

République Algérienne Démocratique
et Populaire

Ministère de L'Enseignement Supérieur
et de la Recherche Scientifique

Université 8 Mai 1945 Guelma

Faculté des Lettres et des Langues

Département des Lettres et de la Langue
Française



الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة 8 ماي 1945 قالمة

كلية الآداب و اللغات

قسم الآداب و اللغة الفرنسية

Mémoire préparé en vue de l'obtention du diplôme de master

Option : didactique et langues appliquées

Intitulé

**L'activité ludique comme support pédagogique motivant dans
le développement de la compétence orale
Cas des apprenants de la 5^{ème} A.Pde l'école primaire Zouaidia Messaoud**

Présenté par :Zouaidia Marwa

Sous la direction de: M. ABU-ISSA Sami

Membres du jury

Président : M. Hamamdia Samir(M.A.A.) Université 8 Mai 1945 Guelma

Rapporteur : M. ABU-ISSA Sami (M.A.B.) Université 8 Mai 1945 Guelma

Examineur : M. Naceur Cherif Lamine (M.A.B.) Université 8 Mai 1945 Guelma

Année d'étude 2017/2018

Remerciements

Je tiens tout particulièrement à remercier mon encadreur, M. Abu-issa Sami pour son abnégation et sa générosité, lui qui a bien voulu accepter de superviser ce travail. Qui m'a aidée, orientée pendant toute la durée de ce travail.

Mes remerciements vont également aux membres du jury qui me font honneur d'examiner ce travail et de l'évaluer.

Merci également à tous ceux qui m'ont aidée de près ou de loin à la réalisation de ce travail de recherche surtout à M.Mehallél El-Hadi.

Dédicace

Je dédie ce travail à :

la mémoire de ma mère :

Ma mère « J'aurais souhaité que vous soyez à mes côtés aujourd'hui, mais Allah a choisi autrement. Je ne saurais trouver assez de mots pour vous exprimer ma douleur ; car votre rappel à Dieu a été la plus grande perte de tous les temps pour moi, rien ne peut vous remplacer. Vous avez œuvré pour ma réussite, de par votre amour, votre soutien, vos sacrifices et vos précieux conseils. Reçois à travers ce travail l'expression de mes sentiments et de mon éternelle gratitude. Je prie Dieu, qu'il vous fasse beaucoup de miséricorde, de clémence, et vous accorde le Paradis ».

À mon père que Dieu le garde.

À ma chère sœur « Meryouma », merci d'être une sœur si merveilleuse et d'enseigner de ton sourire tous les jours de ma vie , merci pour l'amour que tu m'as donné au fil des années merci d'être toujours à côté de moi pour m'encourager dans les moments difficiles ,tu es mon grand bonheur .

À mon appui dans la vie : mon frère « Youssouf » que Dieu le protège.

À mes plus proches copines : Nadou, Manel, Assma, Abla et kfiawla.

À tous les instituteurs et les professeurs qui m'ont encadrée, de l'école primaire jusqu'à l'université, et qui ont peiné pour m'inculquer le savoir.

Enfin je dédie à tous mes amis que je n'ai pas cités, à tous ceux qui me connaissent et au reste de ma famille surtout à mes chères Hayat, Samira, tante Leila, Hiba, Ayoub et à mes princesses Ayat et Jouri .

Table des matières

REMERCIEMENTS	II
DEDICACE	3
INTRODUCTION GENERALE	8
PREMIERE PARTIE : CADRAGE THEORIQUE	10
1- L'ENSEIGNEMENT / APPRENTISSAGE DE L'ORAL EN FLE AU PRIMAIRE	11
1-1-L'approche communicative	11
1-2-Les compétences fondamentales développées à l'oral	12
1-2-2-La production orale.....	12
1-3-La place de l'oral dans l'enseignement du FLE au primaire.....	13
2-LA NOTION DE MOTIVATION	14
-2-1la motivation en contexte général.....	14
2-1-1- Etre motiver.....	15
2-1-2- La démotivation	15
2-2-La motivation en contexte scolaire.....	15
2-2-1-Le rôle des parents	15
2-2-2- Le rôle de l'enseignant	16
2- 3-Typologiesde la motivation scolaire	16
2-3-1-La motivation interne.....	17
2-3-2-La motivation externe	17
3-LA NOTION D'ACTIVITE LUDIQUE	17
3-1-Qu'est-ce qu'une activité ludique ?	17
3-2- Fonctions des activités ludiques en classe de FLE.....	18
3-2-LES SUPPORTS PEDAGOGIQUES UTILISES A L'ORAL	19
3-2-1-Le tableau.....	19
3-2-2-Le manuel scolaire	19
3-2-4-L'image.....	20
3-3-Typologies d'activité ludique en classe de FLE	22
3-3-4- Les jeux dérivés du théâtre.....	24
DEUXIEME PARTIE : CADRAGE PRATIQUE	25
1- L'ENQUETE : LE QUESTIONNAIRE	26
1-1- Présentation de l'enquête	26
1-2- Présentation de l'échantillon enquêté.....	27
1-3- Présentation du questionnaire	27
1-4-Analyse et interprétation des résultats	29
2- L'OBSERVATION NON PARTICIPANTE	26
2-1-DESCRIPTION DE L'EXPERIMENTATION	42
2-2-LIEU DE L'OBSERVATION.....	42
2-3-GROUPE EXPERIMENTE (L'ECHANTILLON)	42
2-4-L'ACTIVITE N°01 : « COURS DE COMPREHENSION ORALE ».....	42
2-4-1-PLAN DE LA SEANCE.....	43

2-4-2-DEROULEMENT DE LA SEANCE	43
2-4-3-ATTITUDES DES APPRENANTS	44
2-4-4-GRILLE D'OBSERVATION DU DEROULEMENT DE L'ACTIVITE CLASSIQUE	45
2-4-5-BILAN DU DEROULEMENT DE L'ACTIVITE CLASSIQUE	46
3- PROPOSITIONS D'ACTIVITES LUDIQUES	47
3-1- Un document sonore	47
3-2-Activité : ni OUI ni NON	48
3-3- L'histoire enchantée	49
CONCLUSION GENERALE	50
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES.....	50
RESUME	58

Introduction générale

En Algérie, le français est la première langue étrangère enseignée aux apprenants dès la 3^{ème} année primaire ; ces derniers ne se trouvent pas uniquement en contact avec cette langue à l'école, elle est également présente dans leur vie quotidienne.

Maîtriser le français est devenu une nécessité dans le contexte algérien car cette langue permet de s'ouvrir sur les différentes cultures des autres nations, de connaître leurs civilisations, leurs traditions et leur conception de la vie.

