



Université Mohamed Khider de Biskra
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Lettres et des Langues étrangères
Filière de Français

MÉMOIRE DE MASTER

Option : didactique des langues étrangères et culture

Présenté et soutenu par :

SAYAH Zineb

Rôle des activités ludiques dans la motivation des apprenants en classe de FLE.

Cas des apprenants de 2^{eme} année moyenne

CEM Cheikh Saleh Messaoudi Sidi Okba

2

Jury :

Dr.	HAMMOUDA Mounir	MCA	Mohamed Khider Biskra	Président
Mme.	SAOULI Sonia	MAA	Mohamed Khider Biskra	Rapporteur
Mme.	BOUKHFIRI Chahrazad	MAB	Mohamed Khider Biskra	Examineur

Année universitaire : 2019 - 2020

Remerciement

*Tout d'abord, je remercie **DIEU** le tout puissant qui m'a donné la volonté, et la patience pour mener à bien ce mémoire.*

*Je tiens tout particulièrement à remercier mon encadreur **M^{me} SAOULI SONIA** pour son aide, ses encouragements et surtout sa ponctualité et son sérieux*

Mes vifs remerciements aussi au président et aux membres respectifs du jury qui ont accepté de lire ce travail et de l'évaluer.

*Je suis reconnaissante également à mes parents, ma sœur **MARAM** et ma chère amie **M^{me} MILI MEBARKA** qui ont su rester à mes cotés pendant toute cette période de formation*

Merci également à tous ceux qui m'ont aidée de près ou de loin à la réalisation de ce travail et de l'évaluer.



Dédicaces

Je dédie ce modeste travail à :

*A mon très cher papa **FERHAT**, qui a toujours garni mes chemins avec force
et lumière ;*

*A ma très chère et tendre maman **FARIDA**, qui jusqu'à ce jour me soutien et
à qui*

*Je ne pourrais jamais assez exprimer mon amour et mon respect absolu. Que
DIEU te garde et te protège pour ceux qui t'aiment ;*

*Que **DIEU** me donne la force pour que*

Je puisse leur rendre la moindre de leur faveurs

*À mon mari « **HASNAOUI HICHAM** » qui m'a toujours soutenu et
qui a toujours été là pour moi et à mes côtés pour m'encourager ;*

*À mon très cher petit fils « **HASNAOUI BAHAA EDDIN** »
mon petit trésor, je dédie ce travail pour te dire que tu resteras pour toujours
dans ma vie. Je t'aime mon fils et je te souhaite tous le bonheur du monde*

À mes étoiles qui éclairent ma vie :

*Mon frères **AHMED YAHYA** et Mes sœurs **MARAM, MALEK***

*Beau-père: **SALAH**, belle-mère: **NAZIHA**, belles- sœurs :*

SABAH, BOUTHAINA, LIZA, MESSOUDA

*À mes très chères copines : **MEBARKA, SARA***

Résumé

Dans notre recherche qui s'inscrit dans le cadre d'un mémoire de Master en didactique des langues et cultures, nous avons pu mettre l'accent sur deux facteurs qui sont : « les activités ludiques » et « la motivation de l'apprenant » dont on estime que ce sont deux préoccupations majeures pour s'orienter vers une pédagogie de réussite. Nous avons choisi d'effectuer ce travail avec les enseignants de FLE.

En effet notre intérêt porte sur *les activités ludiques* et leur rôle dans la motivation des apprenants dans un processus d'enseignement-apprentissage. En plus nous tentons d'atteindre les bonnes attitudes qui favorisent l'interaction en créant un climat d'apprentissage qui répond aux besoins des apprenants, et particulièrement nous cherchons à montrer son impact sur le rendement scolaire.

Mots clés : Les activités ludiques, la motivation de l'apprenant, , enseignement-apprentissage de FLE.

المخلص:

في بحثنا، وهو جزء من أطروحة الماجستير في تدريس اللغات والثقافات، تمكنا من التركيز على عاملين هما: "الأنشطة المرححة" و "تحفيز المتعلم" والتي تعتبر شاغلين رئيسيين في التحرك نحو تربية ناجحة. لقد اخترنا تنفيذ هذا العمل مع معلمي FLE. في الواقع، اهتمامنا بالأنشطة المرححة ودورها في تحفيز المتعلمين في عملية التدريس والتعلم. بالإضافة إلى أننا نحاول تحقيق المواقف الصحيحة التي تعزز التفاعل من خلال خلق مناخ تعليمي يلبي احتياجات المتعلمين، ونسعى بشكل خاص لإظهار تأثيره على الأداء الأكاديمي.

الكلمات المفتاحية: نشاط ممتع، تحفيز المتعلم، تعليم وتعلم FLE.

Table des matières

Table des matières

<i>Premier chapitre : Les activités ludiques en classe de FLE</i>	4
Introduction :	5
1.Définition du jeu :	5
2. Approches théoriques du jeu :	6
2.1. Les théories classiques :	6
2.2. Les théories modernes :	6
3.La progression du concept « jeu » en pédagogie :	8
4.Le jeu à l'école :	9
5.Qu'est-ce qu' une activité ludique ?	9
5.1.l'approche ludique :	10
6.typologies d'activités ludiques :	10
6.1.Les jeux linguistique :	10
6.2.Les jeux de créativité :	11
6.3.Les jeux culturels :	11
6.4.Les jeux dérivés des théâtres :.....	11
7.Les conditions de l'utilisation des activités ludiques:	12
8.Des réticences sur l'activité ludique :	12
9.Les avantages et limites des activités ludiques :	12
9.1.Les limites des activités ludiques:	14
Conclusion :	16
2.les différents types de motivation:	19
2.1. La motivation intrinsèque:	19
2.2. La motivation extrinsèque:.....	19
2.3. l'amotivation :	19
3. Les caractéristiques de la motivation:	20
4. L'origine de la démotivation :	20
4.1. Qu'est ce qu'un apprenant démotivé ?	21
4.2. Qu'est ce qu'un apprenant amotivé ?	21
5. Quand motiver les apprenants:	21
5.1. la motivation au début de leçon:	22
6. La motivation scolaire en classe de FLE :	22

Tableaux des matières

7. Les facteurs de la motivation scolaire :	23
7.1. les facteurs relatifs à l'élève:.....	23
7.2. les facteurs relatifs au enseignant:.....	23
8. La motivation scolaire et le soutien social:	25
8.1. Le rôle des parents :	25
8.2. Le rôle de l'enseignant :	26
Conclusion:	27
Introduction:	29
1. Enquête menée :.....	29
1.1. le terrain:.....	29
1.2. le public visé:.....	29
1.3. description de la classe:.....	29
3. La déroulement de l'expérimentation:	30
Conclusion générale :	32
Références :	34

Introduction Générale

INDRODUCTION GENERALE :

Avant, les jeux ont été considérés comme des activités sans valeurs éducatives. Mais, depuis quelques années, cette conception a largement évolué en donnant aux jeux une place très importante dans l'apprentissage et dans un dispositif d'enseignement-apprentissage de FLE.

En effet, l'enseignement /apprentissage d'une langue étrangère constitue un champ de recherche très vaste et complexe pour les chercheurs dans le domaine de la didactique ce qui explique forcément la multiplicité des études afin d'améliorer les méthodes et les moyens d'enseignement.

Dans la didactique du français langue étrangère il existe des approches et des méthodes multiples pour aider l'enseignant à trouver des façons efficaces et motivantes afin d'enseigner le français car la classe de langue se caractérise par son hétérogénéité : ce qui fait la différence entre les intérêts des apprenants et entre leurs manières d'apprendre dans la même classe de FLE. Dans cette perspective, « *l'enseignement s'appuie sur des règles établissent simultanément la pédagogie et la méthodologie* »¹, autrement dit; un enseignement doit avoir des méthodes et un enseignant doit choisir des options qui vont déterminer ce qu'il enseigne.

Ainsi, l'apprentissage par le jeu est une stratégie pédagogique qui a plusieurs avantages pour l'apprenant, elle permet de : renforcer la motivation, créer une véritable dynamique de groupe et développer certaines compétences comme la lecture (la prononciation) et l'acquisition du lexique, en ce sens, « *l'avantage premier de jeu c'est évidemment sa capacité à placer l'apprenant au centre de son apprentissage et au cœur de l'action* »². On dit que le jeu a un rôle de mettre l'apprenant à mieux apprendre et le guider d'aimer d'apprendre la langue dans une situation motivante.

Les activités ludiques sont autant de formidable source de la motivation, et permettent aux apprenants « *d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources communicative* »³, l'apprenant est supposé être actif pour être amené à construire ses savoirs et développer son imaginaire par un apprentissage guidé par l'enseignant en classe de langue.

¹Rachid Brahmî, évaluer les élèves ou les étudiants en Algérie, le matin, 24/02/2015

² Le jeu en classe de fle, intérêt et pratique, Helme Ludovic, Jourdan romain, tortissier Kevin, institut français du japon -kansai

³J.P.Cuq :2003 p 160

Introduction générale

A cet égard, le neurophysiologiste Dr .Carla HANNAFORD souligne que :

«l'éducation serait plus efficace si les salles de classe devenaient des sociétés apprenantes, qui mettent activement les émotions et les relations sociales au service de l'acquisition des connaissances .⁴ »

Dans la classe il ya une grande variété de situation donc, les élèves font face à des difficultés ,il aurait nécessaire de maintenir une activité ludique pour faire réussir l'apprentissage et garantir un apprentissage efficace et motivant .

