

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique

Université Mohamed KHIDER Biskra

Faculté des Lettres et des Langues

Département des Langues Etrangères

Filière de Français



INTITULE DE LA RECHERCHE

*La mise en œuvre d'activités ludiques
d'enseignement/Apprentissage de l'oral en F.L.E*

Cas des élèves de 5 année primaire

Pour l'obtention du diplôme de Master

Option : DIDACTIQUE

Présenté par :

Morghad salsabil

Encadré par :

Djoudi Mohamed

Jury

Dr Djoudi Mohamed

Université de Biskra

Rappoteur

Dr Guerid Khaled

Université de Biskra

Président

Dr Chelloui Kamal

Université de Biskra

Examineur

Année universitaire 2020/2021

Dédicace

A mon trésor éternel et raison de ma vie, symbole de sacrifice et d'amour, qui m'a toujours soutenue et prêtée aide et assistance dans mes études :

« Ma mère Hadda »

A l'homme le plus fort, le plus important dans ma vie, pour ses efforts et ses sacrifices :

« Mon père Ali »

Mes frères : « Issam , Mohamed Nadjib , Raid Abd El CHakour »

Mes sœurs : « Ibtihal Nour El Houda , Amel , CHaima , Ikhlass »

Ma chère amie : « Fatima Zahraa »

A toute personne qui m'a aidé dans mes études

Remerciements

Je remercie tout d'abord dieu tout puissant qui m'a donnés le courage, la patience et les capacités afin d'achever ce travail

Mes vifs remerciements s'adressent à mon encadreur :

Dr « DJOUDI Mohamed » pour la confiance qu'il m'a prodigué tout au long de ce travail d'attention constante durant la réalisation de ce travail.

Je tiens à remercier aussi M « CHELOUAI Kamel » pour ses conseils précieuses.

Mes remerciements vont également aux « Membres du jury » qui me font honneur d'examiner ce travail.

Je remercie également tous ceux qui ont collaboré de près ou de loin à l'évaluation de ce travail.



Table des matières

Table des matières

Dédicace

Remerciements

Introduction générale..... 8

Chapitre I : les activités ludiques

INTRODUCTION 12

I.1. La didactique du F.L.E 12

I.2. Définition de quelques concepts théoriques opératoires 13

I.2. Les méthodes d'enseignements /Apprentissage du F.L.E..... 14

I.2-1) Aperçu historique 14

a) La méthode traditionnelle 14

b) La méthode audio orale 14

c) La méthode audio visuelle 15

d) L'approche communicative 15

e) Approche actionnelle 16

I.2-2) Le rôle de l'enseignant 16

I.3. d' activité ludique 17

I.3.1. Définition du concept..... 17

I.3-2 Les activités ludiques qui aideraient les élèves à acquérir des compétences
d'expression orale.....

I.3-2-1) La pédagogie ludique 19

I.3-2-2) Des activités ludiques pour la classe de langue..... 19

1- Les jeux linguistiques 19

2- Jeux de communication 20

I.3-3) L'importance et les bénéfices du jeu ludique..... 21

Conclusion 22

Chapitre II : L'expression orale comme compétence fondamentale dans l'enseignement /apprentissage des langues étrangères

Introduction:..... 24

II.1.1. L'expression orale en classe de F.L.E :..... 24

II.1.2. Interaction / communication :.....	24
II.1.3. La communication verbale :.....	24
II.1.4. La communication non verbale :.....	25
II.1.5. La notion de l'oral en classe de F.L.E, c'est quoi	25
II.2-1) L'oral moyen d'enseignement et objet d'apprentissage :.....	26
II.2-1-1) L'oral comme moyen d'enseignement :.....	26
II.2-1-2) L'oral comme objet d'enseignement :.....	27
II.2-1-3) L'oral comme moyen d'apprentissage :.....	27
II.2-1-4) L'oral comme objet d'apprentissage :.....	27
II.2-2) comment améliorer l'oral chez les apprenants :.....	27
II.2-2-1) Le travail en groupe :.....	27
II.2-2-2) Les interactions :.....	28
II.2-2-3) La compétence de l'expression orale :.....	28
II.3) Les obstacles à la parole :.....	29
II.3-1) Les obstacles psychologiques :.....	29
II.3-2) Obstacles sociologique et institutionnelles :.....	29
II.4) comment solliciter la prise de parole :.....	30
II.4-1) La motivation :.....	30
II.4-2) La communication :.....	30
Conclusion :	30

CHAPITRE III: Présentation et analyse des résultats du Corpus

Introduction.....	32
III.1. Présentation de l'échantillon:.....	32
III.2- Présentation du questionnaire des enseignants :	32
III.2.1-Commentaire des réponses :.....	32
III.2.2. Les objectifs du questionnaire :	33
Conclusion générale.....	49
Références bibliographiques.....	51
Documents annexes.	



Introduction générale

Introduction Générale

Aujourd'hui, l'enseignement / Apprentissage du français - langue étrangère à l'école primaire est au cœur des préoccupations de tous les acteurs du système éducatif.

L'enseignement du français langue étrangère a pour premier objectif d'apprendre aux élèves à communiquer.

Pour atteindre ce but, l'enseignant doit faire acquérir aux élèves « les quatre compétences de communication, à savoir la capacité de comprendre un message à oral et écrit et s'exprimer à l'oral et à l'écrit ».

Notons que la priorité est donnée à la langue orale et à la communication, le but principal de l'apprentissage d'une langue étrangère n'est plus l'acquisition d'un savoir académique mais son utilisation dans la vie quotidienne : comprendre et répondre à ce qui se dit (réagir, s'exprimer, et donner des opinions).

Apprendre à s'exprimer à l'oral est une compétence qui n'est pas facile à faire acquérir à l'école par les enseignants de la langue étrangère ; surtout, si l'apprenant ne possède pas des pré-acquis nécessaires lui permettant de s'exprimer et de communiquer..

Compte tenu de la nécessité de connaître des mots pour pouvoir communiquer (Compétence importante pour un usage correct de la langue étrangère), l'acquisition du vocabulaire souvent négligée si nous en comparons avec la grammaire ou encore la conjugaison est devenue un des plus importants sujets traités dans le domaine de l'apprentissage des langues, souvent primordial dans la communication.

Suite, nous avons noté une relative absence de médiation entre l'apprenant et la langue, ce que nous avons souligné c'est l'insuffisance des moyens et/ou techniques pouvant aider l'apprenant dans la construction de son savoir.

Notre problématique s'inscrit de : Quelles sont les démarches, et les activités qui pourraient motiver les élèves en classe de français ?

Dans le même périmètre de l'organisation de la rencontre qui s'établit entre l'enfant apprenant et la langue étrangère grâce à l'utilisation d'activités ludiques.

Qui aura comme stratégie de rendre actif l'apprenant en l'incitant à participer directement et pleinement à son propre apprentissage, nous nous référons pour cela à N. De. Grandement, qui trouve « qu'il y a deux conditions à réunir pour qu'il ait un apprentissage :

un déclencheur (l'introduction d'une information nouvelle) et le désir de résoudre le problème soulevé par cette nouvelle information»¹

Pour une résolution a' cette problématisons nous pensons que les activités ludiques (Comptine jeu de rôle théâtralisation ...) pourraient aider les élèves du primaire al s'intéresser quelque peu à la séance de français

Nous proposons l'activité- ludique comme technique qui peut aider le jeune apprenant à construire progressivement un système lexical structuré et cohérent, le jeu Indique conduit de façon méthodique pourrait développer chez l'apprenant la capacité à s'approprier les mots et leur étymologie pour en maîtriser peu à peu l'usage.

L'activité Indique est considérée comme un 'élément important à l'apprentissage . Des son jeune âge, l'enfant se trouve confronte a des situations ludiques (jeu - conte- dessin ..) qui enrichissent ses expériences, forgent sa personnalité et lui ouvrent d'autres horizons telles que I la créativité et l'imagination, Elles représentent également un moyen d'expression qui sollicite l'échange de connaissance de propos et de mots, L'enseignant y trouve également un appui qui l'aidera dans son enseignement - Le recours a l'activité ludique dans l'enseignement/ Apprentissage du français langue étrangère pourrait susciter chez les jeunes apprenants un intérêt qui peut les encourager à apprendre et à s'exprimer. Il s'agit d'exploiter le plaisir engendré par le jeu pour faire acquérir de nouveaux savoirs.

En effet des auteurs comme J. M. Caré, E. Debyser, H. Augé ,S, Halliwell ,N.De Grandmont et d'autres proposent des jeux dans la classe de langue. Tous ces facteurs nous ont encourages a choisir l'activité Indique comme moyen didactique a' utiliser en classe.

Pour le besoin de notre recherche nous avons opté pour l'élaboration d'un questionnaire - le questionnaire, destiné aux enseignants du français langue étrangère au cycle primaire dans la région de Sidi Khaled.

Les informations collectées vont nous permettre de valider ou de corriger nos idées et nos hypothèses quant à l'utilisation du jeu et donc des activités ludiques en classe (-Notre travail se. Composera aussi de deux parties, une - partie théorique et une partie pratique.)

Nous avons structuré notre travail de recherche autour trois chapitres : (Dans le cadre théorique deux chapitres seront consacrés aux fondements théorique de notre travail de recherche.)

¹ . N.de. Grandmont (1995) - Pédagogie du jeu : Joueur pour apprendre . Montréal = logiques

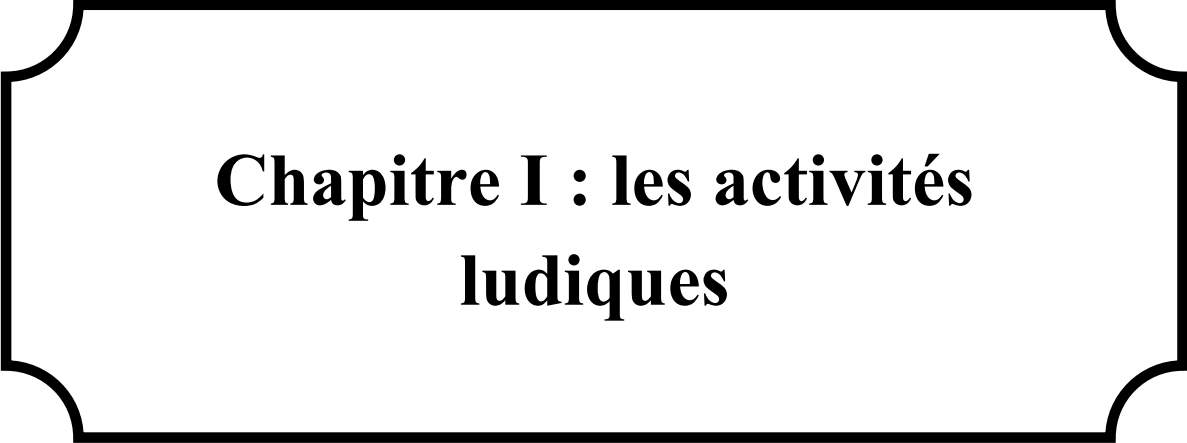
Le premier chapitre porte sur *l'activité ludique* en tant que support didactique, avec en premier lieu les différentes définitions données quant à ce type d'activités.

En second lieu, nous présentons quelques idées suggérées par des spécialistes dans le domaine de la didactique..

Le deuxième chapitre, sera dédié aux concepts fondamentaux tels que l'oral, l'expression orale, la communication orale, etc.

Le troisième chapitre est notre cadre pratique, il est réservé à l'analyse des données de terrain, nous analyserons les résultats collectés suite au questionnaire proposé aux enseignants du cycle primaire.

Enfin, nous concluons ce présent travail par la confirmation ou l'infirmité de nos hypothèses citées auparavant.



**Chapitre I : les activités
ludiques**

INTRODUCTION :

De prime abord, il est à indiquer que : « *Le travail didactique ne se résume pas à une transformation d'objets (une langue usitée en langue enseignée, puis en langue apprise, acte d'enseignement converti en acte d'apprentissage), ni à une connaissance cumulative, mais recouvre une transformation des acteurs eux-mêmes : l'apprenant, l'enseignant aussi dans une trame culturelle, sociale, historique.* »¹

La notion de didactique doit donc englober des savoirs enseignés d'une part, et la prise en compte de l'interaction entre enseignement et apprentissage d'autre part.

I.1. La didactique du F.L.E :

Par son origine grecque (didachein : enseigner), le terme de didactique désigne de façon générale « ce qui vise à enseigner ce qui est propre à instruire, comme nom, il a désigné le genre rhétorique destiné à instruire, puis l'ensemble des théories d'enseignement et d'apprentissage »

En outre « La didactique du français comme langue étrangère a aussi connu des développements originaux pas rapport aux autres disciplines à cause de la spécificité des publics apprenants nom – natifs (.....) »²

La didactique des langues étrangères est une discipline qui fait appel à d'autres des sciences qui lui sont sous-jacentes : la linguistique, la psychologie, la sociologie, l'économie, les sciences cognitives, etc.

