

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE

SCIENTIFIQUE

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

UNIVERSITE IBN KHALDOUN – TIARET –

FACULTE DES LETTRES ET LANGUES

DEPARTEMENT DES LETTRES ET LANGUES ETRANGERES



Mémoire presente pour lobtention du diplôme de master

Option : didactique des langues étrangères

Thème

L'impact des activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole, cas des apprenants de la troisième année moyenne au pré de l'établissement « Oueld Ibrahim Saïde » à Tiaret.

Présenté par :

Mlle ZEKRI Dalal Nour El Houda

Mlle SAHBAN Sihem

Sous la direction de :

Dr. BOUACHA Abderrahmane

Membres du jury

Présidente : Mlle. MOKHTARI Fatima M.C.B Université Ibn Khaldoun, Tiaret.

Rapporteur : Dr. BOUACHA Abderrahmane M.C.A Université Ibn Khaldoun, Tiaret.

Examinatrice : Mlle. MIHOUB Kheira M.A.A Université Ibn Khaldoun, Tiaret.

Année universitaire : 2019/2020

Remerciements

Nos sincères remerciements vont, en tout premier lieu, à notre Dieu pour son immense bonté toute-puissante pour la volonté, et la patience qu'il nous a donnée durant toutes ces années d'études, et la force pour compléter ce travail.

Nous exprimons nos profonds remerciements à notre directeur de recherche, Dr. BOUACHA ABDERRAHMANE pour l'aide compétente qu'il nous a donnée, pour sa patience, son encouragement, son suivi et ses critiques constructives tout au long du travail. Ses conseils précieux nous ont été de grande utilité pour l'achèvement de notre mémoire et pour améliorer également la qualité des différentes sections.

Nous exprimons nos vifs remerciements aux membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à notre travail, qu'ils trouvent ici la marque de notre grand respect.

Nous ne manquerons pas à remercier l'enseignante qui nous a accueillis dans sa classe dans de très bonnes conditions et qui a répondu présent à chacune de nos sollicitations lors de notre expérimentation, nous la remercions pour son aimable collaboration.

Une infinité de remerciements seraient utiles pour tous les enseignants et le staff administratif du département de lettres et de langues et à leur tête le chef département.

NOUS désirons aussi à remercier tous les enseignants qui ont bien voulu participer en répondant à notre questionnaire.

Enfin nous adressons nos sincères remerciements à toute personne qui a contribué, de près ou de loin, à l'achèvement de ce travail.

Merci de tout cœur

Dédicaces

Je dédie ce modeste travail :

À mes parents, auxquels je voudrais exprimer tout mon amour sincère, pour ses prières qui faisaient afin que je réussisse, ses précieux conseils, ses assistances durant toute ma scolarité, aussi, pour ses attentions à me procurer tous les moyens possibles à ma réussite. Que Dieu vous comble de santé et vous procure une longue vie.

À mes frères et sœurs, auxquels j'exprime toute ma gratitude pour leur soutien dans les moments délicats.

À mes adorables nièces, qui me libéraient de toutes les peines et les pressions.

À la personne qui était toujours à mes côtés pour m'encourager dans les moments difficiles.

À mes grands-parents que Dieu les accueille dans son vaste paradis.

Sihem

Je dédie ce mémoire à :

Mes grands-parents ; le trésor de la famille, grand respect à tous ses innombrables sacrifices et prières incessantes consentis pour nous.

Mes très chers parents ;

Aucune dédicace ne saurait exprimer mon respect, mon amour éternel et ma considération pour les sacrifices que vous avez consentis pour mon instruction et mon bien-être. Que ce modeste travail soit l'exaucement de vos vœux tant formulés, le fruit de vos innombrables sacrifices, bien que je ne vous en acquitterai jamais assez.

Mes chères sœurs

Ma confidente Hanen ; pour son immense amour et pour l'amitié unique qu'elle m'a donnée ainsi que son immense soutien.

Dalal

Sommaire

| | |
|---|-----------|
| Introduction générale..... | 8 |
| Première partie : Cadre conceptuel et théorique de la recherche | |
| Chapitre I : L'enseignement de l'oral et la prise de parole en classe de FLE | |
| 1. L'oral en classe de FLE, essai de définitions..... | 14 |
| 2. La prise de parole en classe de FLE..... | 18 |
| 3. Le rôle de l'enseignant en classe de FLE..... | 22 |
| Chapitre II : Le système éducatif en Algérie, les activités ludiques | |
| 1. Le système éducatif en Algérie | 25 |
| 2. Le ludique dans le manuel scolaire. | 28 |
| 3. Le rôle des activités ludiques en classe de FLE. | 34 |
| 4. Les apports et les contraintes des activités ludiques. | 35 |
| Deuxième partie : cadre méthodologique et pratique de la recherche | |
| Chapitre III : Méthodologie et description du corpus | |
| 1. Le cadre specio-temporel..... | 39 |
| 2. Le choix de l'enquête..... | 40 |
| 3. Les instruments d'enquête et la méthode employée..... | 41 |
| 4. Le choix des activités ludiques..... | 45 |
| 5. Les difficultés rencontrées..... | 46 |
| Chapitre IV : Analyse et interprétation des résultats | |
| 1. Questionnaire | 48 |
| 2. L'étude comparative. | 60 |
| Conclusion générale. | 72 |
| Références bibliographiques. | 76 |
| Annexes | 80 |

Glossaire

| | |
|---------------------------------|--|
| L'universalisme | L'idée d'une opinion à vocation universelle. |
| Hétérogénéité didactique | Les différents niveaux d'appropriation par les élèves des nouveaux savoirs. |
| La pédagogie | Ressemble les méthodes et pratiques d'enseignement requises pour transmettre un savoir aux apprenants |
| Compétence | Une qualification professionnelle décline en savoir-faire (pratique) et en savoir-être (comportements relationnels) ainsi qu'en des aptitudes physiques. |
| Onomatopée | Processus permettent la création de mots dont la signifiant est étroitement lié à la perception acoustique des sons émis par des êtres animés ou des objets tels que ; coucou, craquer, clac, etc. |
| L'anxiété langagière | C'est une réaction négative d'inquiétude se manifestant lors de l'apprentissage ou l'utilisation d'une langue seconde. |
| Détour pédagogique | Une terminologie qui vient des sciences de l'éducation et qui désigne des activités pédagogiques qui permettent d'atteindre l'objectif en contournant les obstacles cognitifs. |

Introduction générale

Introduction générale

L'intégration de l'enseignement de langues étrangères dans les différents cycles du système éducatif a pour rôle, d'une part, de permettre l'accès direct aux connaissances universelles en favorisant par la suite l'ouverture sur d'autres cultures et, d'autre part, assurer les articulations nécessaires entre les différents paliers et filières du secondaire, de la formation professionnelle et du supérieur.

En Algérie, le français au sein du processus enseignement\apprentissage occupe le statut de la première langue étrangère enseignée dès la troisième année primaire, et la maîtriser est devenu incontournable parce que cette langue dépasse le cadre scolaire vu qu'elle ne figure pas seulement dans le programme scolaire mais elle est aussi présentée dans la vie quotidienne des apprenants. De plus, la langue française est utilisée également comme outil de communication et de travail à l'intérieur de la société algérienne, la raison pour laquelle de nombreuses filières dans l'enseignement supérieur assurent leurs études en langue française. C'est à cette condition que notre pays pourra, à travers son système éducatif et ses institutions de formation et de recherche, accéder rapidement aux nouvelles technologies : la communication et l'informatique qui sont en train de révolutionner le monde et d'y créer de nouveaux rapports de forces. D'ailleurs, beaucoup d'Algériens ont compris l'intérêt de cette langue pour l'universalisme et réussir socialement car la plupart des domaines économiques fonctionnent en français.

En effet, la maîtrise du français est devenue une nécessité dans nos écoles afin que les apprenants puissent utiliser cette langue face à n'importe quelle situation de communication donnée et même interagir en français, car l'enseignement en FLE(français langue étrangère) ne se limite pas à l'apprentissage de structures syntaxiques et à l'acquisition du vocabulaire, mais il consiste aussi à amener l'apprenant à s'exprimer, à s'interagir par la perfection de ses aptitudes cognitives et affectives.

La classe de langue se caractérise par son hétérogénéité, c'est pourquoi plusieurs chercheurs en didactique ont consacré leurs études à la recherche de stratégies pour faciliter la tâche d'enseignement apprentissage du FLE pour faire face à cette hétérogénéité et améliorer la compétence de l'oral chez l'apprenant, parce qu'elle devient aujourd'hui un élément essentiel au sein de ce processus.

Parmi ses stratégies et méthodes modernes issues de l'avènement de l'approche communicative, de l'approche par les compétences et de l'approche par l'action, le jeu ludique en fait partie. Pour se concentrer sur l'apprenant, nous le motiverons en le mettant

Introduction générale

dans une situation d'imagination et de créativité afin que nous puissions découvrir cet apprenant, du coup c'est à lui de construire son savoir et cela est l'objectif primordial de ses approches.

En fait, l'enseignant en classe est confronté à un défi scolaire pour enseigner aux apprenants une variété de compétences : communication, expression, interaction et savoir les traiter en dehors de la classe. L'enseignant est destiné à créer un climat favorable afin de provoquer l'interaction et surtout de tenir une discussion en classe basée sur la motivation de ses apprenants. Par ailleurs, la motivation de l'apprenant est très importante pour qu'il puisse librement et facilement participer aux différents échanges durant le cours.

Par conséquent, la motivation de l'apprenant est la clé du succès de son apprentissage car elle a une influence significative sur ce processus où elle est liée à tout ce qui est observable : comportement, âge, compétences et même personnalité et aussi à tout ce qui est mental, cognitif et pour la provoquer chez l'apprenant, nous lui proposons des activités ludiques comme un support pédagogique et une manière attrayante dans l'intention d'améliorer la prise de parole chez les apprenants.

Durant notre recherche, on a constaté qu'en moyenne, les apprenants de la troisième année trouvent que les cours du FLE sont ennuyeux et ne portent pas de nouveautés, c'est toujours les mêmes sujets qui se répètent. Par conséquent, les apprenants ne sont pas motivés à étudier, on a remarqué aussi que la majorité d'entre eux hésite souvent à prendre la parole en classe quand il s'agit d'une participation aux différentes activités durant le cours, ensuite nous avons constaté qu'ils préfèrent l'écrit à l'oral, car ils se retrouvent bien plus à l'aise et se sentent en sécurité quand ils répondent par écrit.

L'objectif que l'on cherche à atteindre au fur et à mesure de notre recherche ; est de vérifier l'utilité et l'importance des activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole chez les apprenants de la troisième année moyenne en Algérie.

Nous sommes tous concernés par cet écart qui empêche l'apprenant à s'exprimer librement devant ses camarades, en tant qu'étudiants dans la spécialité et aussi en tant que futurs enseignants, on a pensé à cet obstacle et après une longue réflexion notamment ce qui concerne les méthodes et les stratégies d'enseignement d'apprentissage, nous pensons que les activités ludiques influencent sur l'interaction des apprenants en classe ; ce qui nous a poussé à poser la problématique suivante :

Quel impact pourrait avoir les activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole chez les apprenants de la troisième année moyenne ? De cette dernière, se dégagent les questions partielles :

- Pour quelles raisons la plupart des apprenants ne prennent-ils pas la parole en classe ?
- Est-ce que la pratique des activités ludiques motive l'apprenant à la prise de parole ?
- Comment se caractérise la prise de parole chez l'apprenant ? est-ce qu'elle est spontanée ou guidée par l'enseignant ?

Pour répondre à ces questions nous émettons les hypothèses suivantes :

- Le ludique pourrait être un moyen efficace afin d'attirer l'attention des apprenants, de les motiver à prendre la parole et de les faire participer par la suite aux différents échanges du cours ?
- Les activités ludiques pourraient être importantes pour la compréhension et la bonne maîtrise des cours de FLE ?
- Les activités ludiques participeraient à l'enrichissement du lexique et amélioreraient la capacité d'apprendre le FLE et la mémorisation ?

Pour confirmer ou infirmer ses hypothèses, la réalisation de notre travail de recherche sera scindée en deux grandes parties :

Dans un premier lieu, une partie théorique réservée aux données théoriques et conceptuelles, cette partie est comportée de deux chapitres, le premier chapitre traite de la langue orale « l'enseignement de l'oral et la prise de parole » passant par les notions suivantes : le statut de l'oral en classe de FLE, les divers obstacles à la prise de parole, comment la faciliter chez les apprenants et le rôle de l'enseignant en classe de FLE. Le second chapitre est consacré au « système éducatif en Algérie et les activités ludiques » en discutant le programme du français en troisième année moyenne, le ludique dans le manuel scolaire et son rôle en classe de FLE.

Dans un second lieu, la partie pratique par laquelle nous allons déterminer notre corpus de recherche à savoir la méthodologie et les outils à suivre afin d'accomplir notre étude.

Nous avons procédé à une enquête de terrain par l'intermédiaire du questionnaire adressé respectivement auprès des enseignants de la troisième année moyenne, nous essayons par la suite d'analyser et d'interpréter les résultats obtenus à l'effet de détecter les obstacles qui

Introduction générale

empêchent l'apprenant à prendre la parole en classe et d'étudier également l'impact des activités ludiques sur la prise de parole. Nous allons utiliser un deuxième outil méthodologique, il s'agit d'une étude comparative entre deux groupes d'apprenants (l'expérimentation de quelques activités ludiques en classe) pour pouvoir se prononcer quant à leur efficacité sur la prise de parole des apprenants avec les commentaires des résultats obtenus.

En définitive, nous concluons ce travail en présentant les résultats de cette recherche par rapport à notre problématique de départ et à nos hypothèses. Nous donnerons les points essentiels que nous avons retenus tout en les commentant.

Première partie

Cadre conceptuel et théorique de la recherche

Premier chapitre

« L'enseignement de l'oral et la prise de parole en classe de FLE »

Dans ce premier chapitre, intitulé : l'enseignement de l'oral et la prise de parole en classe de FLE, nous allons présenter trois axes principaux à notre travail de recherche. D'une part, nous allons essayer de définir l'oral et quelques notions importantes liées à ce concept, tout en mettant l'accent sur le statut de l'oral en classe de français langue étrangère. D'autre part, nous allons évoquer la prise de parole comme étant un élément primordial dans notre recherche, nous allons aussi expliquer les différents obstacles à la prise de parole et le dispositif mis en place pour son amélioration. En dernier lieu, nous allons aborder le rôle de l'enseignant dans le processus enseignement/apprentissage du français langue étrangère.

1. L'oral en classe de FLE, essai de définitions :

1.1. Qu'est-ce que l'oral :

L'oral, selon le dictionnaire de la langue française « Larousse », se fait par la parole, par opposition à l'écrit. L'expressivité verbale a un rôle fondamental dans la transmission des messages dans la mesure où elle porte sur les structures rythmiques mélodiques et intonatives qui spécifient chaque message produit. Ainsi, la langue parlée est nécessaire comme moyen de transmission des messages, elle permet non seulement de communiquer avec autrui mais également d'exprimer nos sentiments et nos besoins. En un mot, elle nous permet d'inter agir dans différentes situations de communication : produire des énoncés et en recevoir.

Cette activité se décline en trois principaux volets : le verbal, le para verbal et le non verbal.

- **Le verbal** : est le contenu de la prise de parole, cela inclut le choix des mots, le thème de la prise de parole ainsi que son organisation.
- **Le para-verbal** : concerne la voix ; c'est ce par quoi passe le verbal. Il touche entre autres le débit, le volume et l'intonation.
- **Le non-verbal** : se rapporte, quand à lui, au corps, aux gestes, à la posture, aux expressions du visage, etc.

Il est difficile d'affirmer que l'un de ces trois volets est plus important que les autres. Certains chercheurs ont tenté de chiffrer intensité de chacun de ses volets dans la communication. Les chiffres varient énormément d'un chercheur à un autre, il faut attendre et savoir qu'une contradiction entre les volets vient faire perdre de la crédibilité à la personne et que le non- verbal a tendance à dominer les autres volets. En effet, si une personne arrive devant un groupe de personnes et dit : il me fait plaisir être ici ce matin et qu'elle regarde le plancher, quel tremble et qu'elle a un visage colérique. Malgré le message verbal convaincant, c'est son

non-verbal qui sera retenu par auditoire. Il s'avère donc indispensable que les trois volets de l'oral soient importants.

Il est également important de mentionner que l'oral peut prendre différentes formes :

- Il peut prendre une forme de langue écrite oralisée : ce peut être par exemple : une lecture à

Haute voix ou bien une récitation.

-Aussi ce peut être parlé, contrôlé et préparé. Autrement dit, une prise de parole selon des attentes scolaires par exemple lorsqu'un enseignant demande à des étudiants de débattre sur un sujet ou de faire une présentation orale, il s'agit de parler contrôlé.

1.1.1. L'interaction \ communication :

L'interaction selon le dictionnaire universel, se définit comme : « une relation inter humaine par laquelle toute attitude, action ou expression d'un membre, d'un groupe, exerce une influence sur les autres, provoquant des comportements réactionnels qui retentiront sur les comportements ». Celle-là faite référence à une série d'effets réels qui s'exercent manuellement sur les partenaires d'une relation de communication à travers la mise en œuvre d'une communication entre eux ; c'est-à-dire, un acte qui permet l'échange avec d'autres individus par la parole ou avec le corps en faisant des gestes. Selon Claire Tardieu « *Communiquer c'est mettre des messages pour d'autres êtres humains avec les mots, des gestes, des attitudes corporelles* ». (La didactique des langues en 4 mots-clés : communication, culture, méthodologie, évaluation, Ellipses, 2008, p.11).

1.1.2. La compétence de communication :

Depuis quelques années, le concept de compétence communicative est au centre de l'enseignement\ apprentissage de langues étrangères. Cette notion a pour objectif d'amener l'apprenant à communiquer en langue étrangères face à n'importe quelle situation de communication donnée, l'acquisition de la compétence communicative permet de former un futur citoyen capable d'agir et interagir en langue étrangère. Cela inclut l'importance de la compétence communicative pour la didactique de langues, la raison pour laquelle plusieurs chercheurs dans la spécialité sont intéressés à cette notion.

En 1972, D. Hymes élabore sa théorie sur la compétence communicative et définissait cette dernière comme la connaissance des règles psychologiques, culturelles et sociales qui commandent l'utilisation de la parole dans cadre social. Selon lui, il ne s'agit pas seulement de

produire des phrases correctes, mais de savoir comment les utiliser dans le contexte adéquat, pour les positionner dans un cadre de communication précis.

Selon le Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Jean Pierre Cuq définit la compétence communicative comme :

« La capacité d'un locuteur de produire a défini la compétence et d'interpréter de façon appropriée, d'adapter son discours à la situation de communication en prenant en compte les facteurs externes qui le conditionnent : le cadre spatio-temporel, l'identité des participants, leurs relations et leurs rôles, les actes qu'ils accomplissent leur adéquation aux normes sociales, etc. » (Collection langues et apprentissage de langues, Hatier Grédif, Paris, Novembre 1984, P.124).

1.1.2.1. Les diverses composantes de la compétence de communicative :

- ❖ **La compétence linguistique** : la capacité d'interpréter et d'appliquer les règles du code linguistique dans une situation de communication.
- ❖ **La compétence sociolinguistique** : habileté à interpréter et à utiliser différents types de discours en fonction d'une situation de communication.
- ❖ **La compétence socioculturelle** : capacité d'interpréter et d'utiliser des objets dans le cadre d'une situation de communication.
- ❖ **La compétence référentielle** : l'aptitude à interpréter et à utiliser des domaines d'expérience, des objets du monde et de leurs relations dans une condition d'échange.
- ❖ **La compétence stratégique** : capacité à utiliser des stratégies verbales et non verbales afin de maintenir le contact avec les interlocuteurs et gérer l'acte de communication selon l'intention du locuteur.

Une compétence de communication reposerait sur la combinaison de ses diverses composantes.