Dans une classe de FLE nous avons constaté que les apprenants ont des difficultés pour accepter cette langue étrangère et de la comprendre et il ya un grande nombre d'élèves démotivés et passifs c'est pour quoi nous avons décidé d'intégrer des pratique ludiques qui permettent d'assurer plus de confiance chez les apprenants de FLE .

L'importance de l'activité ludique en classe de FLE , nous a poussée a poser la problématique suivante :

- Comment l'activité ludique devient-elle un facteur efficace et un moyen motivant dans un dispositif d'enseignement- apprentissage de FLE ?

Pour répondre à cette problématique nous formulons les hypothèses suivantes :

- Les activités ludiques pourraient être un moyen pédagogique efficace qui permettraient de faciliter l'apprentissage de FLE et de coup motiver davantage les apprenants.
- Le ludique serait l'un des facteurs sur lesquels pourrait agir efficacement l'apprenant et de faire aimer ce qu'il apprendre .

De nos jour ,la majorité des enseignants ne donnent pas l'importance aux jeux éducatifs qui peuvent être un moyen motivant pour l'apprentissage.

L'élaboration de ce mémoire a comme objectif de montrer l'efficacité et l'importance des activités ludiques dans une classe de langue, notamment le français langue étrangère . Aussi pour inciter les enseignant d'intégrer ce type d'activité dans leurs séances d'enseignement- apprentissage.

Pour répondre à l'ensemble des questions soulevés dans notre recherche nous avons mené notre enquête avec les apprenants d 2ème année moyenne dans l'établissement de CHEIKH SALAH MESSOUDI à SIDI OKBA.

⁴<https://www.apprendre.com/réussite-scolaire/gérer-les-émotion/>

Introduction générale

Ainsi, notre corpus est composé d'une questionnaire adressé aux enseignants pour enrichir davantage notre recherche. Cependant l'objectif de ce modeste travail est de collecter des informations sur les comportements des enseignants et leurs élèves pendant l'animation d'un cours de FLE en intégrant les activités ludique afin de motiver les apprenants .

La démarche que nous avons adoptée dans notre travail relève d'une approche expérimentale qui fait appel à une étude comparative et analytique.

Donc, notre travail de recherche se divise en deux partie :

➤ une partie théorique qui contient deux chapitres, le premier englobe le jeu, sa progression en pédagogie, les types des activités ludique et leurs utilités dans l'enseignement-apprentissage d'une langue étrangère .

➤ Le seconde contient de la définition de la motivation scolaire, ses types, son origine , la motivation scolaire en classe de FLE, les facteurs de la motivation scolaire, la motivation scolaire a fin de déterminer le rôle des parents et celui de l'enseignant.

➤ Dans la partie pratique , nous essayerons d'analyser le questionnaire proposé aux enseignants .

Nous allons utiliser un deuxième outil méthodologique (les activités ludiques en classe) pour pouvoir montrer leurs rôle et leurs efficacités de motivation chez les apprenants de 2ème année moyenne .

Premier chapitre :

*Les activités ludiques en
classe de FLE*

Introduction :

Dans l'enseignement /apprentissage d'une langue étrangère, et particulièrement en classe de FLE, nous constatons que nos apprenants ont besoin d'être plus motivé pour mieux apprendre, et c'est pourquoi nous nous intéressons au jeu comme étant un facteur indispensable dans la motivation des apprenants comme la démontré plusieurs spécialistes dans le domaine éducatif : apprendre en s'amusant. Donc, les jeux utilisés à l'école peuvent faciliter l'apprentissage et permet de faire collaborer les élèves entre eux, autrement dit :le jeu est une grande source de motivation pour l'apprenant de FLE.

Dans ce chapitre nous allons essayer de définir les concepts essentiels et clés dans notre présente recherche ,et qui sont :«jeu» et «activité ludique» .

Nous essayerons de montrer aussi les différents types d'activités ludiques et leur utilité dans un processus d'enseignement-apprentissage .

1.Définition du jeu :

✚ Selon le dictionnaire didactique :

« Le jeu en didactique des langue, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence »⁵

✚ Selon de dictionnaire de français LAROUSSE :

Jeu :nom masculin (latin, plaisanterie) est définit comme : une activité d'ordre physique ou mental, non imposé, ne visant à aucune fin utilitaire, et laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir ; participer à un jeu.⁶

✚ Selon Huizinga, un historien Irlandais qui considérer le jeu comme :

« une action ou une activité volontaire accomplie dans certaines limites de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et joie et d'une conscience d'être "autrement" que la "vie courante" »⁷

✚ *« le jeu ludique pour l'enfant est une activité libre et gratuite dont la motivation première n'est pas l'efficacité de l'action mais la libre expression de ses instincts. »⁸*

⁵ CUQ ,Jean-Pierre, dictionnaire didactique de français langue étrangère et seconde ,Ed Jean Pencreanch, paris,2003,p.142

⁶<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887> (consulté le 10.05.2020.)

⁷ <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9044> (consulté le 10.05.2020.)

⁸SOLTANI. H et TALBI. K *l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de FLE*,disponible sur

http://www.univtebessa.dz/fichiers/Theses_dissertations/docs/ThesesMas/Letterslangues/FR/FR2017DID08.pdf (consultés le 12.05.2020)

D'après ces différentes définitions du termes « jeu » nous constatons que le « jeu » est une activité qui permet d'instaurer un climat favorable pour l'apprentissage. Il est une source de plaisir et moyen de communication et de développement des compétences chez les apprenants de FLE .

2. Approches théoriques du jeu :

De nombreux théoriciens provenant de champs disciplinaires divers, notamment de la philosophie, de l'anthropologie, de la psychopédagogie, de la psychologie ou du monde de la conception des jeux, ont proposé des définitions du jeu qui convergent et divergent selon l'approche adoptée.

2.1. Les théories classiques :

Parmi les théories qui consistaient principalement à expliquer l'existence et l'utilité du jeu, on trouve :⁹

✓ *La théorie rudimentaire de G. S. Hall, issue du darwinisme, explique le jeu par une nécessité biologique fondamentale qui accélère le développement organique de l'enfance.*

✓ *La théorie éducative du K. Groos, présente le jeu comme une activité préparatoire de l'enfant à la vie adulte, et ainsi comme un facteur du processus d'inculturation.*

✓ *La théorie autotélique de J. M. Baldwin, oppose le jeu, qui serait sans but, au travail qui en a toujours un.*

✓ *La théorie hiérarchique de P. Janet, juge le jeu inférieur aux activités créatrices.*

✓ *La théorie fonctionnelle de K. Bühler, affirme que l'enfant joue pour explorer les diverses fonctions de ses facultés corporelles et mentales qui émergent consécutivement en lui.*

✓ *La théorie psychanalytique de Freud, conclut que le jeu est un mécanisme de symboles dont le fantasme de l'enfant ou de l'adulte remplace les éléments par d'autres et les déplace.*

C'est à travers ces théories classiques qu'on peut affirmer que le jeu a un rôle important dans le développement culturel, social, comportemental et mental de l'enfant.

2.2. Les théories modernes :

Nous allons à présent préciser les théories qui ont servi à définir le rôle du jeu dans le développement de l'enfant, selon le développement visé :

Selon Winnicott¹, l'enfant joue :

- Par plaisir .
- Pour exprimer de l'agressivité (le jeu permet l'expression réprimée de la violence).
- Pour maîtriser l'angoisse.
- Pour accroître son expérience.

⁹ Maryse Metra, Approches théoriques du jeu, Lyon, IUFM, 5 février 2006, p.03.

- Pour établir des contacts sociaux.

Pour Winnicott, le jeu est essentiel dans l'établissement de la relation objectale et dans la maturation de l'enfant, ouvrant une aire privilégiée de la connaissance de soi et aussi d'autrui, pour aboutir, enfin, aux expériences culturelles et à l'activité créatrice .

Donc, on peut conclure que le jeu a un rôle important dans la maturation, il insiste sur le niveau affectif de l'enfant.

- Pour la théorie cognitive, le jeu est un moyen de s'informer sur les objets, les événements. C'est un moyen d'affermir et d'étendre les connaissances et les savoir faire. C'est un moyen d'intégrer la pensée à l'action.

- Dans l'évolution du comportement ludique, Piaget (1954) décrit trois périodes correspondants approximativement aux différents styles de jeux:

1- *La période sensori-motrice (0 – 2) ans, pendant laquelle l'enfant ne joue que lorsque l'objet est présent. « Jouer avec son corps », « Jeux d'exercice ».*

2- *La période représentative, ou pensée symbolique (2 – 6) ans, durant laquelle l'objet étant devenu « permanent », l'enfant n'a plus besoin de lui pour jouer. Il peut être imaginer et l'enfant peut alors « faire semblant », « Jouer avec son esprit ».*

3- *La période sociale (7 – 11) ans, qui se caractérise par les jeux à règles, véritable institution sociale se transmettant de génération en génération.*

Donc, selon l'étude de Piaget, on peut dire que le jeu vise le développement cognitif de l'enfant, en lui permettant de comprendre le monde et faire les rapports entre les différents éléments de son entourage, ainsi que la pensée de l'enfant se construit progressivement lorsqu'il entre en contact avec le monde.

