milieu des études supérieures.

2 .L'enseignement/apprentissage du FLE

2 .1 l'enseignement

L'enseignement c'est la manière d'enseigner, ou une pratique faite par l'enseignant adressé aux apprenants pour s'améliorer leurs compétences et connaissances : savoir, savoir être, savoir-faire.

D'après le dictionnaire le petit robert : «action, art d'enseigner.»

Donc l'enseignement est une opération de transfert qui peut être utilisée de diverses manières pédagogiques pour transmettre les apprentissages.

L'enseignement est un art très important qui a pour rôle non seulement d'abolir l'ignorance et l'analphabétisme, mais surtout de développer les capacités morales de l'apprenant depuis son jeune âge.

2.1.1. L'enseignant

Être un enseignant, c'est apprendre à enseigner et donner tout ce qui a été pris pendant ses années d'études, et il doit aussi analyser les besoins de ses apprenants.

Le terme enseignant selon le dictionnaire Larousse est : « *un adjectif ou un nom qui qualifie et désigne une personne qui enseigne, un enseignant est donc une personne qui est chargée de transmettre des connaissances.* » (Le dictionnaire Larousse, 2002 ; P279).

L'enseignant est considéré comme un Messager chargé à transmettre un programme défini par le ministère de l'éducation assurément une explication de ce programme de manière qui soit bien réceptionnée par l'apprenant.

Chaque enseignant doit respecter un ensemble des conditions : de maîtriser son métier, il doit être motivé de mener sa mission avec un dévouement, avoir des compétences pédagogique et didactique, et de construire un échange avec ses apprenants «*les caractéristiques de l'enseignant joueraient également un rôle important dans la relation enseignant-apprenant. Certaines recherches ont rapporté le lien existant entre la qualité de l'attachement qu'a vécu l'enseignant au cours de son enfance et sa capacité à établir des relations avec ses élèves.* » (Katia Fredrik Sen, Jean Rodes, 13 septembre 2004).

Selon LEGENDRE l'enseignant est : «*personne dont la profession est d'enseigner, toute personne employée par la commission scolaire dont l'occupation est d'enseigner à des élèves en vertu des dispositions de la loi sur l'instruction publique.* » (LEGENDRE, R, P501-502).

2.2 l'enseignement du FLE en Algérie

«*L'enseignement /apprentissage du FLE doit permettre aux apprenants algériens d'accéder aux connaissances universelles de s'ouvrir à d'autres cultures en lui permettant l'accès direct à la pensée universelle en suscitant des interactions fécondes avec les langues et les cultures nationales.*» (Abdelouahab, F, P47, 2013).

La propagation du français langue étrangère à laisser réfléchir les responsables du pays d'officialiser le français sous un décret dataient du 04 août 1994. Revenons à la pédagogie d'où l'apprenant reçoit l'instruction du français langue étrangère sous toutes ses formes, telles que : l'orthographe, la grammaire, et le vocabulaire. En générale en matière d'étude l'éducateur ou l'enseignant du FLE doit comporter un bagage adéquat relatif au pouvoir d'instaurer une base solide pour ses apprenants, un temps donné l'enseignant recevait une formation allant jusqu'à deux(02) ans selon le cycle.

Par notion en générale la langue d'origine (maternelle L1) qui est l'arabe occupe la première place dans le système éducatif et pédagogique, suivi de la langue française (L2) qui relativement reconnu depuis le colonialisme, et par le temps le système fondamental a pris une décision adéquate que toutes langues étudiées après la langue arabe est considérées comme langue vivante, que ce soit la langue française (langue secondaire) la langue anglaise,

puis allemand et espagnol. Ces derniers sont répartis dans le programme national (au lycée) comme toute autre matière à l'exception de la langue arabe comme nous l'avons indiqué en premier lieu. La langue française est de manière ambiguë, du fait son apprentissage remplace dans tous les cycles du système éducatif. En outre, cette dernière est utilisée comme langue d'enseignement à l'université pour les spécialités scientifique et technique.

2.3 L'enseignement du FLE au cycle primaire

Les enseignants cherchent de plus en plus à offrir une réussite et épanouissement personnel de l'élève.

A cet effet, l'élève commence à apprendre la langue française à partir de la 3^{ème} année primaire, initialement l'enseignant s'appuie à faire intégrer le vocabulaire, la lecture, et la composition d'une phrase de manière ou l'apprenant puisse se prononcer et même aller à s'exprimer.

D'autre part l'enseignant fait intégrer petit à petit la conjugaison et la grammaire qui seront testées par le procédé de la dictée. Ce qui permet à l'élève de se construire et de procéder en quelque sorte une confiance en soi-même, afin de mener une conversation avec autrui.

3. le système éducatif en Algérie

En Algérie, le système éducatif se compose de préscolaire (crèche) et de trois cycles primaire, moyen, secondaire et de l'enseignement supérieurs. L'école est obligatoire pour les élèves à partir de l'âge six(06) ans.

Le système éducatif fonctionne par étape de l'enfant à partir de sa première entrée à l'école, d'où l'apprenant reçoit l'instruction épisodique qui s'évalue par de petits examens internes (composition, devoir...etc.), qui lui permet d'accéder d'une année à l'année jusqu'à la fin de cycle en question, et en ce moment-là une évaluation (examen finale) pour se rendre au cycle suivant.

L'enseignant avec sa performance et son dévouement assure une éducation minutieuse de manière que l'élève se construise de chaque mode que dispose d'un programme défini, de toutes ses matières, et connaissance en générale.

L'enseignant dispose d'une stratégie performante qui permet une assimilation d'une bonne réception de savoir-faire chez l'élève.

Par conséquent l'éducateur est censé d'analyser sa mission en testant de temps en temps le mode de réception attribué à l'enfant, et le moyen le plus reconnu et que l'enseignant doit employer tous les mesures pour se rapprocher de l'apprenant pour lui donner une confiance en bel et en forme.

3.1 L'enseignement préparatoire / prés-scolaire

L'école élémentaire c'est le premier passage à l'enfant de milieu familiale au milieu sociétaire, cette étape permet aux jeunes enfants âgées de trois (03) à cinq (05) ans de s'ingérer au sein d'une collectivité de sa tranche d'âge, ce qui va lui permettre d'apprendre tous ceux qui nouveaux et à communiquer, et s'habituer dans ce petit monde qui est autre de sa cellule familiale.

En revanche, un programme lui est élaboré échange d'idée dans cette nouvelle union, travail manuelle en groupe, éducation, d'hygiène corporelle et vestimentaire.

D'autre part, enseigner l'alphabète, des chiffres et des nouveaux mots écrit et oral, et de temps en temps pour lui permettre de s'épanouir en apprenant des récitations et de petit chansonnette et des excursions.

Le prés-scolaire ouvre à ce futur élève de s'insérer au milieu scolaire.

3.2 L'enseignement primaire

La première rentrée pour l'élève ayant atteint l'âge de six(06) ans révolus, cette période à une durée de cinq(05) ans, soit : une année préparatoire (1^{er} année) deux(02) années élémentaires (2^{ème} année et 3^{ème} année).

A cette période un programme établi à l'encontre de l'élève, ce dernier est composé de différente matière.

Au cours de ce cycle l'apprenant est censé d'être évalué à ce que ses capacités de la conception soient reçu par son enseignement.

Une fois achevé les cinq (05) ans d'enseignement primaire, l'élève doit être examiné à son attitude à l'accession du cycle moyen.

3.3 L'enseignement moyen

Après avoir requis des connaissances de base l'élève ou l'apprenant sera admis en deuxième cycle qu'on appelle « le cycle moyen », qui a pour une durée de quatre (04) ans.

Dans ce cas-là le scolarisé aura un programme approfondi dans les matières de base, tel que les mathématiques, les sciences, arabe, le français, anglais, dessinetc.

Une fois arrivé en fin de la quatrième année (la dernière année dans ce cycle) de scolarisé sera évalué en deux prise, en parallèle et indépendante c'est-à-dire : prendre compte des données qui lui permettront à l'accession en troisième cycle, tout en passant à l'examen du brevet d'enseignement moyen (BEM) qui servira à l'admission au centre de formation professionnel pour ceux qui n'ont pas les possibilités de suivre les études ou l'enseignement secondaire . En revanche l'élève qui remplit les conditions pour entamer le troisième cycle (secondaire).sa compétence sera évaluée de manière de s'acquitter de la branche qui lui revient de droit.

3.4 L'enseignement secondaire

Fait suite à l'accueil des élèves qui ont franchis le cap avec succès entre 1 deuxième et le troisième cycle.

Dans ce contexte les élèves reçus seront répartis aux différentes options (tronc), selon leurs niveau obtenu soit : la branche lettre qui a elle-même des branche (lettre et philosophie LPH, et langues vivantes LV), science naturelle, science technologique, et science exact. Les lycéens reçoivent leurs programmes rétablis à chacun et sa spécialité.

En premier lieu, ce programme est composé un tronc commun à la première année d'entrée au cycle, par contre en deuxième et troisième année un programme détaillé pour chacun des lycéens ; selon la branche qu'ils concernent pour préparer l'élève à l'encontre d'un examen baccalauréat (brevet secondaire) BAC à la fin du cycle. Pour une éventuelle admission à l'étude supérieure.