Aussi, peut-on dire que la didactique est issue de la pédagogie qui fut plus ancienne et le terme le plus fréquent pour désigner l'acte d'apprendre et d'enseigner, ce terme « pédagogie » concerne, à l'origine, l'enseignement des enfants il était perçu comme une sorte de philosophie de l'éducation ou comme une psychologie appliquée, et au pire comme un art d'enseigner sans véritable ambition scientifique.

En effet : La didactique du français a pour objet théorique que de penser l'articulation de trois problématiques : l'élaboration didactique « le pôle savoir » l'appropriation didactique. Le « pôle élèves » et l'intervention didactique le « pôle enseignant »

Si « chaque pôle se constitue dans la relation qu'il établit aux autres »³

On peut dire alors que la didactique des langues vise en premier lieu à comprendre les mécanismes qui gèrent l'acte d'apprendre ; dans un second temps, elle définit les outils

¹ MARINEZ, PIERRE, LA DIDACTIQUE DES LANGUES ETRANGERES, Ed, PUF, Collection (Que –sais –je ?), Paris, 2004, p.42.

² CUQU, J. Pierre, Dictionnaire de didactique du français, langue étrangère et seconde, éd, Gédif, Paris, 2004, p.90.

³ Ibid, page 20

d'enseignement « étudie les interactions qui peuvent s'établir dans une situation d'enseignement/ apprentissage entre un savoir identifié, un enseignant dispensateur de savoir et un élève censé apprendre celui-ci.

I.1.2. Définition de quelques concepts théoriques opératoires :

Enseignement :

« Enseigner, est une action qui vise à produire des effets d'apprentissage, c'est-à-dire modifier le comportement »¹

Le terme enseignement signifie initialement précepte ou leçon et une action de transmettre des connaissances.

Pédagogie : c'est l'art d'enseigner ou les méthodes d'enseignement propres à une discipline à une matière à un ordre d'enseignement ou à une philosophie de l'éducation.

Art de la relation vivante avec une classe et savoir faire pour adapter l'enseignement aux élèves, pour le rendre à la fois efficace et actif

Apprentissage : L'apprentissage est la démarche consciente volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage et qui a pour but l'appropriation.

L'apprentissage peut être défini comme un ensemble de décisions relatives aux actions à entreprendre dans le but d'acquérir des savoirs ou des savoir-faire en langue étrangère.

« L'apprentissage (processus guidé) se fait en milieu intentionnel (scolaire ou professionnel) et doit avoir pour effet l'acquisition de compétences »².

Acquisition : On appelle acquisition le processus de traitement de l'information et de mémorisation qui aboutit à une augmentation des savoirs et savoir-faire langagiers et communicatifs d'un apprenant.

Elle désigne le processus par le quel un apprenant s'approprie des connaissances. Cela peut être réalisé aussi bien en milieu naturel (famille) qu'institutionnel (école).

Motivation : La notion de motivation recouvre essentiellement des éléments cognitifs et affectifs.

« 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

¹ MINDER, MICHEL, didactique fonctionnelle : objectifs, stratégies évaluation le cognitives opérant 8^{ème} édition Paris, 1999, p. 16.

² HACHETTE, dictionnaire HACHETTE, éd, éducation, Paris, 2006, p.57.

l'ensemble des raisons conscientes ou non, collectives ou/et individuelles, qui incitent l'individu à agir au sein d'une équipe. C'est l'un des enjeux de la fonction managériale »¹.

« La « motivation » désigne l'action de motiver, c'est-à-dire la décision d'une opinion, une justification qui fournit un motif »².

I.2. Les méthodes d'enseignements /Apprentissage du F.L.E

2-1) Aperçu historique :

« Qu'on en convienne ou non, les méthodes sont tous des systèmes à produire des certitudes et des servitudes, d'un côté, il y a ceux qui créent, de l'autre ceux qui crient »³.

Les méthodes d'enseignement font partie intégrante de la didactique du F.L.E. Au cours de l'histoire ces méthodes se sont toujours développées et perfectionnées pour jouer un rôle très important dans l'enseignement, notamment des langues étrangères.

Dans ce chapitre, on voudrait décrire en général les méthodes d'enseignement et leur évolution historique. L'histoire de la méthodologie nous a éclairés sur des méthodes et nous a apporté des contributions qui sont marquant pour l'enseignement des langues étrangères.

a) La méthode traditionnelle :

« On peut considérer cette méthode comme la première méthode officielle, ses racines commencent déjà le moyen âge où elle était appliquée dans les écoles pour enseigner le latin et le grec ».

Le composant auquel l'importance était attachée, c'était surtout la grammaire et la traduction, la langue était considérée comme un ensemble de règles et d'exceptions, les élèves apprenaient des mots et des phrases par cœur et traduisaient des textes mots à mots ce qui plaçait la production orale au second plan ; c'était l'enseignant qui choisissait des textes surtout des textes littéraires à traduire. Cette approche n'accordait pas assez de liberté aux élèves. Elle ne favorise pas la production orale et ne donne pas la possibilité aux élèves de s'exprimer, malgré cela cette méthode continue à être appliquée jusqu'au 20^{ème} siècle...

b) La méthode audio orale :

Cette méthode s'est développée durant 1940-1970, elle s'est inspirée de l'expérience didactique menée pendant la Seconde Guerre Mondiale par l'armée américaine qui devait

¹ Disponible sur <https://www.larousse.fr>, français

² Disponible sur <https://www.linternante.fr>, définition

³ GALLISON.Robert.Op.Cit, p.67.

apprendre à ses soldats l'essentiel d'un savoir communicatif rudimentaire là où ils sont embarqués en guerre ¹.

Les principes essentiels de cette méthode sont les suivants :

La langue est surtout audio-orale, l'élève apprend tout d'abord l'écoute et le dialogue avant la lecture et l'écrit.

« L'enseignement est basé sur l'imitation de locuteur natif, cela induit un enseignement/apprentissage par la répétition et la pratique de la mémorisation ».

c) La méthode audio visuelle :

Ainsi « la didactique nouvelle tente de mettre davantage l'apprentissage au centre des préoccupations de l'enseignant, dont les activités visent à gérer et à faciliter les tâches d'appropriation de l'élève »²

Cette méthode naît à partir de début des années 1960, cette démarche s'appuyait tout particulièrement sur l'image et le son. La priorité est accordée à l'oral au détriment de l'écrit.

La méthode audio visuelle était inventée par l'institut de phonétique.

Les principes méthodologiques de cette méthode sont:

Le recours au dialogue de la vie quotidienne à l'aide des images et de sons.

On utilise des magnétophones pour enregistrer des dialogues et des gravures fixes comme support didactique à l'enseignement et à l'apprentissage de la langue.

La grammaire est appréhendée d'une manière implicite et inductive.

« L'écrit est considéré comme un dérivé de l'orale ... »³

d) L'approche communicative :

Cette approche a pour objectif fondamental la communication, on apprend une langue pour communiquer.

Le plus important pour cette approche, c'est de laisser les élèves réfléchir et trouver une solution ou tirer des règles grammaticales seuls, ce qui a remis en question le rôle traditionnel de l'enseignant, il devient désormais un enseignant-animateur, « provocateur d'interactions langagières ».

¹ HENDRICH .J, 1988 , Diddaktikacizich Jazyku, pnaha : Statmi pedagogické nakladatelstvi

² MINDER,MICHEL,Op, CIT, p.17.

³ Cuq.J.p&Gruca, I.2003 Cours de didactique du français langue étrangère et seconde Grenoble, Presses ?
Universitaire de Grenoble .

e) Approche actionnelle :

Au début des années 90, selon CECR, la perspective actionnelle est fondée sur la notion de tâche et sur la capacité de l'élève à accomplir ces tâches « ... la tâche est un ensemble structuré d'activités que l'apprenant doit réaliser. » (Cuq, 2003, p.234).

C'est un ensemble d'activités de compréhension, de production et d'interaction est élaboré à l'aide de supports authentiques. Pour pouvoir bien concevoir la tâche pour les élèves, il faut prendre en compte les paramètres suivants :

- ✓ *Les objectifs,*
- ✓ *Le support,*
- ✓ *Les activités,*
- ✓ *Les rôles respectifs de l'enseignant et des élèves,*
- ✓ *Le dispositif,*
- ✓ *Le résultat de la tâche.¹*

I.2-2) Le rôle de l'enseignant :

Le rôle de l'enseignant consiste en bonne partie à observer les difficultés des élèves et les situations qu'il ou elle n'arrive pas à résoudre, l'enseignant adapte également la complexité des situations-problèmes aux capacités des élèves.

Son rôle consiste aussi à créer un climat de confiance dans la classe, il peut également proposer des exercices qui réactivent sous d'autres formes les éléments acquis, L'enseignant à un rôle capital à jouer, non plus en tant que seulement transmetteur d'un savoir.

L'enseignant doit réfléchir aux règles à la « méthode » la plus efficace pour conduire l'esprit de l'apprenant vers la connaissance.

En effet, le recours aux « jeux » est une alternative qui fournit à l'enseignant des situations d'enseignement et d'apprentissage bénéfiques. Ces moments sont importants dans la mesure où ils offrent d'autres supports de travail, complémentaires, afin de permettre d'atteindre divers objectifs d'acquisition et de consolidation des acquis.

De ce fait l'enseignant doit mettre en place des activités, dans lesquelles il doit installer des compétences de communication liées aux pratiques d'échange souvent spécifiques.

Ces situations d'apprentissage comportent trois pôles :

- ✓ *L'enseignant (le formateur)*
- ✓ *Les apprenant (les formés)*

¹ Cuq.J.P , 2003 , Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Paris : CLE internationale, p 234.

✓ *Le contenu (le savoir)*

L'enseignant doit pouvoir réaliser une interaction entre ces trois pôles, tout d'abord, il réalise un processus d'animation entre ses relations avec les apprenants, ensuite un processus d'enseignement dans sa relation avec le contenu ce qui lui permet de transmettre de façon efficace ce contenu.¹

« L'enseignant avant d'être un spécialiste-animateur de sa discipline, il doit être un « ingénieur » de l'éducation, un technicien de l'apprentissage »²

I.3. d' activité ludique :

I.3.1.Définition du concept:

L'activité ludique, en classe de langue, participe dans les processus d'apprentissage, il est à noter qu'il y a des enseignants qui ne voient pas d'intérêt dans les jeux, même s'ils sont utilisés depuis longtemps, comme il ya d'autres qui l'utilisent seulement en fin d'une séance pour occuper le temps libre (qui reste après un cours !).

Le jeu est défini dans le dictionnaire Le Petit Robert en tant que « *activité physique ou morale purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction qui m'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre fin qu'elle-même , d'autre but que le plaisir qu'elle procure* »

Les notions de plaisir, de liberté et de gratuité sont les mots fondateurs de cette définition qui paraît proche au jeu de l'enfant en ce qu'il a de plus récréatif, chez Roger Caillois, dans son ouvrage « Les jeux et les hommes »(1958), l'idée de liberté est pesante « *le jeu conduit l'enfant dans une réalité bien à lui , où il peut construire le monde , le défaire et le reconstruire à sa guise autres contraintes que celles qu'il veut bien se donner* » il ajoute également que *le jeu ludique est une activité libre par excellence .*

« *le jeu serait « une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et lieu, suivent une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagné d'un sentiment de tension ou de joie et d'une conscience d'être "autrement" que dans la vie courante* »³

L'activité ludique est le terroir essentiel des apprentissages de l'enfant et où s'actualisent les potentialités personnelles de créativité et de création, donc, il y a une motivation intrinsèque

¹ BEN AMMAR, Naima, Op, Cit, p 271.

² MINDER, Michel, Op, Cit, p 138.

³ Royer Caillois, les jeux et les hommes (1958).

dans le jeu ludique qui consiste à réaliser une activité essentiellement pour le plaisir et la satisfaction qu'on en retire.

Pour N.DE. Grandmont, *le ludique permet de vivre un degré de créativité toujours incessant dont la source est caractéristiquement génétique et fait appel à l'imaginaire, au merveilleux et favorise la créativité* »¹

Le jeu est l'activité fondamentale de l'enfant, c'est son travail à lui, sa préoccupation, il représente un moyen de structuration de la personnalité, d'apprentissage de la vie, de développement, de déconcentration des autres...

Le jeu représente une partie intégrante de l'apprentissage chez l'enfant comme chez l'adulte, il renforce les liens entre les éléments du groupe dans une classe en créant une motivation, qui permet aux élèves d'apprendre de manière décontractée et de stimuler chez eux la communication.

Le jeu représente un moyen d'échange entre l'enfant et son milieu puisqu'il l'aide à mieux comprendre la réalité et de saisir les règles de ce milieu, il contribue également à faire interagir les acteurs de la scène pédagogique, les contacts créés pendant le jeu aident l'enfant à confronter ses problèmes et à apprendre en groupe en renonçant progressivement à son égoïsme et à sa subjectivité.