- Dans les années 1980, les théories constructivistes proposent elles aussi l'approche ludique. Dans cette perspective, l'enseignement-apprentissage n'est plus centré sur l'enseignant et sur le produit de l'enseignement mais au contraire sur l'apprenant et sur son processus d'apprentissage.

Les institutions pédagogiques doivent donc proposer un enseignement et des techniques didactiques différenciés qui n'excluent aucun élève et qui répondent aux besoins de chacun.

- Les dix dernières années, la perspective actionnelle et l'approche par compétence ont vu naître un soutien à la méthodologie ludique avec une attention particulière accordée au bien-être de l'apprenant en créant les conditions favorables à l'apprentissage et en plaçant l'élève dans une position d'acteur : « on apprend en faisant », et en le mettant dans des situations de communication où interviennent les qualités physiques et intellectuelles.

Pour conclure, nous observons une revalorisation de l'utilité pédagogique du jeu mais à certaines conditions, il convient de rappeler que l'objectif le plus important des pédagogues doit être de respecter et de favoriser par tous les moyens .

3.La progression du concept « jeu » en pédagogie :

Nicole De Grand mont propose une typologie en 3 axes des jeux. Elle distingue ainsi le jeu ludique, le jeu éducatif et le jeu pédagogique. Cette typologie, que nous réorganisons ci-après, sous forme de tableau¹⁰

	Jeu ludique	Jeu éducatif	Jeu pédagogique
Définition	Activité libre et gratuite Essentiel au plaisir Née de l'étincelle du moment, doit se consumer en chef-d'œuvre instantané Fait appel à la pensée divergente (solutions multiples et personnelles) Nécessaire au développement de tout individu	Premier pas vers la structure Contrôle des acquis Permet à l'adulte d'observer les comportements stratégiques Fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque Cache l'aspect éducatif de l'activité Il devrait être distrayant, sans contrainte perceptible, axé sur les apprentissages	Activité axée sur le devoir d'apprendre Fait uniquement appel à la pensée convergente (solutions univoques) C'est une sorte de « testing » des habiletés généralisées C'est le plaisir de performer Génère habituellement un apprentissage précis Activité souvent mécanique comme les « kits »
Notion	Structurer sans structure préétabli, n'impose pas de règles Supporter par l'intériorité du joueur Servir à organiser, structurer, élaborer son monde intérieur et extérieur Favoriser le développement intellectuel, affectif, psychomoteur	Structurer avec des structures préétablies Supporter par le désir d'apprendre du joueur Servir à mieux définir, structurer, comprendre son monde intérieur et extérieur Favoriser les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif, psychomoteur	Structure préétablie et sans variante Supporter par la compétence du joueur Servir à vérifier et renforcer, les compétences du joueur Fait appel à l'intellectuel, l'affectif et le psychomoteur
Synthèse des qualités	Le jeu n'impose pas de règles Le produit du jeu n'est pas obligatoirement : <ul style="list-style-type: none"> ▪ esthétique ▪ prédéterminé ▪ perfectionné Il y a une notion de plaisir Le jeu est nécessaire au développement de tout individu Le jeu permet d'organiser de structurer et d'élaborer le monde extérieur Le jeu crée des liens égaux avec : <ul style="list-style-type: none"> ▪ le psychisme ▪ l'émotif-affectif ▪ le sensoriel ▪ le cognitif 	Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure Sert de contrôle aux acquis Permet d'évaluer les appris Permet d'observer les comportements du joueur Le jeu éducatif fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque Le jeu éducatif devrait être : <ul style="list-style-type: none"> ▪ distrayant, ▪ sans contraintes perceptibles, ▪ axé sur les apprentissages Le jeu éducatif cache l'aspect éducatif au joueur	Axé sur le devoir d'apprendre Le jeu pédagogique génère habituellement : <ul style="list-style-type: none"> ▪ un apprentissage précis, ▪ un appel aux connaissances du joueur, ▪ un constat des habiletés à généraliser Le jeu pédagogique est souvent mécanique comme les Kits Le jeu pédagogique est un moyen de testing Le jeu pédagogique a peu ou pas de plaisir intrinsèque
En termes d'apprentissage	Le jeu ludique influence un bon nombre des composantes de la connaissance : <ul style="list-style-type: none"> ▪ La motivation intrinsèque à la connaissance ▪ La motivation intrinsèque à l'accomplissement ▪ La motivation intrinsèque aux sensations Le jeu ludique aide certains apprentissages comme : <ul style="list-style-type: none"> ▪ savoir gérer l'imprévu, ▪ contrôler ses émotions, ▪ explorer ses émotions, ▪ développer sa motivation et sa curiosité Le jeu ludique permet d'explorer ses connaissances sans aide ou sans support extérieur. Le jeu ludique permet d'apprivoiser le plaisir, les sensations, les sentiments	Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure Le jeu éducatif permet certains apprentissages comme : <ul style="list-style-type: none"> ▪ comprendre les notions, ▪ apprivoiser les concepts, ▪ structurer sa pensée, ▪ développer ses connaissances et ses habitudes Le jeu éducatif permet de mieux définir, structurer et comprendre son monde intérieur et extérieur Le jeu éducatif favorise les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur	Le jeu pédagogique fait uniquement appel à la pensée convergente et aux solutions univoques Le jeu pédagogique génère habituellement un apprentissage précis Le jeu pédagogique sert avant tout à vérifier et à renforcer ses compétences Le jeu pédagogique est une sorte de « testing » des apprentissages généralisés Le jeu pédagogique c'est le plaisir de performer mais il y a peu de place pour le plaisir intrinsèque
	Jeu ludique	Jeu éducatif	Jeu pédagogique

D'après N. De Grandmont, <http://ndegrandmont.webatu.com>

¹⁰ <http://portaleduc.net/website/la-pedagogie-du-jeu-2/>

4. Le jeu à l'école :

Le Jeu est associé à la notion de plaisir et l'école est associée à la notion d'effort et d'apprentissage. Alors le jeu va-t-il sa place à l'école ?

Le jeu utilisé pour les apprentissages doit être un jeu spécifique d'après les études menées par Sauve, Renaud et Gauvin :

*« En éducation, le jeu est examiné sous de multiples perspectives dans son rapport avec l'acquisition et la transmission du savoir. Il est tour à tour considéré comme un outil permettant l'acquisition des connaissances, comme une source regorgeant elle-même d'informations et susceptible par sa nature d'en favoriser la transmission. Au contraire dans certaines de ses manifestations trop ludiques, il est parfois vu comme un obstacle à l'apprentissage ».*¹¹

Donc; le jeu ne doit pas être seulement ludique; il doit être envisagé à l'avance par l'enseignant qui va l'utiliser comme un outil pour l'apprentissage.

C'est pourquoi l'enseignant est amené à utiliser des jeux créés spécifiquement pour les apprentissages, il lui suffit simplement de mettre des nouvelles règles pour un jeu afin d'aider l'apprentissage des élèves.

Après avoir penché sur la définition du jeu chez les prédécesseurs et son utilisation à l'école, il nous paraît évident de s'intéresser aux termes qui sont dérivés du jeu ou qui entretiennent avec lui dans une certaine relation.

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

Pour répondre à cette interrogation, on s'est penché vers la didactique.

Le dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme « *une activité d'apprentissage dite ludique, est guidé par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir quelle procure[...]* ». ¹²

Cela signifie que le jeu utilisé dans l'apprentissage et guidé par des règles est nommé une activité ludique plaisante. Brigitte Cord- Maunoury conçoit les activités ludiques comme des « *activités qui relèvent du jeu c'est-à-dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte* » ¹³

¹¹ Louise Sauvé, Lise Renaud et Mathieu Gauvin, « Une analyse des écrits sur l'impact du jeu sur l'apprentissage », Revue des sciences de l'éducation 2007, vol.33, N°1, p. 89 ; [En ligne]. URL : <http://id.erudit.org/iderudit/016190ar> , consulté le (12.05.2020)

¹² CUQ . J. Dictionnaire de didactique du français, Paris,2003,P .160.

¹³ Mémoire de DEA, Jean, tic et apprentissage, présenté par Jean- Laurent PLUIES, septembre 2004, p.24.disponible sur http://didatic.net/IMG/pdf/Memoire_de_DEA_de_Jean-Laurent_Pluiies.pdf (consulté le 12.05.2020.)

Selon le dictionnaire de français LA ROUSSE , le terme « ludique » relative au terme « jeu » .

Nous pouvons dire que l'utilisation des jeux et des activités ludique est une nécessité dans une classe d'une langue étrangère ;ils permettent de rendre le cours plus motivant .

À la lumière de ses diverses définitions, nous pouvons dire aussi que les jeux et les activités ludiques désignent les activités loisirs, d'ordre physique ou mental, soumises à des règles conventionnelles. Pour conclure, on dit que l'apprentissage par le jeu est fondé sur une approche dite « Approche ludique ».