4. L'apprentissage

Le terme apprentissage vient du verbe « apprendre »qui veut dire acquérir une connaissance ou un savoir-faire grâce à l'élaboration des stratégies à suivre.

L'apprentissage c'est d'apprendre ce qu'on a comme discipline à offrir à l'apprenant qui est bien sûr l'élève de manière à lui fournir pour enfin obtenir un confiance en lui-même.

L'apprentissage est aussi un système qui permette aux apprenants à collecter des objets qui ce sont tous les savoirs, les connaissances, les informations, et les comportements.

Le terme apprentissage est défini par le dictionnaire Larousse comme : « *une formation professionnelle.* »

Selon GRALISSON et COSTE l'apprentissage est un : « *modelage ou réglage d'un comportement adaptif conforme aux exigences d'une situation nouvelle ou aux modalités contraignantes d'une procédure* ». (Dictionnaire de didactique des langues, paris 1976, P198).

Selon De GREAVE.S « *l'apprentissage est le résultat d'échange continuels entre un individu et son entourage dans une situation et dans un temps donnés.* » (Apprendre par les jours, de Boeck, P13).

D'après le dictionnaire de Jean pierre Cuq l'apprentissage est : « *la démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage, et qui a pour but l'appropriation. L'apprentissage peut être défini comme un ensemble de décisions relative aux actions à entreprendre dans le but d'acquérir des savoirs ou des savoir-faire en langue étrangère.* » (Dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Paris 2003).

L'apprentissage d'après R.B Kozman est : « *peut être vu comme un processus actif et constructif au travers duquel l'apprenant manipule stratégiquement les ressources cognitive disponible de façon à créer de nouvelles connaissances en extrayant l'information de l'environnement et en l'intégrant dans sa structure informationnelle déjà présente en mémoire.* »(Résonances N°88, mars 2006, P01).

C.HELOT pour lui l'apprentissage : « *est la capacité de modifier de façon plus au moins stable le comportement sur la base de l'expérience. C'est l'aspect le plus plastique de l'adaptation de l'organisme humain aux variations du milieu.* » (Théorie de l'apprentissage ,08 février 2001).

5. Les stratégies d'apprentissages

5.1. Définition d'une stratégie d'apprentissage

Le concept « stratégie » il s'agit d'un art de coordonner les actions pour parvenir un objectif.

Selon le dictionnaire le Petit Robert, la stratégie est : « *un ensemble d'action coordonnées, de manœuvre en vue d'une victoire.* »(Dictionnaire le Petit Robert : dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française, 2007).

Vaut dire par la stratégie d'apprentissage en éducation est : « *un ensemble d'opération et des ressources pédagogiques, planifié par le sujet dans le but de favoriser au mieux l'atteinte d'objectifs dans une situation pédagogique.* »(Les stratégies d'apprentissage, Paris, 1998, P04).

Les stratégies d'apprentissage elle s'agit des techniques à suivre pour apprendre la langue. D'après Cornaire les stratégies d'apprentissages sont : « *les démarches consciente mises en œuvre par l'apprenant pour faciliter l'acquisition, l'entreposage et la récupération ou la reconstruction de l'information.* »(La compréhension orale, Paris, 1998, P54). Les stratégies d'apprentissage est un ensemble d'opération qui permettre aux apprenants d'acquérir tous ce qui a une relation avec la langue pour le maitrise correctement la langue en question.

5.2. Les stratégies d'apprentissage d'une langue

Une stratégie d'apprentissage d'une langue considère comme une technique ou bien méthode qui aide les apprenants à apprendre à s'exprimer et communiquer.

D'après le grand chercheur OXFORD, RL, 1990 les stratégies d'apprentissage d'une langue existent plusieurs types, des stratégies directes et des stratégies indirectes

5.3. Des stratégies directes

Ce sont des stratégies employé par l'apprenant qui le mettent face à des difficultés de s'exprimer c'est-à-dire un apprenant qui a des complications dans la communication pendant son apprentissage. Sont classé comme suivant :

5.3.1. Stratégie mnémorique

Permet d'agrafer et de stocker les informations dans la mémoire de l'apprenant, pour lui servir de leurs utilisations ultérieurement, ce sont des méthodes qui peuvent être employé lors d'une éventuelle communication, pour que l'apprenant mémorise tous ce qui a appris, n'est pas spontanément mais toujours il y aura un effort et des capacités.

5.3.2. Stratégie cognitive

Cette stratégie suppose un champ réciproque entre la relation de l'apprenant et de la langue concernée, se considérer comme une base la plus importante parmi les autres

stratégies dans l'apprentissage d'une langue. Ses caractéristiques est : savoir analyser les expressions stocker, mémoriser et savoir prendre la parole, prendre des notes.

5.3.3. Stratégies compensatoire

La stratégie compensatoire utilisée pour compléter des informations à l'aide d'utilisation des nouveaux mots et se rappeler aux synonymes déjà connus, elle permette aussi à l'apprenant de combler les lacunes.

5.4. Les stratégies indirectes

Selon le chercheur Oxford sont aussi important dans l'apprentissage d'une langue étrangère, elles consistent dans la gestion de l'apprentissage, ce sont trois stratégies :

5.4.1 Stratégie métacognitive

Est une opération qui permette à l'apprenant d'améliorer ses capacités pour gérer, organiser et évaluer son apprentissage d'une langue, elle consiste sur : l'autogestion, l'autoévaluation, l'autogestion, l'attention générale et sélective.

5.4.2. Stratégie affective

Stratégie affective comme toutes les stratégies joue un rôle dans l'apprentissage d'une langue, mais cette stratégie insiste sur la motivation de l'apprenant et sa concentration, cette stratégie tourne autour l'esprit et l'état psychologique.

5.4.3. Stratégie sociale

Elle est utilisée par des actions qui facilitent l'apprentissage d'une langue étrangère, par le biais du contact par exemple : discuter avec les autres, interroger....etc.

Deuxieme Partie

cadre méthodologique et pratique

Chapitre 1

Axe méthodologique

Dans cette seconde partie de notre travail de recherche qui traite du rôle des activités ludiques dans l'acquisition d'un vocabulaire qui vise à pointer du doigt l'importance d'apprentissage de la langue française dans ses règles chez les apprenants de 5AP, ce qui veut dire apprendre le français « correct » sans faute d'orthographe, de grammaire ou de conjugaison

En premier lieu, nous avons destiné un questionnaire aux enseignants du cycle primaire, en les interrogeant sur l'efficacité de l'utilisation des jeux ludiques lors des séances et leur importance dans le développement de compétence à communiquer langagièrement chez de jeunes apprenants. À travers les réponses des enseignants, nous pouvons démontrer par la suite leurs avantages dans l'acquisition des nouveaux mots et l'enrichissement de la banque des mots prévue.

Puis nous avons analysé les résultats et nous avons pu mettre en exergue le point de vue de chaque enseignant.

Nous avons élaboré des grilles d'observation qui nous ont permis d'effectuer des observations de classe. Ces dernières ont pour objectif de nous faciliter le processus expérimental qui, va suivre.

Pour conclure, nous avons procédé à une expérimentation au sein d'une classe de 5AP afin de vérifier la validité de nos hypothèses qui est :

* si nous intégrions des supports didactiques à caractère ludique chez les apprenants de 5AP, ils pourraient représenter une source de motivation pour l'acquisition du vocabulaire.

-Nous supposons que l'utilisation du ludique en classe faciliterait et favoriserait l'apprentissage du vocabulaire

Nous allons décrire le détail des étapes suivies lors de notre expérimentation dans ce qui va suivre :

1. Présentation de l'échantillon

1.1. La Description du lieu de recherche

L'établissement	EL FATEH
Le nombre des apprenants	29 apprenants
Le nombre des classes	12 classes
Le nombre des enseignants	2 enseignants du français
Sexe	12 filles
	17 garçons
Moyennes de trimestre	la moyenne : 5,89
	Pourcentage : 20,31 %
Age	9 à 10 ans
Matériels didactiques	Manuel, Tableau, Des images, Ardoises, Cahiers de classe, Cahiers d'activités

2. L'expérimentation

Dans cette phase de notre recherche, nous avons divisé la classe en deux groupes : un groupe témoin et un groupe expérimental :

A. Groupe Expérimental :

Nous avons proposé aux apprenants de la 5^{ème} année primaire, trois activités ludiques concernant l'acquisition du vocabulaire :

- La première activité ludique concerne : les moyens de transport.
- La seconde activité ludique s'intéresse aux synonymes et les antonymes.
- La dernière activité ludique quant à elle, elle a pour objectif d'apprendre les noms composés.

B. Groupe Témoin :

En ce qui concerne le groupe Témoin, nous avons respecté les programmes en gardant les trois activités comme il est stipulé dans les répartitions annuelles (Annexe N°1).