L'objectif primordial de l'enseignement du FLE à l'école primaire en Algérie est d'apprendre aux apprenants à communiquer, à s'exprimer et à s'interagir en langue française. En effet, Il y a beaucoup de facteurs qui entrent en jeu, la motivation en est une des plus importants. Autrement dit, la motivation a un rôle principal dans ce procédé, où elle est liée au comportement de l'apprenant, à son âge, à sa personnalité, à sa capacité et à ses connaissances antérieures.

Dans la didactique du français langue étrangère, il existe des approches et des méthodes multiples pour aider le professeur à trouver des façons efficaces et motivantes d'enseigner le français vu que la classe de langue se caractérise par son hétérogénéité : différence entre les centres d'intérêt des apprenants, entre leur goût d'apprendre, leurs styles d'apprentissage et méthodes préférées d'apprentissage, ce qui rend le choix de l'approche la plus appropriée difficile pour l'enseignant, comme l'annonce B.André : « Motiver les élèves constitue l'un des plus grands défis de l'enseignant actuellement ».¹

Plusieurs pratiques permettent de susciter la motivation chez les apprenants, le ludique en fait partie. Selon Christine Renard « le jeu répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu. Il permet d'organiser, de structurer son processus psychique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives »². En effet, Le jeu ludique est une activité physique et/ou mentale spontanée qui sert à améliorer chez l'apprenant la créativité, l'imaginaire et par la suite les compétences langagières.

L'enseignement / apprentissage du français langue étrangère s'appuie sur les pratiques ludiques tels que : le jeu de rôle, le dessin, le chant, le théâtre, la BD, etc. en tant que méthode d'apprentissage efficace grâce à leurs pouvoirs à créer des situations stimulantes qui constituent une bonne source de motivation et où se mêlent, chez l'apprenant, envie d'apprendre, affection, créativité et détente. Notre travail de recherche a pour objectif principal de vérifier l'efficacité de l'utilisation des pratiques ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère dans les écoles primaires en Algérie.

¹- ANDRE, Bernard, *Motiver pour enseigner : analyse transactionnelle et pédagogie*, Hachette éducation, 1998, Paris. P 30.

²-RENARD Christine, Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir « en ligne », disponible à l'adresse : https://cdn.uclouvain.be/public/Exports%20reddot/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf consulté le 10/07/2018
Consulté le 02/07/2018.

Aujourd'hui la didactique des langues insiste sur la nécessité de faire de l'activité ludique un pivot positif dans l'enseignement / apprentissage des langues notamment le FLE, cette vision de l'activité ludique nous a poussée à poser la problématique suivante :

Quel impact pourrait avoir le ludique sur le développement de la compétence de l'oral chez des apprenants de 5AP ?

Pour répondre à cette question nous partons de l'hypothèse suivante :

- L'activité ludique représenterait un outil pédagogique efficace qui rend le cours plus attractif ce qui facilite l'apprentissage du FLE et améliore ainsi la compétence orale des apprenants.

Il nous paraît donc intéressant de montrer la place de l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage de l'oral en classe de FLE au primaire.

À travers ce travail de recherche nous nous sommes fixées l'objectif suivant :

Montrer le rôle du ludique sur l'apprentissage du français langue étrangère et surtout sur la compétence orale chez les apprenants de primaire.

Ce mémoire s'articule autour de deux parties : une première partie théorique et une deuxième partie pratique. La partie théorique se compose de trois axes :

Dans le premier axe, nous allons parler de l'enseignement de l'oral en FLE, sa place et sa pratique à l'école primaire, en mettant l'accent sur l'approche communicative en tant que méthode d'enseignement.

Dans le deuxième axe, nous expliciterons la notion de motivation en contexte général et en contexte scolaire, identifierons le rôle surtout de l'enseignant dans ce processus tout en citant les différents types de la motivation.

Dans le troisième axe, nous allons aborder la notion d'activité ludique, sa définition et sa fonction en classe de FLE ; identifier les supports pédagogiques investis à l'oral, en mentionnant les types d'activité ludique.

Dans le cadre de l'objectif tracé, dans un premier temps nous allons opter pour une enquête auprès des enseignants de primaire dans divers établissements de la wilaya de Guelma, et l'outil d'investigation sur lequel nous nous baserons est le questionnaire. Nous analyserons et interpréterons par la suite les résultats afin de répondre à notre problématique.

En second temps, nous présenterons l'enquête effectuée à l'école primaire Zouaidia Messaoud dans la commune Beni Mezline Wilaya de Guelma avec les élèves de la 5ème année primaire et nous conclurons avec quelques propositions d'activités ludiques pouvant améliorer la compétence orale en classe de FLE.

Enfin, des éléments de conclusion générale et quelques perspectives seront donnés pour clôturer ce mémoire.

Première partie
Cadrage théorique

« Rien n'est plus pratique qu'une bonne théorie »

Kurt Lewin

Introduction partielle

Dans cette partie, nous allons parler de l'enseignement / apprentissage du FLE en Algérie et de l'oral en classe de primaire en particulier. Puis nous allons exposer la notion de motivation : son origine et ses spécificités en citant ses différents types.

Enfin, nous allons présenter la notion d'activité ludique et sa fonction dans le développement de la compétence orale des apprenants de primaire

1- L'enseignement / apprentissage de l'oral en FLE au primaire

1-1-L'approche communicative

L'approche communicative est l'une des méthodes principales dans l'enseignement / apprentissage du FLE ; elle s'est développée en 1970 par opposition à la méthodologie audio-orale et à la méthodologie audio-visuelle.

D'après Jean Pierre Cuq : « L'approche communicative a pour objectif essentiel d'apprendre à communiquer en langue étrangère »¹.

L'approche communicative donne une grande importance aux apprenants, elle vise à rendre l'apprenant un acteur autonome de son apprentissage: être actif et responsable en classe et avoir une habileté à communiquer et à s'interagir correctement en contexte social.

L'approche communicative vise à développer les quatre habiletés de la compétence linguistique à savoir : l'expression orale, l'expression écrite, la compréhension orale, la compréhension écrite, selon les besoins langagiers des apprenants.

Sophie Moirand distingue quatre composantes de la compétence communicative :

- 1. La composante linguistique** : l'apprenant doit connaître le système des règles (sémantiques syntaxiques, lexicales, sémantiques, phonologiques. etc.).
- 2. La composante discursive** : l'apprenant doit connaître les différents types de discours.
- 3. La composante référentielle** : la connaissance des domaines d'expérience et de référence.
- 4. La composante socioculturelle** : l'apprenant doit connaître le système culturel, notamment ceux qui régissent les normes sociales de communication et d'interaction.²

¹ - CUQ Jean Pierre, *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*, presse universitaire de Grenoble, P 264.

²- MOIRAND Sophie, *Enseigner à communiquer en langue étrangère*, édition Hachette, Paris, 1984 P 60.

1-2-Les compétences fondamentales développées à l'oral

Communiquer, s'exprimer et s'interagir en français font parties des compétences développées dans l'enseignement / apprentissage du FLE ; afin d'améliorer cette compétence l'apprenant doit apprendre à utiliser les stratégies de réception et production dans des différentes situations de communication à savoir : la compréhension orale et a production orale.