5.1.l'approche ludique :

L'approche ludique est une approche organisée dans un cadre du projet d'éducation au développement des connaissances et des habilités des apprenants en matière qui l'étude.

Cette approche pédagogique permet à l'enseignant de retrouver une situation idéale de l'apprentissage . quand il rencontre des difficulté pour faire comprendre à ces apprenants des connaissances un peu difficile, il utilise cette approche (recours aux jeux) qui lui permet d'aboutir à son objectif qui est la compréhension .¹⁴

Alors, on peut dire que; l'enseignant doit prendre soin de choisir les activités ludiques qui devront correspondre aux apprentissages espérés.

6.typologies d'activités ludiques :

L'activité ludique est un outil pédagogique qui possède plusieurs types selon les domaines sociologique, didactique, ou pédagogique afin d'aller dans le sens de l'amélioration de l'enseignement /apprentissage des apprenants.

Jean pierre Cuq et isabelle Gruca en ont distingué quatre types :¹⁵

6.1.Les jeux linguistique :

Ce niveau regroupe tout ce qui touche aux activités de grammaire, de morphologie, de syntaxe, de lexique, de phonétique et d'orthographe. Ceux sont des jeux qui demande une très grande réflexion sur la composante linguistique de la langue et confère ainsi la manipulation du lexique, du vocabulaire et des règles qui les régissent. Nous pouvons cités à titre d'exemple le jeu des mots croisés, consistant à créer de nouveaux mots à partir d'autres mots, qui pousse l'élève à rassembler toutes ses connaissances linguistiques pour en apprendre d'autres.

¹⁴ BOUDJEMAA Ilhem, *Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE (Cas des apprenants de la 2ème AM Ecole OTHMANE SAAD)* disponible sur: <http://www.univtebessa.dz/fichiers/masters/francais/04160117.pdf>

¹⁵ FARID.,N et HADDOU.N « Les activités ludique dans l'amélioration de la prise de parole » disponible sur <http://dspace.univ-tlemcen.dz/bitstream/112/11790/1/frid-haddou.pdf> (consulté le 2.06.2020).

Toutefois, le contenu des jeux se modifie selon les niveaux et les besoins des apprenants.

6.2. Les jeux de créativité :

Ces activités « *engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent d'avantage sa créativité et son imagination* », c'est-à-dire que l'apprenant devra consulter ses connaissances préalables et son imagination pour pouvoir trouver des solutions comme le cas des charades où il devra faire face à des devinettes qu'il ne pourra pas résoudre s'il ne sollicite pas sa créativité.

6.3. Les jeux culturels :

Selon le dictionnaire du français langue étrangère et seconde, les jeux culturels « *font d'avantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants* ». Les apprenants se voient recourir à leurs connaissances culturelles qu'ils ont acquises précédemment pour les utiliser dans une situation donnée comme dans le jeu du Baccalauréat où il faut remplir un tableau en fonction de la première lettre. Exemple :

LETTRE	PAYS	PLAT TYPIQUE
F	France	Foie gras

6.4. Les jeux dérivés des théâtres :

Ces activités sont considérées comme des « *jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation, [...]directivité, [...] la dramatisation* ».

a) L'improvisation : dans ce cas l'apprenant va envisager des situations instantanées suite à une consigne ou une proposition des son enseignant, il est préférable de commencer par des situations banales .

b) La directivité: ce principe renvoie à une production élaborée et affinée par deux collaborateurs pédagogiques (l'apprenant ou les apprenants sont guidés par leur enseignant) .

c) La dramatisation: c'est une reproduction des dialogues, textes narratifs ou des histoires, où l'apprenant doit mobiliser ses connaissances surtout pragmatiques.

Dans ce cas nous proposons les jeux de rôle comme exemple.

- *Les jeux de rôles : « un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, ou chacun joue rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects: la composante linguistique, la composante sociolinguistique et la composante pragmatique ».*

- "C'est-à-dire l'apprenant est face à une situation communicative d'où il appelé à prendre la parole et à se comporter dans un groupe "

7. Les conditions de l'utilisation des activités ludiques:

La place des jeux dans l'enseignement/apprentissage est très importante car ces derniers encouragent l'interaction et la communication en classe.

Une fois le matériel est disponible, c'est à l'enseignant de créer une atmosphère favorable aux jeux, il peut utiliser par exemple le tirage au sort pour assurer aux élèves la plus grande équité entre les groupes. En utilisant des mots, des phrases qui aident les élèves à enrichir leur vocabulaire, leur façon d'exprimer, cette disposition d'aspect qui rend les élèves capables, à se simplifier dans l'activité d'apprentissage.

8. Des réticences sur l'activité ludique :

« Le jeu ne présente que peu d'intérêt pour quelques enseignants vu les efforts qui leur demande, l'utilisation des jeux en classe peuvent être critiquée, soit par leurs autorités hiérarchique, soit par les parents des élèves »¹⁶ ; l'activité ludique pourrait changer précisément l'attitude des élèves face aux apprentissages. Une bonne utilisation des activités ludiques en classe de FLE peut donner des résultats assez remarquables, on peut dire que l'activité ludique est un moyen ou une pratique pédagogique pour développer l'activité langagière chez l'individu.

9. Les avantages et limites des activités ludiques :

Au sein de la classe, l'activité ludique permet tout d'abord de « briser la glace »¹⁷, de créer une véritable dynamique de groupe, cette pratique crée une nouvelle relation entre l'apprenant et l'enseignant. Elle peut aussi avoir des inconvénients ou plutôt des limites et des contraintes qu'il ne faut pas négliger.

« l'introduction du jeu en classe de FLE s'inscrit avant tout dans la continuité des approches communicative et actionnelle, en proposant un cadre plus ludique (travail en équipe, objectifs stimulant, concepts de défis) et encourageant la prise de parole et l'interaction. »¹⁸ donc; l'activité ludique permet de stimuler les apprenants à apprendre la langue dans la classe et à les encourager à bien communiquer.

Au niveau linguistique, « le jeu, mieux que beaucoup d'exercices, permet le maniement de certaines régularités de la langue, la parole et l'un des premiers jouets [...] qui se prête à une créativité infinie »¹⁹. Donc, les activités ludiques portent les élèves dans un monde imaginaire où

¹⁶ Labani Noussaiba, la motivation scolaire en classe de FLE, cas des apprenants de la 4^{ème} année moyenne.

¹⁷ Le jeu en classe de fle, intérêt et pratique, Helme Ludovic, Jourdan romain, tortissier Kevin, institut français du japon -kansai

¹⁸ Ibid.

¹⁹ CARE, J.M. DEBYSER, F., Jeu, langage et créativité, les jeux dans la classe de français, 1991, p.85

il doit jouer un rôle afin de développer ses capacités langagières dans des différentes situations de communication .

Au niveau sociologique, Christine Renard explique que l'instauration des jeux ludiques en classe de langue «*pousse le groupe [...] instaurant un climat de coopération [...] créent des liens entre les différents participants [...] elles permettent la diversification de associations au sein des apprenants* » .²⁰ donc, les activités ludiques permet d'instaurer un milieu associatif entre les apprenants dans la classe et de faire des échanges entre eux.

J.P Cuq vient de renforcer ces dires en expliquant que «*le jeu peut également modifier la vision de manière enseigner, parfois perçue comme astreignante, instaurer des relations plus authentique dans les interactions, dynamiser les échanges verbaux entre les participants, déployer des relations maitre-élèves* ».²¹ donc, les activités ludiques permet de développer la relation entre l'enseignant et leur apprenants .

Au niveau pragmatique, nous suivons toujours Renard dans ses propos que «*le jeu répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploitations et de découverte de l'individu. Il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives* » .²² donc, les activités ludiques permet d'améliorer la capacité cognitive chez les apprenants .

Le jeu occupe une place importante dans la classe de FLE car il encourage l'apprentissage de la langue tout en s'amusant. Il change le routine classique du cours et favorise l'ambiance coopérative de la classe.

Nous pouvons résumé les avantages des activités ludique avec ces quelque points :

- Les activités ludiques attirent l'attention des apprenants et les aide à aimer ce qu'ilssont en train d'apprendre.
- Les activités ludiques motivent les apprenants, éveillent leur curiosité, suscitent le désir d'apprendre chez eux et augmentent leur confiance.
- Le ludique suscite l'imaginaire et la créativité des apprenants et aide l'enseignant à s'investir et à exploiter l'imaginaire et la créativité de l'apprenant.
- Les activités ludique facilitent la mémorisation ce qui participe à enrichir la vocabulaire et à améliorer les autre compétences chez les apprenants.

²⁰RENARD,C, les activités ludiques en classe de français langue étrangère: l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir, disponible sur <http://ot-ds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/document/Lejeu-en-clasee-de-FLE.pdf>.

²¹ CUQ,J,P . op cit, p.48

²² RENARD,C, les activités ludiques en classe de français langue étrangère: l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir, disponible sur <http://ot-ds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/document/Lejeu-en-clasee-de-FLE.pdf>.