Les objectifs convoités par l'insertion de ces jeux ludiques en classe est :

- Rendre l'apprenant compétent, et lui permettre de communiquer spontanément avec tous les éléments de la classe.
- Enrichir leurs bagages vocabulaire par l'usage et l'échange.

- Acquérir, mémoriser et structurer.
- Motiver l'apprenant de participer en classe.

3. L'observation

Au départ Nous avons assisté au déroulement de 03 séances avec le groupe témoin, nous opté, en premier lieu, pour des observations compo pendant chaque cours et nous avons mis quatre phases essentielles (phase de découverte, phase d'observation méthodique, phase de reformulation personnelle, phase d'évaluation), pour clarifier les étapes de cette dernière.

4. Déroulement de la première séance avec le groupe témoin

Séance : vocabulaire

Thème : les moyens de transport.

➤ **Phase de découverte :**

L'enseignante est appelée de suivre les modalités qui lui sont édictée par ses autorité. Le cours que nous avons assisté ensemble a été basé sur le déplacement (les moyens de transport), à cet effet l'enseignante a posé une questionne sur les moyens de transports dans leurs quotidien. Les apprenants à leurs tour en réagi à la participation du cours où chacun d'entre eux a évoqué son moyen de circuler qui sont en générale les moyens de transports : voiture, bus, taxi....etc.

Toujours dans le même cadre à présenter un texte relatif aux moyens de transports, ensuite elle a demandée aux apprenants de lire le texte chacun a son tour, une fois que l'étape de la lecture est terminé l'enseignante a créé un débat qu'était fructueux dans l'intérêt de l'assimilation de l'apprenant.

➤ **Phase d'observation :**

L'enseignante posait des questions directement. Chaque apprenant répondre à son moyen de déplacement réellement.

➤ **Phase de reformulation :**

Toujours en même thème l'enseignante demandée aux apprenants de construire une phrase contenant la destination et le moyen de déplacement souhaité par l'apprenant.

➤ **Phase d'évaluation :**

l'enseignante est passé à un travail proprement dit sur le cahier de classe, là où se trouve des phrases avec point teillé, que l'apprenant doit répondre individuellement à ce type d'exercice, pour validé son moyen de conception jugé par l'enseignante.

4.1. Le pré-test de la première séance

A la fin de chaque séance nous avons évalué les apprenants du groupe témoin par trois activités simple et surtout nous avons basé sur le vocabulaire comme nous faisons avec le groupe expérimental mais avec d'autre type d'activité.

Dans cette première séance du cours «moyen de transport » nous avons établi une simple activité, nous avons distribué des photocopies pour faire l'activité individuellement en leurs schématisant un tableau compose de trois colonnes, contenant le mode de circuit de ses moyens de transports, en leur précisons le type de transport dans une liste qu'à leur tour doivent placer les moyens de transport à la case convenant dans le tableau.

Consigne :

*classez les mots suivants dans le tableau :

Bus – avion – voiture – bateaux – trottinette –

Hélicoptère – moto –mètre – voilier -

Canot de sauvetage - camion -fusée

Sur la terre (routier)	<u>Dans l'air</u> <u>(aérien)</u>	Sur la mer (maritime)

5. Le déroulement de la première séance avec le groupe expérimentale

5.1. La première activité ludique

À l'occasion nous avons choisis une séance parmi les autres séances qui relate comme un cours « les moyens de transports » qui mit en évidence dans le programme des apprenants en question.

Cette séance à son ouverture à commencer par le cours de « moyen de transport ». À cet effet, nous avons affiché sur le tableau des images contient des différentes moyens de transport ; ce qui a inspiré une motivation parmi les apprenants d'assurer une participation fructueuse, en entourant le mot juste ou la bonne réponse de l'image en question sur le tableau. Cette dernière a été sous forme d'un travail collectif entre les apprenants et l'enseignante.

En deuxième étape de la même séance, nous avons optés à une seconde évaluation dans le même cours soit « les mots croisés ». On a distribués des copies individuelles comportent des casses de mot croisé, et devant chaque mot figure des images

correspondantes aux mots cachés du jeu, en leur prescrivant sur le tableau les mots qui conviennent à la casse du jeu (pour aider l'apprenant à comprendre). Ce test a pris comme temps 10 à 15 minutes de réflexion et à remplir les casses, pour avoir ramassé les copies de nouveau, pour les corrigés et pour avoir mené une correction collectives avec la participation des apprenants.

La consigne :

Nous avons demandé aux apprenants de déchiffrés le tableau pour remplir les casses de mot croisé, ils chercheront les mots correspondants en horizontal et en verticale.

6. Le déroulement de la seconde séance avec le groupe témoin

Séance : vocabulaire

Thème : les synonymes et les antonymes

➤ Phase de découverte

Après la lecture émise, l'enseignante demande aux apprenants de relire le dialogue a leurs tours, ensuite sur la base de la lecture l'enseignante pose des questions aux apprenants de façon que chacun d'entre eux réponde à la demande de l'enseignante.

➤ Phase d'observation

Le cours est basé sur le mode de synonymes et antonymes, dans ce cas l'enseignante demanda aux apprenants de trouver et souligner le synonyme relatif au mot designer « magnifique » et le contraire du mot « petit », dans ses derniers se trouve à la réponse résumé c'est à l'apprenant d'établir la règle du cours en question.

➤ Phase de la reformulation

À la suite de la même séance l'enseignante demande aux apprenants de trouver le contraire du mot « fort » se trouvant dans l'expression proposé par l'enseignante.

Phase d'évaluation

Dans le même contexte la séance prend la forme des travaux dans le propre, dans ce cas les apprenants passeront à leurs cahiers de classe où doivent répondre aux questions de l'exercice établis par l'enseignante.

6.1. Le pré-test de la deuxième séance

Une fois la séance est terminée, nous avons proposé un exercice qui tourne toujours au contenu du cours, à cet effet, nous avons donné aux apprenants des mots avec des synonymes en face, que les apprenants doivent relier le synonyme correspondant au mot, et le même pour les antonymes, nous avons procédé de la même manière que les synonymes, avec une colonne contenant des mots et à côté une colonne de contraire que l'apprenant doit procéder de la même à ce qu'il relie le mot contraire au mot correspondant.

Consigne :

Relie chaque mot à son synonyme :

Jolie	Élève
Content	Voir
Délicieux	adorer
Tranquille	heureux
Ecolier	beau
Terminer	calme
Regarder	finir
Aimer	bon

Relie chaque mot à son antonyme (contraire) :

Gauche	fermé
Triste	lente
Vivant	pauvre
Rapide	mort
Méchant	heureux
Riche	impossible

Possible	droite
Ouvrir	gentil

7. Le déroulement de la seconde séance avec le groupe expérimental

7.1. La seconde activité ludique

La seconde activité intitulée : les synonymes et les antonymes. Elle a pour objectif d'amener les apprenants à identifier et de différencier entre le sens des mots.

La séance débuté par un rappel des prés-requis pour expliciter les synonymes et les antonymes qui représentent les principaux thèmes de cette dernière.

Dans un premier temps, nous avons opté pour un matériel didactique basique, C'est-à-dire des autocollants et photos collés au tableau.

Les supports utilisés nous ont aidées à éveiller l'intérêt du groupe classe afin de faciliter le processus acquisitionnel.

Après avoir terminé cette première phase de notre enquête et afin de vérifier le taux d'acquisition cumulé par les apprenants, nous avons convertir l'application en jeu ludique ou il s'agit pour chaque apprenant de prendre dans une des deux boites que nous avons préparés.

Les deux renferment une liste de mots : la première l'apprenant doit relever une fiche avec un mot et chercher son synonyme, Quant à la seconde, elle concerne les antonymes.

Dans le but d'accompagner au mieux les apprenants nous avons écrit sur le tableau une liste de mots dans laquelle nous avons intégré des mots relatifs au jeu ainsi que nous avons utilisé la gestuelle pour aider les apprenants à comprendre le sens des mots nouveaux.

8. Le déroulement de la dernière séance avec le groupe témoin

Séance : vocabulaire

Thème : les noms composés

Phase de découverte

Le cours de cette séance consiste à apprendre aux apprenants le mode des noms composés, l'enseignante fait l'objet de la lecture magistrale suivie de lecture individuelle des

apprenants, une fois la lecture fût passé l'enseignante entame une interrogation orale, pour faire participer les apprenants qui doivent donner la réponse selon les questions posés par l'enseignante.

Phase d'observation

Les questions posées dans cette seconde phase tournent autour de certains mots tels que : (tremblement de terre, marteaux-piqueur, scie à métaux), que l'apprenant doit souligner puis expliquer les expressions et donner leurs explication pendant son observation et ses remarques.

Un débat sera effectuer entre l'enseignante et les apprenants, ce dernier est basé sur question réponse afin de rédiger une règles générale pour les noms composés.

Phase de la reformulation

Dans cette phase de reformulation personnelle l'enseignante entretient un type d'exercice qui tourne autour de la lecture d'un petit texte, ensuite à l'apprenant de souligner les noms composés contenus dans ce texte.

Phase d'évaluation

Pour évaluer la compréhension de l'apprenant, l'enseignante leur avait préconisée un exercice sur les cahiers de classes où les apprenants doivent former des noms composés à certains mots.