I.3-2) Les activités ludiques qui aideraient les élèves à acquérir des compétences d'expression orale.

Les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage très efficace. Elles représentent un ensemble d'avantages pour le processus d'apprentissage d'une langue étrangère, dans cette étude, nous allons tenter d'appréhender l'effet de l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage du F.L.E.

L'utilisation du jeu comme option pédagogique, comme vecteur de formation, reste un phénomène assez courant dans beaucoup de pays. L'esprit qui anime l'approche ludique de plusieurs programmes scolaires privilégie des apprentissages significatifs par le biais de mises en situation et qui mettent en œuvre beaucoup plus que la simple sollicitation de la mémoire de l'apprenant a été propice à l'inclusion des jeux et des activités similaires parmi les stratégies employées, il en va de même pour la formation en entreprise ou la simulation et les jeux occupent une place importante dans la gamme des formules pédagogiques utilisées.

¹ Idem.

I.3-2-1) La pédagogie ludique :

La pédagogie ludique n'est rien de moins que l'application d'une philosophie de vivre qui autorise l'individu à apprendre par tous les moyens possibles, et cela à son rythme. Elle exige de celui qui la met en pratique une grande connaissance des apprentissages qu'il veut faire et de bien définir ses objectifs.

La pédagogie du ludique, comme tout autre forme de pédagogie, a ses forces et ses limites. Elle convient à certains et peut déplaire à d'autres. Elle peut aider à saisir certaines notions, certains concepts comme d'autres pédagogies peuvent le faire, il lui faut, par contre, deux axes solides :

1- Une pédagogie vouée à sa philosophie et qui comprend très bien les enjeux de cette façon d'aborder l'apprentissage.

2- La pédagogie du ludique procède par détour par de l'indirect, c'est-à-dire que l'apprenant n'est pas ou peu conscient du but visé ainsi tout au long de son "jeu " aura-t-il droit à toutes les découvertes que la pédagogie aura mises en place et bien d'autres que même ce dernier n'aura peut être pas perçues puisque le bagage de connaissances de l'élève n'est pas à ce point mesurable.¹

L'élève vit dans divers milieux et chacun d'eux lui apporte des connaissances qu'on ne mesure pas nécessaires à l'école.

I.3-2-2) Des activités ludiques pour la classe de langue

Le jeu représente une partie intégrante de l'apprentissage chez l'enfant comme chez l'adulte, il renforce les liens entre les éléments du groupe dans une classe en créant une motivation, qui permet aux élèves d'apprendre de manière décontractée et de stimuler chez eux la communication.

1. Les jeux linguistiques :

L'élève arrive progressivement à articuler des mots, puis des phrases, les jeux de construction de mots, de phrases ou de textes ou de phrases ou de textes sont très utiles pour apprendre à maîtriser le langage.

Reboulet (1978, p.32) cite quelques jeux qui sont utilisés plus particulièrement pour l'apprentissage des langues, tels les jeux de *mot croisés*, *le rebut*, *les charades*, *les devinettes*, (comme les exercices de compréhension et qui servent à apprendre le vocabulaire et encourage les interactivités), des jeux sur les rimes, poèmes, comptines, mots valises (qui

¹ Nicole de Grand mont, [http : // pédagogie et philosophie du jeux, blogs, pot.com /](http://pédagogie.et.philosophie.du.jeux.blogspot.com/)

enrichissent le vocabulaire) des jeux sur les sons (ces mots étant suggérés par l'image, identifier le même son dans plusieurs mots).¹

Une autre proposition, le jeu de baccalauréat, la consigne quant à cette activité est de trouver une liste de mots correspondant aux allégories "vêtement", "nourriture", "personnes célèbres", "pays", "animal"... et qui commencent tous par la même lettre il y a aussi le jeu de kin, qui sert à mémoriser le lexique et où les joueurs sont sensés se rappeler des objets cachés, après un moment d'observation donné.

Les didacticiens insistent sur l'aspect ludique dans l'apprentissage du vocabulaire "les équivalences analogiques, nuances et oppositions de sens inspireront des exercices de jeux partant, non d'un mot isolé, mais d'une expression ou d'une phrase simple, fournie de préférence par une autre activité".²

2-Jeux de communication :

Dans une situation ludique, les apprenants ressentent le besoin de communiquer, d'utiliser des structures langagières, par ce genre d'activités, l'enfant apprend au fur et à mesure à s'exprimer en langue.

Pour comprendre et de se faire comprendre, il s'exprime par des mimiques, des gestes, des attitudes corporelles, des comportements, des cris, des langages verbaux ou graphiques et aussi par des activités manuelles.

Certains éducateurs suggèrent également, une autre forme d'activité « le jeu de rôle » qui aide les apprenants à « s'entraîner à réagir spontanément dans différentes situations de communication, ils proposent des « mimes, sketches et jeux de rôles, des activités favorisant la créativité (créer des mots, des phrases et même de petits récits) »¹

Sabine de Greave (p36) propose plusieurs types de jeux qui encouragent la communication orale et écrite.

Créer un dialogue entre deux marionnettes, jouer au téléphone avec un correspondant : répondre correctement à des questions et savoir en poser.

Jouer au facteur et prendre connaissance d'un message, dramatiser une histoire, jouer au téléphone sans fil et jeu de piste.

Ces jeux permettent aux enfants de découvrir plusieurs situations de communication fictives.

¹ Reboullet, A, et al. la méthode Orange. Paris : hachette, 1978.

² Le terrier, cité par Herven Henseler, analyse de l'évolution de problèmes d'enseignement du vocabulaire. Ed, publibook 2005.

¹ Sabine de Greave, apprendre par les jeux, outils pour enseigner, Ed.DeBoeck 2006. P 122.

Susan Halliwell propose des jeux qui peuvent être réinvestis, qu'il est important d'innover et de diversifier les activités ludiques utilisées en classe pour que les élèves ne s'ennuient pas et ne se détournent de l'activité, elle parle de « variété », « *La variété ne signifie pas qu'il faille sans cesse changer de sujet* »¹, remarque-t-elle.

Le « bingo », est un jeu, où il est question d'utiliser des chiffres : on dispose des cartons sur lesquels est écrit six nombres variant entre 0 et 20. Les enfants quant à eux possèdent des grilles qui sont différents les unes des autres, le maître dicte les nombres et le premier élève qui arrive à mettre les pions sur les bons chiffres de sa grille crie « bingo ! ».

Ce jeu peut être transposé avec d'autres notions lexicales tels les animaux, les objets les couleurs, etc.

Tous ces jeux proposés peuvent être utilisés comme moyen d'acquérir un savoir, des connaissances, le jeu n'est pas un but en soi, c'est un outil que l'enseignant adapte pour atteindre certains objectifs pédagogiques.

I.3-3) L'importance et les bénéfices du jeu ludique.

Debyes. F, (1978 b), souligne l'importance d'un bon choix des activités ludiques en classe, il trouve que le jeu ne doit plus être utilisé comme un simple gadget mais comme un outil important dans l'apprentissage, il propose les activités suivantes :

« mots-valises » (p123), le « jeu de dictionnaire » (p125) et dont le but est d'encourager les apprenants à créer des définitions pour des mots nouveaux, il propose également des jeux d'association, faire associer le « pourquoi » ou « parce que » , le « qu'est-ce que » avec « c'est », le « si » et le « conditionnel », le « quand » avec le « futur » ...²

Nicol de Grandmot propose un tableau synthèse dans lequel elle avance les qualités du jeu ludique.

- *Synthèse des qualités du jeu ludique.*
- *N'impose pas de règles.*
- *Le produit du jeu n'est pas obligatoirement*
- *Esthétique*
- *Prédéterminé*
- *Perfectionné*
- *Notion de plaisir*

¹ Susan Halliwell, enseigner l'anglais, l'école primaire, longman, 1995, p 27.

² Debyser.F. article introductif « les jeux du langage et du plaisir », in J.M.Caré, F .Debyser : jeu , langage, créativité. Paris, Hachette-Larousse, 1978, p.133

- *Nécessaire au développement de tout individu.*

1- *Permet d'organiser*

2- *De structurer*

3- *Et d'élaborer le monde extérieur .*

- *Gréer des lieux égaux avec :*

- *Le psychisme*
- *L'émotif affectif*
- *Le sensoriel*
- *Le cognitif¹*

Conclusion

Il est important d'épuiser les ressources qui facilitent l'apprentissage des mots pour aboutir à son but, l'enseignant utilise tous les moyens pouvant aider ses apprenants à mieux comprendre et à bien apprendre.

Une partie de ce chapitre a été consacrée à l'apprentissage des mots et l'importance qu'il faut lui accorder à cause de son rôle primordial dans l'acquisition et l'apprentissage d'une langue étrangère et plus particulièrement au début, pour enrichir le vocabulaire afin de comprendre et se faire comprendre en cette langue.

Dans ce sens, nous suggérons le recours à « l'activité ludique comme outil qui peut être employé en classe de F.L.E pour favoriser l'apprentissage de mots nouveaux.

¹ Nicole de Grand mont, Pédagogie du jeu : joueur pour apprendre, Ed.Boeck université 1997, p 47-48.

**Chapitre II : L'expression orale comme
compétence fondamentale dans l'enseignement
/apprentissage des langues étrangères**

Introduction:

Comme l'écrit Jean -pierre Cuq é « *le français est enseigné en tant qu'outil de communication et d'accès direct à la pensée universelle, en suscitant les interactions fécondes avec les langues et les cultures nationales* »¹

L'enseignement de l'orale devient de plus en plus important dans le champ de la didactique des langues maternelles et aussi étrangère, avec les approches actuelles centrées sur la communication et l'interaction, apprendre une langue est désormais apprendre à communiquer et à interagir

L'enseignement de l'orale en milieu scolaire constitue toujours une source de difficulté tant pour les apprenants que pour les enseignants .

La langue étrangère vise la nécessité de développer chez les apprenants, l'habilité à communiquer afin d'avoir un accès à toutes les situations et Enseigner les critères qui permettent de maîtriser et d'acquérir les compétences initiales d'une langue étrangère et d'introduction des expressions en vue de construire des discussions pour établir des contes, avec d'autres interlocuteurs.

II.1.1. L'expression orale en classe de F.L.E :

L'oral est très souvent désavantagé au profit de l'écrit cependant pour qu'un élève accepte de prendre la parole, il est important que le professeur s'applique à son enseignement pour cela, il est intéressant de connaître quelques définitions afin de mieux gérer l'oral en classe.

II.1.2. Interaction / communication :

La communication est un acte qui permet l'échange avec d'autres individus par le biais des mots du corps comme il est expliqué selon Claire tardier « *communiquer, c'est émettre des messages pour d'autres êtres humaines avec des mots, des gestes des attitudes corporelles* »²

- Il existe donc deux sortes de communication

II.1.3. La communication verbale :

Ex : le professeur pose des questions et les élèves répondent (interaction avec les mots).

-C'est les interactions où les parties de la cavité buccale sont sollicitées pour s'exprimer et prononcer des sons. Il s'agit donc de la parole pour transmettre une pensée, un sentiment, une opinion.

¹ CUQ -Jean -Pierre ; cours de didactique de français langue étrangère et seconde ;P1

² TARDIEN.C, la didactique des langues en 4 mots clés :communication, culture, méthodologie, évaluation, Ellipses, 2008,p 11.

II.1.4. La communication non verbale :

Ex : les sourds muets utilisent un système de codes gestuels pour communiquer et interagir avec les autres.(interaction sans les mots)

- Dans cette situation, les échanges ne sollicitent pas la parole et les mots mais le corps.

Parmi eux, les gestes et les attitudes, les mimiques et bien entendu le silence car quand on ne dit rien, cela peut vouloir dire quelque chose par exemple qu'on ne comprend pas.