- L'emploi de ces activités participe à apporter la vie quotidienne en classe de FLE.
- Le ludique facilite la tâche de l'enseignant et lui donne de liberté pour observer ses apprenants ainsi, l'enseignant peut évaluer le cours en fonction des lacunes et des besoins qu'il a identifiés.
- le ludique permet à tous les apprenants de participer, surtout ceux qui sont timides.
- Les jeux améliorent l'interaction et l'échange au sein de la classe ce qui participe à avancer dans le processus d'apprentissage. ces activités favorisent la communication et donnent la possibilité aux apprenants de faire des échanges.

9.1. Les limites des activités ludiques:

*«Le jeu n'est pas la réponse à tous les problèmes rencontrés dans le milieu scolaire ».*²³

Le jeu ludique est un précieux outil dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères notamment le français. Mais malgré ses points forts, il comporte tout de même des limites auxquelles il faut faire face :

D'abord, le jeu ne peut remplacer une leçon traditionnelle car si on veut mener aux élèves de nouvelles notions, il faut d'abord passer à la compréhension et l'assimilation. Il ne sert qu'à permettre un renforcement des acquis déjà étudiés. Pour réussir l'activité, l'apprenant devra accomplir toutes ses connaissances apprises.

Ensuite, le temps doit être fixé selon les situations d'enseignement/apprentissage pour être productif et éviter la paresse et la léthargie des apprenants. C'est la gestion du temps.

En outre, la plupart des jeux demande de la préparation et du matériel. Bien que la planification de quelques uns est simple, d'autres peuvent demander un grand investissement en temps et imagination. C'est la gestion du matériel.

Pour ne pas tomber dans des situations d'apprentissages ennuyeuses, il faut faire varier les types de jeu, les supports et les approches...

Si un jeu bien conçu est un bon outil pédagogique, il ne doit pas être répété trop, au risque de perdre cette efficacité: beaucoup de jeux éducatifs et pédagogiques peuvent amener les élèves à refuser de jouer. L'enseignant serait donc contraint d'obliger les élèves à jouer. C'est le choix des jeux.

Enfin, les participants en situation de jeux peuvent fournir un sentiment de compétition.

²³La pédagogie par le jeu : Avantages et Inconvénients, disponible sur <https://www.lasalledesmaitres.com/pedagogie-par-le-jeu/> consulté le (03.06.2020)

Pour cela, il est primordial de fixer des règles de conduite avant de commencer afin d'éviter tout risque de changement de comportement comme les conflits et la tricherie.

*« Il faut varier les supports et les situations d'apprentissage, il faut varier les types de jeux afin de ne pas habituer les élèves ».*²⁴

²⁴ Elodie, COUTOU, Le jeu et l'apprentissage, Mémoire de Master 2 « Métiers de l'éducation, de l'enseignement et de la formation" (MEEF) », disponible sur <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01387776/document> consulté le (03.06.2020)

Conclusion :

Les activités ludiques sont l'un des facteurs de motivation, ils facilitent l'apprentissage et suscitent le goût et le plaisir d'apprendre la langue. cela permis également aux apprenants de susciter l'envie chez les autres, et donc le cas débouche directement sur la motivation qui est l'objectif de notre étude.

L'activité ludique apparaît donc comme un outil pédagogique à part entière. Ses avantages sont multiples autant au niveau personnel (développement des qualités comme la confiance en soi, sens du partage, socialisation) que pédagogique en permettant de travailler sur toutes les activités langagières d'une manière amusante. Pour conclure, on peut dire qu'à travers les activités ludiques que l'on peut proposer, l'apprenant sera lecteur, récepteur, scripteur, locuteur et/ou interlocuteur. Il sera conduit à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire... etc.

Deuxième chapitre :

la motivation en FLE

Ce chapitre complète le premier chapitre, nous allons essayer de donner des définitions du concept (motivation), de montrer la différence entre un élève motivé et un élève démotivé et de préciser l'origine de la démotivation chez les apprenants.

1. Qu'est ce que la motivation?

Selon le dictionnaire didactique la motivation est:

« un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but. »²⁵

Les définitions des dictionnaires Le Robert et Larousse se complètent :

« Action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement. » (Le Robert). « processus physiologiques et psychologiques responsables du déclenchement, de la poursuite de la cessation d'un comportement. » (Larousse).

Selon le dictionnaire de langue :

« La motivation est l'ensemble des facteurs déterminant l'action et le comportement d'un individu pour atteindre un objectif ou réaliser une activité. C'est la combinaison de l'ensemble des raisons conscientes ou non, collectives et individuelles, qui incitent l'individu à agir au sein d'une équipe. C'est l'un des enjeux de la fonction managériale. »²⁶

Pour C. Prévost cité par DORON, (1991: 467)

« la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elles, les besoins se transforment en but, plans et projets ». Il continue en disant que pour que la motivation se développe, il faut impliquer quatre éléments suivants du processus : la canalisation des besoins (apprentissages), l'élaboration cognitive (buts et projets), la motivation instrumentale (moyens et fins), la personnalisation (autonomie fonctionnelle).²⁷

Pour Sillamy: « la motivation est un ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu ». ²⁸

Partice Rose propose comme définition « la motivation est un processus qui active, oriente, dynamique et maintient le comportement des individus vers la réalisation d'objectifs attendus ». ²⁹

²⁵ CUQ . J. Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P 170.

²⁶ <https://www.jobintree.com/dictionnaire/definition-motivation-95.html> (consulté le 15.06.2020)

²⁷ JNDAGIJIMANA jeu baptiste les facteurs de la faible motivation et leur effets sur l'apprentissage . Cas des élèves de l'Ecole Normale Primaire (ENP/TTC) au Rwanda, 18 Décembre 2013.

²⁸ NDAGIJIMANA jeu baptiste les facteurs de faible motivation et leurs effets sur l'apprentissage. Thèse de doctorat, disponible sur <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00920269> consulté le (15.06.2020)

²⁹ Paul J, dictionnaire de psychiatrie, édition CILF disponible sur <http://www.CILF.com>

Le concept de motivation est également associé à la volonté, le désir et l'intérêt.

Autrement dit, la motivation est la volonté de faire un effort et d'atteindre les objectifs fixés .

Toutes les définitions, selon les dictionnaires ou les auteurs, ont un seul but basé sur la motivation de l'apprenant, comment rendre l'élève active en classe et comment préparer l'élève à aimer et à goûter le savoir enseigné.

2.les différents types de motivation:³⁴

Deci et Ryan (2002) distinguent trois principaux types de motivation :

2.1. La motivation intrinsèque:

La motivation est dite intrinsèque lorsque l'individu s'engage de façon volontaire et spontanée dans une activité en raison de l'intérêt et du plaisir qu'il trouve à effectuer celle-ci, sans aucune récompense externe. Par exemple, un élève qui s'engage dans la résolution de problèmes parce qu'il aime les mathématiques fait preuve de motivation intrinsèque, considérée comme le plus haut niveau d'autodétermination.

2.2. La motivation extrinsèque:

La motivation extrinsèque, quant à elle, renvoie à la pratique d'une activité effectuée non en raison du plaisir qu'elle procure, mais pour des raisons souvent externes ou des motifs instrumentaux (ex. : punition, récompense, pression sociale, obtention de l'approbation d'une tierce personne). La motivation extrinsèque se divise en quatre sous-catégories :

- La régulation externe,
- La régulation introjectée;
- La régulation identifiée;
- La régulation intégrée.

2.3. l'amotivation :

Deci et Ryan (2002) la définissent comme l'absence de motivation. Elle constitue le niveau le plus bas d'autodétermination. Les élèves qui font preuve d'amotivation s'engagent dans les activités sans trop connaître la raison de leur implication et sans trop savoir ce que celle-ci leur apporte en retour.

³⁴ Patrice Cyrille Ahehehinou, Les différents types de motivation selon la théorie de l'autodétermination, Publié le 28 janvier 2019 disponible sur <http://rire.ctreq.qc.ca/2019/01/les-differents-types-de-motivation-selon-la-theorie-de-lautodetermination/> (consulté le 15.06.2020)

3. Les caractéristiques de la motivation:

Les psychologues s'accordent sur les caractéristiques de la motivation et distinguent quatre éléments constitutifs de ce construit :

➤ **Le déclenchement du comportement** : c'est le passage de l'absence d'activité à l'exécution de tâches nécessitant une dépense d'énergie physique, intellectuelle ou mentale. La motivation fournit l'énergie nécessaire pour effectuer le comportement.

➤ **La direction du comportement** : la motivation dirige le comportement dans le sens qu'il convient, c'est-à-dire vers les objectifs à atteindre. Elle est la force incitatrice qui oriente l'énergie nécessaire à la réalisation des buts à atteindre, les efforts pour réaliser de son mieux, selon ses capacités, le travail qui est attendu.

➤ **L'intensité du comportement** : la motivation incite à dépenser l'énergie à la mesure des 5objectifs à atteindre. Elle se manifeste par le niveau des efforts physiques, intellectuels et mentaux déployés dans le travail.

➤ **La persistance du comportement** : la motivation incite à dépenser l'énergie nécessaire à la réalisation régulière d'objectifs, à l'exécution fréquente de tâches pour atteindre un ou plusieurs buts. La persistance du comportement se manifeste par la continuité dans le temps des caractéristiques de direction et d'intensité de la motivation.