8.1. Le pré-test de la dernière séance

A la fin de cette dernière séance avec ce groupe, dans le cours des noms composés, nous avons proposé une simple activité aux apprenants comme les séances précédentes.

Nous avons établi des noms composés avec lesquels l'apprenant choisira un seul nom composé convenant à la phrase qu'il a fait (c'est-à-dire à l'apprenant de construire une phrase à partir de ses noms proposés).

Exemple : nadir a mangé la pomme de terre.

Choisissez un nom composé puis construire une phrase :

Arc-en-ciel, porte-monnaie, chou-fleur, après-midi, sèche-cheveux,

Grand-mère, brosse à dent

9. Le déroulement de la dernière séance avec le groupe expérimental

9.1. La dernière activité ludique

Suite à l'enchaînement des séances pratiques, pour cette dernière nous avons des photocopiés contenant une activité pour chacun des apprenants relatifs à l'acquisition des noms composés.

Pour cela nous avons photographié des images portant des pointillés au-dessous de chaque image, Nous avons distribués les photocopies pour que l'apprenant remplisse le nom correspondant à cette dernière

En fin, la séance est clôturée par un débat ou tout le groupe de classe a interagi.

10. Outil de recherche

Le questionnaire contient une série de 13 questions destinées aux enseignants de cycle primaire (Annexe N°02). Ce dernier nous a aidées à mettre en exergue les indicateurs quantitatifs relatifs à notre expérimentation.

Comme nous l'avons déjà mentionné en amont, les treize questions qui constituent notre questionnaire représentent trois rubriques relatives à notre question de recherche :

- L'enseignement/apprentissage du FLE en général et celui du vocabulaire en particulier.
- L'emploi des activités ludiques en classe de FLE chez les apprenants de la 5AP.
- L'impact du ludique sur l'acquisition du FLE et du vocabulaire.

L'objectif spécifique que nous nous sommes fixées à travers ce questionnaire destiné aux enseignants du FLE au cycle primaire, c'est celui de vérifier les représentations de ces derniers quant à l'emploi des activités ludiques en classe.

1. Analyse et discussion des résultats

1.2. Analyse du questionnaire

Question N° 1 : le niveau de compétence chez l'apprenant est

	Nombre de réponses	Pourcentage %
Suffisant	01	06%
Insuffisant	06	35%
Moyen	09	53%
Bon	01	06%
Très bon	00	00%
Excellent	00	00%

Tableau n°01 : le niveau de compétence chez l'apprenant

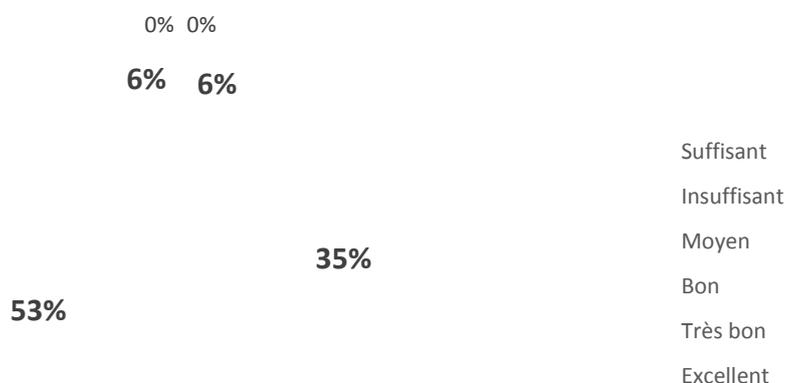


Figure n°01 : le niveau de compétence chez l'apprenant

Commentaire

Le tableau nous montre que 53% d'enseignants ce qui fait (09) trouvent que le niveau des apprenants est moyen, 35% voient que le niveau des apprenants est insuffisant, 6% trouvent le niveau entre bon et suffisant.

A travers les données recueillies, nous avons constaté que la majorité des apprenants ont un niveau moyen d'apprentissage c'est-à-dire que les apprenants ont certaines compétences et peuvent apprendre et améliorer leur apprentissage.

Question N°02 : pensez-vous que les apprenants s'intéressent à l'apprentissage du français ?

	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	11	65%
Non	06	35%

**Tableau n°02 : le taux d'intérêt qu'ont les apprenants quant à l'enseignement/
Apprentissage du FLE**

35%

65%

oui non

**Figure N° 02 : le taux d'intérêt qu'ont les apprenants quant à l'enseignement/
Apprentissage du FLE**

Commentaire

De par cette question, nous voulons cerner le taux d'intérêt qu'ont les apprenants quant à l'enseignement / apprentissage du FLE.

Après la collecte des données nous avons aperçues que 65% des enseignants questionnés c'est-à-dire(11) enseignants estiment que les apprenants ont un intérêt particulière concernant l'enseignement / apprentissage du FLE. Néanmoins 35% des enseignants ce qui fait(06) trouvent que les apprenants auxquels ils ont affaire affichent un désintérêt flagrant quant à l'enseignement / apprentissage.

Question N°03 : utilisez-vous les activités ludiques en classe de FLE ?

	Nombre de réponses	Pourcentage
Jamais	00	00%
Parfois	08	47%
Rarement	01	06%
Très souvent	08	47%

Tableau N°03 : l'utilisation des activités ludiques en classe

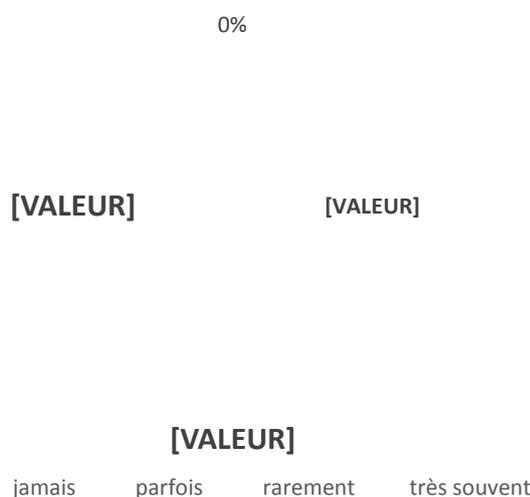


Figure N°03 : l'utilisation des activités ludiques en classe

Commentaire

Suite aux résultats obtenus pour cette question nous avons remarqué que tous les enseignants ont déjà traité ce genre d'activités dans leurs classes, 47% d'enseignants utilisent

le ludique très souvent et aussi 47% l'utilise parfois, 6% utilisent des activités ludiques rarement avec leur apprenants.

Donc nous avons relevé que la majorité des enseignants intègrent des outils à caractère ludique dans leurs pratiques pédagogiques. D'après ces résultats, nous trouvons que l'utilisation de la méthode ludique dans l'enseignement / apprentissage du FLE repose sur des supports qui sont certes pédagogiques mais qui ont une visée récréatifs.

Question N°04 : Durant quelle séance proposez-vous des activités ludiques ?

	Nombre de réponses	Pourcentage
Grammaire	02	12%
Lecture	03	17%
Vocabulaire	12	71%
Orthographe	00	00%

Tableau N°04 : les séances proposées pour les activités ludiques

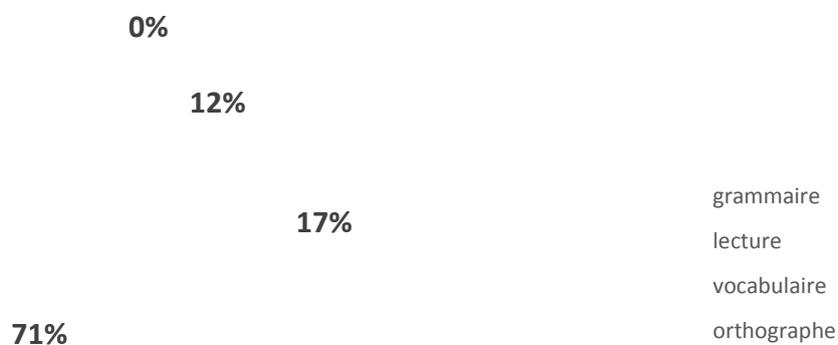


Figure N°04 : les séances proposées pour les activités ludiques

Commentaire

Nous avons noté que la plupart des enseignants 71% c'est-à-dire (12) proposent des activités ludiques durant la séance de vocabulaire vu les informations obtenues alors que 17% des enseignants pensent que les activités ludiques ont un impact sur la lecture et 12% optent pour la séance de grammaire.

A travers ces données nous pouvons comprendre que les activités ludiques ne sont pas appropriées pour tous les séances mais seulement pour l'enseignement de vocabulaire, la lecture et grammaire.

L'utilisation des méthodes ludiques notamment dans ces disciplines démontre son importance et son utilité dans l'apprentissage du lexique et les enseignants y trouvent tout leur avantage en l'appliquant.

Question N°05 : A quel moment du cours utilisez-vous les activités ludiques ?