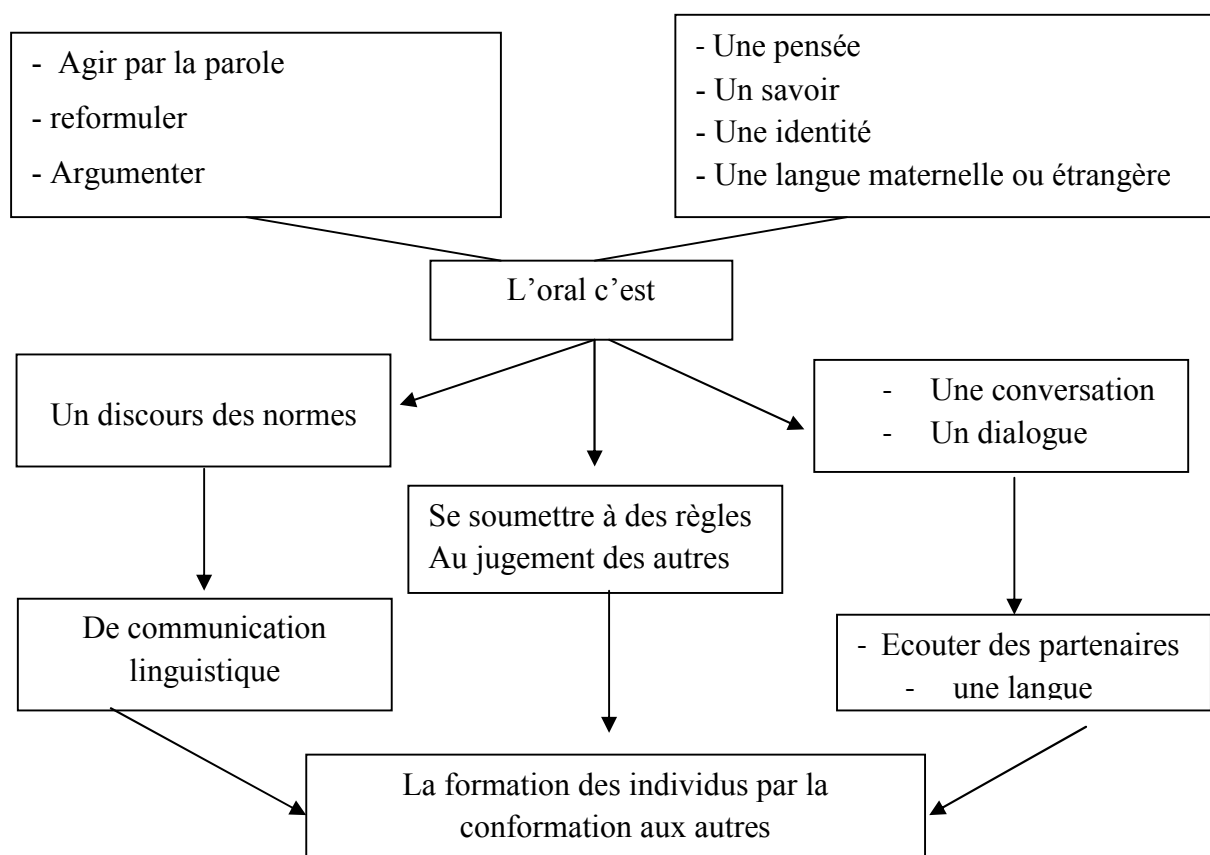
II.1.5. La notion de l'oral en classe de F.L.E, c'est quoi

C'est un acte langagier qui est à la fois social et individuel car si nous revenons à la dichotomie de Saussure ; le langage et la parole s'opposent or l'oral est considéré comme le premier, mais qui engendre le second.

- L'oral regroupe deux pratiques essentielles l'écoute de l'autre et la production de la parole.

-L'oral est défini comme étant « *le domaine de l'enseignement de la langue que comporte l'enseignement de spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production conduites à partir de textes sonores si possible authentique* »¹.

- Pour mieux comprendre la notion de l'oral, il est important de suivre la définition de J.M Coleta qu'il résume sous la forme du schéma suivant :



¹ CHARRAUDEAU.P. MAIGNENEAU, dictionnaire d'analyse du discours, 2000, p .54

1- Le statu de l'oral en classe de F.L.E :

Selon Roulet « *L'oral n'est pas le parent pauvre de l'écrit ; en fait il est même beaucoup plus riche et plus complexe* »⁽¹⁾ .

Donc l'oral et l'écrit ne sont pas du tout la même chose et concourent tut deux sur le même pied d'étales.

L'oral a toujours était placé au second plan notamment à cause de la méthode traditionnelle qui d'intéresse beaucoup plus à l'écrit. Cependant, au fil des années, les méthodes ont évolué et l'oral s'est vu accordé une priorité quant à son enseignement en classe de langue étrangère.

En effet, grâce aux méthodes modernes et à l'approche communicative, il s'est vu placer comme objectif principal de l'enseignement /Apprentissage du français car il permet le développement des compétences langagières 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* »⁽²⁾ .

- Le cas de l'oral c'est comme l'explique si bien Jean François Halté « *L'oral ce n'est pas uniquement le temps de parole des élèves : c'est aussi l'écoute, les attitudes du corps et la gestuelle, c'est la gestion complexe de relations interindividuelles (...) l'oral c'est en effet l'écoute tout autant que l'expression, le silence tout autant que la parole, le jeu des regards autant que celui des mots, c'est aussi la gestion des échanges et de la prise de parole* »⁽³⁾

II.2-1) L'oral moyen d'enseignement et objet d'apprentissage :

II.2-1-1) L'oral comme moyen d'enseignant :

- Le maître régule la classe et transmet les informations, cela peut être une leçon sur un point grammatical ou une lecture oralisé de conte, le maitre doit renoncer à sa propre parole pour qu'elle ne serve qu'à la circulation des informations, pour cela, l'enseignant doit créer des situations de travail en commun fondées sur les relations asymétriques, ou les règles sont négociées et explicitées pour permettre aux élèves une réelle appropriation de connaissances, de comportements et de valeurs.

¹ ROULET.E, La pédagogie de l'oral en question, 1991, p 46.

² MARTINEZ.P, La pédagogie des langues étrangère, 1996, p 92.

³ HALTE.J.F, pourquoi faut –il oser l'oral ? In oser l'oral ? p.16.

II.2-1-2) L'oral comme objet d'enseignement :

Il est souhaitable d'essayer de viser un travail sur des opérations langagières précises comme des exercices ponctuels de prononciation, cela suppose l'organisation de tâches langagières comme mode d'action. Pour cela, la consigne doit fixer ce que l'on attend comme production finale et surtout identifiable (trois arguments à exposer oralement) par exemple : les contraintes temporelles, organisationnelle (en dix minutes, en groupe de deux) et des critères d'évaluation (souvent pragmatique).

II.2-1-3) L'oral comme moyen d'apprentissage :

C'est l'apprentissage des concepts, c'est en essayant de construire un système explicatif par la parole que les élèves vont manipuler ces concepts et vont les comprendre.

II.2-1-4) L'oral comme objet d'apprentissage :

C'est à considérer comme un objet dormant lieu à des moments spécifiques pendant lesquels le travail se fixe sur une compétence particulière. L'oral est alors objectivé dans celle de ses dimensions (locutoire, interactionnelle, phonatoire, computationnelle...) dont on vise l'acquisition, ces enseignement/ Apprentissage peuvent s'effectuer par le biais d'exercices ciblés (jeux de rôles, simulations, etc) et / ou par le biais de situations complexes dans lesquelles l'accent est mis sur l'une des composantes (débat, interview, tâche lors de travail de groupe, etc...).

II.2-2) comment améliorer l'oral chez les apprenants :

L'oral chez les élèves a un grand besoin d'être amélioré à cause du fait qu'il a été placé au second plan pendant plusieurs années, cependant, aujourd'hui, avec l'évolution des méthodes, des activités et des stratégies ont été mis en place pour l'améliorer et le solliciter d'avantage.

II.2-2-1) Le travail en groupe :

« Les enfants aiment de manière naturelle, parler, travailler ensemble, l'apprentissage coopératif favorise chez l'élève un engagement plus actif dans leur apprentissage »⁽¹⁾.

D'après les expériences réalisées en classe, parmi ceux qui ont parlé plus leurs fruits, c'est le fait de faire travailler les apprenants en groupe.

¹ GIASON.J ? La Lecture de la théorie à la pratique, 2006 ,p.31.

En effet, les apprenants apprécient le fait de coopérer les uns avec les autres pour effectuer un travail en classe, cela leur motive beaucoup plus et leur donne envie de travailler par le biais de la concurrence qui se crée entre eux, donc ça ne peut être que bénéfique.

II.2-2-2) Les interactions :

Les interactions en classe de F.L.E « *en terme pédagogique, il est valide de dire qu'une des premières conditions pour acquérir la compétence communicative est de bien cerner l'inscription des échanges communicatifs dans les lieux qui les caractérise* »¹.

Les interactions aident à déclencher facilement la parole chez l'apprenant, ces derniers se déroulent sous la forme d'échanges langagiers entre, d'une part l'enseignant et ses élèves, et d'autre part entre les élèves eux-mêmes.

Autrement dit, toute communication qui se passe au sein de la classe qu'elle soit entre l'enseignant et ses élèves ou entre les élèves est considérée comme un moteur qui permet aux élèves de développer leur compétences à l'oral car ils apprennent à parler en contexte c'est-à-dire en tenant compte de la situation de communication à laquelle ils y sont confrontés mais aussi cela va aider à améliorer la prononciation des apprenants parce qu'à force de parole et de s'exprimer va forcément aider les apprenants à parler plus facilement et de façon spontanée et naturelle.

II.2-2-3) La compétence de l'expression orale :

C'est une compétence qui s'acquiert progressivement, en faisant appel à la capacité de comprendre, c'est le pouvoir de s'exprimer en langue française dans toutes les situations de communication.

-Les activités de l'expression orale favorisent et développent les capacités langagières chez les apprenants.

-L'objectif de l'expression orale c'est d'aider l'apprenant à réutiliser les structures et le lexique déjà acquis.

« *Il s'agit d'un rapport interactif entre un émetteur et un récepteur, qui consiste à faire appel aussi aux compétences de compréhension pour que l'apprenant soit capable de produire oralement des énoncés* ».

¹ GALISSON.R ? D'autres voies.

II.3) Les obstacles à la parole :

- A travers notre recherche, nous voulons essayer de comprendre comment favoriser la prise de parole par jeu ludique mais d'abord il est primordial de connaître les principales raisons qui empêchent 'apprenant à prendre la parole.

Nous avons pu en distinguer deux niveaux : psychologique et social.

II.3-1) Les obstacles psychologiques :

Selon Rayond Vienneau, « le manque de confiance en soi peut entraîner un sentiment d'impuissance (...) sur le plan émotionnel l'apprenant éprouve un sentiment d'échec presque de désespoir »¹.

On peut dire que la plupart des élèves en classe ne participe jamais aux séances d'expressions de l'oral parce qu'ils n'ont pas confiance en eux.

Alors ils est ont comme un blocage au niveau psychologique, la plupart des apprenants rencontrent des difficultés lors de la pris de parole, la plus part des élèves ont réponse mais n'ont pas assez confiance, ce qui les pousse à se sous-estimer, ils sont peur du regard des auteurs sur eux et se considèrent alors comme inférieur, plusieurs facteurs entre alors en jeu le trac, la timidité et l'anxiété langagière, de ce fait l'élève perd alors tout ses moyens et se sent incapable de prononcer le moindre mot.

II.3-2) Obstacles sociologique et institutionnelles :

-Il est souvent difficile pour un élève de prendre la parole devant un groupe de personne, la parole devant un groupe de personne, la sensation d'être jugé et critiqué freine l'apprenant dans sa manifestation d'une part, d'autre part, le sujet abordé peut tout aussi décourage pour ceux qu'il ne l'intéresse pas on le mot mal à l'aise.

Selon Sorez « *Le groupe en effet suscite des idées imaginaires que nous ne contrôlons pas, le groupe fait peur, on craint ses réactions, on a peur de son jugement en tant que groupe* »²

-L'enseignant occupe une place très importante dans l'expression orale de chaque apprenant, il ne doit pas sanctionner l'apprenant lorsqu'il fais une erreur mais au contraire l'aider et lui montrer la bonne réponse et cela pour que l'apprenant ne bloque pas ainsi, il n'aura pas peur de prendre la parole une seconde fois, outre, la classe aussi peut constituer un environnement qui représente l'une des difficultés de la prise de parole des apprenants car

¹ VINNEAU.R. L'enseignement des langues. Paris 1999 ,p.31.

² SOREZ ,H- Op cit, p.05.

certaines ne peuvent pas parler devant les autres élèves, ils ont la crainte que les autres élèves ne se moquent d'eux s'ils font une erreur.

II.4) comment solliciter la prise de parole :

- pour l'enseignant, car cela lui permet de transmettre les informations, être à l'écoute, les apprenants et expliquer la moindre difficulté à laquelle l'apprenant sera conforté

- pour l'apprenant, car dans tout apprentissage un apprenant a besoin de parler, de ce fait, il ne peut y avoir un apprentissage sans parole car la parole permet sans aucun doute de relever les problèmes aux quelles les apprenants sont exposés et y remédier, cela prend appuie sur deux piliers dont :

II.4-1) La motivation :

Dans le dictionnaire de psychologie, la motivation est définie comme « *L'ensemble des factures dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu* »¹

La motivation concerne tous les facteurs qui poussent un apprenant à travailler et à surmonter toutes les difficultés rencontrées lors de son apprentissage et le pousse à donner le meilleur de lui-même. Donc c'est le moteur qui lui permet d'avancer et d'atteindre ses objectifs.

II.4-2) La communication :

- La communication en classe de langue dit toujours compter une personne plus compétence que les autres d'où le fait qu'il doit y avoir un enseignant pour diriger orienter et aider et aider ses élèves face à chaque difficultés qu'il peuvent rencontrer dans leur apprentissage

En outre, l'enseignant doit savoir communiquer avec ses apprenants afin de permettre une bonne transmission de savoir.