4. L'origine de la démotivation :

On entend les enseignants disent que la famille est la source principale de la démotivation de l'apprenant. et en ce qui concerne certains parents « un mauvais prof = mauvais élève ». Ce nous pousse d'aller dans la recherche des causes de démotivation .

En générale les apprenants sont motivés quand l'objet de l'apprentissage les intéresse, et fait partie de leur milieu. Mais parfois lorsqu'il n'ont pas de bagage linguistique pour s'exprimer ce conduit à leur faiblesse et à leur manque d'envie à apprendre la langue.

La timidités est un phénomène peu abordé dans le milieu éducatif. Elle constitue une grande obstacle pour chez les apprenants, elle peut entraver le développement social, émotionnel et scolaire de l'apprenant .

L'ennui aussi est un déclencheur de démotivation ,l'apprenantsqui a honte dans ses apprentissages risquera de ne plus aimer apprendre autrement dit qu'il s'avance vers l'incompréhension de l'école et donc vers l'échec scolaire .

Clerget (2006, p.51) évoque également le manque de motivation comme cause possible à l'ennui : « *L'ennui naît du manque de motivation et être pour motivé, il faut être stimulé.*

Stimuler chez l'apprenant l'envie d'apprendre, déclencher l'étincelle qui fera que cette envie *d'en savoir toujours plus ne le quittera plus* ». ³⁵

La relation entre l'enseignant et ses apprenants au sein de la classe l'enseignant et l'apprenant sont des acteurs principaux, la relation qui s'établit entre eux constitue la relation pédagogique .

Christophe Marsollier³⁶ en 2014 la définit comme :

« une interaction entre l'enseignant et l'élève mettant en jeu des processus cognitifs (pensées, représentations, intentions, etc.), des comportements (verbaux et non verbaux)(communication, attitudes, gestes, regards...) et des émotions (des ressentis) ».

En effet, il est évident que l'enseignant et l'apprenant sont en interaction dans laquelle l'enseignant invite ses apprenants à accomplir avec lui et grâce à lui un effort semblable. Il s'agit donc d'une complicité plutôt que d'une confrontation. Le goût des études ou la façon de les acquérir, l'affectif et l'attitude ont une place importante dans la motivation de l'apprenant .

4.1. Qu'est ce qu'un apprenant démotivé ?

C'est un élève complètement a motivé qui a un manque de confiance en soi, c'est le contraire d'un élève motivé qui a une confiance en soi. C'est un élève qui a une difficulté à apprendre. Il pense à abandonner et il a toujours l'idée que le succès n'est pas à sa portée, il refuse l'école complètement, il a un manque de faire ses devoirs pour lui c'est un endroit du passe de temps .

4.2. Qu'est ce qu'un apprenant amotivé ?

C'est un apprenant en difficulté, qui a du mal à apprendre et il souffre d'un manque d'envie de faire ses devoirs, par ce qu'il n'a pas un bagage linguistique qui a enduré de nombreux échec ce qui le pousse à abandonner .et il pense que l'école est un endroit qui lui envoie continuellement une image négative .

5. Quand motiver les apprenants:

La motivation des apprenants est nécessaire surtout au début de chaque leçon. Il faut viser les éléments de motivation pour qu'on évite le risque de laisser nos apprenants noyés, la motivation est nécessaire premièrement, pendant les activités d'apprentissage et aussi le début de mise en œuvre de l'objectif de la leçon .

³⁵ Justine Asseman. L'ennui en contexte scolaire. Education. 2014.

³⁶ Motte Rudy, *Enjeux des pratiques de bien-être corporelles sur le climat de classe, université de Rouen, ESPE-académie de Rouen, 2016-2017.*

5.1. la motivation au début de leçon:

Pour motiver l'apprenant en classe, il faut :

- Viser l'apprenant lui-même.
- Jouer sur l'environnement social et technologique de l'apprenant .
- Poser des question claire précises et simple.

Selon Claparde, pour motiver l'élève en situation scolaire :

«Il faudra aménager l'environnement de telle sorte que le besoin correspondant à l'apprentissage à réaliser soit activé, il faudra réaliser une désadaptation, créer un manque, de telle manière que le réadaptation, le recouvrement de l'état d'équilibre soit nécessairement»³⁷

La motivation des apprenant , selon le même auteur doit se faire selon une démarche bien déterminée en évitant :

- **La frustration des élève:** l'élève est considéré comme un handicapé devant les activités programmées.

- **Les références subjectives:** s'appuyer trop sur ses expériences personnelles.

- **Le terrorisme intellectuel:** faire appel trop sur ses expériences personnelles.

- **Le confusion et la maladresse dans le choix des contenus:** dans ce sens, Clause souligne que *«élève un enfant, ce n'est pas ajouter une autre pour faire un mur, c'est plutôt aider un arbre considéré comme un ensemble organisé, à croître les meilleures conditions. »³⁸*

Il faut mettre les stratégies didactiques qui aide à obtenir une modification qualitative au niveau de comportements de l'apprenant, pour le faire passer de l'état dans lequel il se trouve avant l'acte pédagogique à un autre .

6. La motivation scolaire en classe de FLE :

La motivation scolaire est intimement liée à l'apprentissage. Autant les élèves que les enseignants la perçoivent comme fondamentale pour la réussite scolaire.

Rolland viau (1994) propose la définition de la motivation en contexte scolaire :

«La motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origine dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but. »³⁹

³⁷ CLAPADRE, G article publier sur <http://lewebpedagogique.com/2008/12/28/la-conduite-et%E2%80%99animation-d%E2%80%99une-leçon-de-sciences-physiques/> (consulté le 20.06.2020)

³⁸ Ibid.

³⁹ Marie-Ève Lacroix et Pierre Potvin, Université du Québec à Trois-Rivières disponible sur <https://rire.ctreq.qc.ca/wp-content/uploads/2014/06/La-motivation-scolaire.pdf> (consulté le 20 .06.2020)

Lorsque il s'agit d'apprendre une langue étrangère, beaucoup de facteurs entrent en jeu, en effet, s'il est admis que la motivation est l'un des importants facteurs de réussite.

Dans le domaine scolaire l'accent est mis sur l'importance de rôle de l'enseignant comme un médiateur entre l'apprenant et le savoir . Les enseignants savent que la motivation joue un rôle très important dans l'apprentissage ,il faudrait créer un lien d'amour entre ses apprenants et la langue en lui présentant sa beauté et son prestige et essayer d'offrir à l'apprenant un environnement propice à l'apprentissage du français pour mieux favoriser le désir d'apprentissage et la confiance en soi. Donc la réussite de la motivation en classe .

7. Les facteurs de la motivation scolaire :

7.1. les facteurs relatifs à l'élève:

D'après les travaux sur la motivation scolaire, un élève motivé est un élève qui s'engage, participe et qui persiste dans une activité d'apprentissage.

Cette motivation est déterminée par :

➤ **Les conceptions qu'il a de l'école, de l'intelligence:** *«Aider l'élève à valoriser les buts d'apprentissage En le plaçant dans un climat de « sécurité affective » durant les apprentissages. En valorisant les progrès sur la « maîtrise » et non pas le résultat ,la performance, la comparaison sociale.»⁴⁰*

➤ **Les perceptions qu'il a de lui-même** (estime de soi, confiance, croyance en soi, sentiment de compétence, efficacité perçue) de l'autre (les élèves, le professeur) *«Créer un climat de confiance. Garantir le cadre. « rassuré l'élève »⁴¹, de l'activité proposée (valeur, contrôlabilité/maîtrise).*

➤ **Le plaisir que l'activité lui procure:***«Aider les élèves à découvrir la signification et l'importance des tâches scolaires dans le processus global de la formation et de l'apprentissage ,Valoriser surtout les apprentissages et donner moins d'importance aux résultats, à la performance»⁴²*

7.2. les facteurs relatifs au enseignant:⁴³

Il sont multiples mais les spécialistes se mettent d'accord sur les points suivants :

Etre signifiante aux yeux de l'élève: Une activité devient intéressante

⁴⁰ Isabelle LYONNET, *Les facteurs de la motivation scolaire : Eclairage théorique*, LP LABE Lyon, Stage RésolP 2012

⁴¹ *ibid.*

⁴² *Op. Cite*

⁴³ Labani Noussaiba, *«la motivation scolaire en classe de FLE, cas des apprenants de la 4ème année moyenne.»*

aux yeux d'un élève quand elle répond à ses besoins. L'enseignant doit enseigner les élèves à partir d'une interaction verbale pour qu'il attire leur attention à son cours.

➤ **Etre diversifiée et s'intégrer aux autres activités:** Ne pas faire répéter les mêmes procédures d'analyses, elle rendent l'élève passif. On essaye d'encourager l'apprenant en intégrant des diversités aux activités

➤ **Présenter un défi pour l'élève :** L'élève ne doit pas être présenté devant un problème trop difficile ou trop facile à faire un effort pour surmonter ses obstacles est vraie réussite pour l'élève. Il va réaliser avec ses camarades ça à travers plusieurs activités qui lui sont fournies.

➤ **Etre authentique:** Une activité doit aider l'élève à mieux fixer son savoir faire, elle doit pousser l'apprenant à fournir plus d'efforts et à miser sur lui-même (être autonome) pour faire face aux activités scolaires et aux exigences de la vie active.