1-2-1-La compréhension orale

La compréhension orale est une compétence indispensable dans l'apprentissage d'une langue, elle sert à installer et fixer chez les apprenants la capacité de s'exprimer et de d'intervenir dans diverses situations de communications en FLE.

Pour Jean Pierre Cuq :

« La compréhension orale est l'aptitude résultant de la mise en œuvre de processus cognitifs, qui permet à l'apprenant d'accéder au sens d'un texte qu'il écoute »¹.

Selon Jean Michel Ducrot :

*« La compréhension orale est une compétence qui vise à faire acquérir progressivement à l'apprenant des stratégies d'écoute premièrement et de compréhension d'énoncés à l'oral deuxièmement. Il ne s'agit pas d'essayer de tout faire comprendre aux apprenants, qui ont tendance à demander une définition pour chaque mot. L'objectif est exactement inverse. Il est question au contraire de former nos auditeurs à devenir plus sûrs d'eux, plus autonomes progressivement »*²

En nous référant aux deux citations précédentes, nous dirons que la compréhension orale est conçue comme une compétence fondamentale dans l'acquisition d'une langue.

En effet, d'une part elle sert à apprendre à l'élève des stratégies d'écoute qui lui permettent de comprendre et de percevoir le langage verbal c'est-à-dire elle vise à rendre l'apprenant apte à avoir une stratégie d'écoute qui lui permet de reconstruire du sens au cours d'un discours. D'autres part, elle vise à rendre l'apprenant plus autonome et plus actif en classe de langue, capable à réinvestir ce qu'il a appris durant le cours, le réutiliser et le réemployer dans sa vie quotidienne.

1-2-2-La production orale

Dans le cadre de l'apprentissage du FLE, la production orale est une compétence essentielle dans l'acquisition d'une langue.

La production orale vise à développer chez les apprenants la capacité de s'exprimer et de produire un discours oral compréhensible dans diverses situations de communication.

¹ -CUQ Jean Pierre, Dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, Paris, Ed jean penreach, Paris : Clé international, 2003, P.49.

² -OSWALD Ducrot et LEVESQUE Michel, *L'enseignement de la compréhension de l'orale : objectifs, supports et démarches*, disponible à l'adresse :<http://frabel.canalblog.com/archives/2007/11/19/6943232.html> Consulté le 05 /07 /2018.

Maîtriser cette compétence est difficile pour les apprenants, vu qu'ils rencontrent des difficultés à produire à cause de certains facteurs inhibiteurs comme : la timidité, le manque de confiance en soi, la non maîtrise de la langue, etc.

L'apprentissage de cette compétence doit être fondé sur la pratique de classe où l'enseignant doit créer un air d'interaction, de dialogue et de communication pour que l'apprenant soit capable de produire oralement des énoncés dans différentes situations de communication, pour qu'il puisse répondre, interroger, s'exprimer, demander, communiquer, etc.

Hélène Sorez affirme que :

« S'exprimer oralement, c'est transmettre des messages, généralement aux autres, en utilisant principalement la parole comme moyen de communication ».¹

Nous pouvons dire que la production orale est le pouvoir de produire, s'interagir aisément en langue étrangère, elle est l'acte de créer un discours spontané, interactif et naturel, en supposant l'écoute et la compréhension de ce que dit autrui tout en respectant les paramètres verbaux et non verbaux dans différentes situations d'énonciation.

1-3-La place de l'oral dans l'enseignement du FLE au primaire

En Algérie, dans le cadre scolaire, le français a le statut d'une langue étrangère bien que sa pratique soit indispensable dans le contexte social. Apprendre et développer les compétences de communiquer chez les apprenants font partie des missions de l'enseignant qui doit choisir les stratégies appropriées qui favorisent la communication et l'interaction entre eux ce qui rend l'apprentissage du FLE plus dynamique.

Selon Jean Pierre Cuq :

« La composante orale a longtemps été minorée dans l'enseignement des langues étrangères notamment du FLE. De fait, l'enseignement-traduction fondé sur des modèles écrits se prêtait mal à l'exercice de compétences orales et ce n'est qu'à partir du moment où les fondements de cette approche ont été critiqués, dans les méthodes directes puis audio-orales et audio-visuelles, que la place de l'oral a réellement été problématisée au point de passer parfois au premier plan »².

Et Rispaïl et Halté ajoutent, dans ce sens, que : *« la façon la plus répandue de penser l'oral, a été continue souvent à être contrastive : l'oral est référé à l'écrit. »³*

Le terme « minorée » utilisé par Jean-Pierre Cuq montre que l'oral n'avait pas une place importante dans l'enseignement du FLE, la priorité a été donnée à l'écrit. Ces deux codes sont complètement opposés [l'oral (prononciation) et écrit (orthographe)], mais il

¹ SOREZ Hélène, *Prendre la parole*. Paris, Hatier, 1995, p. 79.

² CUQ Jean-Pierre, *Dictionnaire de Didactique du Français Langue Étrangère et Seconde*, clé internationale, Paris, Janvier 2003, P.182.

³ HALTE Jean-François et RISPAÏL Marielle, *L'oral dans la classe (compétence, enseignement, activités)*, Paris, 2005, p. 12

existe une relation étroite entre eux : l'oral se réfère à l'écrit ; une bonne maîtrise des compétences langagières aide à avoir une bonne production écrite. Donc, le rapport entre ces deux codes est inévitable.

2-La notion de motivation

La baisse de motivation, la démotivation, l'échec scolaire et le désintérêt scolaire constituent un défi majeur confronté par les enseignants et les parents actuellement dans l'enseignement du FLE. La motivation est l'un des facteurs indispensables dans le processus de l'apprentissage qui favorisent l'interaction en classe de FLE.

2-1-la motivation en contexte général

Étymologiquement, la motivation vient du latin « motus » qui désigne « mouvoir » et « motio » qui signifie « mouvement » ou « se déplacer »¹ ; elle 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. »²

Le concept de motivation est également associé à la volonté, le désir et à l'intérêt. Autrement dit, la motivation est la volonté de faire un effort et d'atteindre les objectifs fixés. Elle est influencée par plusieurs facteurs qui sont liés à des aspects cognitifs, affectifs et psychologiques.

Pour Williams et Burden, la motivation est :

« Un état d'éveil cognitif et émotionnel qui mène à une décision consciente d'agir et qui provoque une période d'effort intellectuel et/ou physique pour atteindre un but fixé au préalable »³

En nous référant à la citation précédente, nous pouvons dire que la motivation est l'ensemble des raisons, intérêts, facteurs qui appartiennent à chaque individu et l'incitent à agir selon ses propres aspirations afin d'atteindre un but précis.