	Nombre de réponses	Pourcentage
Au début	04	23%
Au milieu du cours	11	65%
A la fin	02	12%

Tableau N°05 : à quel moment du cours l'enseignant utilise le ludique

[VALEUR] [VALEUR]

Au début
au milieu
A la fin

[VALEUR]

Figure N°05 : à quel moment du cours l'enseignant utilise le ludique

Commentaire

On a remarqué que la majorité des enseignants 65% c'est-à-dire (11) utilisent les activités ludiques au milieu du cours par contre 23% (04) utilisent ce genre d'activités au début de la séance et 12% (02) à la fin du cours.

A travers ces réponses nous avons constaté que les activités ludiques sont employés beaucoup plus au milieu de la séance, cela prouve que l'enseignant utilise des méthodes ludiques afin de faciliter la présentation ou l'explication d'un cours clair et

Lisible pour amener l'apprenant à identifier et cerner le thème général facilement et d'une manière amusante. Cependant nous avons aussi remarqué qu'un certain nombre d'enseignants utilise ce genre d'activité à la fin de la séance pour voir si l'apprenant a reçu l'information afin qu'il puisse évaluer ses connaissances en tant qu'évaluation formative.

Question N° 06 : Est-ce que vous trouvez des difficultés lors de l'utilisation des supports didactiques à caractère ludique ?

	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	06	35%
Non	11	65%

Tableau N° 06 : les difficultés lors de l'utilisation des activités ludiques

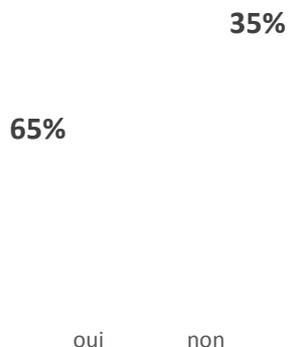


Figure N° 06 : les difficultés lors de l'utilisation des activités ludiques

Commentaire

La totalité des enseignants dont 65% ne trouvent pas des difficultés lors de l'utilisation des activités ludiques par contre 35% confirme qu'ils ont des difficultés.

Donc nous avons observé qu'un grand nombre d'enseignants ne trouvent aucune difficulté lors de l'introduction des activités ludiques car elles facilitent l'apprentissage et aident à enseigner et à expliquer.

Question N°07 : pensez-vous que l'utilisation des activités ludiques facilite l'acquisition du vocabulaire ?

	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	17	100%
Non	00	00%

Tableau N°07 : l'utilisation des activités ludiques facilite l'acquisition du vocabulaire

0%

oui

non

100%

Figure N°07 : l'utilisation des activités ludiques facilite l'acquisition du vocabulaire**Commentaire**

A partir de cette question nous avons constaté que 100% des enseignants ce qui fait (17) s'accordent à dire que l'utilisation des activités ludiques facilite l'acquisition du vocabulaire c'est-à-dire l'apprenant arrive à acquérir de nouveaux mots à travers ces activités.

Ces derniers résultats affirment que l'utilisation des activités ludiques représente un facteur fondamental pour l'acquisition du FLE et aide l'apprenant dans son processus enseignement / apprentissage et s'approprier de nouvelles compétences.

L'apprenant à besoin d'élargir et consolider son répertoire lexical qui lui permettra de comprendre et d'apprendre la langue et le guidera vers un véritable objectif de communication.

Question N°08 : citez des activités ludiques que vous utilisez en classe ?

Jeux / Activités	Nombres
-jeux de rôle.	04
-chanson.	02
-coloriage	02
-les mots croisés	03
-des jeux de mots.	02
-devinette /charade	02

Tableau N°08 : les activités ludiques les plus utilisées en classe



Histogramme N°01 : les activités ludiques les plus utilisées en classe

Commentaire

A travers cette question, nous voulons préciser quelles sont les types d'activité utilisées en classe par les enseignants dans leur classe de FLE, nous avons constaté que les activités les plus utilisées en classe sont basés sur les mots d'après son rôle dans l'apprentissage de la langue française.

Dans l'intérêt, l'enseignant cherche des astuces qui permettre un développement cognitive de ce dernier pour une bonne assimilation, afin de pouvoir concerté facilement en langue française. Parmi les jeux proposé d'après les enseignants : jeu de mot, mots croisés, coloriage, les devinettes et les charades, la chanson....etc.

Question N°09 : selon vous l'apprenant réussit-il à améliorer certaines compétences linguistiques ?

	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	17	100%
Non	00	100%

Tableau N°09 : est ce que l'apprenant arrive à améliorer certaines compétences

100%

oui

Figure N°09 : est ce que l'apprenant arrive à améliorer certaines compétences**Commentaire**

La majorité des enseignants ont répondu par une affirmation à la question posée, c'est-à-dire 100% des enseignants sont conscients de l'impact de l'utilisation du ludique, sur l'acquisition et l'enrichissement du vocabulaire chez les apprenants.

Nous avons constaté une amélioration palpable du niveau de compétence chez les apprenants de la 5AP, et selon notre analyse les activités ludiques permettent à l'apprenant de développer ses capacités cognitives. Outre, le développement de l'aspect communicationnel de ces derniers, on note aussi une amélioration d'ordre psychopédagogique.

Question N°10 : l'utilisation des activités ludiques peuvent-elles aider les apprenants à mieux comprendre les leçons ?

	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	17	100%
Non	00	00%

Tableau N°10 : les activités ludiques aident l'apprenant à comprendre les leçons

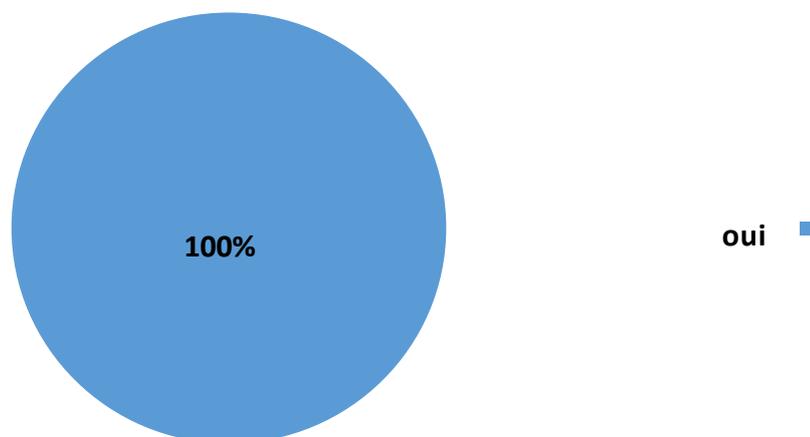


Figure N°10 : les activités ludiques aident l'apprenant à comprendre les leçons

Commentaire

Tous les enseignants affirment que les activités ludiques aident les apprenants dans leurs processus de compréhension et d'intégration de nouveaux mots permettant, ainsi le développement de la compétence à communiquer langagièrement.

A travers les réponses recueillies, nous confirmons que l'ensemble des enseignants sont convaincu que l'activité ludique a une efficacité pour la conception du développement du niveau de compétence chez les apprenants de 5AP. Ce que signifie encore que l'activité ludique par son moyen démonstratif, facilite la perception d'une assimilation chez l'apprenant.

Question N°11 : D'après vous les apprenants aiment-ils ce genre d'activité ? Pourquoi (donnez un motif)

	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	17	100%
Non	00	100%

Tableau N°11 : l'apprenant aime ce genre d'activités

100%

oui

Figure N°11 : l'apprenant aime ce genre d'activités

Commentaire

Le tableau ci-dessus nous représente 100% des enseignants montrent que les jeunes apprenants aiment l'utilisation de ce genre de jeu/activité en plein cours.

Selon les enseignants l'activité ludique par son moyen : de distraction, d'animation, et de détente motive la quasi-totalité des apprenants à participer durant cette séance (activité ludique) ; mais l'opinion des instituteurs se détermine par de différentes raisons (Ils nous donnent des motifs qui nous dévoilent pour quel raison l'apprenant aime ce genre de jeu pendant les séances) parmi les motifs :

- casse routine.
- car ils aiment apprendre en jouant.
- ça les motive, ils s'ennuient pas lors de la séance.
- c'est un outil motivateur.
- ça leur permet de s'exprimer oralement et d'enrichir le vocabulaire.
- ils apprennent plus facilement.

Question N°12 : pensez-vous que l'utilisation des activités ludiques dans la classe motive les apprenants ?

	Nombre de réponse	Pourcentage
Oui	17	100%
Non	00	00%

Tableau N°12 : les activités ludiques motivent les apprenants

100%

oui

Figure N°12 : les activités ludiques motivent les apprenants

Commentaire

Nous observons que la totalité des enseignants questionnés sur l'utilisation de l'activité ludique en classe, la considère comme un facteur motivationnel pour les apprenants.

Nous avons remarqué que tout le monde s'accorde à dire que les supports didactiques à caractère ludiques sont efficaces, il pousse le jeune apprenant de 5AP à se lier d'affection à la langue en améliorant, ainsi, son profil communicationnel, et interactionnel.