➤ **Exiger un engagement cognitif de l'élève:** Un élève est motivé quand il arrive à appliquer son savoir, c'est-à-dire, qui il est capable d'expliquer, d'informer et de prescrire dans des situations de communications diverses.

➤ **Responsabiliser l'élève en lui permettant des choix:** L'apprenant doit être responsable dans les choix d'une activité comme le thème de travail, le choix des documents à lire. La possibilité de faire des choix et d'encourager la perception que l'élève a de sa capacité de contrôler son apprentissage, une activité ne devient pas motivante si elle exige de tous les élèves qu'ils fassent les mêmes tâches...

➤ **Permettre à l'élève d'interagir et de collaborer avec les autres:** Une activité d'apprentissage doit se dérouler dans une atmosphère de collaboration, un esprit d'équipe, un travail en commun pour engendrer la motivation des élèves.

➤ **Avoir un caractère interdisciplinaire:** c'est habituer l'élève à respecter et prendre en considération toutes les disciplines.

➤ **Comporter des consignes claires:** Des consignes claires aident l'élève à ne perdre son temps à chercher et à comprendre ce qu'il doit faire, des consignes claires favorisent la réduction de l'anxiété et le doute que certains élèves éprouvent.

➤ **Se dérouler sur une période de temps suffisante:** La durée prévue pour une activité, doit être respectée par l'élève chaque activité ne doit pas être trop prolongée, ni trop limitée. Le fait d'accorder à l'élève le temps dont il a besoin, l'aide à accomplir ce qui est exigé de lui d'une manière positive .

8. La motivation scolaire et le soutien social:

Il est évident que l'environnement social de l'apprenant (les parents, les enseignants et l'administration scolaire) affecte par plusieurs façons la motivation des apprenants.

Selon Bryant et al., 2006 ; Christenson, Rounds, & Gorney, 1992 ; Poll, 2003

«Le soutien social des parents peut se manifester sous différentes formes. Parmi celles-ci, notons les attitudes, les attentes, les valeurs et les informations transmises. Ce type de soutien infléchit de façon déterminante le choix des objectifs de carrière et sur le développement de l'identité vocationnelle».⁴⁴

Alors, le soutien parental joue un rôle majeur en ce qui concerne l'orientation scolaire et professionnelle des apprenants, ils peuvent chercher à contrôler leurs comportements, comme ils peuvent aussi les encourager à faire des choix autonomes.

En somme, Le soutien social contribue au développement la motivation des élèves et leur permet et aider à apprendre et à maîtriser la langue, il faut donc leur apporter cet appui pour contribuer à les motiver dans leur parcours d'apprentissage en général et dans la prise de la langue en particulier.

8.1. Le rôle des parents :

Les parents ont un effet durable sur l'apprentissage des apprenants et jouent un rôle clé dans le soutien de leur éducation. lorsque les parents participent à l'éducation de leurs enfants, ces derniers sont plus engagés dans leur travail scolaire. Etre parent est une énorme responsabilité. Il s'agit d'aider les enfants à trouver leur motivation profonde, Il s'agit, en d'autres termes, de les aider à arriver à leur croissance.

Les parents ont un rôle très important dans le développement et l'éducation des enfants. Leurs savoirs, leurs savoir-être, leurs savoir-faire et leurs savoir-vivre ensemble. Cependant, les parents restent toujours les premiers responsables de toutes les décisions concernant leur enfant. Pour jouer pleinement leur rôle, ils ont besoin de soutien et de ressources de qualité.

Dans le journal de l'école fondamentale de l'INDA Arlon, Jean- Pierre Merveille rappelle certaines balises en ce concerne le rôle des parents pour motiver leur enfant dans son travail scolaire :⁴⁵

⁴⁴ Martin Lauzier, Karine Côté et André Samson, *Effet du soutien social sur le bien-être psychologique et la poursuite des études postsecondaires : une étude chez les élèves en contexte francophone minoritaire*, disponible sur <https://journals.openedition.org/osp/4506> consulté le (30.06.2020)

⁴⁵ Bénédicte, Loriers, quel est le rôle des apprenants dans la motivation à apprendre, analyse UFAPEC 2011 n29.11, siège social: rue Belliard, 23A-1040 Bruxelles.

- Mettre l'enfant au travail, l'y accompagner quelques minutes, quand c'est possible, mais surtout, ne pas faire à sa place .
- Garantir des conditions de travail acceptables: pas trop de bruits autour de lui, pas d'heures indue.
- Valoriser l'effort entrepris, d'autant que souvent l'enfant est fatigué de sa journée.
- Mieux vaut un devoir imparfait qu'un devoir corrigé par maman: cela permet à l'enseignant d'apprécier la nécessité de revoir la matière ou non.

8.2. Le rôle de l'enseignant :

L'enseignant représente le pilier sur lequel repose tous les élèves, c'est leur référence. Chaque enseignant doit jouer plusieurs rôles afin d'assurer ses responsabilités envers les apprenants. Il est:

- **Animateur** : l'enseignant est le guide, c'est celui qui organise tout ce qui se passe au sein de sa classe, il doit créer un climat cohérent afin de faciliter les échanges et la communication entre lui et les apprenants mais aussi entre l'ensemble des apprenants.
- **Facilitateur** : l'enseignant a pour but principal de faire tout ce qui est en son pouvoir afin d'assurer une bonne transmission de savoir à ses élèves, et cela en les motivant et leur rendre la tâche de la façon la plus simple et claire possible.
- **Tuteur** : l'enseignant a le pouvoir de prouver sa présence en classe, il doit accompagner chaque fait et geste de ses apprenants et doit aussi les orienter de façon à ce qu'ils puissent atteindre les objectifs fixés.

Pousser et motiver les élèves à interagir fait partie des missions de l'enseignant. Cet effet, il est censé choisir la meilleure pratique en classe qui attire l'attention de ses apprenants, qui leur soit convenable et où ils s'amuse, jouent et apprennent en même temps .

L'enseignant est un facteur primordial de tout système éducatif; il joue le rôle d'un guide, d'un médiateur qui dirige l'apprenant au sein de l'apprentissage. C'est grâce à lui que l'apprenant peut construire ses connaissances et ses savoirs.

L'enseignant doit créer une atmosphère fondée sur l'autonomie; l'enfant doit être capable d'accepter consciemment la responsabilité de son propre apprentissage .

Le rôle de l'enseignant doit être donc celui d'un guide, facilitateur, médiateur. Il doit être patient, savoir gérer sa classe en montrant aux élèves comment apprendre de manière autonome, les encourager à apprendre et à réussir.

Un bon enseignant doit transmettre le savoir selon les besoins et les attentes de ses apprenants.

Conclusion:

Nous avons vu à travers ce chapitre que la motivation occupe une place primordiale dans l'enseignement/apprentissage. Elle est essentielle à la réussite éducative des élèves .

La motivation recouvre des phénomènes variés. Il faut prendre en considération les différentes interactions. prendre conscience de la difficulté ainsi que des besoins fondamentaux des apprenants.

Troisième chapitre:

*Cadre méthodologique de la
recherche*

«L'étude est la plus solide nourriture de l'esprit, c'est la

source de ses plus belles lumières.»

Charles de Saint-Évremond

Troisième chapitre : Cadre méthodologique de la recherche

Introduction:

Dans cette partie, nous nous intéressons à l'aspect pratique de ce travail de recherche dans le but d'avoir une idée plus approfondie sur la pertinence des activités ludiques dans la motivation au cycle moyen .

➤ Dans un premier temps , cela nous permettra d'évaluer le rôle des activités ludique comme facteur de motivation chez les apprenants , et également de déterminer ses effet sur la qualité d'enseignement-apprentissage du FLE, qui est basé non seulement sur l'aspect cognitif mais surtout sur le savoir être en classe .

➤ Dans un deuxième temps, Notre but consiste donc à apporter un élément de réponse à la question principale posée dans notre travail et de confirmer ou infirmer les hypothèses émises. Donc pour réaliser notre expérimentation, nous allons proposer un questionnaire destinés aux enseignants pour renforcer le but de notre recherche aussi nous allons proposer des activités ludique aux apprenants pour mener à bien notre expérimentation.

1. Enquête menée :

1.1. le terrain:

Le CEM où nous allons réunir notre corpus s'appelle «**CHEIKH SALAH MESSOUDI**» se situer dans la commune **SIDI OKBA** willaya de **BISKRA**.

Cet établissement a été construit en 1982 il comporte 380 élèves. Il contient 18 classes, 2 labos, 2 ateliers. Les enseignants de français est assuré par 4 enseignants.

1.2. le public visé:

Pour participer notre expérimentation, notre recherche porte deux échantillons :

➤ le premier composé par des apprenants de 2^{ème} année moyenne , qui apprennent la langue française depuis 4 ans, le nombre de ces apprenant est 35 apprenants (20 garçon et 15 filles) ces derniers sont âgé entre 12 et 13 ans .

➤ Le deuxième composé d'un groupes d'enseignants de langue française qui exercent leur fonction dans cet établissement .