Selon Jean Pierre Cuq :

« La motivation est un concept utilisé en psychologie pour tenir compte des facteurs qui déclenchent les conduites : elle peut être défini comme un principe de forces qui poussent les organismes à atteindre un but »⁴. Autrement dit la motivation est le procédé qui montre comment l'énergie est pratiquée afin de satisfaire les attentes et les besoins.

¹ FARZET Catherine, *les facteurs de motivation* « en ligne », disponible à l'adresse https://www.catherinefarzat.com/Les-facteurs-de-motivation_a3.html, consulté le 15/04/2018

² <http://www.jobintree.com/dictionnaire/definition-motivation-95.html>, consulté le 10/07/2018

³ WILLIAMS Marion et BURDEN Robert *Motivation in language learning: A social constructivist perspective*, les cahiers de l'apliut, 1997, P120

⁴ CUQ Jean Pierre, GRUCA Isabelle, *le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, 2002, Grenoble, p. 170-171.

2-1-1-Être motiver

Être motivé c'est essentiellement avoir un objectif, fournir des efforts pour réaliser un but précis.

Motiver signifie : « fournir des motifs, des justifications d'un acte, pousser à agir, stimuler »¹. Motiver c'est créer chez l'apprenant le désir et la volonté d'apprendre et d'obtenir des résultats satisfaisants.

Pour C. Prévost : « *la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elle, les besoins se transforment en but, plans et projets* »².

La motivation est un moteur indispensable dans le processus de l'apprentissage ; ce facteur est à la fois implicite qui se dévoile dans la satisfaction personnelle chez l'individu et explicite qui apparaît par exemple dans l'obtention d'une bonne ou dans l'accession à un poste de travail.

2-1-2- La démotivation

Selon le dictionnaire Larousse démotiver c'est « faire perdre à quelqu'un toute motivation et tout intérêt »³

Au contraire, la démotivation est l'absence de volonté ou de facteurs motivationnelles chez l'individu qui l'incite à agir et à avancer, un sentiment de désespérance qui se caractérise par le manque de l'enthousiasme, d'avoir une confiance en soi et par le sentiment pessimiste.

2-2-La motivation en contexte scolaire

Selon R, VIAU :«*La motivation scolaire est un concept dynamique qui a ses origines dans la perception 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*»⁴.

La motivation scolaire concerne le choix de l'engagement de l'apprenant et sa participation dans une activité d'apprentissage en déployant des stratégies d'apprentissage afin d'atteindre un but ; cette motivation est déterminée par le degré de l'intelligence de l'apprenant, ses capacités de s'interagir (avoir la confiance en soi, le sentiment d'avoir une compétence) et le plaisir que l'activité lui procure.

2-2-1-Le rôle des parents

La motivation d'apprendre débute chez un l'apprenant à partir de la maison ; la famille est la première véritable école pour lui. Le plaisir qu'il trouve dans les apprentissages se trouve dans le milieu familial bien avant l'école. La motivation nécessite

¹ - Dictionnaire Larousse 1993, P. 414.

² - Dictionnaire de psychologie, 1991, p467.

³ - Dictionnaire Larousse ,1993, P. 173.

⁴ - VIAU Rolland, la motivation en contexte scolaire : pratique pédagogique Boeck ,1995, P7.

une certaine confiance en soi, une curiosité et un désir d'apprendre ainsi les parents doivent créer chez leurs enfants l'envie, le goût d'apprendre, les encouragent à réussir pour qu'ils deviennent autonomes et responsables depuis l'enfance.

Le comportement des parents doit favoriser la motivation chez leurs enfants en :

- Leur donnant la liberté lors de la réalisation des tâches.
- Créant chez eux la confiance en soi.
- Privilégiant le processus d'apprentissage et non pas les résultats scolaires.
- Les guidant dans la planification d'un travail ou la préparation d'un examen.
- Donnant de l'importance à leur apprentissage.

2-2-2- Le rôle de l'enseignant

Pousser et motiver les élèves à interagir fait partie des missions de l'enseignant. À 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. Selon D.Girard , l'enseignant est « *le facteur déterminant de la réussite ou de l'échec avant même le programme, l'horaire, l'effectif de la classe et autres contraintes institutionnelles avant même le style de la méthode et le matériel pédagogique utilisé* »¹.

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 et de prendre des décisions dans ce domaine.

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. Ce rôle est crucial vu qu'il permet d'offrir un environnement d'apprentissage autonome en favorisant la motivation chez les élèves.

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

2- 3-Typologies de la motivation scolaire

La motivation est l'essence de l'apprentissage, c'est la composante pédagogique qui sert à créer chez l'apprenant le désir d'apprendre. Il existe deux types de motivation à savoir la motivation externe et la motivation interne.

¹ - GIRARD Daniel, *Enseigner les langues, méthodes et pratiques*, Paris, Bordas, 1985 p.135.

2-3-1-La motivation interne

La motivation interne ou intrinsèque est individuelle et personnelle ; elle sert à rendre l'apprenant autonome de son propre apprentissage et crée chez lui le désir d'apprendre.

La motivation intrinsèque par le plaisir ainsi que par la satisfaction personnelle qu'elle procure à l'apprenant suscite chez ce dernier l'envie de réaliser la tâche qui lui est proposée.

2-3-2-La motivation externe

La motivation externe ou extrinsèque consiste chez l'apprenant à réaliser son travail dans le seul but d'obtenir une bonne note ou avoir une autre récompense.

Donc, l'activité n'est pas pratiquée par l'apprenant pour le plaisir qu'elle apporte, mais plutôt pour des raisons souvent totalement externes. Dans cette motivation, l'apprenant est poussé par des éléments extérieurs (compétitions, punition, récompense, etc.)

3-La notion d'activité ludique

Actuellement, l'activité ludique fait partie des pratiques pédagogiques indispensables en classe de FLE puisqu'elle représente un stimulant qui incite l'apprenant à participer et à s'améliorer. Grâce au ludique, l'élève parvient à la conquête de lui-même et de son univers, autrement dit l'intégration du ludique dans le processus d'apprentissage pousse l'élève à avoir des objectifs à atteindre dans son cursus tels que : la résolution des problèmes parvenus, la planification, la prise de décision et le raisonnement logique également.

3-1-Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Selon Jean Pierre Cuq :« *Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure ; elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problème à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.) orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façons collaboratives et créatives l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives.*»¹

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

¹Ibidem, P 160.

Selon le dictionnaire le nouveau Robert :

« C'est une activité physique qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle procure »¹

Il s'agit donc d'un ensemble d'actes, approches, techniques, méthodes amusantes, divertissantes, récréatives et des exercices de caractère ludique qui a pour objectif le plaisir d'apprendre.

D'après Nicole De Grandmont : « L'activité ludique est un moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique du jeu »².

Il s'avère que l'activité ludique est un outil pédagogique qui sert à développer chez l'apprenant la créativité et l'imagination, elle est considérée comme un outil de classe facilitant la transmission des savoirs par le biais du jeu.