1.2. Le statut de l'oral en classe de FLE :

Depuis le début du XXème siècle, grâce notamment à l'évolution des méthodologies d'enseignement jusqu'à l'avènement du CECR et l'approche communicative et actionnelle, l'oral a conquis une place importante et un objectif primordial dans l'enseignement-apprentissage d'une langue étrangère comme peut l'affirmer Martinez dans ses propos : « La langue orale a occupé une place importante dans les méthodologies modernes et constitue souvent le point de départ de l'apprentissage ». (Martinez, P. ? La didactique étrangère, 1996, p.92).

En outre, la faculté orale est devenue obligatoire et l'une des premières préoccupations des chercheurs et les didacticiens, car l'objectif central d'apprendre une langue étrangère est notamment de développer chez l'apprenant la capacité de communiquer, de s'exprimer, de s'interagir d'une manière décontractée dans des différentes situations. Selon SOPHIE MOIRAND dans son ouvrage « enseigné à communiquer en langue étrangère » par une citation : « *Dès les années 60, les projets didactiques envisageaient d'enseigner aux apprenants à communiquer en langue étrangère* » (Hachette, paris, 1982, p.08).

En effet, la langue orale est le facilitateur moyen afin d'améliorer chez les apprenants l'acquisition et la maîtrise de la langue plus précisément l'acquisition de la compétence communicative, ce dernier encourage l'apprenant à écouter, à parler, à participer dans la construction de son savoir.

1.2.1. Les conditions de la réalisation d'un discours oral :

Un apprentissage réussi en matière de l'oral en classe du FLE, n'est pas seulement une question de compétences langagières, mais de planifier aussi un enseignement qui fasse en sorte que les apprenants construisent avec leurs pairs leurs connaissances en cette matière. Donc pour réaliser un discours de l'oral il faut valider plusieurs conditions, parmi ses conditions nous pouvons citer :

- L'apprentissage de l'oral demande du temps
- L'apprentissage de l'oral nécessite l'apport d'un matériel technique minimal.
- L'apprentissage de l'oral n'implique pas seulement des situations de productions verbales, mais également de l'écoute.
- L'apprentissage de l'oral oblige à un « détour pédagogique » par l'écrit.
- L'apprentissage de l'oral suppose que ses indicateurs de maîtrise soient fixes d'un cycle à l'autre.
- L'apprentissage de l'oral s'incarne dans des interactions, qui suggèrent une progression dans l'argumentation : discours, expose explicatif et critique, débat.

2. La prise de parole en classe de FLE :

2.1. Qu'est-ce que la prise de parole :

La prise de parole est un acte de parler à un auditoire, d'un groupe de personnes d'une manière structurée et délibérée visant à informer, influencer, présenter des idées ou amuser des auditeurs. Elle s'agit ainsi de transmettre des messages ou s'exprimer des émotions, des pensées en utilisant le langage à l'aide de plusieurs techniques de base : la voix, le corps, etc. Afin que l'orateur puisse émettre son message d'une manière claire et captivante et satisfaire par la suite son public.

La prise de parole doit avoir un objectif bien précis, parler pour discuter, débattre en abordant un tel ou tel sujet, communiquer, échanger des idées en mettant l'apprenant dans une situation de communication. Donc la prise de parole est bien indispensable pour l'apprenant et pour l'enseignant aussi puisque pour lui la prise de parole est la dynamique de la séance, comme le souligne Michel Tozzi, professeur des universités à Montpellier : « *Notre fonction de professeur n'a de sens que par apport à l'élève. la parole de l'élève est comme un baromètre : plus les élèves demandent la parole, plus le cours est intéressant* » (Bali Abdelouahab, problème de l'oral au primaire. Cas : les élèves de 5ème année primaire de willaya de Msila, mémoire de master 2, université de Mohamed Boudiaf, 2015, p.20).

2.1.1. La parole, essai de définitions :

La parole, selon le dictionnaire de la langue française « Larousse », se définit comme la capacité à s'exprimer par le langage articulé et est un langage articulé propre à l'être humain destiné à communiquer via des messages à l'aide de la parole qui est à la base un acte individuel.

L'activité de la parole en classe de français langue étrangère, ne se limite pas seulement dans le fait que l'apprenant répond aux questions de son enseignant et de mémoriser ce qui a acquis, mais l'apprenant nécessite également une réelle conversation, une situation de communication réelle pour qu'il puisse faire un échange verbal en évaluant ses aptitudes.

2.1.2. Les actes de la parole :

Un acte de langage est un acte social. Vu qu'il implique nécessairement la présence de deux ou plus, il est également un moyen qu'un locuteur utilise pour influencer son environnement à

travers ses mots : il essaie ainsi difformer, d'inciter, de demander, de convaincre, de promettre...etc., son ou ses interlocuteurs par ce moyen.

L'identification de l'acte de parole nécessite en grande partie l'interprétation du message transmis au-delà de la compréhension de son contenu sémantique. Par exemple, la motivation pour dire « j'ai appris que vous avez obtenu votre diplôme » pourrait être de faciliter son destinataire, de s'excuser d'avoir douté de son succès ou ses compétences, de se moquer d'un succès tardif ou simplement de lui parler du fait signalé.

Nous pouvons alors modéliser l'acte de parole comme tout autre type d'actions : il a un but ou on peut l'appeler « une intention communicative », une exigence, un corps ; c'est-à-dire : une réalisation. En effet, il existe différents types d'actes de langage que nous classons généralement en fonction de leurs objectifs : citer, informer, fermer, donner un exemple, regretter, décider, être en désaccord, conseiller, différencier, déplacer, exagérer, se moquer de quelqu'un ou quelque chose, etc.

D'après J. L.AUSTIN 1970, dans son ouvrage « quand dire, c'est faire », Edition du seuil « *toute énonciation non seulement dit quelque chose - acte locutoire - mais, en même temps, accomplit quelque chose, réalise une action - acte illocutoire - qui, comme les actes non linguistiques, modifie une situation en faisant reconnaître au Co-énonciateur une intention pragmatique* ». <http://sites.estvideo.net/gfritsch/doc/rezo-cfa->

2.1.3. Les tours de parole :

En sociolinguistique et en pragmatique, un tour de parole est un concept désignant la possibilité dont un interlocuteur profite de parler lors d'une conversation. La répartition des tours de parole est régie par des normes sociales et contextuelles qui ont été étudiées notamment par la sociologie interactionniste. Par exemple, interdit les longs silences lors d'une interaction dans une conversation téléphonique, ce qui produit a une définition plus stricte des tours de parole.

Le tour de parole désigne un arsenal de moyens linguistiques comme des phrases complexes, des équivalents de phrases, des syntagmes divers, des mots, comme il peut être ainsi composé de tous les types d'onomatopées, des accentuations, etc. C'est une étape primordiale d'organisation des échanges oraux qui sont composés des unités séparées par des points de transition. En d'autres termes, par des lieux où le locuteur en place peut abandonner la parole.

2.2. Les obstacles à la prise de parole :

L'objectif principal de l'élaboration de notre mémoire ; est d'attirer l'attention sur les différents obstacles qui bloquent la prise de parole en classe de langue étrangère chez les apprenants de la troisième année moyenne.

Nous voulons mettre l'action sur les obstacles psychologiques et sociologiques qui empêchent l'apprenant à prendre la parole librement au sein de la classe et à réagir facilement avec son enseignant en plein cours et essayer par la suite de les remédier pour que l'apprenant puisse s'engager dans toute situation de communication réelle.

2.2.1. Les obstacles psychologiques :

La difficulté de prendre la parole en classe de français langue étrangère est liée à des facteurs psychologiques ; car la majorité d'entre eux ne prend presque jamais la parole surtout quand il s'agit d'une participation aux différentes séances d'expression de l'oral, parce qu'ils ont peur de ne pas avoir une bonne image d'eux-mêmes, du coup les apprenants bloquent devant une prise de parole à cause de sentir timides et ils ont peur du regard des autres, même s'ils connaissent la réponse ils ne prennent pas le risque de parler. Autrement dit, ils n'osent pas se répondre et ils préfèrent prendre le silence par la suite. Plusieurs facteurs entrent en jeu comme le trac, l'anxiété langagière, ce qui le pousse à sous-estimer, en d'autres termes ils manquent la confiance.

2.2.2. Les obstacles sociologiques :

Ce qu'il bloque l'apprenant à s'exprimer oralement devant un groupe de personnes, c'est la sensation d'être jugé et critiqué par eux, la peur de leurs réactions, ainsi la peur de commettre une erreur ou de dire des bêtises devant un public où les faire plusieurs fois à la suite et d'être ridiculisé par les autres apprenants ou par l'enseignant, ce qu'il mène au freinage au milieu d'un grand public qui est dans ce cas « le reste de la classe », cela empêche l'apprenant à se concentrer sur le sujet le plus important et se focaliser sur la réaction et le regard des autres. En outre, cette pire sensation peut décourager l'apprenant à donner de son mieux et de réagir avec son enseignant et de le démotivé par la suite à avancer et à développer ses compétences langagières où il se trouve dépourvu de toute imagination et d'initiative. Par conséquent, il se

sent insécurisé lorsqu'il est amené à communiquer lors des cours et à la classe de conversation où il est censé de ne pas rester silencieux.

2.3. Comment solliciter la prise de parole en classe ?

Nous focalisons l'attention ici sur la pratique de la prise de parole à l'extrascolaire qui pourrait renforcer la compétence communicative chez les apprenants et qui a un effet positif dans la création d'une harmonisation par la combinaison avec les atouts basiques qui la constitue : l'entourage formel, l'enseignant et l'apprenant. Cependant, dans la mesure où cette pratique n'est pas réalisée, l'apprenant rencontrera en classe une immense difficulté à parler, à s'exprimer et à communiquer spontanément et librement ; à force de ne pas avoir l'habitude de manipuler et de pratiquer cette langue étrangère dans des situations pareilles.

2.3.1. La motivation :

Il est essentiel de traiter la motivation en lien avec l'apprentissage, car ses deux derniers sont intimement liés et ils se renforcent donc mutuellement, vu qu'il n'a pas un apprentissage possible sans une mobilisation, une implication, un engagement plus ou moins important.

En somme, la motivation est la clé de la réussite de tout un enseignement, apprentissage scolaire de n'importe quelle langue étrangère, elle est également la pierre de base qui aide l'apprenant à apprendre cette langue et à construire son savoir. En général, un apprenant motivé est un élément actif en classe, il met en œuvre son énergie, son imagination, sa créativité et son enthousiasme afin d'atteindre ses objectifs, c'est celui qui ouvre l'interaction lors des cours avec une confiance en soi et une responsabilité vis-à-vis ce qu'il dit.

Il y a deux types de motivation :

- **La motivation intrinsèque** : c'est lorsque l'apprenant est responsable de sa propre motivation et se fixe lui-même ses propres objectifs qu'il veut atteindre.
- **la motivation extrinsèque** : c'est lorsque l'apprenant n'est pas responsable de sa motivation, en d'autres termes, il est influencé par un environnement externe, comme lorsqu'il est motivé par une récompense de la part de sa famille.

2.3.2. La communication :

L'enseignement de la langue française doit amener l'apprenant vers une compétence de communication, dans le but d'adapter aux différentes situations de communication données. Donc développer la compétence communicative est l'objectif primordial de chaque enseignant de langue et pour la maîtriser, on doit donc faire améliorer les deux habiletés à savoir : la compréhension orale et l'expression orale, pour que cet apprenant sera capable d'échanger verbalement au sein de la classe avec son enseignant et avec ses camarades aussi lors du déroulement de la séance. En outre, c'est à l'enseignant d'orienter et d'aider ses apprenants face à chaque difficulté qu'ils peuvent rencontrer dans leur apprentissage. Par conséquent même si certains ont des facilités à communiquer efficacement à l'oral n'est pas inné, c'est un art qui se travaille au fur et à mesure à l'aide de différentes stratégies d'enseignement, d'apprentissage.

2.3.3. L'esprit d'équipe :

L'apprentissage de l'oral implique non pas seulement des situations de productions verbales, mais également d'écoute de l'autre, afin d'installer aux apprenants la culture de l'esprit d'équipe. Autrement dit, travaillé en groupe coopératif et dynamique où chaque membre est appelé à participer, à être responsable, à respecter son tour, cela va créer un climat favorable, de concurrence entre eux qui va les permettre de s'enrichir et s'entraîner ainsi à partager leur connaissance et d'échanger verbalement. En outre, ils vont développer une sorte de solidarité entre eux et de se faire sentir un esprit d'équipe et c'est la chose la plus importante.

1. le rôle de l'enseignant en classe de FLE :

Le rôle de l'enseignant en classe de langue ne se limite pas seulement à la transmission du savoir ou de ses connaissances, mais cela va plus loin. Nous allons voir que tâches les de l'enseignant sont bien plus diversifiées qu'il n'y paraît.

En fait, depuis plusieurs années, le rôle de l'enseignant ne cesse d'évoluer avec le temps, l'apprentissage n'est pas seulement vertical. La classe ne doit pas être un moment passif, au contraire, l'apprenant doit être acteur de son apprentissage et c'est à l'enseignant de lui guider, de lui fournir un climat favorable à l'aide d'élaboration d'activités, toujours en relation et en fonction du programme scolaire ou « manuel d'apprentissage ». Cela permettra de relancer le rythme des cours, il est censé ainsi de diagnostiquer le niveau de langue des apprenants à qui il s'adresse. C'est l'enseignant qui domine toute la classe au cours de l'enseignement, c'est lui qui joue un rôle très important dans l'interaction verbale.

R. Bouchard signalé que « *c'est le maître qui implicitement est chargé de mettre en œuvre ses règles générales, dans le même temps où explicitement il doit respecter le programme correspondant à sa discipline et aux niveaux des classes qu'il encadre* » (l'interaction en classe comme polylogue praxéologie, In Mélanges en hommage à Michel Dabene, ELLUG ? Grenoble 3, 1998).

Le rôle de l'enseignant est très polyvalent, parce qu'il doit chercher à évaluer, à acquérir de nouvelles connaissances et s'installer chez l'apprenant de nouvelles compétences. De son côté, il doit également être capable d'améliorer son contenu en fonction de besoins de ses apprenants, mais aussi son savoir-être dans le dessein, de développer son attitude vis-à-vis de ses apprenants.

Nous nous mettons l'action sur les fonctions méta communicatives décrites par L.Dabene 1984 :131, l'enseignant garde, dans la classe de langue, les fonctions suivantes :

- **Informateur** du savoir ou donneur d'informations à ses apprenants.
- **Animateur** des activités didactiques, c'est-à-dire la gestion de la classe. Le principe fondamental est d'exposer l'apprenant le plus longtemps possible à la langue qu'on veut lui faire apprendre. Autrement dit, faire parler.
- **Evaluateur** didactique et sommatif qui l'amène notamment à produire une réaction professorale par rapport à la production de l'apprenant.

Deuxième chapitre

« Le système éducatif en Algérie, les activités ludiques »

Ce chapitre aborde la question du système éducatif au sein de l'école algérienne. L'enseignement des langues étrangères est un enjeu majeur pour notre pays et notre système éducatif. Le but de cet enseignement ne se limite pas à acquérir des compétences linguistiques pour des langues spécifiques, mais peut également être étendues aux compétences culturelles. À ce propos, le jeu ludique a entièrement sa place dans le système éducatif algérien.

Ensuite, nous essaierons de donner des définitions des activités ludiques progressivement selon différentes apprendre tout en mettant l'accent sur le rôle et l'importance qu'elles peuvent avoir en situation d'enseignement et apprentissage des langues étrangères.

1. Le système éducatif en Algérie :

Le français est la première langue étrangère utilisée en Algérie. Il est nécessaire de savoir que la langue française fait l'objet d'une forte ambivalence, sociale, culturelle, identitaire et politique. Nous commençons à apprendre le français dès la troisième année primaire. La compétence globale du cycle primaire est que l'élève sera capable de comprendre / produire des dialogues, des déclarations, à partir d'un support sonore et vidéo orale et écrite, qui décrivent et expliquent les actes de parole.

Le système éducatif algérien a changé depuis l'indépendance, il a un rôle important et efficace. « *Le système éducatif algérien est divisé en plusieurs niveaux : préparatoire, fondamental (primaire, et moyen), secondaire, professionnel et enfin l'enseignement supérieur.* » (ébauche concernant l'Algérie et l'éducation)

Le système scolaire algérien se répartit comme suit:

- Le cycle primaire compte désormais cinq ans en plus de l'année préparatoire, ce stade principal est à la base de l'éducation. Après les élèves passent un examen appelé examen de cinquième, de sorte, qu'ils sont éligibles pour le cycle suivant.
- Le cycle moyen compte quatre ans, à ce stade l'élève développe les capacités intellectuelles. Après les élèves passent l'examen du Brevet d'Enseignement Moyen (B.E.M.).
- Le cycle secondaire dans lequel les élèves préparent à l'examen du Baccalauréat (Bac) après trois ans, donne droit à des études supérieures.

1.1. Objectif de l'enseignement du FLE en 3^{ème} AM :

Le principal objectif de l'enseignement / apprentissage d'une langue étrangère est de s'ouvrir aux cultures étrangères afin que nous puissions communiquer et établir des relations avec d'autres peuples et d'autres pays pour se comprendre et se connaître.

En 3^{ème} AM, Il s'agit de renforcer les compétences disciplinaires et méthodologiques pour permettre aux élèves de communiquer dans différentes situations grâce à un accompagnement verbal et écrit. Ce travail se fera au moyen des activités ludiques

L'enseignement du français langue étrangère est conçu pour faire les apprenants capables d'échanger dans cette langue en dehors du contexte scolaire. Elle permet d'exprimer les pensées et les émotions dans différents types de discours. « *Comprendre des récits de fiction tentante compte des contraintes de la situation de communication* » (guide d'utilisation du manuel de français 3^{ème} AM)

1.2. Le programme du français en 3^{ème} AM :

Le programme de français en 3^{ème} AM compte trois grands projets, chaque projet est composé de deux à trois séquences. L'ensemble des activités du programme vise à construire des connaissances et des savoir-faire visant des objectifs, des réceptions et de production.

- **Sur le plan pédagogique :**

Dans une démarche d'intégration, les compétences globales de fin d'années et de fin de palier permettent la concrétisation du profil de sortie du cycle moyen. C'est dans le cadre des situations d'apprentissage que l'apprenant s'approprie la langue selon les principes généraux du constructivisme que l'on peut résumer ainsi :

- ✓ L'apprenant est au cœur des apprentissages ;
- ✓ L'apprenant apprend pour faire ;
- ✓ L'apprenant doit avoir des raisons d'apprendre ;
- ✓ L'apprenant développe des stratégies pour apprendre ;
- ✓ L'apprenant apprend en faisant ;
- ✓ L'apprenant apprend en interagissant ;
- ✓ L'apprenant apprend à partir de ce qu'il connaît déjà dans une dynamique de déconstruction/reconstruction de ses savoirs.

- **Sur le plan didactique :**

Il sera proposé à l'élève des situations d'apprentissage diversifiées couvrant les domaines de l'oral et de l'écrit, dans les positions de réception et de production ; sans cloisonnement et en favorisant le passage de l'un à l'autre. Le but est de rendre l'apprenant de plus en plus autonome dans l'utilisation de la langue en l'entraînant dans une démarche d'apprentissage constructive. En ce qui concerne l'appropriation des ressources linguistiques, la démarche sera inductive pour être en adéquation avec la démarche d'apprentissage.

- **Sur le plan axiologique :**

C'est dans l'ensemble du contexte pédagogique que les valeurs, prônées dans les textes officiels et rendues visibles dans le programme, trouveront toute leur expression. Ainsi dans le choix des situations-problèmes, dans la mise en place des situations d'apprentissage, dans la sélection des supports (textes écrits, textes oraux, documents audiovisuels, etc.).

1.3. Le manuel scolaire et son rôle :

Dans le système scolaire algérien, le manuel reste un outil pédagogique de base pour l'enseignement du français langue étrangère. Conçu selon les directives du Ministère de l'Éducation Nationale, il s'inscrit dans une approche par les compétences et propose un ensemble d'activités.