Conclusion :

Au terme de ce chapitre, nous avons essayé de préciser les principaux point différent concernant l'oral dans l'enseignement / apprentissage , l'objectif de ce chapitre de faire connaître la réalité de l'oral dans l'enseignement et apprentissage en classe du FLE que l'oral est partie prenante de l'enseignement / apprentissage et que la didactique nouvelle tente de mettre d'avantage l'apprentissage au centre des préoccupation de l'enseignement dont les activités visent à gérer et à faciliter les tâches d'appropriation de l'apprenant pour le rendre de plus en plus autonome dans sa capacité à produire une langue étrangère et à construire ses propres savoirs et savoir-faire

¹ SILLAMY.N· dictionnaire de psychologie, paris2003 , p.175.

CHAPITRE III:

Présentation et analyse des résultats du Corpus

Introduction

- Dans ce chapitre, nous abordons la pratique en nous référant à la théorie vue précédemment. - La méthode que nous avons choisie est la méthode par enquête

- En menant une enquête qui aura pour rôle de vérifier l'influence du jeu sur l'apprentissage du F. L. E, Chez les jeunes apprenants et la place qu'on peut lui assigner en classe de langue.

D'abord, nous avons proposé à un échantillon d'enseignants de la langue française, dans le cycle primaire, un questionnaire qui porte sur la conception que ces derniers ont sur l'utilisation des activités ludiques dans les pratiques scolaires et en particulier sur son rôle dans l'acquisition des mots nouveaux.

III.1. Présentation de l'échantillon:

Notre enquête s'est étalée dans la semaine 9 mai au 12 mai 2021 auprès des enseignants exerçant au cycle primaire.

Il s'agit d'une question aire qui se compose de 15 questions de nature variable, s'articulant autour des questions fermées qui comportent le critère quantitatif, et des questions ouvertes pour une démarche qualitative.

Pour mener notre enquête qualitative, nous avons choisi de travailler avec une classe de cinquième année primaire (5 A.P) car nous avons jugé que c'était le niveau le plus représentatif. Surtout dans l'utilisation des jeux de rôle.

C'est à travers ces paramètres que nous avons pu décrire la situation de l'enseignement du F. L. E au primaire et de déterminer par conséquent le rôle de l'activité ludique dans les pratiques pédagogiques.

- Nous avons voulu limiter notre champ d'investigation sur une région précise de Sidi Khaled.

- Nous avons opté pour l'école de Saad Makhloof et ben Mehayaoui Mohamed.

III.2- Présentation du questionnaire des enseignants :

On commence par adresser un ensemble de questions destiné aux 10 enseignants.

III.2.1-Commentaire des réponses :

- Cette étape permettra de rapporter les réponses fournies par les enseignants.

D'abord , il importe de dire que tous les enseignants sont mis en accord pour l'utilisation des activités ludiques.au primaire , surtout lorsqu'il s'agit des élèves de 5.A.P

III.2.2. Les objectifs du questionnaire :

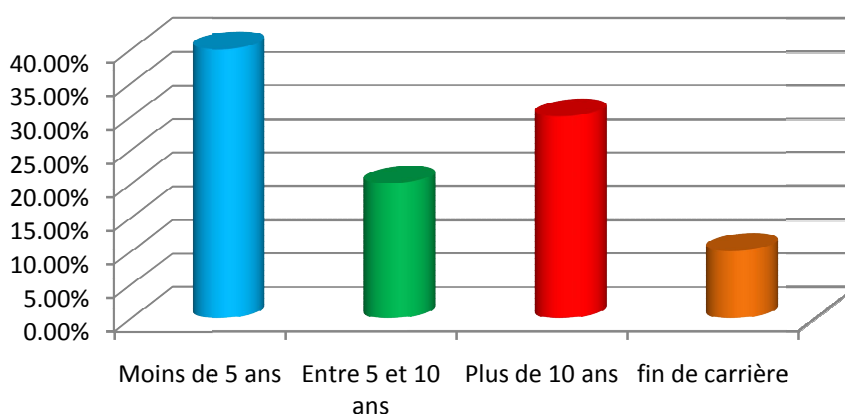
. En composant notre questionnaire , nous nous sommes fisiées les objectifs suivants que nous vendrions atteindre :

- Renforcer l'enquête qualitative pour que les résultats ne soient pas erronés.
- Récolter les différents points de vues des enseignants au sujet de la prise de parole ..
- Comprendre les difficultés de cette prise de parole.
- Voir comment les enseignants agissent pour remédier ces obstacles.

. Voir la mémère dont l'activité ludique out un impact sur l'amélioration de la prise de parole de l'élève.

Q1- Présentation De Résultats

	Nombre	Pourcentage %
Moins de 5 ans	4	40
Entre 5 et 10 ans	2	20
Plus de 10 ans	3	30
fin de carrière	1	10



Nous remarques suite à l'observation du tableau que sur l'ensemble de 10 a enseignants, 10 % sont en fin de carrière dans l'enseignants du F.L.E, 30 % sont dans l'enseignement depuis plus de 10 ans, 20 % entre set to ans et enfin, 40 % ont moins de 5 ans.

Analyse des résultats:

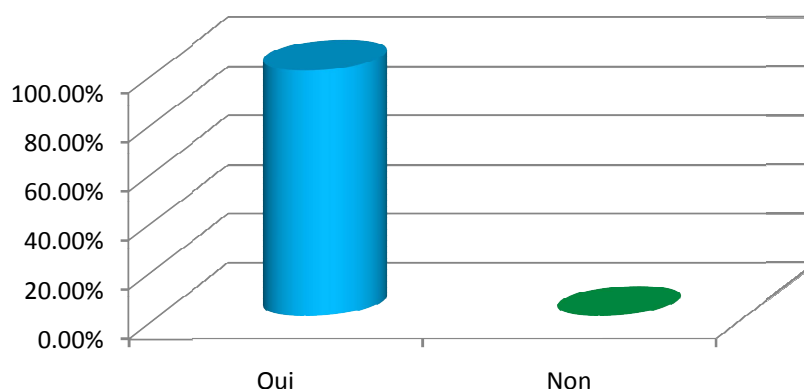
. D'après la lecture de ce premier résultat concernant le sujet représentant notre échantillon, nous observons, qu'il y a une " différence qui s'articule autour de l'ancienneté, le taux le plus important se situe chez les enseignants en fin de carrières, C'est une catégorie qui jouit d'une grande expérience et de savoir-faire.

Pour ce qui concerne les autres enseignants et en particulier ceux qui ont exercé sur une période inférieure à cinq années, nous pouvons voir en eux ce qu'ils peuvent apporter comme nouvelles méthodes ou nouvelles approches.

Par la variété présente sur le plan de l'ancienneté, nous pouvons enrichir notre travail à travers les différentes suggestions proposées par les enseignants. Ainsi nous pouvons -commenter leur avis sur l'application de l'activité ludique dans leur classe.

Q2- Présentation De Résultats

	Nombre	Pourcentage %
Oui	10	100
Non	0	0



Sur l'ensemble de notre échantillon nous avons obtenu 100 % optent pour un "oui" et 0 % trouvent que leurs apprenants ne s'intéressent pas à la langue française.

- Analyse des résultats:

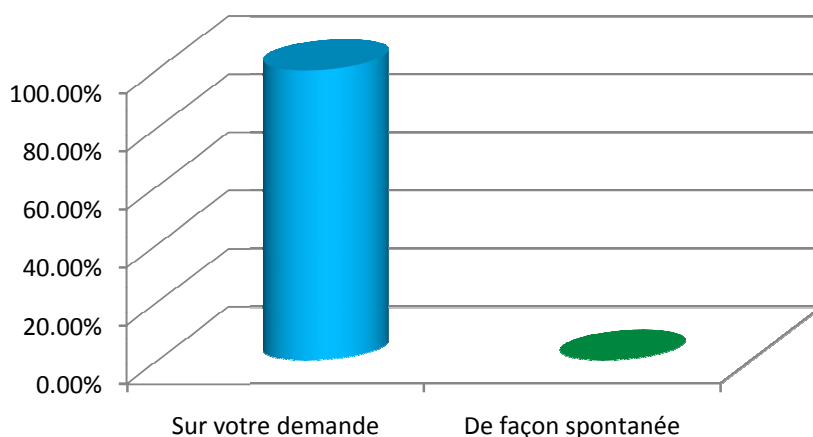
Suite aux résultats obtenus pour cette deuxième question, nous pouvons constater qu'il y a un nombre important d'élèves . qui ne s'intéressent pas à la langue française, ce qui dénote une situation alarmante à laquelle nous devons remédier.

Les apprenants doivent s'intéresser à la langue française, qui occupe un statut important dans leur cursus scolaire ainsi que dans leur quotidien, ce qui nous induit à proposer de nouvelles approches, ici, les activités ludiques peuvent aicher les jeunes apprenants dans leur apprentissage.

L'enseignant à pour rôle de susciter l'intérêt des apprenants et de les inviter à l'apprentissage du F.L.E

Q3- Présentation De Résultats

	Nombre	Pourcentage
Sur votre demande	10	100
De façon spontanée	0	0



On remarque que le choisi du fait que les élèves prennent In parole sur la demande de l'enseignant est beaucoup plus élevé que celui de façon spontanée , La première contient un résultat de 100 % et le second est.de of

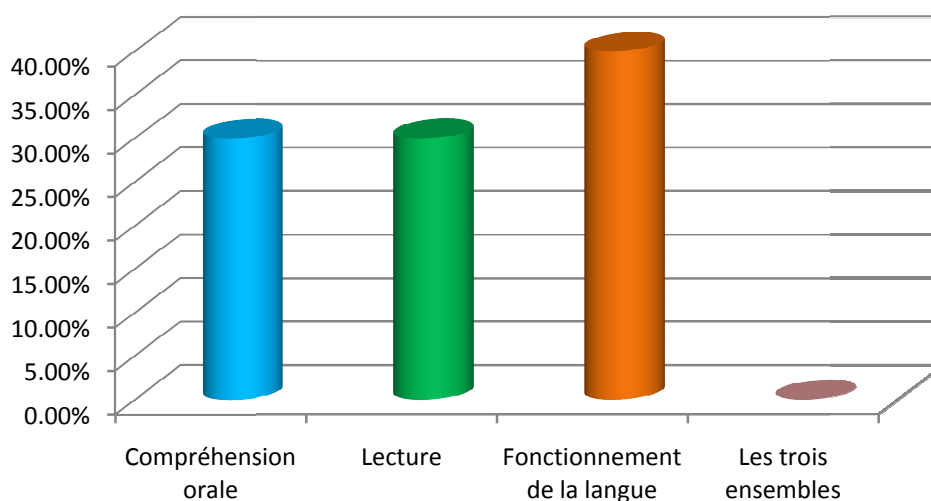
- Analyse des resultas:

Pour avons déduit que le fait d'aborder des sujets qui les intéressent, de les encourager à avoir confiance en soi et de ne pas avoir peur des jugements des autres leurs permettrait d'être bien plus à l'aise a la prise de parole. de façon naturelle et spontanée , Alors, l'utilisation des activités ludiques a eu une grande influence sur le comportement des élèves 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

Q4-Présentation du résultats

	Nombre	Pourcentage
Compréhension orale	3	30
Lecture	3	30
Fonctionnement de la langue	4	40
Les trois ensembles	.0	0



Il ressort la aussi, que des difficultés résident au niveau de la compréhension orale et la lecture, aspect qui est constaté par la majorité des enseignants 30 % pour la compréhension orale, 30 % pour la lecture ; 40 % pour la fonctionnement de la langue.

Analyse Des Résultats :

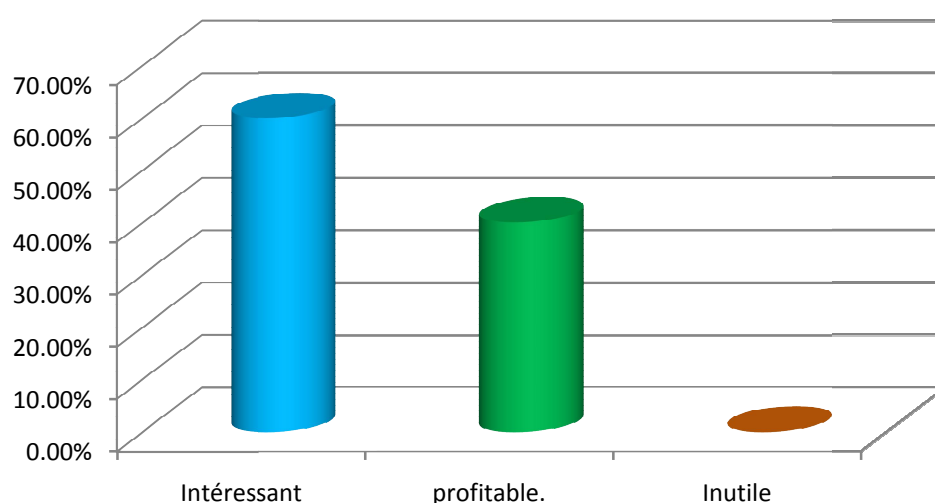
Les résultats issus de cette question nous portent à croire qu'il y a des défaillances chez les apprenants, l'insuffisance se situe particulièrement sur les deux niveaux de compréhension et de lecture, c'est-à-dire, au moment où l'apprenant est confronté à un discours qu'il doit comprendre. À notre avis, l'apprenant se désintéresse d'une activité

Lors qu'il n'arrive pas à la cerner et dont la compréhension reste difficile. Le jeune apprenant se voit démotivé et de la sorte, il dévie son intérêt vers d'autres choses que l'activité en question.