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 ».³

À partir de cette définition, nous pouvons dire que les activités ludiques désignent les activités de plaisir qui comportent un gagnant et un perdant obéissant à des règles conventionnelles.

3-2- Fonctions des activités ludiques en classe de FLE

L'intégration du ludique dans le processus d'acquisition est l'un des procédés les plus attrayants pour les apprenants du fait que l'attention est plus importante que l'encouragement dans ce processus. Donc, l'activité ludique est un support pédagogique indispensable dans le parcours d'apprentissage, puisque elle vise à rendre le cours plus dynamique :elle renforce la communication en favorisant une interaction verbale entre l'enseignant et l'apprenant et entre les apprenants eux-mêmes ; aussi elle sert à fixer et à mémoriser l'information à travers la répétition ce qui crée une bonne articulation chez l'apprenant, ainsi à améliorer les compétences verbales (le discours) et les non verbales (les gestes , les mimiques , les regards , etc.) .

De même l'activité ludique constitue un bon vecteur pour les apprenants timides, elles les incitent à apprendre et à développer leurs personnalités et leurs comportements. En effet par le biais du ludique, l'erreur n'est plus considérée comme une faute, il s'agit seulement d'une étape dans le processus d'apprentissage où il permet de tester les stratégies et les méthodes d'apprentissage afin de trouver les réponses appropriées donc l'activité ludique aide à améliorer et non à pénaliser.

¹*Dictionnaire Le nouveau Robert*, Paris, 1993 p.137.

² GRANDMONT Nicole, *Pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre*, université de Boeck Bruxelles,1997 P.106.

³CORD-MAUNOURY Brigitte, *Internet et pédagogie*, Paris, état des lieux.2003.

3-2-Les supports pédagogiques utilisés à l'oral

Les supports pédagogiques dans l'enseignement des langues étrangères ont été toujours considérés comme un point d'appui en classe de FLE tels que les livres, les tableaux, les images, les bandes dessinées, les vidéos, CD, etc.

Ils sont en perpétuelle progression d'une génération à l'autre. En effet l'intégration de ces derniers a beaucoup servi et facilité l'enseignement d'une part, et de l'autre c'est un moyen pour motiver les apprenants et leur donner goût à apprendre afin d'améliorer leur compréhension et expression orale en français.

Les supports didactiques varient entre supports classiques comme le manuel scolaire, le tableau, l'image, etc. et les supports technologiques modernes tels que les TICE, les supports audio et les supports audiovisuels, etc.

Nous présentons donc les différents supports servant les activités dites ludiques.

3-2-1-Le tableau

Le tableau est le support le plus classique, un support visible par tous, il est le point sur lequel se focalisent collectivement les regards et l'attention des élèves. Le tableau est un support de connaissance et de construction (un savoir-faire).

Dans leur ouvrage, Cuq et Gruca disent que: « *La bonne utilisation du tableau par l'enseignant est donc un savoir-faire très important, surtout avec des groupes de jeunes apprenants* »¹.

Durant une séance d'activité ludique le tableau sera un champ d'explication et d'illustration. Si une idée dite oralement est ambiguë pour quelques apprenants, l'enseignant va exploiter le support tableau afin d'expliquer et éclairer l'incompréhensible aux apprenants à travers des mots, dessins et des graphiques par exemple.

3-2-2-Le manuel scolaire

Le manuel scolaire est un support didactique écrit indispensable qui représente un outil de travail commun aux élèves de la même classe, il s'agit d'un livre scolaire qui contient le programme d'enseignement concernant un niveau précis, que les enseignants doivent suivre pendant le parcours de la formation.

Dominique Borne souligne que : « *Le manuel scolaire est un personnage si familier du théâtre de la classe, un outil si usuel qu'on oublie parfois de réfléchir sur sa nature et sur sa fonction.* »²

¹ -CUQ Jean-Pierre et GRUCA Isabelle, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Presses universitaires de Grenoble, 2008, p. 461

² -BORNE Dominique, La documentation Française : Le manuel scolaire, juin 1998.p. 03

Quant à Jean-Pierre Cuq, il a défini le manuel comme :

« ...l'ouvrage didactique (livre) qui sert couramment de support de l'enseignement. Dans l'enseignement des langues vivantes, le manuel peut être ou non accompagné d'un support audio (cassette ou CD audio), audiovisuel (cassette vidéo) ou informatique (Compact Disc) à usage individuel ou collectif. »¹

En lisant ces définitions, nous constatons que le manuel scolaire est un support didactique qui se présente sous forme d'un livre, ouvrage, représentant un moyen de travail commun entre l'enseignant et ses apprenants de la même classe pour accomplir une tâche qui est la réalisation de programme. Ce support écrit peut donc devenir un outil par excellence pour améliorer l'expression et la compréhension orale chez les élèves.

3-2-4-L'image

L'image est une représentation visuelle de quelque chose (objet, être vivant et/ou concept) ; elle peut entretenir un rapport de ressemblance directe avec son modèle ou au contraire y être liée par un rapport plus symbolique.

Le support image occupe une place très importante en classe de FLE, car elle facilite l'acquisition de l'apprentissage, permet à l'apprenant de comprendre en un seul coup d'œil les idées que les textes ne peuvent pas transmettre.

« L'image provoque un substitut visuel, fixe une vision fugitive, rend visible l'invisible, accommode la vision. Elle propose une échelle de grandeur, en agrandissant ou en réduisant son sujet. Elle justifie, prouve. Elle classe. L'image décompose et recompose. De plus, elle réunit des éléments dispersés, tout en dispersant des éléments réunis. Elle a une certaine puissance affective et émotive que le texte n'a pas »².

Selon Tagliante Christine : *« La motivation à la pratique de parole en classe devrait surtout passer par la création du besoin de communication à l'intérieur de la classe, ce besoin est suscité par la présentation d'image »³*

De ce fait, l'image représente un support très efficace comme outil de facilitation de l'apprentissage en classe de FLE, elle motive les apprenants et les pousse à apprendre en s'amusant avec ses couleurs attirantes et ses dessins.

3-2-5- L'audio-visuel

Le support audio-visuel est l'ensemble des techniques qui permet l'enregistrement et la restitution d'images animées, accompagnées ou non de son, sur un support électronique.

¹-QUQ Jean Pièrre, Dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, Paris, Ed jean pencreach, 2003, p161

²-HUMBOURLalan, L'image dans la société contemporaine, Ed, Denoel, 1981.p 33

³-TAGLIANTINE CHRISTINE, la classe de la langue, Paris, clé international, 1994, p.163.

L'utilisation des supports sonores commence à partir de l'avènement de la méthodologie audio-orale. Ces supports (enregistrement, CD, cassette, etc.) permettent à l'apprenant d'identifier les rythmes, les intonations, les accents différents, etc.