« Le manuel de la 3ème AM a fait l'objet d'une importante actualisation ou mise à jour suite aux directives et orientations émanant de la tutelle. il demeure Conforme au programme sur le plan des finalités de l'enseignement du français dans le cycle moyen définies par la loi d'orientation de l'éducation nationale (n° 8 -4 du 23 janvier 2008), de l'approche par les compétences, de la pédagogie du projet, de la prise en charge des valeurs et identitaires, intellectuelles, esthétique en relation avec les thématiques nationales et universelles que des compétences transversales et disciplinaires. Ce manuel se veut à la fois un document à l'usage de l'élève mais également un outil de référence sur lequel l'enseignement pourra fonder la pratique de sa classe. » (guide d'utilisation du manuel de français 3ème AM)

1.3.1. Les caractéristiques d'un manuel scolaire :

Le manuel est un outil spécialement développé pour l'enseignement/apprentissage. C'est un moyen de soutien, de médiation ou de référence. Il forme un tout cohérent et couvre un programme d'études disciplinaire.

Il peut présenter un caractère ludique. L'apprentissage doit être agréable et s'écarter de l'austérité de certaines approches; le manuel scolaire peut s'autoriser à présenter les contenus de façon agréable, ludique et même humoristique aux élèves. Par exemple, l'usage des principes de la bande dessinée peut facilement intervenir dans certaines sections d'un manuel scolaire. Un jeune enfant doit pouvoir s'identifier aux personnages présentés dans les situations proposées dans le manuel scolaire. L'élève devrait toujours être le propriétaire de 'son' manuel' et pouvoir le montrer à sa famille.

Un ensemble non exhaustif de caractéristiques des manuels. Un tableau les résume :

| | |
|---|---|
| Ensemble composé de plusieurs éléments | Comprends au minimum un manuel pour l'élève sous forme imprimé et un guide pour l'enseignant sous forme imprimé ou numérique. |
| Cohérent par rapport aux prescrits curriculaires | Respecte les orientations pédagogiques, didactiques et épistémologiques proposées par le curriculum. |
| Articulé à un ou plusieurs programmes d'études | Permet de couvrir les contenus les plus fédérateurs décrits dans les programmes d'études |
| Structuré selon une certaine logique | Présente une organisation récurrente à travers l'ensemble du manuel scolaire |
| Actuel | Offre un contenu mis à jour |
| Simple d'utilisation | Est facile à utiliser tant pour l'apprenant que pour l'enseignant. |
| Agréable à l'utilisation | Présente un ensemble d'éléments (facilitateurs, illustrations, pictogrammes, etc.) qui le rend agréable à l'utilisation |

Tableau : (philippe)

2. Le ludique dans le manuel scolaire :

Selon les instructions et directives officielles du programme de français, le manuel scolaire de la 3^{ème} AM, cet indispensable outil d'enseignement/apprentissage des compétences pédagogiques ne semble être qu'une toute petite partie de toutes parts. Un nombre réduit

d'activités conçues à cet effet. Il appartient à l'enseignant d'en profiter en utilisant une pédagogie ludique, en tenant compte des besoins de l'apprenant, cela donne à l'apprenant la possibilité de développer ses acquis, ses compétences, tout en étant lui-même l'acteur de son apprentissage.

Le manuel propose différents types d'activités pédagogiques susceptibles de permettre la réalisation de l'apprentissage sous forme de séries d'activités de compréhension, des activités de structuration et des activités d'expression orale et écrite.

2.1. Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Le dictionnaire de didactique du français, définit l'activité ludique comme suit « *une activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure* » (cuq, 2003)

Dans la pédagogie, les activités ludiques sont des supports didactiques et éducatifs où l'apprenant prend plaisir dans son développement du savoir et manifestent sa créativité, comme le signale (Nicole, 1997): « aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie »

Selon Jean Pierre Cuq :

« *Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure ; elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.) orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façons collaboratives et créatives l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives* ». (CUQ & GRUCA, le dictionnaire de didactique du français langue étrangère, 2002).

À travers cette définition, Jean Pierre Cuq insiste sur le côté pragmatique de l'activité ludique en tant que moyen pédagogique qui pourrait être traduit sous forme d'objectifs didactiques, ainsi nous pouvons dire que l'activité ludique signifie l'action qui renvoie à une situation d'apprentissage comportant des règles et des lois pédagogiques.

D'après Nicole de Grandmont : « *L'activité ludique est un moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu* » (GRANDMONT N. , 1997)

Il s'avère que l'activité ludique est un outil pédagogique qui sert à développer chez l'apprenant la créativité et l'imagination, elle est considérée comme un outil de classe facilitant la transmission des savoirs par le biais du jeu. Selon Nicole de Grandmont : « *niveau ludique : moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique de jeu (jeu ludique)* » (Grandmont, 1997)

Alors l'exploitation du jeu ludique est présentée dans l'acquisition d'une langue étrangère D'une manière amusante.

D'après les didacticiens Cuq et Gruca « *les activités ludiques ne sont plus considérées comme un simple gadget qui clôt une fin de semestre : la pédagogie des jeux n'est plus à faire et tous s'accordent à en reconnaître les enjeux pédagogiques s'il supprime l'aspect pénalisant que peut avoir l'exercice ou s'il efface l'aspect rébarbatif que peut avoir quelquefois tout apprentissage* » (CUQ & GRUCA, 2005). Cette définition montre que les activités ludiques ont une importance dans les situations pédagogiques lorsqu'on élimine toute forme de punition pendant l'apprentissage.

L'enseignement/apprentissage par les activités ludiques offre à l'enfant le plaisir d'apprendre en développant son imagination, son esprit de travailler en groupe et une motivation de s'exprimer et de communiquer en langue étrangère.

2.2. Les outils ludiques pour l'apprentissage des langues :

En classe de langue, le jeu libre ne doit pas figurer en classe. Seul jeu qui nous intéresse, c'est le jeu didactique. Dans ce type de jeu l'enseignant sera obligé de prêter attention à deux choses lors d'un cours de langue : premièrement, se fixer un objectif d'apprentissage réalisable, secondement, le choix d'activité ludique devrait faire l'objet d'une analyse méticuleuse qui s'effectue dans le pré pédagogique.

Dans cette perspective, nous allons citer quelques activités ludiques de référence et dont la rentabilité est prouvée, proposée par des spécialistes qui se sont intéressés aux jeux et son apport en classe de FLE.

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca distinguaient quatre types d'activités dites ludiques :

2.2.1. Les jeux linguistiques :

Selon J.P.Cuq et Gruca « les jeux linguistiques, regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques et permettent le maniement de certaines

régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement ; ils correspondent aux jeux les plus formels même s'ils requièrent la réflexion du participant. » (CUQ & Gruca, dictionnaire de didactique du français langue étrangère et second, 2008). Le jeu linguistique n'est pas seulement un moyen qui donne du plaisir aux apprenants en classe, mais aussi un outil par excellence qui aide les élèves à surmonter les difficultés linguistiques : grammaticaux, morphologiques, phonétiques, orthographiques. Cette catégorie de jeux concerne tous les savoirs portant sur la langue. Il s'agit principalement de jeux de prononciation, d'acquisition de nouveau vocabulaire et de l'appropriation de quelques expressions et structures grammaticales. L'apprenant met en œuvre toutes ses connaissances linguistiques ce qui reproduit un apprentissage de la langue et non une recherche de plaisir et de détente. Il permet aux apprenants de mémoriser plein de nouveaux mots en un peu de temps, il suffit que le bon choix de jeux soit fait par l'enseignant en fonction des besoins et du niveau des apprenants.

Toutefois, l'espace du jeu linguistique est constitué par les mots (dans leur forme ou signification). En effet, les mots cachés, les mots croisés, les devinettes, les mots mystères, les slogans publicitaires, etc.

2.2.2. Les jeux de créativité :

Jeux et créativité, sont souvent liés. En effet, la créativité se découvre par le jeu. Selon J.P. Cuq et I. Gruca :

« les jeux de créativité, engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination ; l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voire même poétiques. » (CUQ & GRUCA, dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, 2008)

Par conséquent, le jeu de créativité est un jeu qui vise à éveiller l'intérêt de l'apprenant, afin de créer des situations imaginatives, en utilisant ses compétences linguistiques et en produisant de nouveaux mots, phrases et énoncés.

WINNICOTT. D, affirme que : *« c'est en jouant, et seulement en jouant que l'individu, enfant ou adulte est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière, c'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi. »* (WINNICOTT , 1971)

Dans ce type d'activité nous prenons l'exemple des Charades : c'est une forme de devinette qui consiste à créer des mots en associant des syllabes définies.

Par exemple :

- Mon premier est un métal précieux,
- mon second se trouve dans les cieux,
- mon tout est un fruit délicieux.
- La solution : Or + Ange = Orange.

2.2.3. Les jeux culturels :

Ce type de jeu de langage exploite les connaissances culturelles des apprenants. Selon J.P. Cuq et I Gruca : « *« les jeux culturelles..... Qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant. »* (CUQ & GRUCA, dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, 2008)

Le jeu culturel est un enrichissement pour la culture d'apprentissage, il permet une ouverture d'esprit de l'apprenant et celui des autres. Il aide l'enseignant à développer la compétence orale en classe de FLE chez l'élève.

Présentons l'exemple du jeu du baccalauréat, ou jeu du bac, plus familièrement « petit bac » : ce jeu, dans sa forme rituelle, consiste à remplir un tableau tout en fonction de la lettre initiale imposée par les cases, la formes du tableau est comme suite :

| Lettre | Pays | Ville | Personnage | Plat typique | Métier |
|--------|--------|--------|------------|--------------|---------|
| F | France | Fuzhou | FANTÔMAS | Foie gras | Facteur |

2.2.4. Les jeux dérivés du théâtre :

J.P. Cuq et I Gruca ont considéré ces activités comme : « *les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et reposent sur l'improvisation [...], la dramatisation, la directivité [...]* » (CUQ & GRUCA, dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, 2008)

Ces jeux permettent à l'apprenant de surmonter le grand défi chez la majorité des apprenants qui est la timidité et le fait de parler devant un public, ils motivent les apprenants à reconstruire un monde fantastique pour développer le champ imaginaire de la connaissance et de leur fournir

des compétences pratiques et de communication. Les activités théâtrales varient selon les principes suivants :

- **L'improvisation :**

Dans ce cas, l'apprenant va envisager des situations immédiates sur instruction ou suggestion de son enseignant. Il vaut mieux commencer par des situations banales.

- **La dramatisation :**

C'est une reproduction des dialogues, textes narratifs ou des histoires. Après l'avoir mémorisé et le rejouent, où l'apprenant doit mobiliser ses connaissances surtout pragmatiques.

- **La directivité :**

Dans cette perspective, l'attitude de l'enseignant est basée sur une représentation spécifique de la répartition des rôles au sein de la classe, c'est-à-dire une approche implique la soumission aux choix fixés par l'enseignant.

2.2.4.1. Le jeu de rôle :

J.P. Cuq et I Gruca ont défini le jeu de rôle comme : « *un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants où chacun joue un rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects, la composante linguistique, la composante sociolinguistique, la composante pragmatique* (CUQ & GRUCA, dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, 2008)»

C'est-à-dire que l'apprenant doit mobiliser tous les moyens expressifs de la langue, en y intégrant l'affectif et le rationnel, le verbal et le gestuel, la phonétique et la mimique ; l'apprenant est laissé à lui-même, il doit se comporter tel qu'il est, comme en situation de langue authentique. Le jeu de rôles a ainsi comme avantage de développer l'aptitude à réagir à l'imprévu, s'exprimer en prenant la parole de façon spontanée.

Debyser. F ajoute que « *le jeu de rôle invite à un comportement commun global [...] l'expression d'un rôle est non seulement verbale, mais gestuelle, mimique, rythmique, les comportements prennent tout leur sens dans ce texte* » (DEBYSER)

En bref, on peut dire que les jeux de rôles sont une véritable situation de simulation dans laquelle chacun peut essayer de développer ses compétences linguistiques et de communication.

3. Le rôle des activités ludiques en classe de FLE :

Lors de l'apprentissage du FLE, le jeu se présente comme un moyen de transmission des connaissances. Il est nécessaire dans la vie de l'apprenant. Tout d'abord, le jeu favorise le développement émotionnel, cognitif, intellectuel et social. Il donne aux apprenants la possibilité d'être motivants et attentifs. Il développe l'initiative, l'imagination et la créativité de l'apprenant. De plus, le jeu encourage l'interaction et l'échange entre l'apprenant et son enseignant ou l'apprenant et ses camarades. Cela développe le travail en groupe, stimule en permanence chez l'apprenant l'envie et le plaisir d'apprendre et de s'exprimer.

D'une part, le jeu améliore la confiance en soi de l'apprenant afin qu'il puisse explorer et comprendre une situation et un problème de manière ludique.

D'autre part, le jeu simplifie les notions difficiles et les rendre accessibles. Il donne aussi l'occasion à l'enseignant d'atteindre facilement son principal objectif.

3.1. La motivation :

Weiss note que le jeu « *peut grandement contribuer à animer les classes de langue et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement* » (WEISS, 1983)

Cette citation montre que le jeu est considéré comme un moyen de motivation car il rend la classe de langue active et la situation pédagogique sera dédramatisée et, il permet à l'apprenant d'apprendre avec plaisir les différentes structures de langue avec les textes qu'il produit lui-même ou avec ses camarades.

Selon René RITCHERICHÉ, la motivation est : « *l'ensemble des mobiles et impulsions qui poussent un individu ou un groupe d'individus à avoir un comportement déterminé* » (RITCHERICHÉ.René, 1985)

La motivation est l'une des méthodes pédagogiques les plus adéquates pour accroître le plaisir d'apprendre et la volonté à réussir dans tous les niveaux. Les jeux ludiques présentent une source importante d'une grande motivation et de plaisir dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère parce qu'ils peuvent changer les habitudes de présentation des leçons et stimuler l'intérêt des apprenants et rendre l'apprentissage plus attrayant et motivant. Ils permettent d'augmenter la motivation qui se présente par l'acquisition de nouvelles connaissances qui mettent en pratique celles qui sont déjà acquises.

Le plus grand défi de l'enseignement actuel est la motivation des apprenants, qui implique l'enseignant dans une double tâche. La première consiste à comprendre ce qui pousse les apprenants à participer à une activité, à la poursuivre et à la réaliser, ou à l'interrompre. La deuxième tâche consiste à créer et à maintenir des envies.

3.2. La communication :

Le jeu est considéré comme un outil de communication plus authentique qui répond à plusieurs objectifs liés aux quatre compétences (lire, écrire, écouter et parler). En outre, le jeu ludique libère la prise de parole des apprenants donc, c'est un cadre parfait pour toute forme de communication.

D'ailleurs Martine Kervran précise que « *le jeu est une activité de communication qui est fondée sur le défi : atteindre un tout précis en respectant des règles bien définies. [...] Il crée le besoin et le désir de maîtriser la langue : pour participer efficacement et pour gagner, il faut écouter, parler et comprendre. Les acquis linguistiques sont présentés, fixés ou révisés dans une situation motivante et naturelle.* » (KERVRAN, 2001)

Ces activités favorisent un climat de confiance et de complicité dans lequel l'élève se sent à l'aise sans être jugé de ses erreurs. Il apprend et se corrige lorsque les situations de communication. Il s'exprime ses sentiments et ses opinions, interagit dans des situations d'interaction tout en respectant un pacte où le français est la seule langue parlée et où chacun respecte l'autre.

En bref, on pourrait apporter la définition du dictionnaire de Didactique de Jean Pierre Cuq qui dit que « *le jeu en didactique des langues est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence* » (CUQ J. p., 2003). Autrement dit, le jeu ludique donne à l'apprenant la possibilité d'utiliser la langue dans des situations de communication pour développer ses compétences langagières.

4. Les apports et les contraintes des activités ludiques :

Les activités ludiques peuvent être une arme à double tranchant car elles ont tellement d'avantages dans l'enseignement / l'apprentissage des langues qu'elles peuvent aussi avoir des inconvénients ou plutôt des limites et des contraintes à ne pas négliger.

4.1. Les apports :

J.P. Cuq vient renforcer ces dires en expliquant que « *le jeu peut également modifier la vision de la matière enseignée, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentique dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maître-élèves* » (CUQ J. p., Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, 2003)

Christine Renard explique que l'instauration des jeux ludiques en classe de langue « *poussent le groupe [...] instaurent un climat de coopération [...] créent des liens entre les différents participants [...] elles permettent la diversification des associations au sein des apprenants* » (Renard)

Le jeu ludique permet :

- L'amélioration des compétences langagières de communication par la mise en scène de situations fictives prises de la vie réelle.
- L'obtention d'un intérêt et la motivation d'apprendre des élèves en classe.
- La participation spontanée des élèves notamment les plus timides et réservés.
- La modification de la monotonie et de l'ennui des cours classiques.
- La socialisation de l'apprenant et son ouverture sur le monde et ses différentes cultures.
- Le développement de l'imagination et de l'esprit créatif de l'apprenant.
- La détente physique et émotionnelle des élèves.
- De briser le rempart entre enseignant et enseignant et de dynamiser le groupe.
- L'encouragement à la prise de parole et l'interaction.

4.2. les contraintes des activités ludiques :

Le jeu ludique est un outil précieux dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères. Cependant, malgré ses nombreux avantages, il existe encore des limites et des contraintes auxquelles il faut faire face:

D'abord, le temps consacré au jeu est insuffisant parce qu'il doit être adapté selon les situations d'enseignement/apprentissage pour être productif.

En outre, le bruit dans les classes provoqué par le jeu empêche le déroulement de la séance et la concentration des élèves.

Enfin, la plupart des jeux demandent de la préparation qui peut exiger un grand investissement en temps et imagination et le manque de matériels pose des problèmes pour l'enseignement/apprentissage de FLE.

Deuxième partie

Cadre méthodologique et pratique de la recherche

Premier chapitre
« Méthodologie et description du corpus »

Dans le chapitre précédent, nous avons essayé de définir le cadre théorique en donnant plus de détails par rapport aux trois principaux titres de notre recherche ; les activités ludiques, l'oral et la prise de parole. Nous avons pu voir leurs différentes définitions et leurs rôles en situation d'enseignement et apprentissage en classe de langues et notamment celle du français.

Dans ce chapitre intitulé « Méthodologie et description du corpus », nous allons essayer de présenter la partie pratique de notre travail de recherche. En outre, nous allons aborder la méthode avec laquelle nous allons essayer d'arriver à un résultat plausible et d'avoir également une idée plus approfondie sur la pertinence des activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole au cycle moyen, notamment la classe de la troisième année moyenne.

Dans cette partie de notre étude, nous parlons. Dans un premier lieu, du cadre spatio-temporel dans lequel nous avons effectué notre enquête. Dans un second lieu, nous aborderons le choix de notre enquête avec l'approche qualitative et l'approche quantitative à l'aide d'un questionnaire adressé aux enseignements de la troisième année moyenne. Ensuite, nous expliquerons la méthode d'expérimentation utilisée. En d'autres termes, la méthode avec laquelle nous sommes passés pour faire nos recherches et notre analyse et de collecter des données concrètes sur les pratiques ludiques avec les élèves de la troisième année moyenne et nous permettons aussi de remarquer les attitudes des apprenants pendant ses différentes activités et juger par conséquent de ce qui les motive ou dé motive le plus pendant leur apprentissage.

1. Le cadre spatio-temporel :

Pour mener à bien notre enquête, il est important de définir le cadre spatio-temporel. Autrement dit, l'emplacement de l'expérience et le temps que nous avons passé à mener l'expérience.

1.1. Le temps :

Notre travail sur le terrain s'est déroulé au début du mois de mars, nous avons assisté quatre (4) séances afin de pouvoir recueillir les informations dont nous avons besoin pour mener bien notre recherche qualitative. Concernant la méthode quantitative, nous avons distribué le questionnaire en même temps, laissant une période d'une semaine pour répondre pleinement à nos questions.