Selon vous quelle est la raison de ce pic motivationnel ?

a- il éveillerait l'intérêt des apprenants.	50%
b- il représenterait une source attractive pour les apprenants.	50%
c- le caractère ludique des supports utilisés permet aux apprenants lâcher prise.	0%

Tableau N°13 : la raison de ce pic motivationnel

50%

50%

Figure N°13 : la raison de ce pic motivationnel

Commentaire

D'après ce tableau, les propositions que nous avons postées est du 50% pour les deux premières propositions a et b indiqué dans les tableaux ci-dessus.

Les résultats obtenus, nous feront remarquer que le jeu ludique à une importance en milieu scolaire, fait partie des supports qui motive l'apprenant à améliorer et

Développer leur niveau à force d'utiliser les activités ludiques pendant la pratique de chaque cour. Elle favorise aussi la participation en classe. Comme elle représente un moyen pédagogique qui favorise l'acquisition dans l'apprentissage.

Question N°13 : pensez-vous que le recours aux activités ludiques a un impact positif sur les apprenants ?

	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	17	100%
Non	00	00%

Tableau N°14 : le recours aux activités ludiques

100%

oui

Figure N°14 : le recours aux activités ludiques

Commentaire

Nous avons remarqué que tous les enseignants sont pour l'idée que les activités ludiques ont un impact important et surtout positif sur les capacités cognitives chez apprenant.

L'activité ludique a un impact positif sur le développement des connaissances de l'apprenant par rapport à d'autre méthode enseignée, et un moyen attractif. Cette technique est un outil favorisant l'épanouissement en milieu scolaire chez les apprenants, ce qu'ils leurs permet d'acquérir des connaissances diverses dans le cadre de l'enseignement /apprentissage d'une langue étrangère.

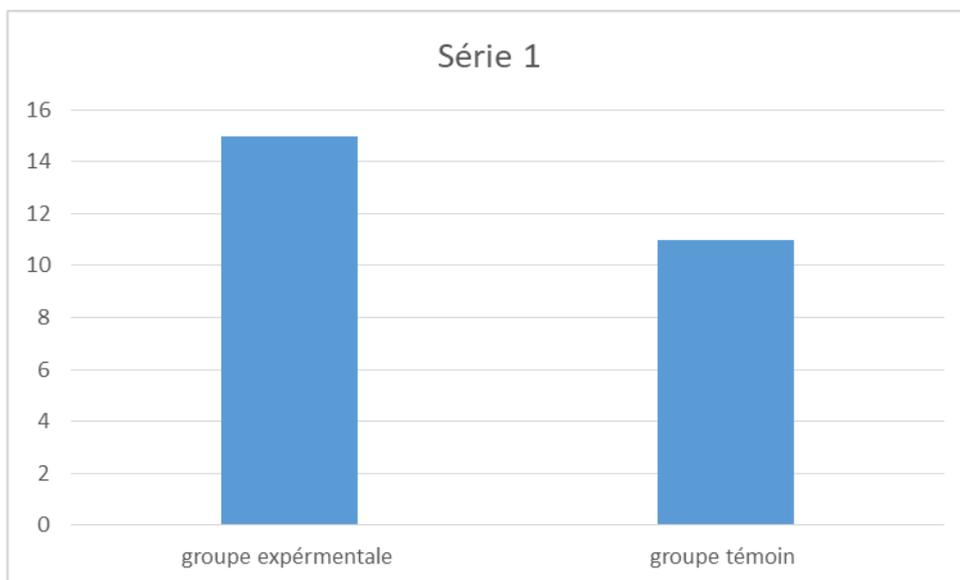
2. Analyse les résultats des activités

2.1. Analyse de la première activité

La première analyse des résultats du « test » et « pré-test » pour la première séance

Groupes	Groupe expérimentale (test)	Groupe témoin (pré-test)
Bonnes réponses	15	11

Tableau N°15 les résultats du test et pré-test pour la séance N°01



Histogramme N°02 les résultats du test et pré-test pour la séance N°01

A notre tour, nous avons procédé à une évaluation qui nous permettra d'analyser le taux des résultats chez les apprenants des deux groupes.

Nous avons constaté la différence entre les deux groupes, les apprenants du groupe expérimental ayant eu un test pour évaluer leurs compétences en vocabulaire, et le groupe témoin a un pré-test. Le tableau ci-dessus nous montre que le groupe expérimental a 15 bonnes réponses sur 16 et le second groupe a 11 bonnes réponses sur 16.

Nous faisons un rappel que le groupe expérimental a été testé par un jeu ludique soit : un jeu de mot croisé, et le groupe témoin une activité simple contenant un tableau.

Par conséquent, notre estimation est que les apprenants pour leurs permettent une bonne assimilation, ils leurs faut une association d'un jeu ludique pour le distraire, ce que nous pouvons appeler cette manière est comme un moyen psychologique, qui apporte une pause dans le cours, c'est-à-dire ils apprenant plus facilement en jouant et en amusant.

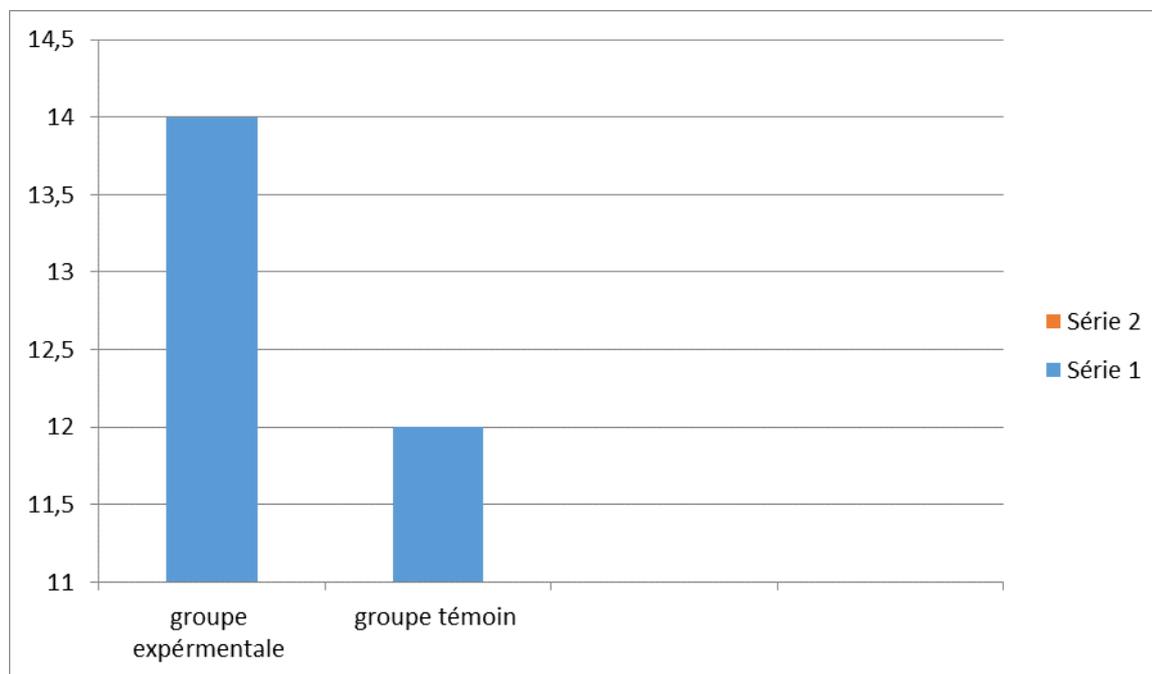
2.2. Analyse de la seconde activité

Le second analyse des résultats du « test » et « pré-test » pour la deuxième séance

Tableau N°02 :

Réponse	Groupe expérimentale (test)	Groupe témoin (prétest)
Bonnes réponses	14	12

Tableau N°16 les résultats du test et pré-test pour la séance N°02



Histogramme N°03 les résultats du test et pré-test pour la séance N°02

Pour évaluation de ces deux activités, nous avons établi le tableau ci-dessus, qui nous montre la différence entre les résultats obtenus dans cette séance : 14 réponses justes sur 16 pour le groupe expérimentale dans le test, quant au groupe

témoin dans le pré-test 12 bonne réponse sur 16, quoique l'intervalle entre les deux groupe n'est pas trop éparse, mais on voit que l'activité ludique a une grande importance au développement cognitive du l'apprenant

Pour la simple raison que ce genre d'activité elle-même est plus explicite de manière à attribuer aux apprenants une certaine capacité dans son apprentissage De la langue. Comme nous avons aussi remarqué que les apprenants travaillent sans contrainte avec un esprit détendue lors des activités, ce qu'il leur fait jaillir des solutions favorables. C'est-à-dire qu'il n'y a pas de trac ni la timidité, ni la peur entre les apprenants et avec l'institutrice, par contre au groupe témoin les apprenants travaillent sans dynamique, plongé dans leur activité entre le faux et le juste.