Les documents utilisés sont authentiques (chansons, conte, dialogue annonces, interviews, publicités, etc.). Lors d'une séance d'activité ludique le support audio aide les apprenants à construire une idée sur le contexte, ses objectifs visés sont d'ordre communicatif.

Le terme audio-visuel est apparu en didactique des langues depuis la méthodologie SGAV (La méthodologie structuro-globale -audio -visuelle), ce type d'enseignement se fait par l'utilisation conjointe de l'image et le son.

« On appelle documents audiovisuels au sens strict "tous les documents dont au moins une partie est constituée par la fixation d'une séquence de son ou d'une séquence d'images, fixes ou animées, sonorisées ou non, et n'est consultable qu'à l'aide d'un appareil de lecture" »¹

Ce terme couvre :

-Des enregistrements sonores : disques, disques compacts, cassettes audio, bandes magnétiques...

-Des documents d'images animées : cassettes vidéo, disques vidéo, DVD vidéo ...

-Des images fixes numérisées. »²

Donc, lors d'une séance de l'oral l'enseignant peut utiliser des supports audio visuels, ces documents peuvent prendre la forme visuelle ou sonore ou les deux en même temps enregistrés par des francophones, ou bien il peut faire ses enregistrements personnels. L'outil audio-visuel peut présenter une chanson, histoire, dialogue, etc. Les écoutes de produits sonores ou bien visuels vont aider l'apprenant à construire une idée sur le contexte qui va l'amener vers une production orale au moment de répondre aux questions posées.

3-2-6- Les TICE

L'acronyme TICE signifie : Technologie de l'Information et de la Communication pour l'Éducation

« Les TICE regroupent, pour des fins d'enseignement ou d'apprentissage un ensemble de savoirs, de méthodes et d'outils conçus et utilisés pour produire, entreposer, classer, retrouver et lire des documents écrits, sonores et visuels ainsi que pour échanger ces documents entre interlocuteurs, en temps réel ou différé. (...) »³

¹ DELCOURT Thierry et FONTAINE Jean-Marc, *La conservation des documents audiovisuels*. In : ODDOS Jean-Paul dir., *La conservation : principes et réalités*, Paris, Ed. du Cercle de la Librairie, 1995).

² . http://grebib.bnf.fr/html/docs_audiovisuels.html. Consulté le 10/02/2018

³ - ROBERT Jean Pierre, *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*, 2008, p. 198.

En fait, les TICE ont beaucoup servi l'enseignement / apprentissage par ses méthodes et outils de traiter, classer et faciliter l'information qu'elle soit écrite, sonore ou visuel et aussi de la partager. « *Les TICE vont accroître la motivation, individualiser les apprentissages, respecter les profils cognitifs, rendre l'apprentissage plus ludique, plus attrayant, plus interactif.* »¹

L'intégration des TICE en classe de FLE est vraiment une étape très importante pour l'amélioration du niveau de l'enseignement/apprentissage chez les adolescents, parce qu'elles rendent l'apprentissage plus amusant et plus plaisant. Ces moyens permettent de garder l'attention des apprenants au cours par leur capacité à présenter les informations, surtout au cycle primaire que nous avons choisi pour effectuer notre recherche où la plupart des leçons concernent les contes et les histoires.

3-3-Typologies d'activité ludique en classe de FLE

L'activité ludique est un outil pédagogique qui peut s'adapter à diverses situations de classe et répondre à divers objectifs : tout dépend de la règle ou plus exactement de la grammaire du jeu, c'est-à-dire de la consigne et de l'objectif recherché.

Selon la distinction de Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca, il existe quatre types d'activités dites ludiques :

3-3-1-Les jeux linguistiques

Le jeu linguistique n'est pas seulement un moyen qui donne du plaisir aux apprenants en classe, mais aussi un outil par excellence qui aide les élèves à surmonter les difficultés linguistiques : grammaticaux, morphologiques, phonétiques, orthographiques. « Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement ; ils correspondent aux jeux les plus formels même s'ils requièrent la réflexion du participant »²

Aussi il permet aux apprenants de mémoriser plein de nouveaux mots en un peu de temps, il suffit que le bon choix de jeux soit fait par l'enseignant en fonction des besoins et du niveau des apprenants.

À propos de ce genre d'activité, nous proposons un exemple de jeu linguistique, qui est

les mots fléchés : « Un jeu consistant à remplir une grille avec des mots à l'aide d'indices placés dans des cases, la position des mots étant indiquée par des flèches.

¹-DEMAIZIRE Françoise, *Langues et TICE méthodologie de conception multimédia*, 2006, p11

²-CUQ Jean Pierre et Gruca Isabelle, *Cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, Presses universitaires de Grenoble, 2008, P 457.

3-3-2- Les jeux de créativité

Les deux concepts, jeux et créativité sont souvent ensemble ; en effet la créativité se découvre à travers le jeu. J.P. Cuq et I. Gruca dans leur ouvrage soulignent que : « *Les jeux de créativité, qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination ; l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voire même poétiques.* »¹

De ce fait, le jeu de créativité est un jeu qui a pour objectif de susciter l'intérêt de l'apprenant afin de créer des situations d'imagination en exploitant ses compétences langagières et en produisant de nouveaux mots, des phrases et des énoncés.

WINNICOTT D. W. affirme que : « c'est en jouant, et seulement en jouant que l'individu, enfant ou adulte est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière, c'est seulement en étant créatif que l'individu découvre le soi. »²

Dans ce type d'activité nous prenons l'exemple des Charades : c'est une énigme qui consiste à découvrir un mot à partir de la définition de ses syllabes

Exemple :

Mon premier est un animal,

Mon second est une anse,

Mon tout est une devinette.

Solution : chat - rade → **charade**

3-3-3- Les jeux culturels

Le jeu culturel est une source d'enrichissement de la culture d'apprenant, il permet une ouverture d'esprit de l'apprenant et celui des autres. Il s'ouvre sur le monde pour enrichir ses connaissances et découvrir autrui.

Selon J.P. Cuq et I. Gruca : « Les jeux culturels... qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants. »³

D'ailleurs le jeu culturel en classe aide l'enseignant à développer la compétence orale en classe de FLE chez l'élève.

Concernant cette catégorie, présentons comme exemple le jeu du baccalauréat ou jeu du bac, plus familièrement petit bac, est un jeu culturel dont le but est de trouver en un

¹-CUQ Jean Pierre et GRUCA Isabelle, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Presses universitaires de Grenoble, 2008, P 457.

²-WINNICOTT Donald, jeu et réalité, l'espace potentiel, 1971. P 76.

³-CUQ Jean Pierre et GRUCA Isabelle, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Presses universitaires de Grenoble, 2008, P 458.

temps limité une série de mots appartenant à une des classes prédéfinies par les joueurs et commençant par la même lettre.