1.2. Le lieu :

Pour mener nos recherches, nous avons dû nous rapprocher d'une école de niveau moyen. Parmi les différents choix qui étaient à notre portée, le nôtre concernait celui de « Oueld Ibrahim Saïde ». C'est un collège localisé dans les quartiers de classe moyenne dans la rue « Khoudmi Abd El Kader » dans la wilaya de TIARET. C'est un quartier ni trop riche ni trop défavorisé, pour espérer avoir des résultats neutres à ce niveau.

2. le choix de l'enquête :

Notre choix de l'enquête a été fait après une longue réflexion en ce qui concerne les démarches à suivre afin d'amener notre enquête de terrain avec des données concrètes, notre sélection s'est orientée vers deux approches qui nous ont paru les plus adaptées à notre recherche. En fait, nous avons choisi de travailler avec la méthode qualitative et celle de quantitative. Autrement dit, on a essayé de rapprocher de la réalité avec tout ce qui se passe sur le terrain et nous avons aussi étudié le déroulement des séances à l'aide d'une étude comparative entre deux groupes d'apprenants. C'est-à-dire l'observation et l'analyse des séances classiques et celles avec l'intégration des activités ludique, en outre pour approfondir notre étude nous avons distribué un questionnaire destiné aux enseignements de la troisième année moyenne afin de pouvoir décrire précisément le déroulement de la séance du français langue étrangère et de nous permettre de détecter le problème qui se pose avec l'apprentissage de cette langue.

2.1. Présentation de l'échantillon enquêté :

Cette enquête a pour objectif de déterminer l'état actuel des pratiques ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du français en classe de troisième année moyen. Nous nous sommes appuyées sur les points de vue de quinze (15) enseignants interrogés. Il s'agissait pour nous d'obtenir leurs perceptions et conceptions des activités ludiques comme moyen pédagogique.

La diversification de l'échantillon de par : l'âge, le sexe, la région de travail et l'expérience professionnelle se justifie par le but de recenser des points de vue variés des deux sexes. Ces enseignants sont de sexes différents (masculin/féminin) et leurs âges varient entre vingt-six (26) ans et cinquante (50) ans dont le niveau d'expérience peut aller du moins expérimenter jusqu'au plus ancien avec un minimum de deux (02) ans et un maximum de

trente-deux (32) ans. Ainsi, cela nous a donné donc un avis mitigé à notre travail de recherche.

Pour mener notre enquête qualitative, nous avons choisi de travailler avec une classe de troisième année moyenne (3^oAM) car nous avons jugé que c'était le niveau le plus représentatif surtout dans l'utilisation des jeux de rôle. En effet, ils ne sont pas trop jeunes pour pouvoir y jouer correctement étant donné qu'ils ont déjà assez d'expérience dans la langue française pour s'exprimer le plus normalement possible.

Notre classe se compose de 35 élèves dont 19 filles et 16 garçons. Leurs âges varient entre 12 et 14 ans.

- ✓ 8 élèves de 12 ans.
- ✓ 20 élèves de 13 ans.
- ✓ 7 élèves de 14 ans.

3. les instruments d'enquête et la méthode employée

3.1. Questionnaire :

Nous avons opté pour le questionnaire comme outil de collecte des données car celui-ci nous permet de récolter un maximum d'informations.

Certes, nous sommes conscients que nous ne pouvons assurer la fiabilité des réponses, étant donné que nous nous remettons à des réponses dont nous ne pouvons vérifier le degré de sincérité et d'honnêteté des sujets.

Le questionnaire est destiné aux enseignants, il est composé de trois parties : la première étant la présentation et l'objectif final de notre thème de recherche et ce que l'on attend de ces enseignants, la deuxième permet de récolter des informations sur les personnes qui répondent notamment leurs âges et leurs sexes. Enfin, la troisième partie qui présente les différentes questions. Ces dernières sont au nombre de dix (10) et de plusieurs genres :

- ✓ Quatre (04) questions fermées où les réponses sont à choisir
- ✓ Quatre (04) questions semi-ouvertes semi-fermées où il faut choisir aussi mais en justifiant.
- ✓ deux (02) questions ouvertes où l'échantillon est libre de répondre selon son point de vue.

Le questionnaire type est de la sorte suivante :

Questionnaire :

Nous vous prions de bien vouloir répondre à ce questionnaire aussi précisément que possible. L'objectif de cette recherche est d'étudier l'impact des activités ludiques sur l'amélioration de la prise de parole en classe de français langue étrangère.

Âge :

Sexe :

1-En 3ème année moyenne, le niveau des élèves en oral est :

Bon très bon faible très faible

2- Les élèves qui prennent la parole représentent :

Une infime partie une moyenne partie une majorité

3- Les élèves prennent la parole :

Sur votre demande de façon spontanée

4- Les élèves prennent la parole avec :

Peu de difficultés Beaucoup de difficultés

5- Selon vous, quels sont les obstacles qui empêchent l'élève de prendre la parole ?

Le manque de confiance en soi

Le manque de connaissances langagières

Autre

Lequel ?.....
.....

6- Quand vous organisez des activités en classe, remarquez-vous un quelconque changement ?

Oui Non

Lequel

?.....
.....
.....

7- Qu'est-ce qui favorise, d'après-vous, la prise de parole chez l'élève ?

Une bonne maîtrise de la langue

Le sujet intéressant

Des encouragements de la part de l'enseignant

Autre

Lequel ?.....
.....
.....
.....
.....

8- Qu'apportent, à votre avis, les activités ludiques en situation de communication orale

? Facilite l'expression

Motivation

Réflexion

Autre

Lequel ?.....
.....
.....

9- Que suggérez-vous pour une prise de parole spontanée de l'élève ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

10- Quelles sont les activités qui vous permettent de faire parler les élèves ?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

.

3.1.1. Les objectifs du questionnaire :

Nous nous sommes fixées les objectifs suivants que nous voudrions atteindre :

- ✓ connaître les avis et les représentations des enseignants à propos de l'intégration des différents types d'activités ludiques, leur utilisation ainsi que leur importance en classe de FLE.
- ✓ savoir si les activités ludiques sont utilisées par beaucoup d'enseignants ou par quelques-uns.

Voir la manière

- ✓ Voir la manière dont les activités ludiques ont un impact sur l'amélioration de la prise de parole des élèves.
- ✓ Renforcer l'enquête qualitative pour que les résultats ne soient pas erronés.

3.2. L'expérimentation des activités ludiques :

Afin de démarrer notre domaine expérimental, il est important de cibler l'outil par lequel nous constituerons notre corpus afin d'atteindre les objectifs que nous nous sommes fixés. En effet, nous avons choisi de mener notre enquête par l'expérimentation de diverses activités en classe avec un groupe d'apprenants de la troisième année moyenne, l'étude comparative entre les groupes va nous aider à savoir quelle technique d'enseignement est la plus appropriée à l'amélioration de la prise de parole des élèves d'après les observations recueillies précédemment.

3.2.1. L'étude comparative :

Notre problématique concerne la procédure à suivre pour comparer deux groupes différents selon que le premier groupe ne va pas bénéficier d'un accompagnement spécifique. C'est-à-dire, un cours classique dans ces conditions habituelles et que le deuxième groupe va bien bénéficier de cet accompagnement spéciale. Autrement dit, une situation d'enseignement/apprentissage avec l'intervention de diverses activités ludiques. En effet, nous voulons faire une comparaison entre ces deux modes d'enseignements en classe de français langue étrangère à savoir les cours classiques et les cours introduisant les jeux ludiques comme un support pédagogique.

3.2.1.1. L'objectif de l'étude comparative :

Cette méthode nous aidera à situer les points forts et les points faibles de chacun des deux pour ainsi marquer la différence qui les sépare et le lien qui les relie et à découvrir les avantages et les inconvénients des deux. En outre, on pourra comparer les variations individuelles avant après d'un groupe à l'autre par la méthode de comparaison de groupes et elle va nous aider par la suite à comprendre quelle technique d'enseignement est la plus appropriée pour améliorer la prise de parole des élèves basant sur les observations recueillies précédemment.

4. Le choix des activités ludiques :

Pour confirmer ou infirmer nos hypothèses, nous avons choisi de faire introduire deux activités ludiques qui ont une relation avec les prés requis des apprenantes tout en respectant leur niveau et concernant le vocabulaire utilisé, avec la collaboration de l'enseignante dans le but d'avoir des éclaircissements ou d'autres informations concernant le programme sur lequel elle travaille, ensuite nous avons pu nous permettre d'accord sur ces deux jeux que nous avons pu pratiquer en classe notre publique vise. C'est-à-dire, les apprenants de la troisième année moyenne.

❖ La première activité :

Nous avons choisi d'introduire le jeu de rôles comme un support pédagogique d'une manière ludique afin de mettre l'apprenant au centre de son apprentissage et de construire son savoir. Serge Tisseron, psychanalyste, indique que « *le jeu de rôles propose à des personnes de jouer des situations imaginaires. Le but est qu'elles découvrent comment elles se comporteraient spontanément si cela leur arrivait ...* » (cité par GEEROMS, C, 2011. Le jeu de rôle comme apprentissage et de empathie en formation. Média animation, p. 08-09). Dans un jeu de rôles, l'apprenant est invité à jouer le rôle d'un personnage dans une situation à caractère artificiel ou imaginaire en travaillant son imagination et sa créativité. Cette activité est considérée comme une communication interactive et une technique qui permettant également d'exposer des situations de la vie quotidienne à savoir les situations semblables à celles de la vie des apprenants.

❖ La deuxième activité :

Nous avons opté pour « le virelangue » comme une deuxième activité ludique pratiquée en classe de FLE, notamment celle de la troisième année moyenne. Mais qu'est-ce qu'un virelangue ?

Un virelangue, appelé aussi « casse-langue », « fourche-langue », ou encore « trompe-oreille » est d'après la définition du Petit Larousse un « *groupe de mots difficiles à articuler, assemble dans un but ludique ou pour servir d'exercice d'élocution* ». Autrement dit, le virelangue est une locution à caractère ludique dans le but, de faire tourner la langue et jouer avec les mots et le vrai terme de ce jeu de mots est en réalité « glossotrophisme », ce jeu est caractérisé par sa difficulté, de compréhension orale et de la prononciation qui constitue par la suite un défi ludique d'articulation et en fait donc un outil pédagogique. Les virelangue peuvent être abordés très tôt et peuvent également être adaptés à un niveau perfectionné. Cela dépend, la longueur et la complexité des énoncés. Notre objectif visé à atteindre d'après la mise en place d'une séance « virelangue » en classe de la troisième année moyenne est :

- motiver les apprenants pour qu'ils participent à cette activité en amusant.
- amener l'apprenant à enrichir son bagage linguistique et créer une concurrence entre les apprenants.
- enlever la handicap linguistique chez les apprenants et parvenir à la qualité et la fluidité d'élocution chez eux.

5. Les difficultés rencontrées :

Au cours de l'enquête, nous avons rencontré des difficultés qui nous ont fait perdre du temps et retarder notre travail.

Premièrement, le grand problème est le virus covid-19 qui a détruit l'humanité à cause de lui soudainement les établissements ont fermé, pour cela nous n'avons pas pu récupérer tous les questionnaires que nous avons distribués aux enseignants.

Deuxièmement, nous n'avons pas pu assister plusieurs séances pour soulever le voile sur les objectifs que nous projetons d'atteindre. De plus, nous avons rencontré des difficultés pour trouver un établissement où le jeu est utilisé comme activité d'enseignement/ apprentissage du FLE.

Enfin, après le regroupement des questionnaires, nous avons remarqué qu'il y avait plusieurs cas de non-réponses totales ou partielles ce qui nous pousse à aller chercher encore d'autres échantillons pour éviter que cela ne nuise à l'interprétation des résultats de notre travail de recherche.

Deuxième chapitre
« Analyse et interprétation des résultats »

Nous avons présenté dans le chapitre précédent, le cadre méthodologique de notre travail de recherche à savoir notre démarche à suivre pour collecter les données et comment les traiter par la suite.

Au cours de ce chapitre intitulé « analyse et interprétation des résultats », nous nous concentrons sur la vérification des hypothèses émises au départ. Dans lequel, nous prendrons comme stratégie, l'exploitation des activités ludiques au sein du cours. Nous vous monterons par ce dernier l'analyse et l'interprétation des données recueillies, ensuite l'analyse des résultats obtenus. Tout d'abord, nous débutons par la description des informations récoltées grâce à un questionnaire adressé aux enseignants en présentant des commentaires et ainsi en faire l'analyse. Après cela, décrire le déroulement des séances selon deux types de cours, à savoir les traditionnels et ceux qu'ils subissent du changement en introduisant le jeu ludique comme un support pédagogique, pour que nous puissions procéder à une comparaison entre eux et sortirons avec un bilan à la fin.

1. Le questionnaire :

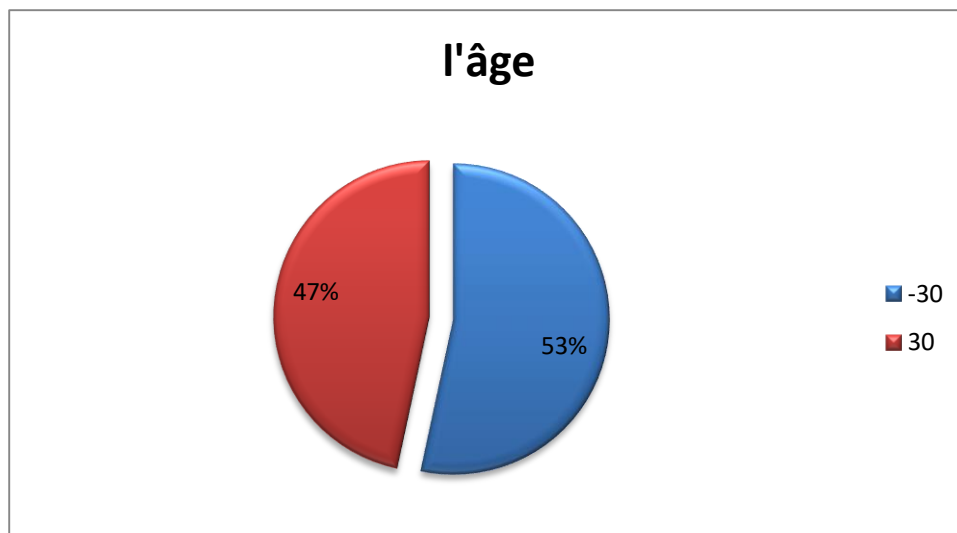
Afin de présenter la description de réponses obtenues pendant le dépouillement des questionnaires que nous avons adressés aux enseignants, nous avons dans un premier temps conçu des tableaux et des histogrammes synthétisant les déclarations données pour chaque question. Dans un second temps, nous avons élaboré une lecture accompagnant chaque représentation graphique.

1.1. Analyse des données :

La première partie du questionnaire concerne les renseignements sur les enseignants (l'âge et sexe).

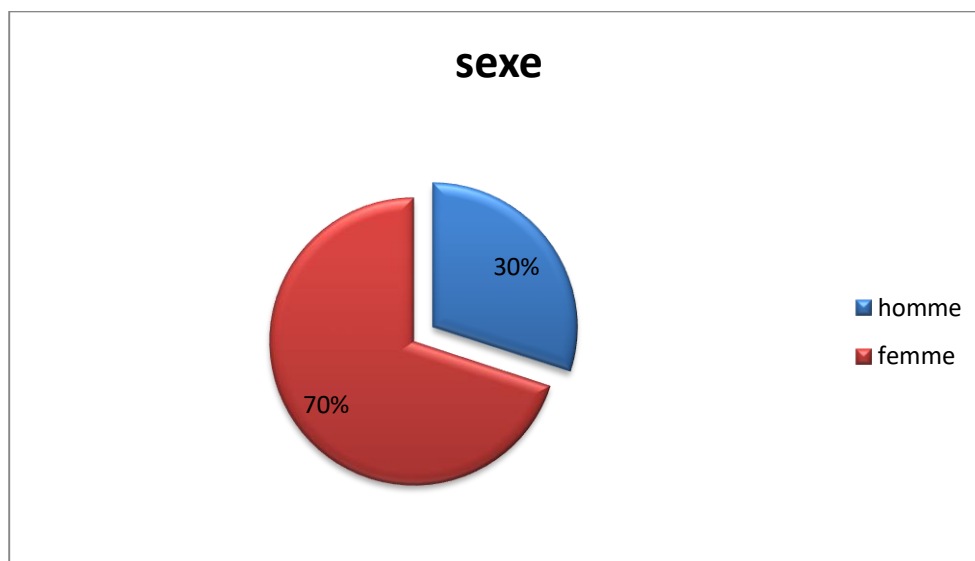
| L'âge | Nombre d'enseignants | Pourcentages |
|--------------|-----------------------------|---------------------|
| -30 | 16 | 53% |
| +30 | 14 | 47% |

Tableau n°1 :l'âge des enseignants



| sexe | Nombre d'enseignants | pourcentages |
|-------|----------------------|--------------|
| homme | 09 | 30% |
| femme | 21 | 70% |

Tableau n°02 : sexe des enseignants



Commentaire :

Le public interrogé se compose de 21 femmes et 09 hommes, les femmes sont plus nombreuses que les hommes. Nous pouvons constater que le français est souvent enseigné par le sexe féminin dans la plupart des établissements scolaires. Et l'âge a un grand rôle, la plus grande proportion de pourcentage suivis par des jeunes enseignants qui rapport moins de trente ans (-30) avec un taux de (53%). En outre, Les données du tableau montrent qu'il y a (47%) des enseignants qui rapport plus de trente ans.

Question n°01 : en 3ème année moyenne, le niveau des élèves en oral est :

| réponses | Nombre d'enseignants | Pourcentages |
|-------------|----------------------|--------------|
| bon | 12 | 40% |
| Très bon | 01 | 03% |
| faible | 13 | 44% |
| Très faible | 04 | 13% |

Tableau n° 03 : le niveau des élèves en oral



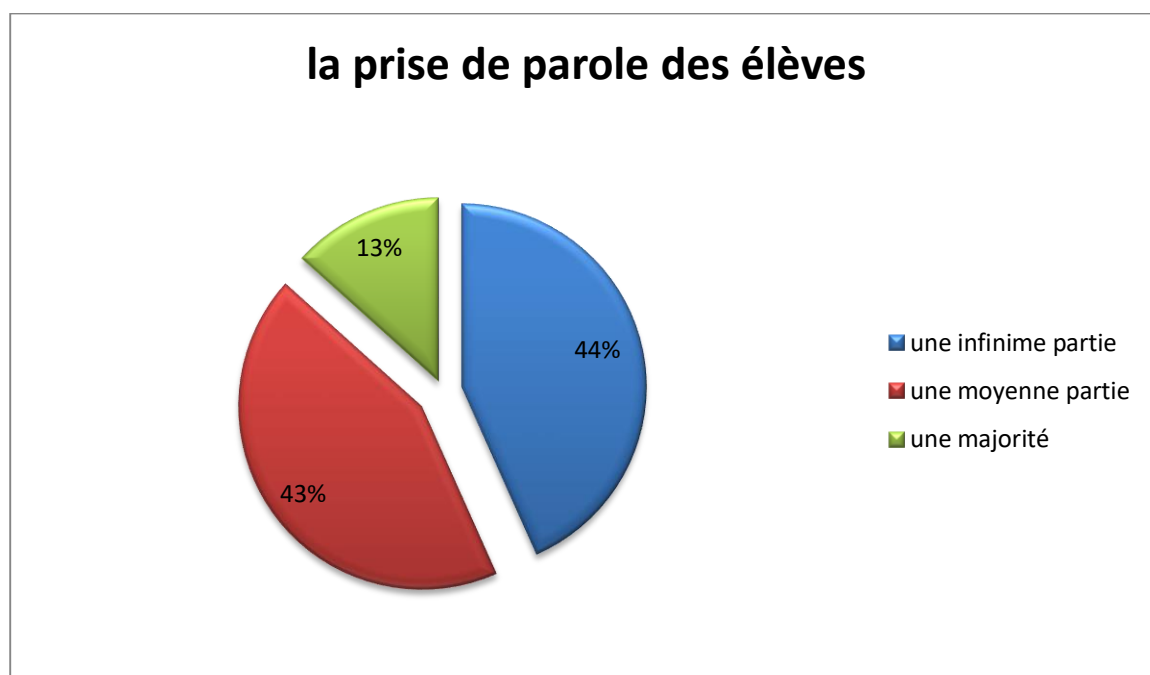
Commentaire :

Les données indiquées dans ce tableau nous permettent de remarquer qu'un grand nombre d'enseignants qui est (44%) environ trouve que les apprenants ont un niveau faible. Nous pouvons dire que la cause de ce niveau est le désintérêt des apprenants, ils ne travaillent pas et ils ne font pas des efforts pour s'améliorer. En revanche, (40%) d'enseignants voient que le niveau des apprenants est bon. Cela prouve que les élèves peuvent apprendre et progresser dans leurs apprentissages si on met à leur disposition les moyens adéquats et des techniques pédagogiques compatibles avec leurs niveaux. Tandis que (13%) des questionnés affirment que le niveau de leurs apprenants est très faible. (3%) seuls des interrogés estiment que le niveau de leurs élèves est très bon.