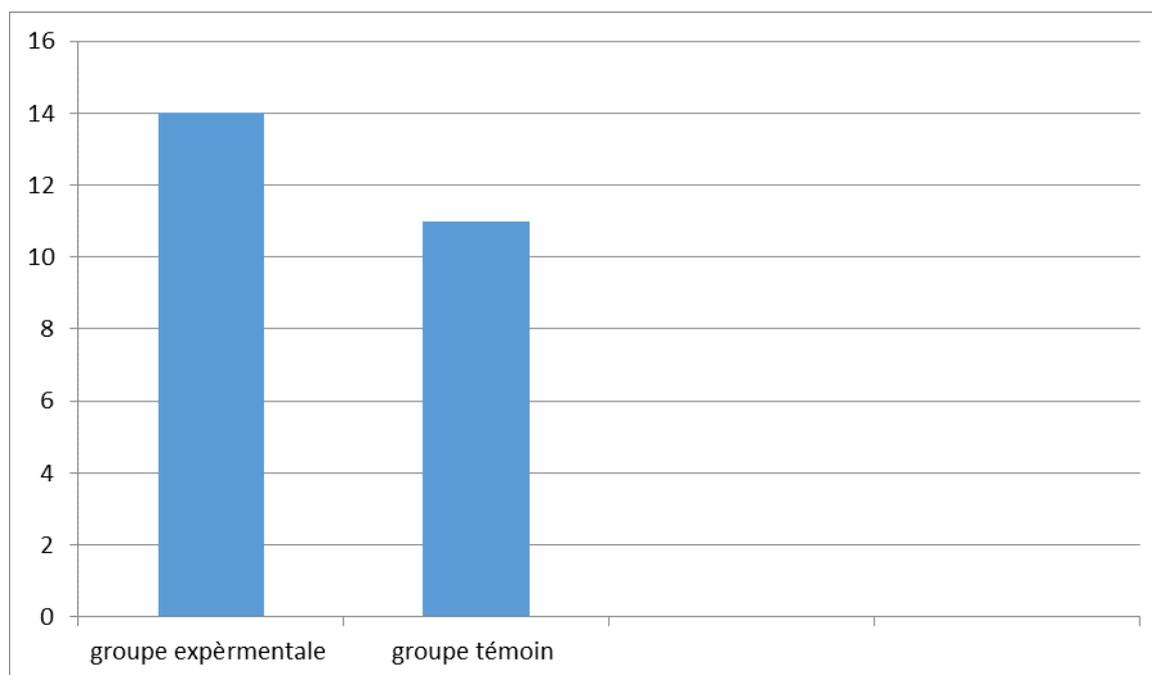
2.3. Analyse de la dernière activité

La dernière analyse du « test » et « pré-test » de la dernière séance de ces Activités

Tableau N°03 :

Groupe Réponse	Groupe expérimentale (test)	Groupe témoin (pré-test)
Bonne réponse	14	11

Tableau N°16 les résultats du test et pré-test pour la séance N°03



Histogramme N°04 les résultats du test et pré-test pour la séance N°03

Ce dernier tableau nous montre les derniers résultats de ces activités et de cette séance. A l'activité des noms composés de la même manière que les séances précédentes le nombre des réponses du groupe expérimentale est très élevé du 14 sur 16 comme réponse juste, par contre au groupe témoin 11 sur 16 comme bonne réponse.

Ce qui revient à déduire que l'activité ludique : apporte une ample compréhension dans son développement au vocabulaire à la constitution des phrases et même à l'échange entre les apprenants d'où ces derniers arrivent maîtriser la langue française.

D'après notre mise en relation auprès des apprenants nous jugeons que cette méthode donne à ces derniers une certaine confiance et un épanouissement pour élargir son mode de réception au contenu de son programme pédagogique. Et de plus en plus l'apprenant arrive à mémoriser des nouveaux mots, et il apprend avec plaisir.

Conclusion Générale

La question posée dans notre travail de recherche est de savoir comment faciliter l'apprentissage du vocabulaire à travers les activités ludiques. Notre objectif était de convaincre l'enseignant à utiliser des supports pédagogiques à caractère ludiques.

Enseigner une langue a pour but apprendre aux apprenants à communiquer et maîtriser cette dernière, avec des règles et des étapes d'apprentissage de la langue française qui englobe le vocabulaire, la grammaire, conjugaison...etc. selon le niveau de chaque catégorie des apprenants dès le cycle primaire jusqu'à l'université. Mais Pour les jeunes apprenants du cycle primaire est un peu difficile d'apprendre une langue étrangère car il y a toujours l'absence de la motivation.

Le manque de motivation considère comme un obstacle qui empêche l'apprenant à faire un pas en avant dans l'apprentissage du français, car la motivation de l'apprenant non seulement liée aux milieux scolaire, mais aussi à son environnement que ce soit familiale ou autre, par exemple : les parent ou bien l'entourage familiale de l'apprenant parlent le français habituellement , c'est un moyen qui motive l'apprenant à s'exprimer et discuter par cette langue . Par contre l'autre tranche d'apprenant dont le milieu familiale ne coopère pas à l'aide de cette dite langue, ce dernier aura des difficultés de saisir convenablement l'accent et le vocabulaire ou une discussion générale.

A cet effet l'enseignant doit mettre un effort pour inclure la langue française chez l'apprenant par les moyens les plus abordables pour facilite la tâche, c'est-à-dire pour rendre l'apprenant plus compétent et pour aimer encore cette langue.

Le français chez les apprenants au cycle primaire est encore une discipline nouvellement intégrer dans leurs programmes, mais surtout il est conseillé d'utiliser des moyens et des méthodes à ce que l'apprenant reçoit cette discipline par envie, est là ce qui rend l'activité ludique indispensable pour contribuer à l'apprentissage de la langue d'une manière plus souple. Vu l'avantage de cette activité permet aux apprenants de participer pendant les séances. Ce qui permettra de mener un débat fructueux entre eux ainsi que leur instituteur ; à condition que leur enseignant mette le point à s'exprimer uniquement en langue française faux ou juste, dans le temps aura la possibilité de se corriger.

Conclusion Générale

Notre travail de recherche consiste à mettre en preuve l'activité ludique d'une importance et indispensable à perfectionner le français plus abordable avec plein d'épanouissement et de sérénité.

Selon notre travail de recherche, l'activité ludique apporte un savoir approprié au développement de la capacité de l'apprenant, d'où ce dernier pourra mener une conversation plus adaptée et avec souplesse, c'est-à-dire ce genre d'activité présente comme un facteur pédagogique par rapport à ses avantages à travers les jeunes apprenants.

Nous proposons aux enseignants d'intégrer des méthodes ludiques dans l'enseignement / Apprentissage du FLE afin de motiver l'apprenant à apprendre la langue

Après toutes les recherches et les résultats que nous avons obtenus dans notre expérimentation, nous pouvons confirmer nos hypothèses, ce qui nous mène à prouver que les activités ludiques représentent une source de motivation pour les apprenants de la 5^{ème} année primaire dans l'enseignement/apprentissage du français et qui favorise et enrichit l'apprentissage du vocabulaire facilement.

Références Bibliographique

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUE

Bibliographie

Ouvrage

Bailly.D, (1997) Didactique de l'anglais, volumes I et II Nathan, p.3.

Mortureux.M.F – la lexicologie entre langue et discours, Armand colin, paris, 2008.p.7

Chantal Razafitsiaravona et Alk, « travailler les outils de la langue : pour quoi ? Comment ?
Madagascar, NFP, Agence universitaire de la francophonie, 2018, p18.

Picoche.J, le vocabulaire et son enseignement, université D'amien, Novembre, 2011, p.3.

Duquette Lise, Marie-claude Tréville, 1996, « le vocabulaire d'une langue étrangère et
seconde, Grenoble, presses »

Silva.H(2008). le jeu en classe de langue, paris, CLE internationale, collection technique de
classe

Huizinga, j. jeu et pratique scolaire : le cas d'un sujet enseignant à l'école élémentaire, 1938.

Ayme Michelle. Pour que chaque enfant trouve sa place .les cahiers pédagogues, N448, 2006.

De Grandmont, N, 1995, Le jeu ludique, les éditions logiques

weiss.F. (2002). Jouer, communiquer, apprendre. Paris, Hachette.

De greave.S « s'apprendre par les jeux », de boeck, p.13.

Kozman.R.B : « éduquer, enseigner, former....et apprendre. Resonances n : 88 Mars, 2006,
p.01.

Helot.c « Théorie de l'apprentissage (DLADL : cours de cappes), 08, février, 2001

Cyr, paul : les stratégies d'apprentissages, paris : cle international, 1998, p.04.

Cornaire : la compréhension orale, Ed, clé international, paris, 1998, p.54.

katia Fredrik sen, jean Rhodes, the role of teacher relation ship in the lives of student, 13
September 2004.

Manaa Gaouaoui, 2009, p.21.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUE

Grand Guillaume, G in plurilinguisme et enseignement en Algérie : entre langue écrite (arabe, français) et langue parlée (arabe et berbère). In colloque sur le bilinguisme à Mayotte du 20-24/03/2006 à Mayotte

Kanaoua.S. Culture et enseignement du français en Algérie, édition synergies, Alger, 2008

Taleb ibrahimi kaoula, les algériens et leurs langues, pour une approche sociolinguistique de la société algérienne, Alger, El-Hikma, 1997, p.37.