1.3. description de la classe:

La classe est bien décorer, elle basé sur une organisation classique composée de quatre rangés dont chacune d'elle comporte sept tables, elle vaste et propre.

2. protocole d'enquête:

2.1. Méthodologie de la recherche:

Dans le but d'avoir une idée plus approfondie sur la pertinence des activités ludiques dans la motivation au cycle moyen , nous allons envisager d'effectuer une enquête grâce à une démarche expérimentale qui est comporte deux outil:

➤ Le premier outil est essentiel dans notre études sur terrain, nous avons proposé des jeux ludiques aux apprenants de 2eme année moyenne .

➤ Nous allons proposer un questionnaire adressé à 04 enseignants de ce CEM, nous allons mené ce questionnaire pour renforcer notre étude de recherche et pour voir est-ce que les enseignants faire des différentes méthodes dans la classes pour la motivation de ses apprenants

3. La déroulement de l'expérimentation:

Pour mener à bien notre expérimentation , nous allons envisager d'effectuer une enquête sous forme des activités ludiques au apprenants de 2ème année moyenne comme moyen pédagogique suscitant la motivation et en distribuant un questionnaire aux enseignants .comme un outil d'investigation dont l'objectif de rassembler le plus grand nombre des réponses en relation avec notre thème de recherche.

A cet effet, notre recherche aura pour visé explicite une analyse menée sur l'intégration des activités ludiques pour motiver les élèves du cycle moyen et précisément les élèves de 2eme année moyenne. Ajoutons à cela que notre recherche mettra l'accent sur l'analyse de la méthode qu'il suit l'enseignante dans le processus de l'enseignement/apprentissage de FLE

Conclusion générale

Conclusion Générale

Conclusion générale :

Ce mémoire de recherche a été réalisé dans le but de déterminer le rôle des activités ludiques et plus précisément comme un moyen motivationnel dans l'apprentissage de FLE.

Au terme de ce travail nous pouvons dire que les activités ludiques (surtout les jeux) occupent une place primordiale dans la vie des apprenants dès leurs plus jeunes âges. C'est pourquoi nous sommes intéressés à ce thème de recherche qui s'avère à notre sens un facteur important et bénéfique dans l'enseignement-apprentissage d'une langue étrangère .

En effet, dans la partie théorique, nous nous sommes donné pour mission une présentation générale du terme activité ludique et son intégration dans l'enseignement /apprentissage en la considérant comme étant un facteur de motivation .

D'une autre part, nous avons parlé du terme motivations et ses types et ses caractéristiques aussi on met l'accent sur le soutien social et le rôle des parents et des enseignants sur la motivation des apprenants.

Dans la partie pratique, nous avons donné seulement une description sur ce que nous avons expérimenté où nous avons parlé de notre échantillon et de notre terrain.

L'enseignant a pour rôle de fournir les outils qui permettent à l'apprenant d'aimer le français comme langue étrangère et de maintenir des efforts pour arriver à la maîtrise de la langue utilisant des méthodes amusantes et des techniques motivantes.

A travers notre travail de recherche, on a pu assurer l'importance des activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage du FLE, qui est notre objectif .

On conclure , d'après tous ce que nous avons cités dans notre travail, nous avons pris conscience que les activités ludiques pourraient être un moyen pédagogique efficace qu'un enseignant peut l'utiliser dans ses séances pour motiver efficacement ses apprenants .

A partir de ce modeste travail nous invitons les enseignants des écoles moyennes à intégrer ce type d'activité dans leurs séances.

Références

Bibliographes

Références

Références :

1. Ouvrages théoriques

➤ CARE, J.M. DEBYSER, F., *Jeu, langage et créativité, les jeux dans la classe de français*, 1991, p.85

➤ Maryse, Metra, *Approches théoriques du jeu*, Lyon, IUFM, 5 février 2006, p.03

2. Dictionnaires et encyclopédies

➤ CUQ, J.P. *Dictionnaire de didactique du français. Langue étrangère et secondaire*, 2003

➤ LAROUSE, *encyclopédie en ligne, disponible sur:*

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>

➤ Le Robert, *encyclopédie en ligne, disponible sur:* <https://www.lerobert.com/>

➤ Paul J, *dictionnaire de psychiatrie*, édition CILF disponible sur <http://www.CILF.com>

3. Articles et revues :

➤ Helme Ludovic, *Le jeu en classe de fle, intérêt et pratique*, Jourdan romain, tortissier Kevin, institut français du japon -kansai.

➤ Bénédice, Loriers, *quel est le rôle des apprenants dans la motivation à apprendre*, analyse UFAPEC 2011 n°29.11, siège social: rue Belliard, 23A-1040 Bruxelles.

➤ CLAPADRE, G article publié sur <http://lewebpedagogique.com/greg/2008/12/28/la-conduite-et-%E2%80%99animation-d%E2%80%99une-leçon-de-sciences-physiques/> (consulté le 20.06.2020)

➤ Isabelle LYONNET, *Les facteurs de la motivation scolaire : Eclairage théorique*, LP LABE Lyon, Stage RésolP 2012.

➤ Jean-Baptiste Ndagijimana. *Les facteurs de la faible motivation et leurs effets sur l'apprentissage*. Cas des élèves de l'Ecole Normale Primaire (ENP/TTC) au Rwanda, 18 Décembre 2013.

➤ Justine Asseman. *L'ennui en contexte scolaire*. Education. 2014.

➤ La pédagogie par le jeu : Avantages et Inconvénients, disponible sur <https://www.lasalledesmaîtres.com/pedagogie-par-le-jeu/> consulté le (03.06.2020)

➤ Louise Sauvé, Lise Renaud et Mathieu Gauvin, « *Une analyse des écrits sur l'impact du jeu sur l'apprentissage* », Revue des sciences de l'éducation 2007, vol.33, N°1, p. 89 ; [En ligne]. URL : <http://id.erudit.org/iderudit/016190ar> , consulté le (12.05.2020)

➤ Marie-Ève Lacroix et Pierre Potvin, Université du Québec à Trois-Rivières disponible sur <https://rire.ctreq.qc.ca/wp-content/uploads/2014/06/La-motivation-scolaire.pdf> (consulté le 20.06.2020)

Références

➤ Martin Lauzier , Karine Côté et André Samson, *Effet du soutien social sur le bien-être psychologique et la poursuite des études postsecondaires : une étude chez les élèves en contexte francophone minoritaire*, disponible sur <https://journals.openedition.org/osp/4506> consulté le (30.06.2020).

➤ Motte Rudy, *Enjeux des pratiques de bien-être corporelles sur le climat de classe, université de Rouen, ESPE-académie de Rouen,2016-2017.*

➤ Patrice Cyrille Ahehehinou, *Les différents types de motivation selon la théorie de l'autodétermination*, Publié le 28 janvier 2019 disponible sur <http://rire.ctreq.qc.ca/2019/01/les-differents-types-de-motivation-selon-la-theorie-de-lautodetermination/> (consulté le 15.06.2020) .

➤ Rachid Brahmi ,*évaluer les élèves ou les étudiants en Algérie, le matin*,24/02/2015.

➤ RENARD,C, *les activités ludiques en classe de français langue étrangère: l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*, disponible sur,<http://otds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/document/Lejeu-en-clasee-de-FLE.pdf>.

4. Mémoires et thèses :

➤ BOUDJEMAA Ilhem, *Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE (Cas des apprenants de la 2ème AM Ecole OTHMANE SAAD)*»disponible sur: <http://www.univtebessa.dz/fichiers/masters/francais/04160117.pdf>

➤ FARID., n et HADDOU.n , *Les activités ludique dans l'amélioration de la prise de parole* ,disponible sur

➤ HABIB.Y *Pour une approche ludique dans l'enseignement-apprentissage de la lecture en FLE* disponible sur <http://dspace.univmsila.dz:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2944/fr092017.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (consulté le 12.05.2020)

<http://dspace.univ-tlemcen.dz/bitstream/112/11790/1/frid-haddou.pdf> (consulté le 2.06.2020).

➤ JEAN - Laurent PLUIES , *tic et apprentissage*, Mémoire de DEA, Jean, septembre 2004, p.24.disponible sur http://didatic.net/IMG/pdf/Memoire_de_DEA_de_Jean-Laurent_Pluies.pdf (consulté le 12.05.2020.)

➤ LABANI. Noussaiba,«*la motivation scolaire en classe de FLE, cas des apprenant de la 4eme année moyenne.*»

Références

➤ NDAGIJIMANA jean baptiste« *les facteurs de faible motivation et leurs effets sur l'apprentissage*». Thèse de doctorat, disponible sur <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-00920269> consulté le (15.06.2020)

➤ SOLTANI. H et TALBI. K, *l'importance des activités ludiques*, disponible sur http://www.univ-tebessa.dz/fichiers/Theses_dissertations/docs/ThesesMas/Letterslangues/FR/FR2017DID08.pdf (consultés le 12.05.2020)

5. Sitographies:

➤ <https://www.apprendre a apprendre.com /réussite-scolaire/gérer-les-émotion/>.

➤ <http://portaleduc.net/website/la-pedagogie-du-jeu-2/>.

<https://www.jobintree.com/dictionnaire/definition-motivation-95.html> (consulté le 15.06.2020)