Question n°02 : les élèves qui prennent la parole représentent :

| Réponses | Nombres d'enseignants | Pourcentages |
|--------------------|-----------------------|--------------|
| Une infime partie | 13 | 44% |
| Une moyenne partie | 13 | 43% |
| Une majorité | 04 | 13% |

Tableau n°04 : La prise de parole des élèves

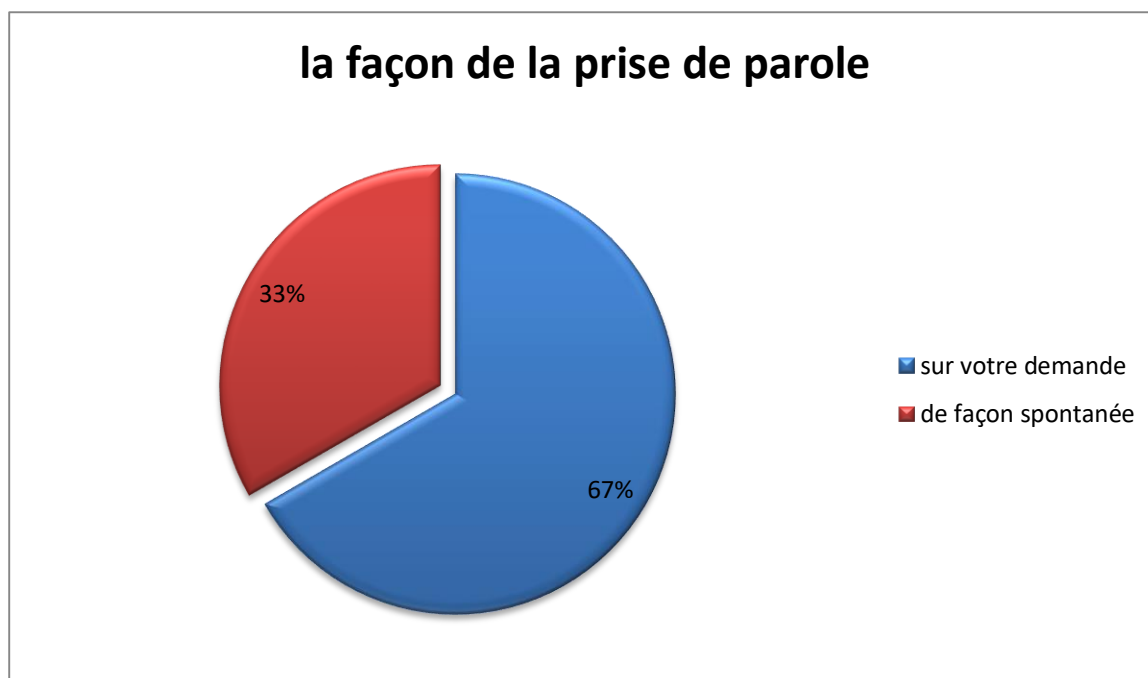


Commentaire :

Les données indiquées dans ce tableau montrent que le résultat est équivalent, (44%) des enseignants ont répondu par une infime partie et (43%) des enseignants ont répondu par une moyenne partie. La plupart des enseignants ont remarqué que les apprenants prennent occasionnellement la parole. Ce qui montre que les apprenants trouvent des difficultés en langue française. Seulement (13%) des enseignants voient que la majorité prend la parole, et ils ont une bonne action participative dans leurs classes.

Question n° 03 : les élèves prennent la parole :

| Réponses | Nombres d'enseignants | Pourcentages |
|--------------------|-----------------------|--------------|
| Sur votre demande. | 20 | 67% |
| De façon spontanée | 10 | 33% |

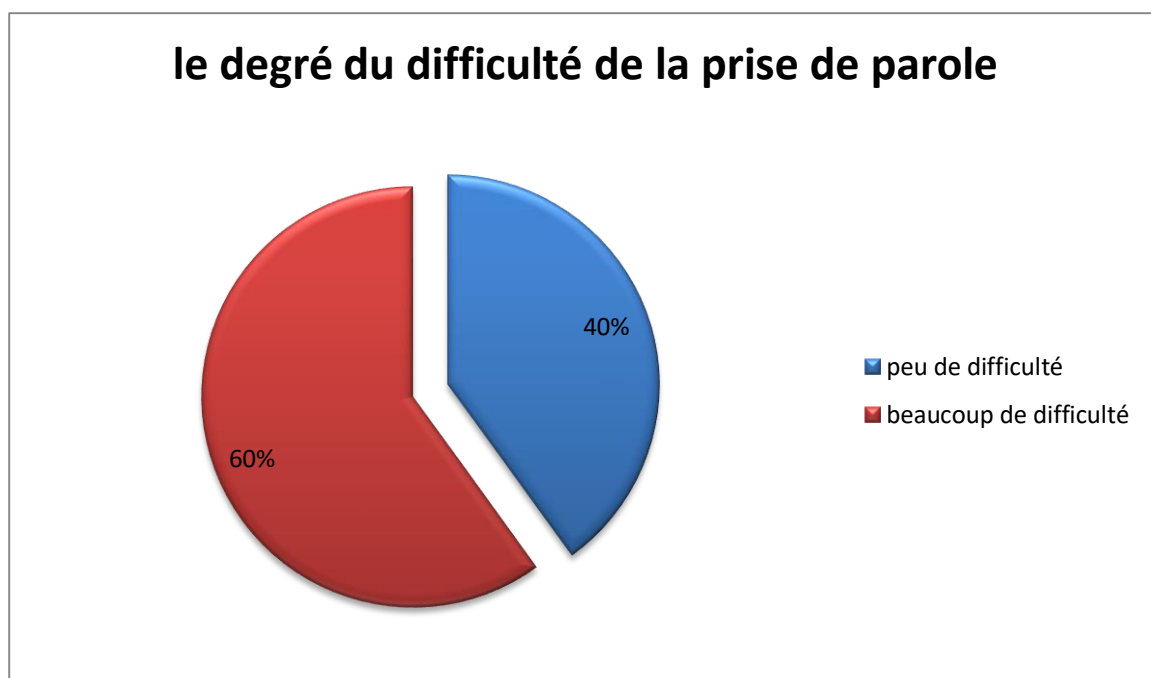
tableau n°05 : la façon de la prise de parole.**Commentaire :**

examen du résultat, nous permet de remarquer qu'un grand nombre d'enseignants qui est (67%) environ trouve que les apprenants prennent la parole sur leurs demandes, cela signifie que les élèves hésitent à prendre la parole spontanément, car ils se sont habitués à ce que ce soit le professeur qui leur donne la parole. En revanche, (33%) d'enseignants voient que ses apprenants prennent la parole de façon spontanée, cela signifie qu'ils ont confiance en soi.

Question n°04 : les élèves prennent la parole avec :

| Réponses | Nombres d'enseignants | Pourcentages |
|-------------------------|-----------------------|--------------|
| Peu de difficultés | 18 | 40% |
| Beaucoup de difficultés | 12 | 60% |

Tableau n°06 : le degré de la difficulté de la prise de parole.

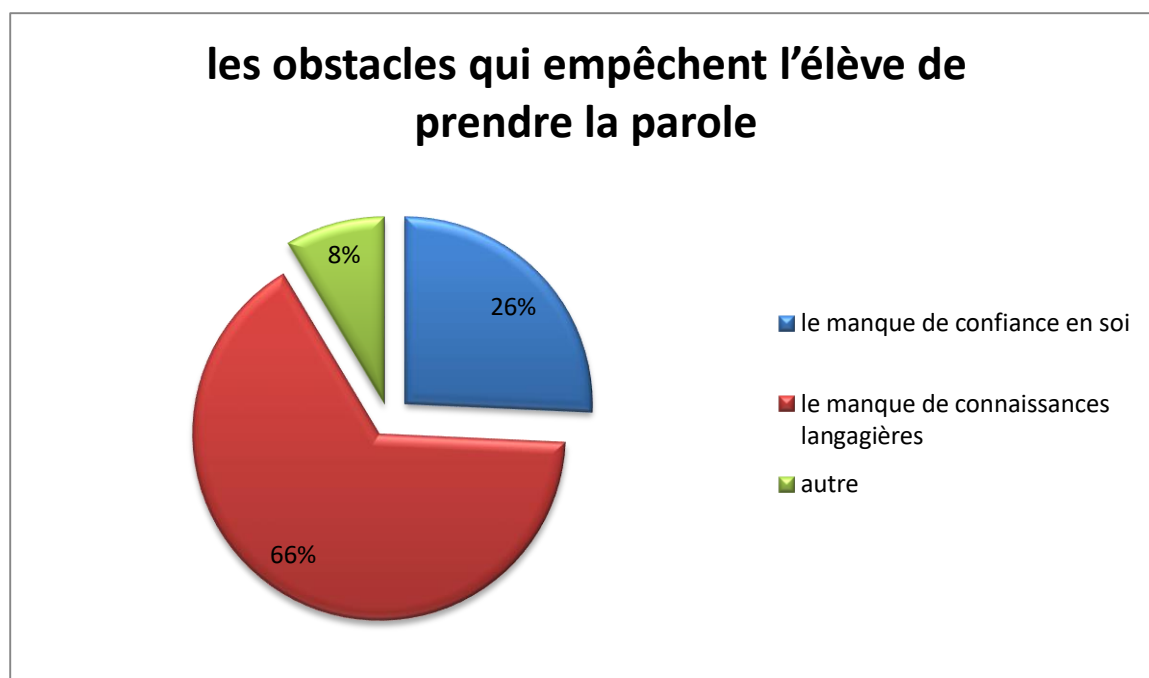
**Commentaire :**

Cette question a été abordée afin de connaître le degré de la difficulté de la prise de parole chez les apprenants, le dessin graphique prouve que le nombre d'apprenants qui prennent la parole avec beaucoup de difficulté est plus élevé (60%) que celui qui prenait la parole avec peu de difficulté (30%). Cela signifie que les enseignants donnent rarement aux apprenants la chance de s'exprimer. De ce fait, ils rencontrent beaucoup de difficultés pour communiquer.

Question n°05 : selon vous, quels sont les obstacles qui empêchent l'élève de prendre la parole ?

| Réponses | Nombres d'enseignants | pourcentages |
|--|-----------------------|--------------|
| Le manque de confiance en soi | 09 | 26% |
| Le manque de connaissances langagières | 23 | 66% |
| autre | 03 | 08% |

Tableau n°07 : les obstacles qui empêchent l'élève de prendre la parole.

**Commentaire :**

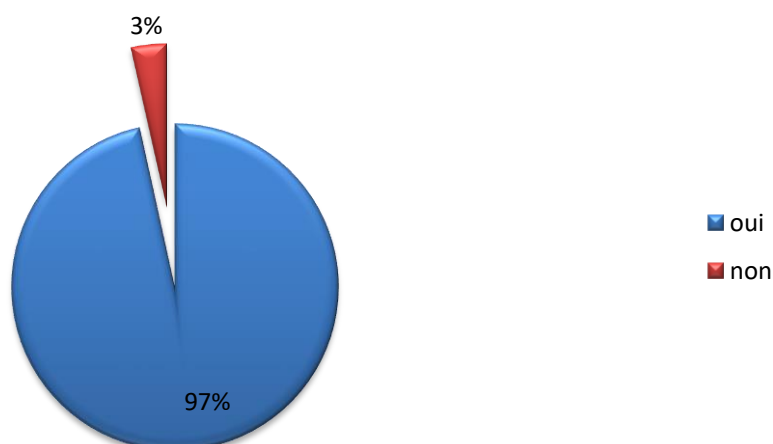
Nous avons posé cette question, afin de dévoiler les différents obstacles que les apprenants affrontent pendant la prise de parole au point de vue de leurs enseignants, Nous constatons suite à l'observation du tableau que sur l'ensemble de 23 enseignants (66%) déclarent que les apprenants ont un manque de connaissances langagières qui présentent une grande source de difficultés : elle est un obstacle à toute progression dans l'apprentissage car un grand nombre des élèves accumulent des erreurs d'orthographe et de syntaxe et éprouvent la plus grande peine à s'exprimer correctement. En effet, ils ne parlent jamais en français hors de l'école parce qu'ils ont l'habitude de parler en arabe. Tandis que 9 enseignants (26%) déclarent que les apprenants font face à des obstacles psychiques comme le manque de confiance en soi. Dans la catégorie « autre », nous avons constaté d'autres réponses Parmi les obstacles soulevés, nous évoquons : la timidité, le manque de vocabulaire.

Question n°06 : quand vous organisez des activités en classe, remarquez-vous un quelconque changement ?

| Réponses | Nombres d'enseignants | Pourcentage |
|----------|-----------------------|-------------|
| Oui | 28 | 97% |
| Non | 01 | 03% |

Tableau n°08 : l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE et le changement qui s'opère.

l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE et le changement qui s'opère.

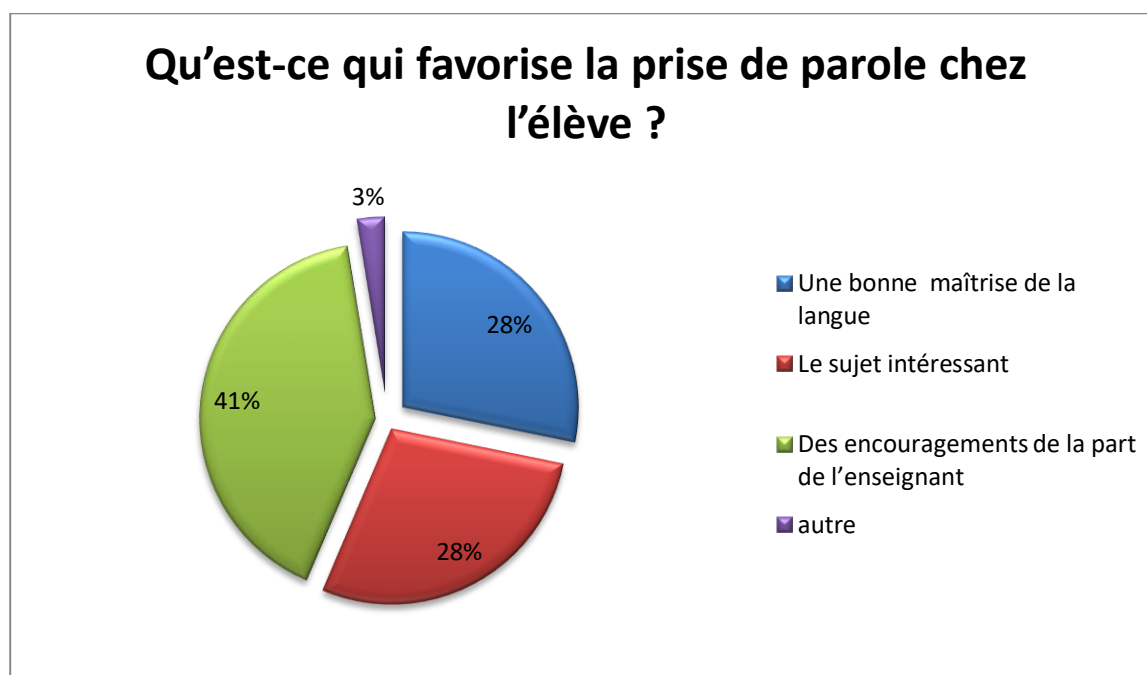


Commentaire :

Compte tenu des réponses recueillies, il s'avère qu'il y a une unanimité sur l'utilité et l'intérêt que présentent les activités ludiques à l'enseignement/apprentissage du FLE d'une manière générale. Tous les enseignants ont répondu par « oui » (97%), à l'exception d'un seul qui a répondu par « non » (3%). Cette question a été abordée afin de connaître le degré d'utilisation des activités ludiques et leur place dans les pratiques enseignantes. En fait, ce pourcentage démontre le rôle que l'activité ludique peut jouer, elle rend la majorité des apprenants actifs et L'utilisation de ces activités a eu une grande influence sur le comportement des apprenants. Effectivement, elles ont eu des effets positifs permettant d'avoir une bonne ambiance en classe contrairement au cours classique qui reflète l'ennui. Aussi, cela leur a permis d'avoir une bonne maîtrise du vocabulaire d'une langue aidant ainsi à faciliter l'expression et la prise de parole. Nous avons constaté d'autres réponses parmi les changements : une atmosphère de détente. Les apprenants prennent la parole spontanément, et facilement.

Question n°07 : qu'est-ce qui favorise, d'après-vous, la prise de parole chez l'élève ?

| Réponses | Nombres d'enseignants | Pourcentages |
|---|-----------------------|--------------|
| Une bonne maîtrise de langue. | 11 | 28% |
| Le sujet intéressant | 11 | 28% |
| Des encouragements de la part de l'enseignant | 16 | 41% |
| Autre | 01 | 03% |

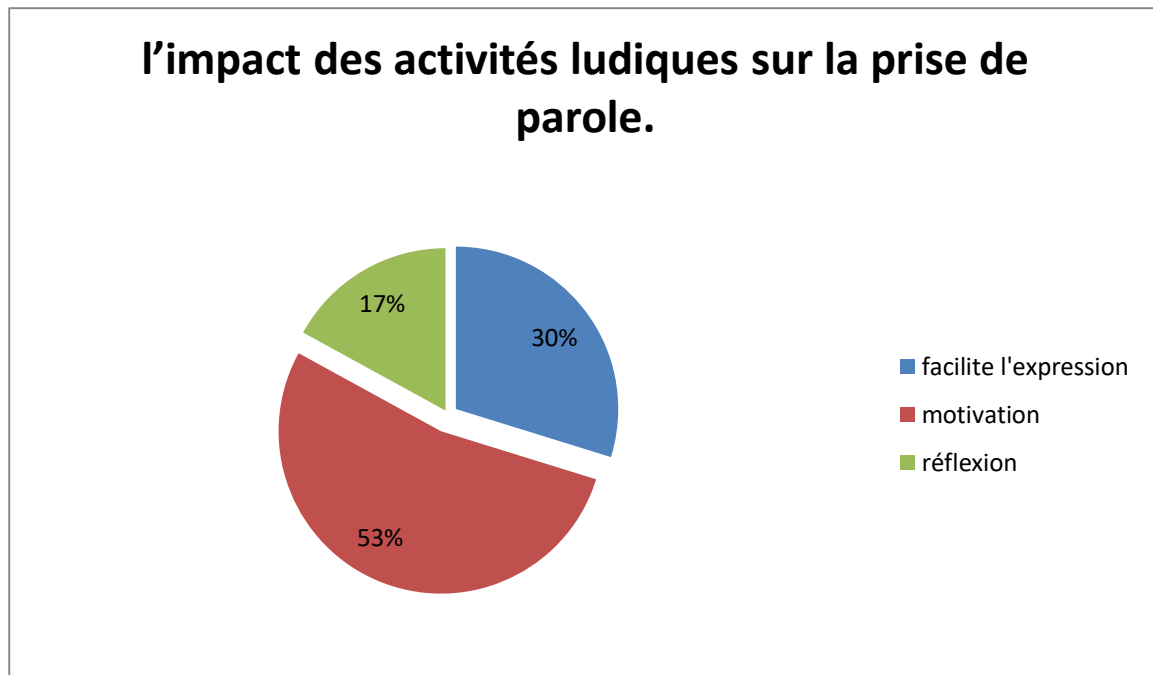
Tableau n°09 : qu'est ce qui favorise la prise de parole chez l'élève ?**Commentaire :**

Comme le montre le tableau ci-dessus, une grande partie d'enseignants (41%) trouve que les encouragements des professeurs aident les apprenants à avoir confiance en soi et de ne pas avoir peur des jugements des autres leur permettraient d'être bien plus à l'aise à la prise de parole de façon naturelle et spontanée. Ainsi, (28%) d'enseignants déclarent que le fait d'aborder des sujets qui les intéressent et qui attirent l'attention des élèves favorise leur prise de parole. Contrairement à (28 %) des questionnés qui pensent que cela dépend des connaissances préalables et la bonne maîtrise de langue. Dans la catégorie « Autre » il y a un seul enseignant qui sollicite de créer un environnement de soulagement et de plaisir.