Ceci suppose que la compréhension de mots est très - importante pour l'apprenant car c'est le biais par lequel il accède au sues et ainsi à la compréhension globale.

Q5-présentation des résultats

	Nombre	Pourcentage
Intéressant	6	60
profitable.	4	40
Inutile	0	0



A la lumière de ce tableau, nous pouvons dire que 60 % des enseignants, trouvent le recours à l'activité Indique en classe de langue e Intéressant in 40 % estiment qu'il been profitable et 0 % seulement me voie pas d'intérêt dans a genre d'activités.

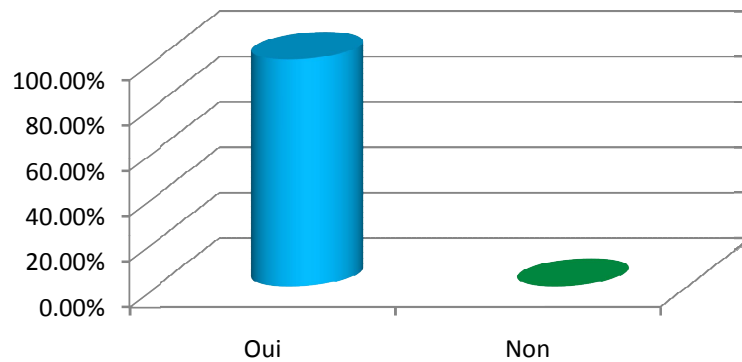
Analyse des résultats:

Selon les résultats obtenus pour cette question, nous pouvons souligner le grand intérêt porté par l'enseignant al l'égard. du rôle que peut exercer l'activité ludique dans l'enseignement.

Apprentissage du français langue étrangère, ils revient en elle, un outil, voir un support important et rentable dans leur pratiques nous amène à dire que le recoure à l'enseignement Indique semble être doté d'un attrait particulier ou l'enseignant trouve beaucoup d'avantage

Q6- Présentation Des Résultats:

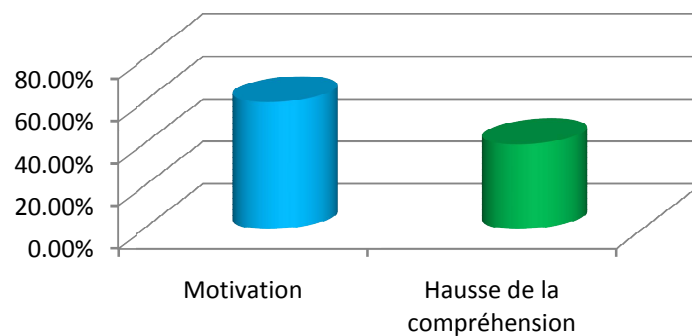
	Nombre	Pourcentage
Oui	10	100
Non	0	0



L'ensemble des enseignants ont répondu positivement quand changement aperçut quand les élèves sont en situation d'emploi des activités en cours, pour cela nous avons essayé d'identifier les raisons apparents.

- La motivation (participation, attention).
- Hausse de la compréhension

	Nombre	Pourcentage
Motivation	6	60
Hausse de la compréhension	4	40



- 60 % des enseignants pensent que les activités aident à la motivation des élèves Les 40 % restant estiment que cela engendre une meilleure compréhension de la part des élèves.

Analyse des résultats:

Selon les résultats obtenus pour cette question, nous allons voir que les apprenants font face à des obstacles en oral de différents sortes, psychique comme le manque de confiance en soi et linguistique et que le manque de vocabulaire venant ainsi consolider ce qui a déjà été dit dans la partie théorique.

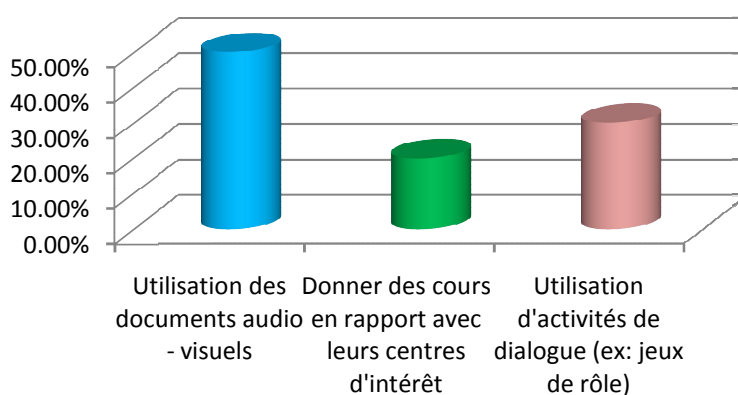
Dans le but d'y remédier quelques enseignants ont essayé d'introduire des activités ludiques dans leurs cours, Cela a eu un effet positif quand aux changements qui ont été remarqué les élèves sont d'avantage plus motivés à suivre et à s'impliquer dans leurs leçons.

Q7-Présentation des résultats:

Les propositions des enseignants sur la manière de pousser les élèves à prendre la parole spontanément sont autour des idées suivantes :

- Utilisation des documents audio - visuels.
- Donner des cours en rapport avec leurs centres d'intérêt
- Utilisation d'activités de dialogue (ex: jeux de rôle)

	Nombre	Pourcentage
Utilisation	5	50
Donner.....	2	20
Utilisation d'activités.....	3	30



La majorité des enseignants ont optés pour l'administration d'activités de dialogue comme le jeu de rôle en classe avec 30 %. Quelques uns ont préféré les documents audio - visuels avec 50 %. Le reste pense qu'il faut prendre en compte ce qui intéresse les apprenants avec 20%

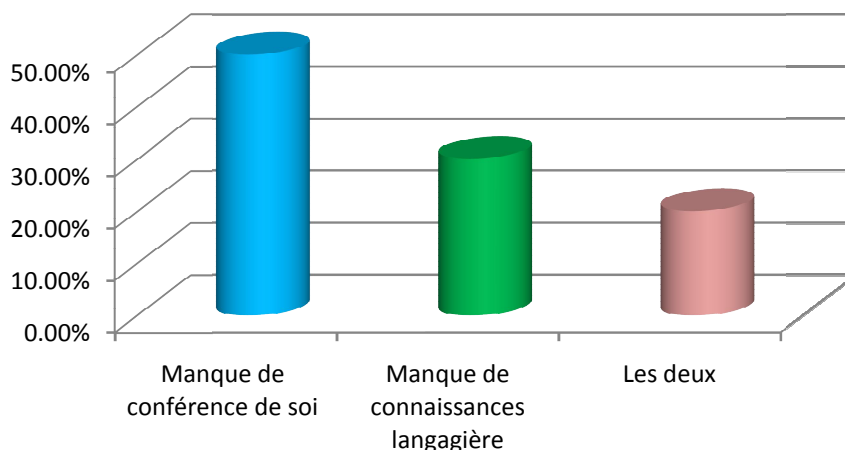
- Analyse des résultats :

Pour cette question, nous ont permis de voir à quel point les jeux Indiqués pouvaient influencer de manière positive les situations d'enseignement / Apprentissage en classe de F.L.E notamment en matière de participation et d'amélioration de l'oral chez les apprenants

Q8- Présentation des résultats

- Nous avons regroupé les réponses en deux points globales
- Le manque de confiance en soi (timidité, peu du regard des autres, complexe d'infériorité)
- manque de connaissances langagières (vocabulaire, phonétique)

	Nombre	Pourcentage
Manque de confiance de soi	5	50
Manque de connaissances langagières	3	30
Les deux	2	20



Sur l'ensemble des résultats obtenues, 5 soit 50% ont avancé le manque de confiance comme seul argument, 3 soit 30 % tout déduit que cela venant du manque de connaissances langagières Enfin 2 soit 20% ont choisies les deux à la fois .

- Analyse des résultats :

Selon les résultats obtenus de cette question, On peut dire que les apprenants font face à des difficultés psychiques comme le manque de confiance (timidité, peur, ...) et linguistiques comme le manque de connaissances langagières (vocabulaire, phonétique, ...)

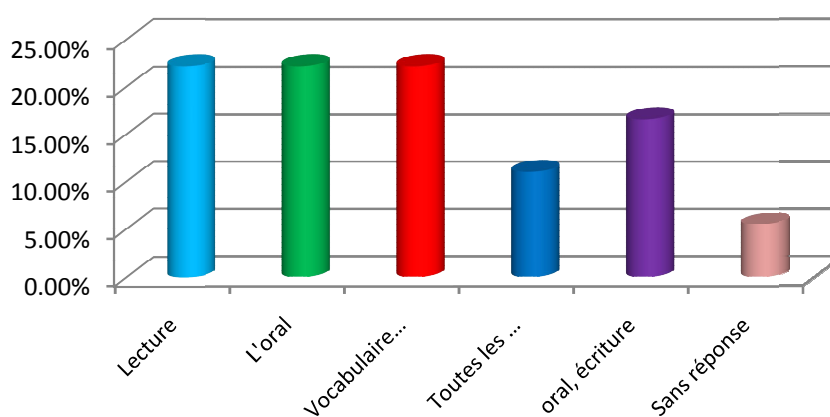
Nous avons pu en distinguer deux niveaux des obstacles psychologiques que les apprenants rencontrent. Il y a des difficultés lors de la prise de parole, ils ont comme blocage au niveau psychologique.

D'autre part, il est souvent difficile pour un élève de prendre la parole devant un groupe de personnes. "Obstacles sociologiques"

- Nous n'avons observé que les activités les plus populaires auprès des enseignants pour faire parler les élèves entrant dans le cadre ludique tel que le jeu de rôle ou de l'utilisation du théâtre, en plus audio-visuels des documents visuels comme l'image et comme les documentaires,

Q9- Présentation des résultats

	Nombre	Pourcentage
Lecture	4	22.22
L'oral	4	22.22
Vocabulaire et oral	4	22.22
Toutes les disciplines	2	11.11
oral, écriture	3	16.66
Sans réponse	1	5.55



L'enseignants n'ont pas donné de réponse, d'ailleurs, l'activité Indique n'a jamais fais partie de leur pratiques en classe. Confirmation faite sur l'utilisation des activités Indique en classe de langue par les résultats précédents, il nous semble utile de savoir plus particulièrement, sur quel aspect est-elle le plus fertile.

1- Le taux. Le plus important est celui marqué en apprentissage de l'oral et du vocabulaire ensemble, voir 22.22 % des proportions démontrent que l'activités ludique a une influence sur la lecteur, 22.22 % sur l'oral et 22.22 % sur toutes les disciplines.

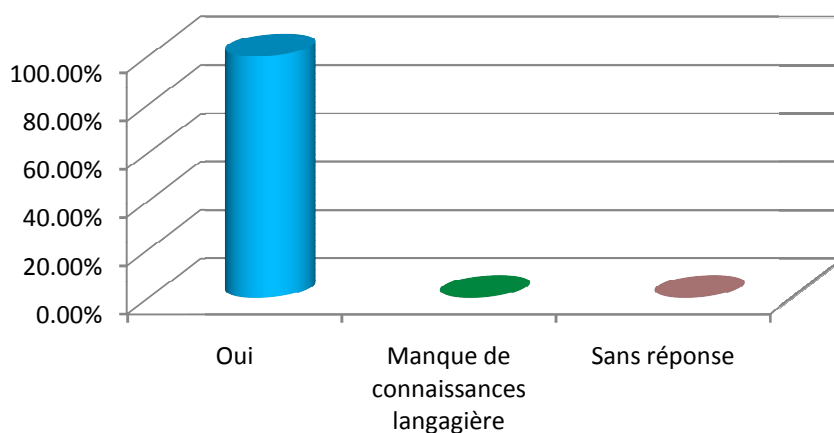
Analyse des résultats

En décortiquant ces résultats, nous pouvons comprendre que les activités ludiques ne sont pas proposées équitablement sur tous les plans de la langue étrangère l'activité Indique est particulièrement exploité dans la compréhension orale, l'apprentissage de mots et la lecture

La pratique de cette activité, spécialement dans ces prouve son intérêt et son utilité dans l'apprentissage de mots que se soit sur le plan oral ou écrit et les enseignants y trouvent un grand avantage à travers son application.