La forme du tableau est comme suite :

Pays	Capitale	Ville	Métier
Algérie	Alger	Annaba	Acteur

3-3-4- Les jeux dérivés du théâtre

Ce sont : « les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation, soit sur une directivité plus ou moins grande, soit sur la contrainte ; la dramatisation, les jeux de rôle, les jeux de simulation(...) »¹

Concernant ces jeux, ils permettent à l'apprenant de surmonter le grand défi chez la majorité des apprenants qui est la timidité et le fait de parler devant un public; Ils permettent de découvrir les compétences et les connaissances des apprenants.

Conclusion partielle

Dans notre partie théorique, nous avons tenté de montrer la place de l'enseignement de l'oral en FLE et notamment aux apprenants du primaire du fait que l'accomplissement de leur besoin ne se fait qu'à travers l'encouragement des interactions, des échanges et des partages oraux.

Ensuite, nous avons expliqué les fonctions du jeu en classe de FLE. Puis, nous avons traité la notion de motivation en contexte générale et la motivation scolaire en contexte scolaire.

Enfin, nous avons mis la lumière sur la notion de l'activité ludique, en nous référant au dictionnaire de Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca ; nous avons distingué quatre types d'activités dites ludiques (le jeu linguistique, le jeu culturel, le jeu de créativité, les jeux dérivés du théâtre) tout en illustrant notre travail par des exemples.

¹ -Ibidem. P 458.

Deuxième partie

Cadrage pratique

« L'étude est la plus solide nourriture de l'esprit, c'est la source de ses plus belles lumières. »

Charles de Saint-Évremond

Introduction partielle

Nous avons vu dans la première partie que les activités ludiques jouent un rôle important dans le développement de la compréhension orale des apprenants en classe de FLE.

Dans la deuxième partie, nous allons présenter l'outil de l'enquête, à savoir le questionnaire, interpréter les résultats obtenus afin de vérifier l'importance de l'utilisation des activités ludiques dans les pratiques scolaires en particulier. Nous déterminerons leur rôle dans le développement de la compétence orale chez les apprenants de la 5^{ème} année primaire.

Enfin, nous allons conclure par quelques propositions des activités ludiques favorisant la motivation en classe de FLE.

1- L'enquête : le questionnaire

Dans le but de rassembler le plus grand nombre des réponses se rapportant à l'impact des activités ludiques sur l'amélioration de la compréhension orale chez les élèves de primaire, nous avons adressé un questionnaire aux enseignants de primaire dont les items s'articulent autour de notre question principale posée dans ce mémoire. Nous avons donc, choisi le questionnaire comme outil d'investigation pour la quantité d'informations qu'il pourrait nous livrer.

Dans un premier temps, nous allons présenter notre questionnaire, ses objectifs ; ensuite l'échantillon et le lieu où nous avons effectué l'enquête pour finir par l'analyse des réponses proposées par les enseignants et les commenter.

1-1- Présentation de l'enquête

Afin d'avoir une idée précise sur l'utilité et la place du ludique dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère et dans le but de déterminer l'importance de l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE et leur contribution dans le développement de la compétence orale des élèves de la 5^{ème} année primaire, nous avons mené une enquête auprès des enseignants exerçant dans le secteur éducatif dans dix établissements de primaire se trouvant dans les communes de la wilaya de Guelma. Vingt questionnaires ont été distribués dans le but de toucher le maximum d'écoles primaires de la wilaya de Guelma et d'avoir le point de vue de l'ensemble des enseignants mais

malheureusement sous la contrainte de temps et la période de la grève, l'enquête n'a pu couvrir que dix établissements qui sont :

- Ecole primaire - Zouaidia Messaoud -Nador- commune Beni Mezline .
- Ecole primaire -AthamniaAbdElmadjid- commune Beni Mezline .
- Ecole primaire -GheribElkeblouti -commune Boumahra Ahmed.
- Ecole primaire -RouabhiaTaher - commune Boumahra Ahmed.
- Ecoleprimaire-Bousaid El Said - commune Boumahra Ahmed.
- Ecole primaire –SalahChihaoui- commune Belkhire.
- Ecole primaire - Aicha OumElmouminin- commune Guelma.
- Ecole primaire - Boudjahem M^{ed} Salah - commune Guelma.
- Ecole primaire –AlmadjidChafai- commune Guelma.
- Ecole primaire - El Imam Malek - commune Guelma.

1-2- Présentation de l'échantillon enquêté

Notre enquête a été effectuée dans la semaine du 4 au 14 mars 2018 auprès de vingt enseignants exerçant au cycle primaire. Nous avons opté pour ce palier pour connaître l'impact du ludique sur la compétence communicative chez des élèves dès l'école primaire qui constitue la base de tout apprentissage.

1-3- Présentation du questionnaire

Il s'agit d'un questionnaire composé de dix questions, s'articulant autour de sept questions fermées et de trois autres questions ouvertes visant à dégager le rôle du ludique dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère.

Nous avons opté pour le questionnaire comme moyen de collecte d'informations, et dont l'objectif est de connaître les avis et les représentations des enseignants à propos de l'intégration des différents types d'activités ludiques, leur utilisation ainsi que leur importance en classe de FLE.

Nous visons par notre enquête l'examen de l'impact des activités ludiques en classe de FLE. À partir des réponses reçues, nous allons préciser le rôle du ludique ainsi nous allons vérifier l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE, savoir si les activités ludiques sont utilisées par beaucoup d'enseignants ou par quelques-uns.

Le questionnaire que nous avons soumis aux enseignants comporte les questions suivantes :

1- Depuis combien d'année enseignez-vous le français ?

2- Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la matière autrement dit sont-ils motivés ?

a- Très motivés

b- Assez motivés

c- Très peu motivés

3- Dans votre pratique pédagogique, appliquez-vous les activités ludiques ?

a- Jamais

b- Parfois

c- Souvent

d- Très souvent

4- Quelles sont les pratiques ludiques auxquelles vous recourez avec vos apprenants ?

a- Jeux de rôle

b- Mots croisés

c- Comptine

d- Autres

5- Utilisez-vous les TICE dans vos classes ?

a- Très souvent

b- Souvent

c- Parfois

d- Jamais

6- Selon vous, une « **activité ludique** » est une activité :

a- qui ne fait pas partie de l'apprentissage.

b- qui donne à l'élève du plaisir à apprendre.

c- une perte de temps

7- Est-ce que les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives ?

a- Oui

b- Non

c- Parfois

8- Comment réagissent les élèves face à ce type d'activités ?

9- Comment évaluez-vous le niveau de l'oral (compréhension / production de l'oral) chez vos élèves après l'utilisation du ludique :

a -Très bon

b -Bon

c -Moyen

d -En dessous de la moyenne

10-Quel avis pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique en classe de FLE ?