Question n°08 : Qu'apportent, à votre avis, les activités ludiques en situation de communication orale ?

| Réponses | Nombres d'enseignants | Pourcentages |
|-----------------------|-----------------------|--------------|
| Facilite l'expression | 14 | 30% |
| Motivation | 25 | 53% |
| Réflexion | 08 | 17% |
| Autre | 00 | 0% |

Tableau n°10 : l'impact des activités ludiques sur la prise de parole.



Commentaire :

Les enseignants ont répondu à cette question en choisissant plus d'une cause, c'est pour cette raison que le nombre des réponses dépasse celui des participants à ce questionnaire. D'après les résultats, nous remarquons que les opinions des enseignants se varient entre les trois premières propositions : la moitié des enseignants soit (53%) pensent que les activités ludiques apportent la motivation pour les apprenants. Nous avons trouvé nécessaire de poser cette catégorie car la motivation joue un rôle central dans le processus d'apprentissage, elle rend l'apprenant acteur de son propre savoir. L'élève est motivé et dynamique pendant le jeu, pour cela les jeux dans les classes de langue sont recommandés pour créer des situations vivantes et motivantes, dont l'envie et le plaisir de jouer peuvent contribuer grandement à animer la classe et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage.

D'après les résultats du questionnaire, il ressort que (30 %) des enseignants trouvent que les activités ludiques facilitent l'expression chez l'élève, cela prouve que ces activités favorisent grandement les interactions verbales et de bénéficier d'une plus grande liberté à l'expression orale dans la classe de FLE. Enfin, les réponses restantes penchent en faveur du fait qu'elles apportent une réflexion de la part de l'apprenant avec un pourcentage de (17%).

Les avis des enquêtés autour des activités ludiques confirment notre hypothèse de recherche dans laquelle nous supposons qu'elles peuvent avoir des apports, aidant grandement l'élève à mieux mener sa tâche d'apprentissage du FLE notamment celle de la prise de parole, à savoir sa motivation, l'optimisation de ses interactions verbales et la proposition d'un support amusant d'enseignement/apprentissage.

Question n°09 : que suggérez-vous pour une prise de parole spontanée de l'élève ?

Cette question est ouverte, on l'a posé afin de voir les différents avis des enseignants sans les cernés par les choix. Nous avons résumé leurs réponses dans les points suivants :

- D'après les résultats obtenus, il y a cinq (5) enseignants qui ont répondu « la motivation », cela prouve l'effet de la motivation ludique donc l'envie et le plaisir de jouer contribuent à animer la leçon du FLE et ils peuvent modifier le rythme d'un cours et de relancer l'intérêt de l'élève à tous les moments.
- Trois (3) enseignants voient que les sujets intéressants, cela signifie que le jeu montre son efficacité pour attirer l'attention des élèves et débarrasser leur timidité. En fait, le jeu permet d'obtenir une attention et une implication de l'ensemble des élèves et à la fois.
- Quatre (4) enseignants proposent des activités ludiques, cela prouve que le fait de jouer c'est aussi être en compétition avec les autres. Vouloir gagner, c'est offrir une motivation supplémentaire pour participer et permettre aux élèves de pouvoir s'exprimer pour de réels besoins de communication.
- D'après les résultats du questionnaire, il ressort que quatre (4) enseignants voient que la confiance en soi permet aux apprenants de prendre la parole spontanément.
- Deux (2) enseignants proposent l'encouragement de la part de l'enseignant, en leur donnant la parole à chaque moment.
- D'autres enseignants voient que l'utilisation des TICES et les matériaux tels les figurines des objets, les documentations, l'audio-visuel.

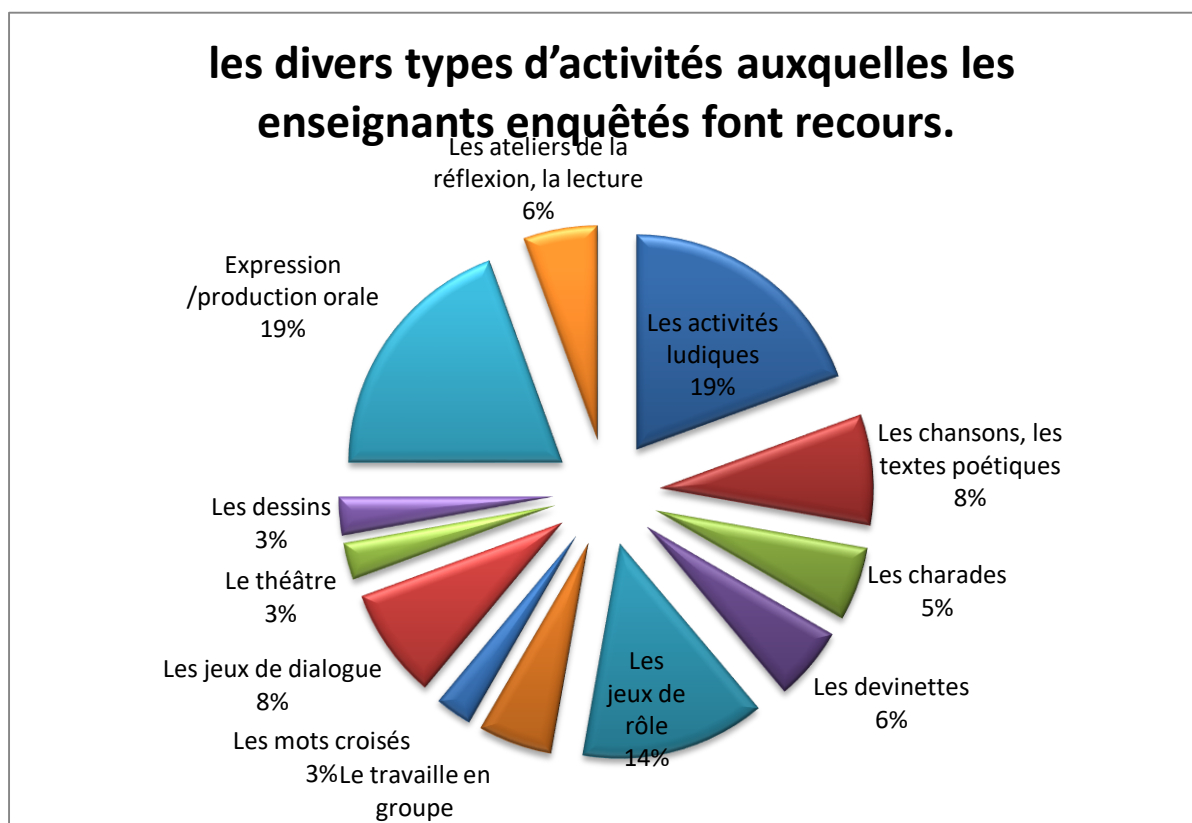
Question n°10 : quelles sont les activités qui vous permettent de faire parler les élèves ?

Cette question est ouverte, Nous avons regroupés un ensemble de réponses des enseignants sur les activités qui poussent les élèves à prendre la parole spontanément tournent tous autour des idées suivantes :

| Réponses | Nombres d'enseignants | Pourcentages |
|------------------------------------|-----------------------|--------------|
| Les activités ludiques | 07 | 19% |
| Les chansons, les textes poétiques | 03 | 08% |
| Les charades | 02 | 05% |
| Les devinettes | 02 | 06% |
| Les jeux de rôle | 05 | 14% |
| Le travail en groupe | 02 | 06% |

| | | |
|---|----|-----|
| Les mots croisés | 01 | 03% |
| Les jeux de dialogue | 03 | 08% |
| Le théâtre | 01 | 03% |
| Les dessins | 01 | 03% |
| Expression /production orale | 07 | 19% |
| Les ateliers de la réflexion, la lecture | 02 | 06% |

Tableau n°11 : représentant les divers types d’activités auxquelles les enseignants enquêtés font recours.



Commentaire :

Les enseignants ont répondu à cette question en choisissant plus d’une activité, c’est pour cette raison que le nombre des réponses dépasse celui des participants à ce questionnaire. Cette question a été posée afin de dévoiler l’activité qui domine dans la classe de FLE et connaître la place des jeux parmi cette multiplicité de supports focalisés par l’enseignant. Nous observons, d’après ces données, un fort penchant vers l’utilisation des activités ludiques (19%), cela prouve que les enseignants cherchent de nouvelles méthodes et stratégies d’apprentissage afin

d'améliorer la compétence orale chez leurs apprenants, ainsi ils recourent aux activités ludiques durant le cours selon les besoins et les attentes des apprenants. Elles rendent l'apprentissage plus attractif tout en incitant les élèves à s'intéresser, à s'imprégner, à acquérir joyeusement et à s'intégrer dans la vie quotidienne.

(19 %) d'enseignants s'appuient sur l'expression/production orale. certains d'autres, représentant (08%) de l'échantillon, ont déclaré qu'ils utilisent les chansons, les textes poétiques et les jeux de dialogue, car ils facilitent la mémorisation. En outre, (14%) d'enseignants utilisent les jeux de rôle qui facilitent et développent l'envie de parler et de communiquer dans la classe. (06%) d'enseignants préfèrent Les ateliers de la réflexion, la lecture, le travail en groupe et les devinettes, parce que les élèves peuvent tout apprendre en groupe ou en jouant. (05%) des questionnés utilisent les devinettes un jeu qui permet aux apprenants de s'entraîner verbalement. Seulement (03%) d'enseignants utilisent Les mots croisés, les pièces théâtrales, les dessins afin d'enrichir le stock lexical et développer l'intelligence des apprenants. Les réponses à cette question confirment également notre hypothèse de recherche dans la mesure où les enseignants diversifient les activités ludiques. Cette diversification traduit l'intérêt qu'ils accordent à ce genre d'activités afin de mesurer le degré d'efficacité et de pertinence de chaque type d'activité et de renforcer la prise de parole chez les apprenants.

2. l'étude comparative :

2.1. présentation des activités ludiques :

2.1.1. Le jeu de rôle :

Cette activité a été menée avec des apprenants de la «3° AM ».Nous avons proposé aux apprenants de cette classe le jeu de rôles afin de leur permettre de prendre pleinement la parole sans avoir une quelconque sollicitation de la part de l'enseignant en respectant la fiche pédagogique du programme de la troisième année moyenne à savoir les projets à réaliser et les tâches finales à accomplir par les apprenants à la fin de chaque séquence. Pour cette raison, nous avons d'abord accompagné l'enseignante dans une séance qui a été passée aussi normale que possible avec ses apprenants, dans le but de participer à une enquête au sein de la classe et d'observer le déroulement d'une séance classique et plus précisément, de vérifier la participation, la motivation et l'interaction des apprenants au progrès de la séance, ensuite nous avons inclus le jeu de rôle comme support à l'enseignement/apprentissage du cours.

Nous avons choisi d'intégrer un jeu de rôle qui va avec le cours enseigné le jour où nous sommes allés faire notre expérimentation. La leçon prévue, c'était une compréhension de l'oral sous plusieurs rubriques qui vont leur permettre par la suite de réaliser les tâches programmées dans chaque objet d'étude, la première rubrique était sous le titre « je m'exprime », cette dernière comporte des activités d'expression orale. À partir d'un (dessin, photo, tableau...), l'apprenant pourra prendre la parole pour produire des énoncés oraux dans la classe en répondant à une consigne donnée par l'enseignant à ses apprenants.

Cette séance d'activité ludique à laquelle nous avons assisté était la dernière phase du (projet 1 : rédiger un fait divers et y insérer un témoignage). La situation de la séquence était présentée dans le livre scolaire de cette façon : « faites-vous journalistes pour rapporter un événement survenu devant votre collègue sous forme de fait divers dans lequel vous insérez un témoignage. Les meilleurs articles seront publiés dans le journal ou le blog de votre école » p.52

L'objectif principal de cette unité était de permettre aux apprenants de comprendre de façon pertinente ce que c'est un fait divers et savoir le rédiger également.

2.1.1.1. Le cours classique :

- la fiche pédagogique :

| | |
|----------------------------------|--|
| Niveau | 3° AM |
| Projet | 01 |
| Séquence | 03 |
| Activité | Compréhension de l'oral |
| Contenu d'apprentissage | Rédiger un fait divers et y insérer un témoignage |
| Objectifs d'apprentissage | <ul style="list-style-type: none"> ➤ comprendre à l'oral et à l'écrit le contenu d'un fait divers. ➤ il doit y trouver les réponses aux questions : Qui ? Quoi ? Quand ? Ou ? Comment ? Pourquoi ? |

- le déroulement de la séance :

Tout d'abord, l'enseignante a commencé à faire un rappel avec l'aide de ses apprenants sur les cours précédents pour arriver à une présentation du sujet du jour. Ensuite elle a présenté aux apprenants un document sonore dont lequel un journaliste rapporte une catastrophe routière et les apprenants vont écouter ce document sonore trois fois avant de répondre à la consigne dirigée par leur enseignante. Enfin, au fur et à mesure que l'enseignante redémarre le document, l'apprenant est obligé de répondre aux certaines questions.

❖ **Le contenu du document sonore :**

« Un terrible accident a fait 18 morts et 25 blessés en fin de matinée près de Mascara à l'Ouest d'Algérie sept blessés, dans un état grave ont été transférés vers l'hôpital d'Oran (432 à l'Ouest d'Alger) selon la même source le drame s'est produit cette collision entre une fourgonnette de transport public et un bus de transport de voyageurs selon la gendarmerie nationale ».

❖ **La consigne est comme suit :**

Écoutez bien attentivement le document sonore et répondez aux questions suivantes :

- a. Combien de personnes ont parlé dans le document sonore que tu viens d'écouter ?
- b. De qui s'agit-il ?
- c. Quel accident est rapporté ?
- d. Où et quand a eu lieu précisément cet événement ?
- e. D'après le reportage, ce qui se cache derrière ce drame ?
- f. L'accident a fait combien de victimes ?
- g. Quels mots et expressions employés dans le reportage montrent la gravité de la situation ?

• **Observations recueillies :**

Grâce à cette enquête, nous avons pu observer certains points-clés de notre travail de recherche que nous avons divisé en deux parties. L'une implique l'enseignante et l'autre implique les apprenants.

- ✓ Dès le début du document sonore, l'enseignante a commencé de garder ses apprenants silencieux parce que la majorité n'a pas arrêté de chuchoter entre eux et ils ont gêné par la suite l'écoute de ce document sonore, ce qui nous a amené à penser que les apprenants avaient réagi négativement, nous avons déduit que la majorité des apprenants étaient très ennuyés et n'avaient pas vraiment envie de bien écouter le document et savoir son contenu.

Globalement, l'atmosphère de la classe était peu dynamique, où les apprenants désireux travaillaient se compte sur le doigt.

- ✓ Lorsque l'écoute du document est terminée, nous avons constaté que l'enseignante a essayé de jouer le rôle d'un guide mis en réalité, c'est elle qui a presque monopolisé la parole durant toute l'heure parce que les apprenants ont refusé d'y participer même si elle leur laisse le choix de s'exprimer librement mais ces derniers n'en bénéficient en aucun cas et ils se contentaient juste de regarder et les seules fois où ils parlent c'est pour demander quelque chose qui n'a aucun rapport avec la leçon du jour.
- ✓ Il n'y a pas de coopération entre les apprenants. Ils ne prennent pas la peine de débattre ou d'échanger des opinions entre eux sur les questions posées.
- ✓ Utilise le système QRE (Question-réponse-évaluation). En effet, elle a posé des questions, les apprenants lui ont répondu et lui ont donné l'impression. Cependant, dans certains cas, si l'apprenant fait une erreur, elle en expliquera la raison et lui demandera de ressayer pour trouver la bonne réponse.
- ✓ Nous avons constaté encore que la spontanéité de la prise de parole est presque inexistante et l'enseignante était obligée de désigner celui qui donnera la réponse. Contrairement aux « bons élèves », qui essaient tant bien que mal de s'exprimer même si c'est faux, les autres se contentent de regarder ne prenant donc aucun risque à dévoiler leurs capacités langagières.
- ✓ L'enseignante a beau leur expliquer et répéter maintes fois qu'ils sont là pour apprendre et qu'il n'y a aucun mal à se tromper et à faire des fautes, rien n'y fait, ils sont impassibles.

2.1.1.2. Le cours avec le jeu de rôle :

Après d'avoir suivi le cours classique avec les apprenants de la troisième année moyenne et d'avoir sorti avec un bilan en ce qui concerne le déroulement d'une séance traditionnelle sans l'utilisation de l'aspect ludique. L'enseignante sur notre recommandation avait intégré le jeu de rôles comme une activité ludique. Le jeu a consisté en une animation d'une scène dans laquelle l'apprenant jouera le rôle d'un journaliste qui rapporte un événement sur une plate-forme d'une chaîne télévisée, cependant dans ce cas l'apprenant à l'intention de devenir un journaliste au sein de la classe et devant ses collègues en utilisant un support audio-visuel.

Cette activité a pour objectif d'amener l'ensemble de la classe à participer activement au cours et de s'assurer qu'ils peuvent communiquer dans des situations spécifiques et leur permettront d'enrichir le vocabulaire utilisé et leurs nouveaux mots, de nouvelles expressions et les formules usuelles que l'on croise au quotidien et que l'on entend de partout.

- **Le déroulement de la séance :**

Le déroulement du cours avec le jeu de rôle a été fait selon deux étapes :

- ❖ **la phase de la préparation :**

Lors de la séance, l'enseignante a utilisé le data Chow afin de démontrer aux apprenants le reportage illustré par des images de la catastrophe routière rapportée par le journaliste, ce reportage était sous forme d'une vidéo qui contenait des images correspondant à l'accident après elle les a prié de suivre la vidéo postée au tableau et de prendre des notes en parallèle à savoir le contenu du reportage et les informations essentielles qu'il contenait, ensuite l'enseignante a sollicité aux apprenants de préparer le rôle du journaliste pour qu'il interprète devant ses camarades, puis elle a leur accorde du temps afin de réfléchir individuellement enivrent quinze minutes pour qu'ils puissent préparer les phrases et les mots adéquats qu'ils doivent les apprendre par cœur.

Pendant la préparation du jeu, Nous sommes passés dans les rangées pour vérifier leurs essais: nous avons mieux expliqué la consigne à ceux qui n'avait pas bien saisis le but du jeu et nous avons aidé quelques-uns qui avaient des idées mais qui n'arrivaient à exprimer en français.

- ❖ **La phase de la réalisation :**

Après que l'enseignante a confirmé que ses apprenants avaient fini la préparation de la scène à savoir le rôle de journaliste. Dans ce moment, elle a pris la position d'un évaluateur où elle a laissé l'occasion aux apprenants d'exposer leurs travaux volontairement. Si au début, ils ont hésité à jouer et personne n'a voulu passer en premier à cause du trac et la timidité. Après quelques instants, les apprenants ont pu vaincre leur timidité qui était due au trac et ont commencé à lever leurs doigts afin de monter au tableau. Par la suite, l'enseignante n'a eu qu'à choisir parmi eux, donc elle a débuté de faire passer les apprenants selon leurs désirs.