Q10-Présentation Des résultats

	Nombre	Pourcentage
Oui	10	100
Non	0	0
Sans réponse	0	0



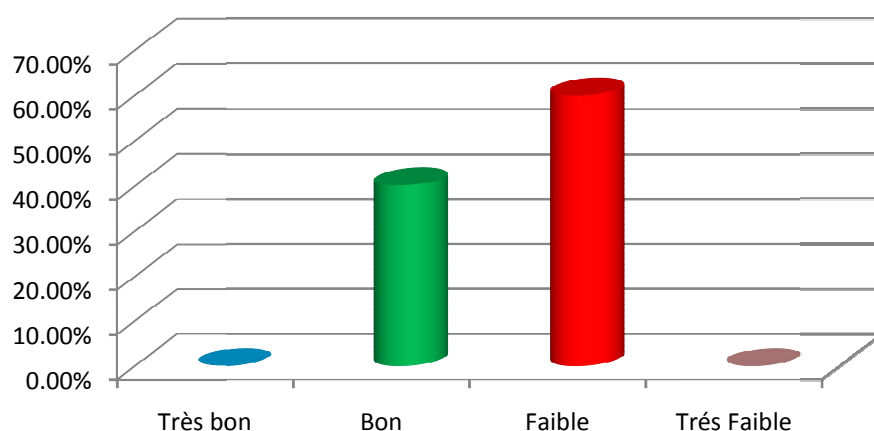
- Nous avons obtenu un "Oui" sur tout l'ensemble voir 100 %

- Analyse des résultats:

- Affirmation total pour cette question , ce qui nous permet de dire que l'apprenant est toujours attiré par l'activité Indique même en classe, elle influence son comportement de façon permanente par son caractère ludique qui favorise une certaine liberté, du plaisir et de motivation ludique permet à l'apprenant de s'impliquer encore plus dans son apprentissage.

Q11- Présentation Des résultats

	Nombre	Pourcentage
Très bon	0	0
Bon	4	40
Faible	6	60
Très Faible	0	0



Les réponses données par les enseignants varient entre " Faible " et "bon" uniquement dont la majorité vers le niveau & Faible des élèves avec 60 % pour la première et 40 % pour la seconde.

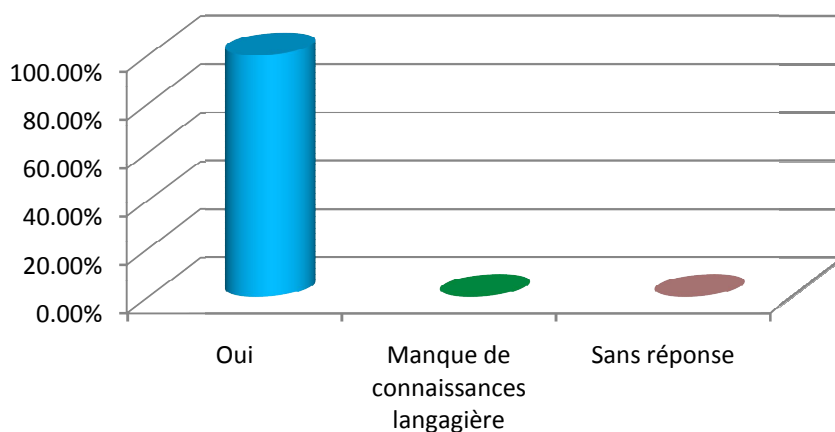
- Analyse des résultats:

D'après les résultats obtenus, nous constatons que le. niveau de 5. A.P est faible en oral, Cela est dû au fait qu'au cours des années précédentes, les élèves n'ont pas pu acquérir les bagages langagière nécessaires pour s'exprimer oralement.

En effet, ils ne prennent même pas la peine de parler d'ailleurs nous pouvons remarquer que ceux qui prennent la parole représente seulement une infinie partie Dans la plupart des cas, ces derniers ne se manifestent que quand ils y sont contraint par l'enseignant pouvant ainsi leurs manque d'autonomie car les élèves ont été habitue depuis toujours au système Q.R.E (Question, réponse Evaluation)

Q12- Présentation Des résultats

	Nombre	Pourcentage
Oui	10	100
Non	0	0
Sans réponse	0	0



100% des enseignants s'accordent a dire que les apprenants - arrivent a mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique.

- Analyse des résultats:

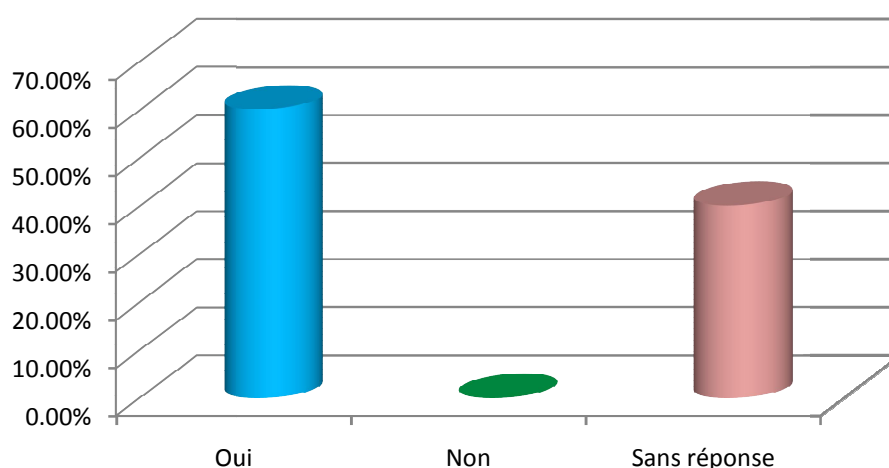
- Ceci dit, que l'activité ludique a une importance incontestable dans l'acquisition du vocabulaire, en particulier lorsqu'il s'agit d'une langue étrangère.

- L'activité ludique réactive le vocabulaire régulièrement et représente un puissant levier dans son apprentissage, par le plaisir qu'elle engendre, elle stimule la mémoire, visuelle, auditive graphique, motrice -

-L'apprenant a besoin de construire un premier " bagage. lexical" qui lui permettra, à travers des construction de phrases si de se faire comprendre et d'apprendre les bases de l'expression orale qui l'aide dans la communication.

Q13- Présentation Des résultats

	Nombre	Pourcentage
Oui	6	60
Non	0	0
Sans réponse	4	40



De l'ensemble des enseignants questionnés, 2 n'ont pas donné de réponse (ils n'utilisent pas l'activité ludique).

- Sur les 6. Enseignants restant, nous avons obtenu un accord unanime.

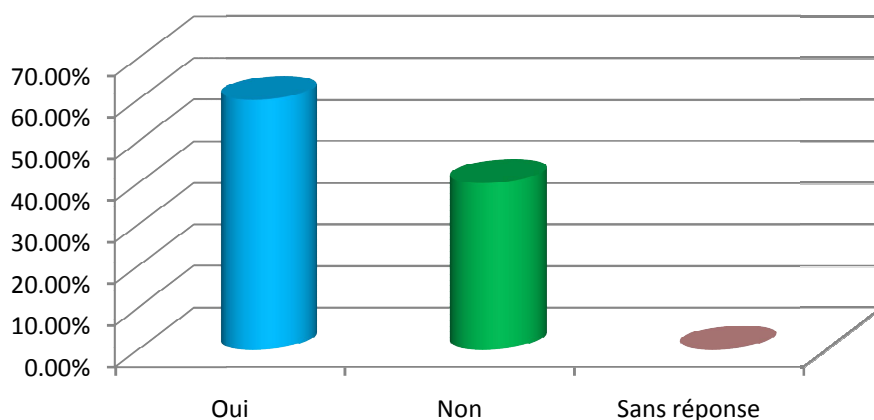
- Analyse des résultats:

. Nous avons démontré que l'activité ludique est un facteur motivant dans l'apprentissage. Ce genre d'activité et aide l'élève à intégrer des apprentissages nouveaux.

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

Q14- Présentation Des résultats

	Nombre	Pourcentage
Oui	6	60
Non	4	40
Sans réponse	0	0



De 6 enseignants, nous avons 2 qui ne remarquent aucun changement dans la pratique des activités ludiques tandis que 4 voient qu'elle a une influence positive sur les jeunes apprenants,

- Analyse des résultats:

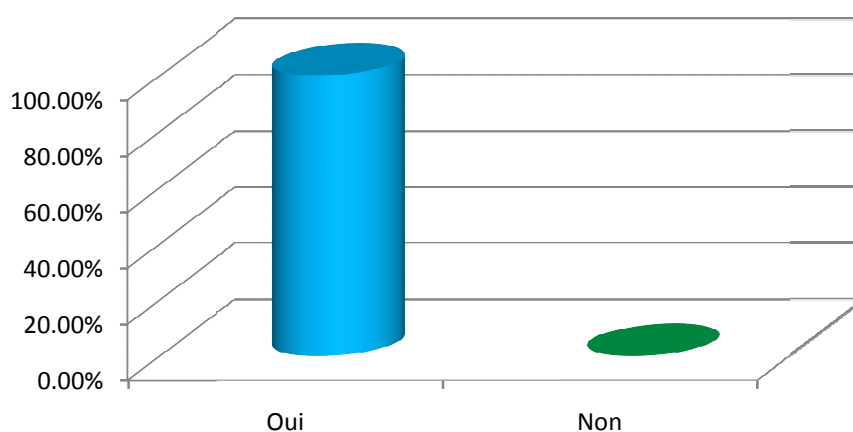
Les réponses obtenues confirment que l'activité ludique a effectivement un impact positif sur leurs apprenants en classe de français langue étrangère. La motivation engendré par les situations ludiques accroche l'attention de l'apprenant, l'implique rapidement et de manière efficace dans l'apprentissage, le plaisir qu'elle suscite se révèle très utile.

L'enseignement indique libère l'imagination de l'apprenant lui accorde la possibilité d'exploiter les différentes pistes pouvant le conduire à son apprentissage, ce qui l'aidera à accroître son expérience.

Q15- Présentation Des résultats

Les réponses a cette question font ressortir deus points import

	Nombre	Pourcentage
L'activité ludique entretien la motivation chez l'apprenait	10	100
Les apprenants s'intéressent beaucoup à ce genre d'activaté	0	0



- Analyse des résultats:

D'après ces résultats, nous pouvons juger que l'activité ludique a une influence positive sur les apprenants. C'est un support qui attire leur attention et éveille en eux le désir d'apprendre d'une manière qui leur convient

- Nous pouvons dire que c'est une méthode motivante pour s'approprier les langues, l'activité ludique est donc capable de stimuler l'intérêt des apprenants lors de l'apprentissage.



Conclusion générale

Conclusion générale

Dans notre travail, nous avons insisté sur l'étude du vocabulaire qui s'inscrit dans une option double, de renforcement et de développement des acquis, dans un premier temps ,nous avons ouvert une brèche sur l'enseignement / Apprentissage du français langue étrangère puis sur l'apprentissage en langue maternelle comme en langue étrangère

Dans un second temps nous avons parlé de l'activité ludique et son utilisation dans l'enseignement / Apprentissage du FLE

La problématique posée au cours de cette recherche a été d'étudier l'importance de l'intégration du support ludique dans l'apprentissage des nouveaux mots en français langue étrangère, notre objectif n'est point d'introduire des innovations dans l'enseignement / Apprentissage du FLE mais seulement de démontrer qu'un outil choisi à partir de vécu de l'apprenant peut faciliter son apprentissage à l'école.

D'après les résultats que nous avons obtenus à travers notre enquête, nous avons pu confirmer nos hypothèses, ce qui nous amène à dire que les enseignants approuvent et sollicitent l'utilisation des activités ludiques pour améliorer le niveau de leurs élèves.

Nous soulignons également que le jeu est une composante essentielle au développement ; il est utile de l'introduire au bon moment de cours pour faire profiter pleinement l'apprenant en établissement une progression a partir des données cueillies sur le terrain .

Pour réussir an mieux l'utilisation du jeu en classe il est important que le chois des activités soit soigneusement réfléchi et que l'enseignant joue son rôle à point en sachant guiderait oriente ses apprenant et surtout leur créer un climat ou ils peuvent se sentir alaise son rôle sévère indispensable dans l'application de jeu.

Pour conclure, nous pouvons dire que les activités ludiques représentent un facteur incontournable de motivation qui nous donne possibilité d'aborder plusieurs notion leur utilisation on classe de langue et plus particulièrement en français langue étrangère se révèle très précieuse.