Dictionnaires :

Le dictionnaire le petit Larousse 2010.p.664

Rolland. Picoche. Dictionnaire du français usuel, De Boeck, Paris, 2002, p.574

Dictionnaire le petit Larousse 2010.p.107

Rolland. Picoche. Dictionnaire du français usuel, p.547.

Dictionnaire le petit Larousse, 2010, paris, 586

Le petit Robert, Dictionnaire du français, paris, 2005, p.237.

Dictionnaire encyclopédique du français, paris, 2005, p.237

Le petit Robert grand format (1996) paris : Dictionnaire Robert

Dictionnaire du français langue étrangère (2003), Guq.j.p

Cuq.j.p « dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et seconde » clé internationale ,2003.

R.Galisson et D.coste : dictionnaire de didactique des langues, Hachette, paris, 1976.p.198

Larousse français : monolingue français, bilingue français/anglais et anglais / français, bilingue français/espagnol et espagnol/ français

Rey-Debov, josette, Robert, paul : le nouveau petit robert : dictionnaire alphabétique et analogique de la langue français, sous la dire, De rey-Debove, josette et rey, paris : le Robert, 2007.

Larousse dictionnaire de la langue française, 2002, p.279.

Legendre, R, dictionnaire actuel de l'éducatrice, Geurin, Montréal, p.501-502

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUE

Mémoires consultés :

Bensalem Nor El Houda, L'enseignement /Apprentissage du lexique. Université Oum-El-bouaghi. Faculté des lettres et des langues étrangères. 2018 /2019

Ouhamiche Asma et Boussaid Djahida, les activités ludiques et leur rôle dans l'apprentissage en classe de FLE. Université Tiaret. Facultés des lettres et des langues étrangères

Atamna Asma et Bouhadi Sara Les activités ludiques et l'acquisition du vocabulaire cas des apprenants de 4^{ème} année primaire .Université Tiaret. Faculté des lettres et langues étrangers.2015 /2016

Fatah Abdelouahab, les textes littéraires et l'enseignement Del 'interculturel en classe de FLE : cas du manuel de la quatrième année moyenne, université kasdi merbah, ourgla, 2013

SITOGRAPHIES :

<https://www.l'internaute.fr/dictionnaire/fr/définition/lexique/> 20/02/2022 A 18 :00 h

Susan Haliwell. Author of teaching English in the primary, 1992. 03/ 04/ 2022 A 21:00 h

Table des matières

Remerciements

Dédicaces

Introduction générale

Première partie : cadre conceptuel et théorique

Chapitre 1 : l'évolution du vocabulaire à travers les méthodologies

Introduction.....	09
1. le mot.....	09
2. Étymologie du vocabulaire.....	09
2.1 Définition du vocabulaire.....	09
2.2. Définition pédagogique du vocabulaire	10
3. la typologie du vocabulaire dans la langue	10
3.1. Le vocabulaire fondamental	10
3.2 Le vocabulaire conventionnel	10
3.3. Le vocabulaire spécifique	11
4. vocabulaire / lexique	11
4.1. C'est quoi le lexique.....	11
4.2. La typologie du lexique.....	12
4.2.1. Le lexique global.....	12
4.2.2. Le lexique individuel.....	12
4.3. La différence entre le vocabulaire et le lexique	12
5. l'enseignement du vocabulaire.....	13
5.1. Quelles sont les stratégies les plus utiles concernant le vocabulaire.....	14
5.1.1. Stratégie incomplète.....	14

5.1.2. Stratégie active	14
6. l'apprentissage des méthodologies et vocabulaire	14
6.1. Le vocabulaire et la méthode traditionnelle	14
6.2. Le vocabulaire et la méthode directe.....	15
6.3. Le vocabulaire et la méthodologie audiovisuelle	15
6.4. Le vocabulaire et l'approche communicative	16
7. le vocabulaire passif et actif	16
7.1. Comment nous pouvons transformer un vocabulaire passif en un vocabulaire actif ? ...	17
8. l'importance de l'apprentissage du vocabulaire	18

CHAPITRE II

L'enseignement par ludique

Introduction.....	19
1. le jeu	19
2. Définition du jeu ludique.....	20
3. Que ce qu'un jeu éducatif	21
4. c'est quoi un jeu pédagogique	21
5. Quelles sont les types des activités ludiques	21
5.1. Les jeux linguistiques.....	21
5.2. Les jeux de créativité	21
5.3. Les jeux culturelles.....	22
5.4. Les jeux dérivés du théâtre.....	22
5.5. Les jeux de la communication	22
6. Le ludique facteur de motivation.....	22
7. l'importance des activités ludique en classe du FLE primaire	23

8. Les avantages de l'apprentissage par ludique	24
9. Les limites de l'apprentissage par ludique	24
10. Le ludique, un outil qui aide à acquérir des compétences.....	25

CHAPITRE II

Le système éducatif en Algérie

1. Français langue étrangère FLE.....	26
2. L'enseignement / Apprentissage du FLE	27
2.1. L'enseignement	27
2.1.1. L'enseignant	27
2.2. L'enseignement du FLE en Algérie	28
2.3. L'enseignement du FLE au cycle primaire	29
3. Le système éducatif en Algérie	29
3.1. L'enseignement préparatoire / prés-scolaire	30
3.2. L'enseignement primaire.....	30
3.3. L'enseignement moyen	30
3.4. L'enseignement secondaire	31
4. L'apprentissage	31
5. Les stratégies d'apprentissages	32
5.1. Définition d'une stratégie d'apprentissage.....	32
5.2. Les stratégies d'apprentissage d'une langue	33
5.3. Des stratégies directes	33
5.3.1. Stratégie mnémonique.....	33
5.3.2. Stratégie cognitive.....	33
5.3.3. Stratégies compensatoire.....	34

5.4. Les stratégies indirectes.....	34
5.4.1. Stratégie métacognitive	34
5.4.2. Stratégie affective.....	34
5.4.3. Stratégie sociale.....	34

Deuxième partie

Cadre méthodologique et pratique

CHAPITRE I

Axe méthodologique

Introduction.....	35
1. présentation d'échantillon	35
1.2. La description du lieu de recherche.....	35
2. L'expérimentation	36
3. L'observation	37
4. Déroulement de la première séance avec le groupe témoin	37
4.1. Le pré-test de la première séance	37
5. Déroulement de la première séance avec le groupe expérimentale.....	38
5.1. La première activité ludique.....	38
6. Déroulement de la seconde séance avec le groupe témoin	39
6.1. Le pré-test de la deuxième séance	40
7. Déroulement de la seconde séance avec le groupe expérimentale.....	41
7.1 La seconde activité ludique	41
8. Déroulement de la dernière séance avec le groupe témoin	41
8.1. Le pré-test de la dernière séance	42
9. Déroulement de la dernière séance avec le groupe expérimentale.....	43

9.1. La dernière activité ludique	43
10. outil de recherche	43

CHAPITRE II

Résultats, analyse et interprétation

1. Analyse et discussion des résultats	46
1.2. Analyse du questionnaire	46
2. Analyse les résultats des activités	61
2.1. Analyse de la première activité	61
2.2. Analyse de la seconde activité	62
2.3. Analyse de la dernière activité	63
Conclusion générale	64

Références bibliographiques

Annexe

Résumé :

Ce travail de recherche consiste d'étudier le rôle de ludique dans l'enseignement/Apprentissage chez les apprenants de la 5^{ème} année primaire et son impact sur l'acquisition d'un vocabulaire actif.

L'intégration des méthodes ludiques dans les séquences d'apprentissage est une nécessité dans les écoles primaires, mais ce genre d'activités doit choisies en fonction du niveau de l'apprenant pour obtenir des résultats satisfaisants. Nous avons proposé

Nous avons proposé aux apprenants un outil attractif qui peut favorise le vocabulaire et facilite l'apprentissage, il s'agit ici de l'activité ludique qui a pour rôle d'enrichir les connaissances de l'apprenant en rendant l'apprentissage motivant.

Les mots clés

Jeux -ludique -activités –apprentissage- plaisir -motivation -mots

ملخصن

يتكون هذا العمل البحثي من دراسة دور اللعب في التدريس / التعلم بين المتعلمين في السنة الخامسة من المدرسة الابتدائية وتأثيره على اكتساب مفردات نشطة يعتبر تكامل أساليب المرح في متواليات التعلم ضرورة في المدارس الابتدائية ولكن يجب اختيار هذا النوع من النشاط حسب مستوى المتعلم للحصول على نتائج مرضية. لقد قدمنا للمتعلمين أداة جذابة يمكنها تعزيز المفردات وتسهيل التعلم، وهذا نشاط ممتع يتمثل دوره في إثراء معرفة المتعلم من خلال جعل التعلم محفزًا

Summary:

This research work consists of studying the role of play in teaching/learning among learners of the 5th year of primary school and its impact on the acquisition of an active vocabulary.

The integration of fun methods in the learning sequences is a necessity in primary schools, but this type of activity must be chosen according to the level of the learner to obtain satisfactory results. We proposed

We have offered learners an attractive tool that can promote vocabulary and facilitate learning, this is a fun activity whose role is to enrich the learner's knowledge by making learning motivating.