- **Observations recueillies :**

À la lumière du déroulement de cette activité (le jeu de rôle), nous avons pu collecter des observations et les divisées qu'elle concernait l'enseignante ou l'apprenant.

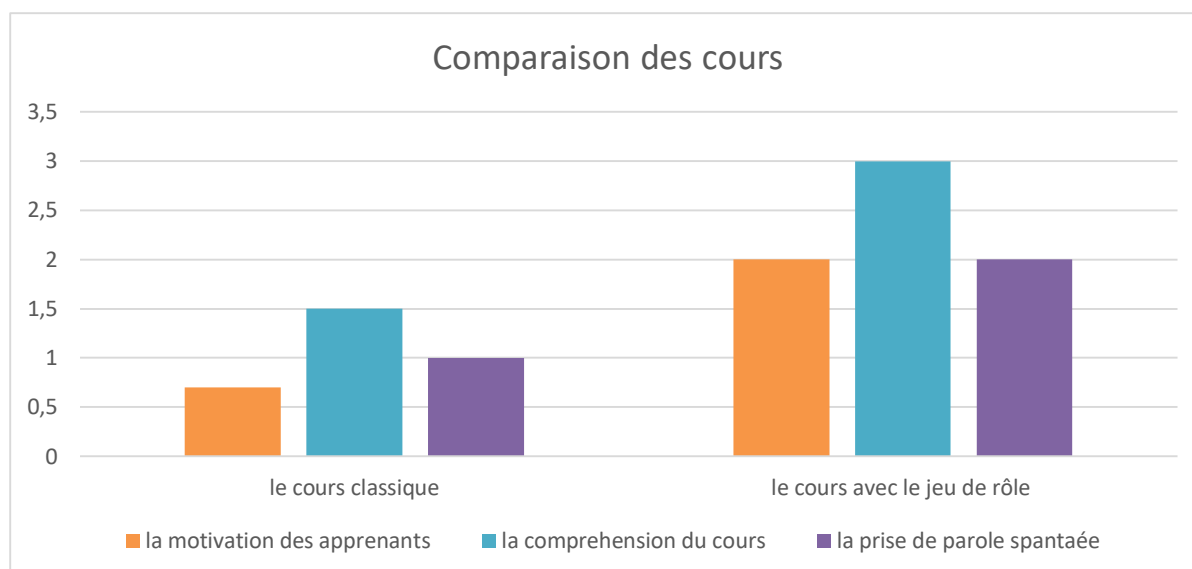
- ✓ Nous avons remarqué que l'attitude de l'enseignante était très encourageante car elle voulait mettre les participants à l'aise et en confiance même lorsqu'ils faisaient des fautes, elle les corrigeait et leur demandait de reprendre depuis le début.
- ✓ La répartition du rôle a provoqué quelques fois quelques éclats de rires. c'est pourquoi la majorité d'entre eux a osé de prendre la parole en amusant même les plus timides d'entre eux ont essayé de participer en voyant les autres s'amuser à faire ce jeu de rôle.
- ✓ Dans cette phase de l'interprétation, il a y'en n'a pas seulement les bons éléments qui ont participé au jeu, mais il y eut également de nouveaux participants qui ont eu le courage d'entrer en scène ce qui nous a amené à constater que cette activité a motivé l'ensemble de la classe et elle a installé une bonne ambiance en classe.
- ✓ Les apprenants ont commis pas mal d'erreurs (prononciation, conjugaison...) mais ils ont quand même essayé de s'exprimer d'une manière spontanée en utilisant de la gestuelle.
- ✓ Lors du jeu, nous avons pu remarquer qu'au fur et à mesure de jeu de rôle en classe, la plupart des apprenants ont pu dépasser le trac et la timidité et ont pu montrer plus d'intérêt et d'enthousiasme et sont devenus plus à l'aise à s'exprimer et plus confiants.
- ✓ nous avons perçu une énorme collaboration des apprenants entre eux au cours de la réalisation de l'activité ludique. En effet, nous avons remarqué qu'ils se corrigent entre eux, ils s'aident à finir leurs phrases à trouver des mots et ils partagent leurs idées ainsi.
- ✓ Nous avons constaté que le temps était insuffisant pour cette activité. Il aurait été préférable que nous accordions plus de temps aux apprenants pour la préparation du rôle parce qu'il y en a certains d'entre eux ont eu du mal à retenir ou bien prononcer certains mots.
- ✓ En général, cette activité a très bien marché parce qu'à la fin de la séance, les apprenants ont mieux compris, qu'est-ce qu'un fait divers et comment y insérer un témoignage.

2.1.1.3. comparaison des cours :

Pour mieux expliquer les résultats collectés, suite à notre recherche et tout ce que nous avons vu en classe pendant l'expérimentation, nous allons proposer à cette expérimentation, nous avons opté pour une analyse comparative entre les séances à savoir le cours classique et le cours avec la pratique du jeu de rôle. Nous avons établi le tableau ci-dessous selon les observations prises lors de l'expérimentation :

| | La motivation des apprenants | La compréhension du cours et le statut de l'enseignante | La prise de parole et la communication en classe |
|-------------------------------------|---|--|--|
| Le cours classique | -au cours de la séance, la majorité des apprenants étaient très ennuyeux et n'avaient pas vraiment envie d'apprendre la leçon. -l'atmosphère de la classe était peu dynamique. | - les apprenants au cours de la séance classique n'ont pas compris le contenu du document sonore. pour cela, l'objectif d'apprentissage du cours n'a pas été atteint car la majorité des apprenants ne comprenaient pas de quoi s'agit-il un fait divers. -l'enseignante est celle qui a monopolisé la parole durant toute la séance. | -l'interaction des apprenants était presque nulle et il n'y en a eu pas de coopération entre les apprenants. -la spontanéité de la prise de parole était presque inexistante. |
| Le cours avec le jeu de rôle | -Contrairement à cette séance, l'activité de jeu de rôle a motivé la majorité des apprenants et elle a installé une bonne ambiance en classe. | - à la fin de la séance, il y en a eu une bonne maîtrise du cours parce que avec la pratique du jeu de rôle, les apprenants ont bien saisi le contenu et l'activité ludique a très bien marché. La raison pour laquelle l'objectif a été atteint et les apprenants ont réussi à insérer un témoignage. -durant le cours, l'enseignante était qu'un guide du savoir. | - lors de la réalisation du jeu de rôle, il y en a eu une énorme collaboration des apprenants entre eux. - les apprenants ont quand même essayé de s'exprimer d'une manière spontanée en utilisant de la gestuelle et la plupart d'entre eux ont osé de prendre la parole et participer au jeu de rôle. |

Figure N°01 : un Histogramme qui représente l'étude comparative des cours.



- **Commentaire :**

À partir de l'étude comparative entre les séances, nous sommes sortis avec un bilan qui se présente de cette façon :

En générale, l'activité de jeu de rôle a très bien marché avec les apprenants parce qu'elle a créé un climat favorable qui a motivé l'ensemble de la classe et l'on a enregistré un taux de participation optimal grâce au jeu de rôle notamment celui du journaliste qui a bien suscité leur intérêts où ils ont tous mis dans la peau d'un journaliste. Le désir d'apprendre le FLE était remarquable chez les apprenants constituant notre corpus

2.1.2. Le virelangue :

Afin de vérifier une de nos hypothèses de départ qui portait sur l'activité ludique qui pourrait faciliter la mémorisation et participeraient à l'enrichissement du lexique chez les apprenants de la troisième année du cycle moyen, nous avons proposé de pratiquer le virelangue dans une séance du vocabulaire sans utiliser le manuel scolaire. Nous avons travaillé le jeu de virelangue avec les mêmes apprenants et la même classe où nous sommes allés faire l'expérimentation de l'activité précédente, celle du jeu de rôle parce que nous l'avons déjà diagnostiqué en quelque sorte leurs niveaux et leurs difficultés.

Dans cette deuxième expérimentation de l'activité ludique. Notamment, l'utilisation des virelangues en classe de FLE et plus précisément dans une séance du vocabulaire, notre objectif est de faire parler apprenants en participant à la prononciation du virelangue au cours de cette séance et d'améliorer son bagage linguistique également, mais avant l'expérimentation de cette

activité ludique, nous avons pu assister à une séance classique du vocabulaire sans l'intégration de l'aspect ludique comme support dans l'apprentissage du FLE.

2.1.2.1. Déroulement du cours classique :

Nous avons participé à une observation d'un cours classique du vocabulaire qui a été passé dans des conditions habituelles. Dans un premier temps, l'enseignante a commencé de faire un rappel avec l'aide de ses apprenants sur les cours du vocabulaire précédent pour vérifier leurs acquisitions et pour arriver aussi à une présentation du sujet du jour qui a été (les mots de la même famille). Dans un second temps, elle a présenté aux apprenants un petit énoncé programmé dans le manuel scolaire, ce dernier inclut des mots de la même famille. Ensuite, elle leur a demandé de lire l'énoncé et de relever mots fermes à partir d'un même radical et unis de par le sens. En plus, l'enseignante a consacré du temps (environ dix minutes) à ses apprenants pour qu'ils puissent répondre à la consigne mais il faut indiquer que l'enseignante a passé dans les rangées pour consulter leur essais et quand elle trouve des bêtises ou bien des fautes, elle essaye de leur expliquer la question une autrefois, après elle a commencé de poser les questions. Cependant, il y en a eu que les bons éléments qui se comptent sur le doigt qui ont saisi les mots de l'énoncé et ils ont réussi par la suite à répondre à la consigne. C'est-à-dire la majorité des apprenants n'ont pas fait des efforts pour répondre aux questions, ce qui nous a poussés à penser que le cours n'a pas motivé l'ensemble de la classe. En effet, l'enseignante utilise la méthode traditionnelle qui consiste à travailler de manière explicite c'est-à-dire, donner la règle à-propos de (mots de la même famille) et ensuite faire des activités d'application.

2.1.2.2. Déroulement de la séance du virelangue :

Dans cette séance, l'enseignante sur notre recommandation avait proposé aux apprenants de jouer avec les virelangues comme un outil pédagogique. Mais avant cela, elle a bien expliqué de quoi s'agit-il un virelangue et elle a également bien précisé que ce dernier est caractérisé par sa difficulté de prononciation. Notre objectif d'après la pratique de cette activité, est faire agir l'apprenant et lui faciliter l'apprentissage du nouveau vocabulaire en FLE.

❖ la mise en œuvre du virelangue :

En premier, l'enseignante a écrit deux virelangues sur le tableau, après elle a demandé aux apprenants de les lire doucement.

La séance a été déroulée en deux étapes : l'une pour la préparation dont ils se préparent à la lecture de deux virelangues et pour les décoder par petits morceaux. C'est-à-dire, mot à mot afin qu'ils puissent entraîner à la lecture. L'autre pour la réalisation du jeu à savoir la lecture des virelangues.

Les virelangues étaient comme suit :

1. Fruits frais, fruits frits, fruits cuits, fruits crus.
2. Il était une fois, une marchande de foie, qui vendait du foie, dans la ville de Foix.

Ensuite, l'enseignante leur a expliqué les mots qui composent les virelangues, puis elle a éclairci les conditions du jeu à ses élèves, qu'ils se résument de la sorte suivante :

- chaque apprenant prononce le virelangue à tour de rôle, puis il donne la parole au camarade de son choix, qui fait de même, s'il se trompe, il est éliminé
- elle a donné la consigne de ne pas nommer l'élève qui a déjà participé pour éviter le côté (je sais quand ça sera mon tour, je me prépare).
- le jeu contenu jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un élève en jeu.

Enfin, l'enseignante a signalé le commencement du jeu. Après quelques instants, certains apprenants ont levé le doigt pour essayer de lire le premier virelangue et elle n'a eu qu'à choisir parmi eux. L'élève qui a passé en premier a trompé, car il n'a pas été capable de lire le virelangue correctement, ce qui a provoqué par la suite un éclat de rire chez ses camarades, puis cet apprenant a passé la parole à son camarade, mais ce dernier a fait quelques erreurs également.

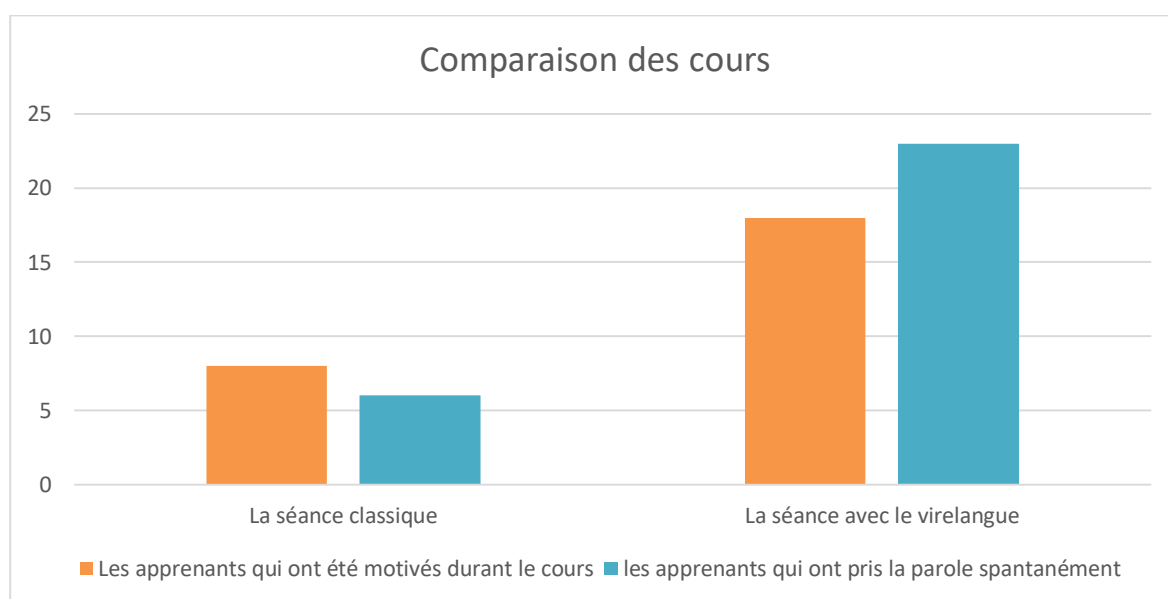
Pendant le déroulement de la séance, nous avons déduit que cette activité ludique a créé une certaine concurrence entre les apprenants (qui va prononcer correctement et rapidement les virelangues), l'atmosphère de la concurrence a motivé la majorité des apprenants car ils ont commencé à prendre la parole spontanément en participant à cette activité ludique sans avoir peur de l'erreur, parce que la bonne ambiance qui a été installée en classe a leur donné la possibilité d'essayer même avec les difficultés de la prononciation. Au cours du cours on a constaté qu'à force de répéter les virelangues, les apprenants ont mémorisé facilement le nouveau vocabulaire et ils ont ainsi saisi la différence entre les sons similaires qui se trouvent dans le deuxième virelangue (fois, foie et Foix) et comment ont les appels dans la langue française. C'est-à-dire, les homophones.

2.1.2.3. comparaison des séances :

Notre comparaison va reposer sur les points essentiels que nous avons déjà élaborés en regroupant l'ensemble des observations recueillies que ce soit pendant les séances du cours traditionnel ou la séance qui introduise le virelangue comme une activité à caractère ludique.

| | les apprenants qui ont été motivés durant la séance | Les apprenants qui ont pris la parole spontanément |
|--------------------------|---|--|
| Le cours classique | 08 | 06 |
| Le cours avec l'activité | 18 | 23 |

Figure N°02 : un Histogramme qui représente l'étude comparative des séances.



- **Commentaire :**

Ce résultat nous montre clairement qu'avec l'inclusion du virelangue en classe de FLE, la motivation des élèves à vouloir participer s'est nettement améliorée. Les apprenants sont enclins à travailler car ils ne se sentent plus opprimés par le cadre strict de la classe auquel ils sont habitués. Du coup, ils ont appris le cours du vocabulaire en s'amusant. Au fur et à mesure de l'utilisation de cette stratégie, à savoir la pratique de ce genre d'activité, les apprenants vont améliorer leurs bagages linguistiques.

Conclusion

Conclusion générale

Le présent mémoire focalise foncièrement sur l'impact que pourrait avoir les activités ludiques sur la prise de parole des apprenants dans une situation d'enseignement/apprentissage en classe de français langue étrangère. En effet, nous nous sommes focalisés sur la valeur de la pratique de jeu ludique comme stratégie susceptible dans l'enseignement de FLE dont l'objectif consistait à en comprendre également la manière dont les activités ludiques agissent positivement sur la prise de parole, et ce, dans une classe de 3^{ème} année moyenne.

À l'issue de cette étude, il s'avère important de créer les conditions indispensables pour que les apprenants développent leurs capacités et de mettre en œuvre leurs connaissances et leurs savoirs dans des situations de communication authentiques, il est également nécessaire d'amener l'apprenant d'une langue étrangère, en particulier celui de FLE, à s'exprimer, notamment à l'oral car ce dernier est l'instrument de communication le plus usuel et occupe une place prépondérante puisque la compétence de communication orale devient de plus en plus sollicitée. De plus, l'envisagement d'utilisation de méthodes et d'outils pédagogiques appropriés est important aussi afin de guider l'apprenant sur la bonne voie, l'aider à matérialiser ses pensées et cultiver son esprit créatif pour qu'il puisse aller plus loin et persévérer dans son apprentissage et par conséquent atteindre ses objectifs.

Cependant, certains facteurs empêchent l'apprenant à prendre la parole et entrer dans des échanges langagiers en langue étrangère tels que le trac, la timidité, la démotivation, etc. Cela pose de grands problèmes pour les enseignants de FLE qui sont toujours à la recherche des techniques et des activités, dans le but d'attirer l'attention et l'intérêt des apprenants à parler librement en classe. De ce fait, nous avons suggéré d'étudier l'impact des activités ludiques comme support à l'enseignement \apprentissage et une solution au problème de la prise de parole.

À cette fin, notre travail de recherche a été scindé en quatre chapitres ;le premier chapitre a été consacré à l'enseignement de l'oral et la prise de parole où nous avons défini l'oral, son statut en classe de FLE et la compétence de communication avec ses diverses composantes puis nous avons évoqué la prise de parole, les obstacles à la prise de parole et comment la solliciter, par la suite nous avons discuté le rôle de l'enseignant en classe de FLE. Ce chapitre nous a révélé le rôle important que joue l'oral et la prise de parole dans le processus enseignement \apprentissage du français. Le second chapitre a été dédié au système éducatif en Algérie et les activités ludiques, nous avons vu un aperçu sur le système éducatif et plus

Conclusion générale

précisément : le programme du français en troisième année moyenne, le manuel scolaire et ses caractéristiques et le ludique dans ce dernier, ensuite nous avons également abordé le rôle des activités ludiques et leurs apports et contraintes.

Les deux derniers ont été consacrés à la vérification de nos hypothèses émises au départ. À cet égard, nous avons consacré le premier chapitre à la description de notre corpus; c'est-à-dire les informations matérielles nous permettant de confirmer ou infirmer nos hypothèses et un autre chapitre dans lequel nous avons présenté et interprété les données recueillies à travers un questionnaire qui a été destiné aux enseignants de la 3^{ème} AM, dans l'unique but de venir approuver et consolider les résultats précédents notamment grâce aux sorte de témoignages des enseignants de leur expérience avec les apprenants en classe, puis nous avons adopté la méthode analytique pour analyser les résultats récoltés. Également, ce chapitre a été dédié à l'expérimentation qui a été menée auprès des apprenants de la troisième année moyenne à l'école « Oueld Ibrahim Saïde ». Au terme de l'expérimentation, nous avons recommandé de pratiquer deux activités ludiques au sein de la classe notamment le jeu de rôle et le virelangue, ensuite nous avons opté pour l'outil de comparaison et la méthode analytique afin d'analyser les données de cette expérimentation.