Références bibliographiques

➤ **Ouvrages théoriques**

1. CLETTA, J.M, L'oral, c'est quoi ? 'In oser L'oral, cahier pédagogique, n°400.
2. CUQ,J. Pierre, Dictionnaire de didactique du français, langue étrangère et seconde, éd, Gédif , Paris , 2004
3. Debyser.F. article introductif « les jeux du langage et du plaisir », in J.M.Caré, F .Debyser : jeu , langage, créativité. Paris, Hachette-Larousse, 1978
4. GIASON.J . La Lecture de la théorie à la pratique, 2006
5. HALTE.J.F, pourquoi faut –il oser l'oral ? In oser l'oral
6. HENDRICH .J, 1988 , Didaktika cizích jazyků, pňaha : Státní pedagogické nakladatelství.1988
7. Le terrier, cité par Herven Henseler, analyse de l'évolution de problèmes d' enseignement du vocabulaire. Ed, publibook 2005.
8. MARINEZ, PIERRE, LA DIDACTIQUE DES LANGUES ETRANGERES, Ed, PUF, Collection (Que –sais –je ?), Paris, 2004
9. MARTINEZ.P, La pédagogie des langues étrangère, 1996
10. MINDER, MICHEL, didactique fonctionnelle : objectifs, stratégies évaluation le cognitives opérant 8^{ème} édition Paris,1999
11. N.de. Grandmont - Pédagogie du jeu : Joueur pour apprendre . Montréal = logiques. 1995
12. Nicole de Grand mont, [http : // pédagogie et philosophie du jeux, blogs, pot.com /](http://pédagogie.et.philosophie.du.jeux.blogspot.com/)
13. Reboullet, A, et al.la méthode Orange. Paris : hachette, 1978.
14. Roger Caillois, les jeux et les hommes(1958).
15. ROULET.E, La pédagogie de l'oral en question, 1991
16. Sabine de Greave, apprendre par les jeux, outils pour enseigner, Ed. DeBoeck 2006.
17. Susan Halliwell, enseigner l'anglais, l'école primaire, longman, 1995
18. T ARDIEN.C, la didactique des langues en 4 mots clés :communication, culture, méthodologie, évaluation, Ellipses, 2008
19. VINNEAU.R. L'enseignement des langues. Paris 1999

➤ **Dictionnaire :**

1. CHARRAUDEAU.P, MAIGNENEAU, dictionnaire d'analyse du discours, 2000
2. Cuq.J.P , 2003 , Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde.
Paris : CLE internationale
3. Cuq.J.p & Gruca , I.2003 Cours de didactique du français langue étrangère et seconde
Grenoble, Presses Universitaire de Grenoble .
4. HACHETTE, dictionnaire HACHETTE , éd, éducation, Paris, 2006.
5. SILLAMY.N, dictionnaire de psychologie, paris2003

➤ **Les mémoires**

- Nicole de Grand mont, Pédagogie du jeu : joueur pour apprendre, Ed.Boeck université
1997

➤ **La sitographie**

1. <https://www.larousse.fr>,
2. <https://www.linternante.fr> ,



Documents annexes

Questionnaire destiné aux enseignants de français

Q1- Depuis quand êtes-vous dans l'enseignement ?

Moins de 5 ans	
Entre 5 et 10 ans	
Plus de 10 ans	
fin de carrière	

Q2: Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

Oui - Non

Q3- Les élèves prennent la parole:

Sus votre demande de façon spontanée

Q4- Trouvent-ils des difficultés dans:

la compréhension orale le lecture le fonctionnement de la longues

Q5- Pensez vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est:

Intéressant profitable Inutile

Q6- Quand vous utilisez des activités dans votre cours remarquez-vous un quelconque changement?

Q7-Que suggérez-vous une prise de parole spontané de l'élève?

Q8- Selon vous, quels sont les obstacles qui empêchent l'élève -de prendre la parole ?

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

Q9: Dans quelle discipline proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants?

. Lecture / l'oral / écriture / Grammaire / vocabulaire | Tous les cours .

Q10- Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui Non Sans réponse

Q11-Arrivée en 5^{ème} Année primaire, le niveau des élèves en oral est m

Très bon Bon Faible Très faible

Q12- Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

Oui Non Sans réponse

Q13- Considérez-vous les activités ludiques comme facteur de motivation en classe ?

- oui - Non - Sans réponse

Q14- Pensez-vous que l'enseignement ludique a un impacte positif sur un apprenant ?

oui Non Sans réponse

Q15-Comment perçoivent-ils l'activité Indique ?

QUESTIONNAIRE

Herzallah Samira

Ecole : Saïd MAKhlouf
S.K.

Q1: Depuis quand êtes –vous dans l'enseignement ?

Moins de 5 ans	
Entre 5 et 10 ans	<input checked="" type="checkbox"/>
Plus de 10 ans	
Fin de carrière	

Q2: pensez- vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

Oui

Non

Q3: les élèves prennent la parole ?

-sur votre demande de façon spontanée

Q4: Trouvent-ils des difficultés dans:

La compréhension orale

La lecture

Le fonctionnement de la langue

Q5: pensez –vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

Intéressant

Profitable

Inutile

Q6: Quand vous utilisez des activités dans votre cours remarquez-vous un quelconque changement?

Oui non

Q7: Que suggérez-vous pour une prise de parole spontanée de l'élève ?

----- *L'encouragement des erreurs* -----

Q8: Selon vous, quels sont les obstacles qui empêchent l'élève de prendre la parole ?

----- *La peur* -----

----- *L'hésitation* -----

----- *Troubles d'élocution* -----

----- / -----

Q9: Dans quelle discipline proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants ?

Lecture l'oral Ecriture Grammaire

vocabulaire tous les cours

Q10: Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui non sans réponse

Q11: Arrivée en 5^{ème} année primaire, le niveau des élèves en oral est :

Très bon Bon Faible Très faible

Q12: Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

Oui non sans réponse

Q13 : Considérez –vous les activités ludiques comme facteur de motivation en classe ?

Oui non sans réponse

Q14: pensez –vous que l'enseignement ludique a un impacte positif sur un apprenant ?

Oui non sans réponse

Q15: Comment perçoivent –ils l'activité ludique ?

Ca dépend la motivation

----- /

----- /

----- /

QUESTIONNAIRE

Badri Sameh

Ben MeHAYAOUI
Mohamed S.K.

Q1: Depuis quand êtes –vous dans l'enseignement ?

Moins de 5 ans	<input checked="" type="checkbox"/>
Entre 5 et 10 ans	<input type="checkbox"/>
Plus de 10 ans	<input type="checkbox"/>
Fin de carrière	<input type="checkbox"/>

Q2: pensez- vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

Oui

Non

Q3: les élèves prennent la parole ?

-sur votre demande de façon spontanée

Q4: Trouvent-ils des difficultés dans:

La compréhension orale

La lecture

Le fonctionnement de la langue

Q5: pensez –vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

Intéressant

Profitable

Inutile

Q6: Quand vous utilisez des activités dans votre cours remarquez-vous un quelconque changement?

Oui non

Q7: Que suggérez-vous pour une prise de parole spontanée de l'élève ?

Corriger les erreurs de l'apprenant de manière positive sans offenser.

Q8: Selon vous, quels sont les obstacles qui empêchent l'élève de prendre la parole ?

La peur

La punition

Ne pas écouter l'élève quand il parle

Q9: Dans quelle discipline proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants ?

Lecture l'oral Ecriture Grammaire
vocabulaire tous les cours

Q10: Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui non sans réponse

Q11: Arrivée en 5^{ème} année primaire, le niveau des élèves en oral est :

Très bon Bon Faible Très faible

Q12: Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

Oui non sans réponse

Q13 : Considérez –vous les activités ludiques comme facteur de motivation en classe ?

Oui non sans réponse

Q14:pensez –vous que l'enseignement ludique a un impacte positif sur un apprenant ?

Oui non sans réponse

Q15: Comment perçoivent –ils l'activité ludique ?

*Apprentissage amusant et
compétition entre élèves
Une défi pour eux
C'est stimulant pour eux .*

QUESTIONNAIRE

Messi Abderrahmane

Ecole: Saâd MAKHLOUF
Sidi Khalef.

Q1: Depuis quand êtes-vous dans l'enseignement ?

Moins de 5 ans	
Entre 5 et 10 ans	
Plus de 10 ans	
Fin de carrière ✓	Depuis 1990

Q2: pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

Oui

Non

Q3: les élèves prennent la parole ?

-sur votre demande de façon spontanée

Q4: Trouvent-ils des difficultés dans:

La compréhension orale

La lecture

Le fonctionnement de la langue

Q5: pensez-vous que le recours à l'enseignement ludique en classe de langue est :

Intéressant

Profitable

Inutile

Q6: Quand vous utilisez des activités dans votre cours remarquez-vous un quelconque changement?

Oui non

Q7: Que suggérez-vous pour une prise de parole spontanée de l'élève ?

Regarder et/ou écouter des documentaires ou B.D. télévisées en français.

Q8: Selon vous, quels sont les obstacles qui empêchent l'élève de prendre la parole ?

Question qui n'est pas à son niveau.

Manque d'exercices oraux.

Ne pas solliciter son intervention.

Manque d'utilisation surtout au niveau de la classe

Q9: Dans quelle discipline proposez-vous l'activité ludique à vos apprenants ?

Lecture l'oral Ecriture Grammaire
vocabulaire tous les cours

Q10: Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

Oui non sans réponse

Q11: Arrivée en 5^{ème} année primaire, le niveau des élèves en oral est :

Très bon Bon Faible Très faible

Q12: Est-ce que l'élève arrive à mémoriser de nouveaux mots à travers l'activité ludique ?

Oui non sans réponse

Q13 : Considérez –vous les activités ludiques comme facteur de motivation en classe ?

Oui non sans réponse

Q14:pensez –vous que l'enseignement ludique a un impacte positif sur un apprenant ?

Oui non sans réponse

Q15: Comment perçoivent –ils l'activité ludique ?

facile.

Bonne

Motivante.

intéressante.

Résumés

Dans cette recherche, nous nous proposons d'illustrer l'intérêt d'une approche ludique dans l'apprentissage du français langue étrangère aussi bien sûr. sur le plan linguistique .. que sur le plan cognitif.

En tenant compte de la nécessité de connaître des. 4 mots pour communiquer dans une langue étrangère , nous avons proposé de mettre à la disposition des apprenants un outil médiateur qui peut faciliter l'accès aux seuls mots, il s'agit ici de l'activité ludique. Cet outil... attractif a pour rôle d'organiser la rencontre de l'apprenant et la langue 'étrangère en rendant l'apprentissage motivant, - Cette recherche comprend deux grands parties et dans chacun d'eux il ya deux chapitres, la première chapitre de la première partie a elle s'est porte sur plus sur l'enseignement ludique. en classe de F-W.E, Quand du second chapitre; a été consacré sur l'expression oral, ce dont l'apprenant a besoin c'est d'être capable de communiquer en langue étrangère, A travers notre recherche, nous avons essayé de vérifier si les apprenants avaient des difficultés dans l'expression

- Comment l'enseignant devant s'y prendre et quels sont les moyens pouvant aider et soutenir cet enseignement/ Apprentissage dans la deuxième partie .

Dans le troisième chapitre de la deuxième partie qui est plus pratique que théorique, nous. l'avons d'abord consacré à l'analyse des résultats obtenue suite à une enquête que mené auprès des enseignants

Mots clés:

ludique, enseignement, Apprentissage, Apprenant, motivation, activités communication, expression oral, enseignante

Summary

In this research, we propose to illustrate the interest of a playful approach in learning French as a foreign language, of course. linguistically .. than cognitively.

Taking into account the need to know. 4 words to communicate in a foreign language, we have proposed to provide learners with a mediating tool that can facilitate access to only words, this is a fun activity. This attractive tool has the role of organizing the meeting of the learner and the foreign language by making learning motivate, - This research includes two main parts and in each of them there are two chapters, the first chapter of the first part has it relates to more on playful teaching. in class of F-W.E, When of the second chapter; was devoted to oral expression, what the learner needs is to be able to communicate in a foreign language, Through our research, we tried to check if the learners had difficulties in expression

- How the teacher should go about it and what are the means that can help and support this teaching / Learning in the second part.

In the third chapter of the second part which is more practical than theoretical, we. first devoted it to the analysis of the results obtained following a survey conducted among teachers

Keywords:

playful, teaching, learning, learner, motivation, communication activities, oral expression, teacher



Bureau des études Master

Déclaration sur l'honneur relatif à l'engagement aux règles d'intégrité scientifique en vue d'élaboration d'une recherche

Je soussigné(e),

M, Mme : MORGHAD SALSABIL

Qualité : étudiant(e), enseignants(e), chercheur(e) : étudiant(e)

Portant carte d'identité n° : 200127724 Délivrée le : 11.04.2016

Inscrit à la faculté : des Lettres et des Langues Département : des Langues Etrangères

Chargé(e) d'élaborer des travaux de recherche (mémoire, mémoire de Master, mémoire de Magister, thèse de doctorat) dont le titre est :

La mise en œuvre d'activités ludiques d'enseignement/Apprentissage de l'oral en F.L.E

Cas des élèves de 5 année primaire

mémoire de Master

Je déclare en mon honneur de m'engager à respecter les critères scientifiques et méthodologiques, ainsi que les critères d'éthique de la profession et de l'intégrité académique requises dans l'élaboration de la recherche sus citée.

Biskra le : 26/06/2021

Signature de l'intéressé(e)