L'enquête que nous avons menée et les divers résultats que nous avons obtenus lors de la réalisation de notre travail de recherche nous ont aidées à constater que les activités ludiques ont permis aux apprenants de surmonter les obstacles qui leur entravent en quelque sorte de prendre la parole librement, parmi ces obstacles nous pouvons citer : le manque de la confiance en soi, la démotivation à cause des sujets ennuyeux sujet à leurs yeux, la peur du regard des autres et leurs jugements et sans oublier l'insuffisance de la connaissance en vocabulaire.

En fait, l'introduction des activités ludiques a été un bon moyen qui a favorisé la motivation à l'expression orale en classe et qu'elle a donné le courage et l'opportunité aux apprenants de participer et s'exprimer spontanément en langue française et leur a apporté un grand désir d'apprendre, créant ainsi une bonne ambiance de classe.

À travers notre recherche et nous basant sur les données recueillies, nous avons pu comprendre que les activités ludiques sont un atout précieux dans le domaine de l'enseignement/apprentissage et présentent un facteur favorisant la prise de parole en classe de FLE. En conséquence, il nous a été possible de confirmer nos hypothèses, D'une part, la pratique de ludique permet à l'apprenant de développer son esprit créatif, sa personnalité et

Conclusion générale

améliorer sa capacité d'apprendre le FLE. D'autre part, les activités ludiques facilitent la mémorisation du vocabulaire et participent par la suite à l'enrichissement du lexique.

Enfin, nous avons retenu que les activités ludiques ont un impact positif sur la prise de parole en classe de FLE, ce qui nous a fait réfléchir sur la vraie nature de nos écoles et viendra-t-il un jour où la classe de langue en Algérie devient un lieu de communication et d'interaction verbale entre l'enseignant et les apprenants et entre les apprenants eux-mêmes? On espère voir ce jour en jour grâce aux différentes méthodes qui privilégient la prise de parole en classe de FLE, mais le chemin est trop long pour atteindre un tel objectif.

Références bibliographiques

Ouvrages :

- CUQ, j. p. (1984). Collection langues et apprentissage de langues. paris: HatierGrédif.
- MARTINEZ. (1996). La didactique étrangère.
- MOIRAND, S. (1982). paris: Hachette.
- TARDIEU, R.bouchard. (1998). l'interaction en classe comme poly logue praxéologie. Grenoble: ellug., c. (2008). la didactique des langues en 4 mots-clés : communication, culture, méthodologie, évaluation. Ellipses.
- DEBYSER, F. (s.d.). le jeu de rôle, repère pour une pratique. le français dans le monde (176).
- GRANDMONT, N. (1997). Pédagogie du jeu , jouer pour apprendre. bruxelles: Logiques.
- GRANDMONT, N. (1997). Pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre. Bruxelles: université de Boeck.
- KERVRAN, M. (2001). L'apprentissage actif de l'anglais à l'École. Bordas.
- NICOLE, G. (1997). pédagogie du jeu,jouer pour apprendre. paris: de boeck.
- RITCHERICHE.René. (1985). système d'apprentissage des langues vivantes pour les adulte. paris: Hachette.
- WEISS, F. (1983). Jeu et activités communicatives dans la classe de langue : collection pratique pédagogique. Hachette.
- WINNICOTT , D. (1971). jeu et réalité, l'espace potentiel.

Sitographie :

- J.LAUSTIN. (1970). Consulté le novembre 11, 2020, sur <http://sites.estvideo.net/gfritsch/doc/rezo-cfa-> <http://sites.estvideo.net/gfritsch/doc/rezo-cfa->
- RENARD, C. (s.d.). Les activités ludiques en classe de français langue étrangère . Consulté le mars 1, 2020, sur l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir: http://otds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf

Dictionnaires :

- CUQ, j. p. (2003). dictionnaire de didactique du français. paris.
- CUQ, J. p. (2003). Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde.
- CUQ, J. p. (2003). Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde.
- CUQ, J. P., & GRUCA, I. (2008). dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde. Grenoble: Presses universitaires.
- CUQ, J. P., & Gruca, I. (2008). dictionnaire de didactique du français langue étrangère et second. Grenoble.
- CUQ, J. P., & GRUCA, I. (2008). dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Grenoble: Presses universitaires.
- CUQ, J. P., & GRUCA, I. (2008). dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Grenoble: Presses universitaires.
- CUQ, J. P., & GRUCA, I. (2005). le dictionnaire de didactique du français. grenoble.
- CUQ, J. P., & GRUCA, I. (2002). le dictionnaire de didactique du français langue étrangère. grenoble.

Articles :

GEEROMS,C. (2011). le jeu de role comme apprentissage et de empathie en formation. média animation , p. 08-09

Manuels pédagogiques :

ébauche concernant l'Algérie et l'éducation. (s.d.).

guide d'utilisation du manuel de français 3ème AM. ONPS.

guide d'utilisation du manuel de français 3ème AM. ONPS.

guide d'utilisation du manuel de français 3ème AM.

philippe, j. caractéristiques d'un manuel scolaire.

Table des matières

Remerciements

Dédicace

Sommaire

Introduction générale 8

Première partie :

Cadre conceptuel et théorique de la recherche

Chapitre I : L'enseignement de l'oral et la prise de parole en classe de FLE

| | |
|---|-----------|
| 1. L'oral en classe de FLE, essai de définitions | 14 |
| 1.1. Qu'est-ce que l'oral | 14 |
| 1.1.1. L'interaction\communication | 15 |
| 1.1.2. La compétence de communication | 15 |
| 1.1.2.1. Les diverses composantes de la compétence de communication | 16 |
| 1.2. Le statut de l'oral en classe de FLE | 16 |
| 1.2.1. Les conditions de la réalisation d'un discours oral | 17 |
| 2. La prise de parole en classe de FLE | 18 |
| 2.1. Qu'est-ce que la prise de parole | 18 |
| 2.1.1. La parole, essai de définition | 18 |
| 2.1.2. Les actes de parole | 18 |
| 2.1.3. Les tours de parole | 19 |
| 2.2. Les obstacles à la prise de parole | 20 |
| 2.2.1. Les obstacles psychologiques | 20 |
| 2.2.2. Les obstacles sociologiques | 20 |
| 2.3. Comment solliciter la prise de parole en classe..... | 21 |
| 2.3.1. La motivation | 21 |
| 2.3.2. La communication | 22 |
| 2.3.3. L'esprit d'équipe | 22 |
| 3. Le rôle de l'enseignant en classe de FLE | 22 |

Chapitre II : Le système éducatif en Algérie, les activités ludiques

| | |
|--|-----------|
| 1. Le système éducatif en Algérie | 25 |
| 1.1. Objectif de l'enseignement du FLE en 3ème AM..... | 26 |
| 1.2. Le programme du français en 3ème AM | 26 |
| 1.3. Le manuel scolaire et son rôle | 27 |
| 1.3.1. Les caractéristiques d'un manuel scolaire | 27 |
| 2. Le ludique dans le manuel scolaire | 28 |
| 2.1. Qu'est-ce qu'une activité ludique ? | 29 |
| 2.2. Les outils ludiques pour l'apprentissage des langues..... | 30 |
| 2.2.1. Les jeux linguistiques | 30 |
| 2.2.2. Les jeux de créativité..... | 31 |
| 2.2.3. Les jeux culturels | 32 |
| 2.2.4. Les jeux dérivés du théâtre | 32 |

| | |
|---|-----------|
| 2.2.4.1. Le jeu de rôle | 33 |
| 3. Le rôle des activités ludiques en classe de FLE | 34 |
| 3.1. La motivation | 34 |
| 3.2. La communication | 35 |
| 4. Les apports et les contraintes des activités ludiques | 35 |
| 4.1. Les apports | 36 |
| 4.2. Les contraintes des activités ludiques | 36 |

Deuxième partie :

Cadre méthodologique et pratique de la recherche

Chapitre III : Méthodologie et description du corpus

| | |
|--|-----------|
| 1. Le cadre specio-temporel | 39 |
| 1.1. Le temps | 39 |
| 1.2. Le lieu | 40 |
| 2. Le choix de l'enquête | 40 |
| 2.1. Présentation de l'échantillon enquêté | 40 |
| 3. les instruments d'enquête et la méthode employée | 41 |
| 3.1. Questionnaire | 41 |
| 3.1.1. Les objectifs du questionnaire..... | 44 |
| 3.2. L'expérimentation des activités ludiques | 44 |
| 3.2.1. Étude comparative | 44 |
| 3.2.1.1. L'objectif de l'étude comparative | 45 |
| 4. Le choix des activités ludiques | 45 |
| 5. Les difficultés rencontrées | 46 |

Chapitre IV : Analyse et interprétation des résultats

| | |
|---|-----------|
| 1. Questionnaire | 48 |
| 1.1. Analyse des données | 48 |
| 2. L'étude comparative | 60 |
| 2.1. Présentation des activités ludiques | 60 |
| 2.1.1. Le jeu de rôle | 60 |
| 2.1.1.1. Le cours classique | 61 |
| 2.1.1.2. Le cours avec le jeu de rôle | 63 |
| 2.1.1.3. Comparaison des cours | 65 |
| 2.1.2. le virelangue | 67 |
| 2.1.2.1. Déroulement du cours classique | 67 |
| 2.1.2.2. Déroulement de la séance du virelangue | 68 |
| 2.1.2.3. Comparaison des séances | 69 |

| | |
|-------------------------|-----------|
| Conclusion | 72 |
|-------------------------|-----------|

| | |
|--|-----------|
| Références bibliographiques | 76 |
|--|-----------|

Table des matières

Annexes

Résumé

Annexes

Questionnaire :

Nous vous prions de bien vouloir répondre à ce questionnaire aussi précisément que possible.
L'objectif de cette recherche est d'étudier l'impact des activités ludiques sur l'amélioration de la prise de parole en classe de français langue étrangère.

Âge : *37 ans*

Sexe : *H*

1- En 3^{ème} année moyenne, le niveau des élèves en oral est :

Bon très bon faible très faible

2- Les élèves qui prennent la parole représentent :

Une infime partie une moyenne partie une majorité

3- Les élèves prennent la parole :

Sur votre demande de façon spontanée

4- Les élèves prennent la parole avec :

Peu de difficultés Beaucoup de difficultés

5- Selon vous, quels sont les obstacles qui empêchent l'élève de prendre la parole ?

Le manque de confiance en soi

Le manque de connaissances langagières

Autre

Lequel ? */*

6- Quand vous organisez des activités en classe, remarquez-vous un quelconque changement ?

Oui Non

Lequel ? *une atmosphère de détente*

7- Qu'est-ce qui favorise, d'après-vous, la prise de parole chez l'élève ?

Une bonne maîtrise de la langue

Le sujet intéressant

des encouragements de la part de l'enseignant

Autre

Lequel ? *de créer un environnement de soulagement et...*

de plaisir

8- Qu'apportent, à votre avis, les activités ludiques en situation de communication orale ?

Facilite l'expression

Motivation

Réflexion

Autre

Lequel ? /

9- Que suggérez-vous pour une prise de parole spontanée de l'élève ?

* L'apprenant doit respecter une certaine durée de réflexion pour donner de chance aux autres. Donc, l'enseignant donne des conseils à ce genre d'attitude.

10- Quelles sont les activités qui vous permettent de faire parler les élèves ?

Les apprenants aiment surtout les points de langue et en particulier la conjugaison.

Questionnaire :

Nous vous prions de bien vouloir répondre à ce questionnaire aussi précisément que possible.
L'objectif de cette recherche est d'étudier l'impact des activités ludiques sur l'amélioration de la prise de parole en classe de français langue étrangère.

Âge : 13 ans - 18 ans

Sexe : féminin

1- En 3^{ème} année moyenne, le niveau des élèves en oral est :

Bon très bon faible très faible

2- Les élèves qui prennent la parole représentent :

Une infime partie une moyenne partie une majorité

3- Les élèves prennent la parole :

Sur votre demande de façon spontanée

4- Les élèves prennent la parole avec :

Peu de difficultés Beaucoup de difficultés

5- Selon vous, quels sont les obstacles qui empêchent l'élève de prendre la parole ?

Le manque de confiance en soi

Le manque de connaissances langagières

Autre

Lequel ?

.....

6- Quand vous organisez des activités en classe, remarquez-vous un quelconque changement ?

Oui Non

Lequel ?

.....

7- Qu'est-ce qui favorise, d'après-vous, la prise de parole chez l'élève ?

Une bonne maîtrise de la langue

Le sujet intéressant

des encouragements de la part de l'enseignant

Autre

Lequel ?

.....

.....

.....

8- Qu'apportent, à votre avis, les activités ludiques en situation de communication orale ?

Facilite l'expression

Motivation

Réflexion

Autre

Lequel ?

9- Que suggérez-vous pour une prise de parole spontanée de l'élève ?

laisser l'enfant s'exprimer
librement

10- Quelles sont les activités qui vous permettent de faire parler les élèves ?

un bon sujet au niveau de l'oral

Questionnaire : Nous vous prions de bien vouloir répondre à ce questionnaire aussi précisément que possible. L'objectif de cette recherche est d'étudier l'impact des activités ludiques sur l'amélioration de la prise de parole en classe de français langue étrangère.

Âge : 30 ans
 Sexe : Femme

1- En 3^{ème} année moyenne, le niveau des élèves en oral est :
 très bon faible très faible

2- Les élèves qui prennent la parole représentent :
 une infime partie une moyenne partie une majorité

3- Les élèves prennent la parole :
 Sur votre demande de façon spontanée

4- Les élèves prennent la parole avec :
 Peu de difficultés Beaucoup de difficultés

5- Selon vous, quels sont les obstacles qui empêchent l'élève de prendre la parole ?
 Le manque de confiance en soi Le manque de connaissances langagières

6- Quand vous organisez des activités en classe, remarquez-vous un quelconque changement ?
 Oui Non

7- Qu'est-ce qui favorise, d'après-vous, la prise de parole chez l'élève ?
 Une bonne maîtrise de la langue Le sujet intéressant Des encouragements de la part de l'enseignant Autre

8- Qu'apportent, à votre avis, les activités ludiques en situation de communication orale ?

Facilite l'expression
 Motivation
 Réflexion
 Autre

Lequel ?.....

9- Que suggérez-vous pour une prise de parole spontanée de l'élève ?

La motivation

10- Quelles sont les activités qui vous permettent de faire parler les élèves ?

Expression orale, Les jeux de rôle

Questionnaire :

Nous vous prions de bien vouloir répondre à ce questionnaire aussi précisément que possible.
L'objectif de cette recherche est d'étudier l'impact des activités ludiques sur l'amélioration de la prise de parole en classe de français langue étrangère.

Âge : 34 ans

Sexe : Femme

1- En 3^{ème} année moyenne, le niveau des élèves en oral est :

Bon très bon faible très faible

2- Les élèves qui prennent la parole représentent :

Une infime partie une moyenne partie une majorité

3- Les élèves prennent la parole :

Sur votre demande de façon spontanée

4- Les élèves prennent la parole avec :

Peu de difficultés Beaucoup de difficultés

5- Selon vous, quels sont les obstacles qui empêchent l'élève de prendre la parole ?

Le manque de confiance en soi

Le manque de connaissances langagières

Autre

Lequel ?

6- Quand vous organisez des activités en classe, remarquez-vous un quelconque changement ?

Oui Non

Lequel ? Tout dépend le genre de l'activité

7- Qu'est-ce qui favorise, d'après-vous, la prise de parole chez l'élève ?

Une bonne maîtrise de la langue

Le sujet intéressant

Des encouragements de la part de l'enseignant

Autre

Lequel ?

8- Qu'apportent, à votre avis, les activités ludiques en situation de communication orale ?

Facilite l'expression
Motivation
Réflexion

Autre

Lequel ?

9- Que suggérez-vous pour une prise de parole spontanée de l'élève ?

Lui fournir le matériel, tel les figurines, les objets concrets et aussi l'audio-visuel.

10- Quelles sont les activités qui vous permettent de faire parler les élèves ?

Le travail en groupe.

Questionnaire :

Nous vous prions de bien vouloir répondre à ce questionnaire aussi précisément que possible.
L'objectif de cette recherche est d'étudier l'impact des activités ludiques sur l'amélioration de la prise de parole en classe de français langue étrangère.

Âge : 28 ans

Sexe : femme

1- En 3^{ème} année moyenne, le niveau des élèves en oral est :

Bon très bon faible très faible

2- Les élèves qui prennent la parole représentent :

Une infime partie une moyenne partie une majorité

3- Les élèves prennent la parole :

Sur votre demande de façon spontanée

4- Les élèves prennent la parole avec :

Peu de difficultés Beaucoup de difficultés

5- Selon vous, quels sont les obstacles qui empêchent l'élève de prendre la parole ?

Le manque de confiance en soi

Le manque de connaissances langagières

Autre

Lequel ?

6- Quand vous organisez des activités en classe, remarquez-vous un quelconque changement ?

Oui Non

Lequel ?

7- Qu'est-ce qui favorise, d'après-vous, la prise de parole chez l'élève ?

Une bonne maîtrise de la langue

Le sujet intéressant

Des encouragements de la part de l'enseignant

Autre

Lequel ?

8- Qu'apportent, à votre avis, les activités ludiques en situation de communication orale ?

- Facilite l'expression
- Motivation
- Réflexion
- Autre

Lequel ?

9- Que suggérez-vous pour une prise de parole spontanée de l'élève ?

.....
Avoir un bon bagage langagiers.
.....
.....

10- Quelles sont les activités qui vous permettent de faire parler les élèves ?

.....
Personnellement, je préfère les mots croisés.
.....
.....

Résumés :

Ce travail de recherche porte sur l'impact des activités ludiques dans le processus d'enseignement/apprentissage du français langue étrangère, notamment sur la prise de parole.

Comme tout autre auxiliaire d'enseignement/apprentissage, le recours au ludique en classe de FLE nécessite une méthodologie bien particulière pour pouvoir l'exploiter à bon escient et obtenir ainsi le résultat souhaité. Car combiner jeu et apprentissage n'est pas aisé. Cela demande la meilleure méthode qui peut aider et accompagner les apprenants et les enseignants dans leur enseignement/apprentissage en classe de français langue étrangère.

D'après cette étude, il s'est avéré que le ludique permet d'amener les apprenant vers une plus grande autonomie, une plus grande confiance en soi, une meilleure socialisation et une appropriation plus adéquate des savoirs et savoir-faire tout en s'appuyant sur une prise de parole plus spontanée et sans hésitation.

Mots-clés : les activités ludiques ; la prise de parole ; l'oral ; l'enseignement/apprentissage.

Abstract :

This research work focuses on the impact of playful activities in the teaching/learning process of French as a foreign language, in particular on speaking. Similar to any other teaching / learning auxiliary/ ancillary, the recourse to playfulness in the FLE class requires a very specific methodology in order to be able to use it wisely and, thus obtain the desired results, because combining play and learning is not easy. This requires the best method that can help and accompany learners and teachers in their teaching / learning. In this study, it turned out that playfulness makes it possible to lead learners towards greater autonomy, better socialization and a more adequate appropriation of knowledge and skills while relying on more spontaneous speaking and without hesitation.

Keywords: play activities; speech; oral; teaching, learning.

المخلص

يتمحور موضوع هذا البحث حول تأثير الألعاب في تعليم وتعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية بما في ذلك الكلام. كأى وسيلة من وسائل التعليم، اللجوء إلى المقاربة الترفيهية في تعليم وتعلم اللغة الفرنسية يتطلب منهجية معينة للحصول على النتائج المرجوة. لأنه كما نعلم، التوفيق بين الألعاب التعليمية والتعليم ليس أمرا سهلا. فهو يتطلب المام تام بطرق تعليم وتدريس اللغة الفرنسية كلغة أجنبية.

في ختام هذه الدراسة، تبين بأن النشاطات الترفيهية تساهم بشكل وافر في بناء استقلالية المتعلم في بناء تعليماته، تنمي ثقته بنفسه وتساعد على الاندماج السريع في مجتمع القسم كبداية ثم المجتمع الأكبر، خاصة الكلام على أساس عفوي وبدون تردد.

الكلمات المفتاحية: النشاط الترفيهي، التكلم و التفاعل، التعليم و التعلم