1-4-Analyse et interprétation des résultats

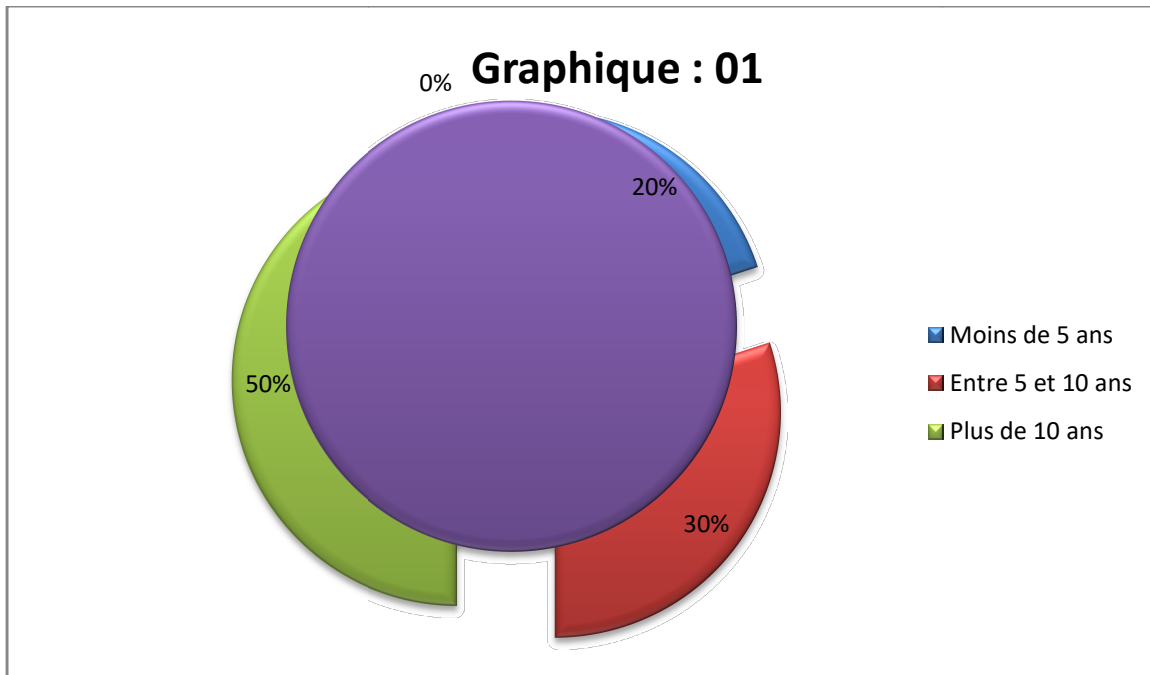
Dans un premier temps, nous allons élaborer des tableaux (suivis de leurs graphies) représentant les pourcentages des données fournies par les enseignants.

Dans un deuxième temps, nous allons analyser et interpréter des résultats des questions retenues.

Question 01 : Depuis combien d'année enseignez-vous le français ?

Tableau 01 : L'ancienneté dans le domaine de l'enseignement.

Réponses	Nombre	Taux
Moins de 5 ans	04	20 %
Entre 5 et 10 ans	06	30%
Plus de 10 ans	10	50%



Graphique 01 :L'ancienneté dans le domaine de l'enseignement.

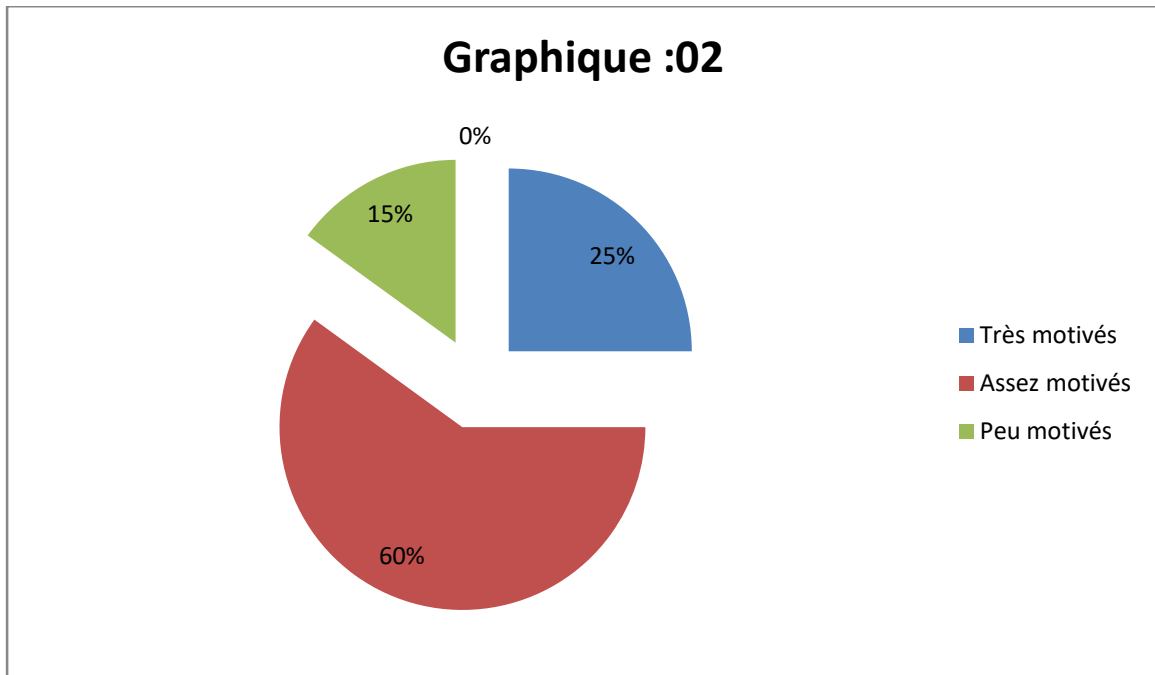
Commentaire

Cette question a pour objectif d'avoir une idée sur le nombre d'années exercé par chaque enseignant interrogé pour comparer et avoir une idée sur le degré d'utilisation des pratiques ludiques entre les anciens enseignants qui ont de l'expérience et les nouveaux. Ainsi, nous constatons que la majorité entre eux ont plus de 10 ans (50%) dans le domaine de l'enseignement du FLE et, 30% ont entre 5 et 10 ans et le reste ont moins de 5 ans qui peuvent

Question02 : Lorsque vous enseignez, vos élèves montrent-ils de l'intérêt pour la matière autrement dit sont-ils motivés ?

Tableau 02 : La motivation des apprenants.

Réponses	Nombre	Taux
Très motivés	05	25%
Assez motivés	12	60%
Peu motivés	03	15%



Graphique 02 : La motivation chez les apprenants.

Commentaire

Nous avons trouvé nécessaire de poser cette question car la motivation joue un rôle central dans le processus d'apprentissage, elle rend l'apprenant acteur de son propre savoir. D'après les résultats du questionnaire, il ressort que 60 % des enseignants trouvent que leurs apprenants sont assez motivés, 15% disent qu'ils sont très motivés et 25 % ont répondu que leurs apprenants sont peu motivés.

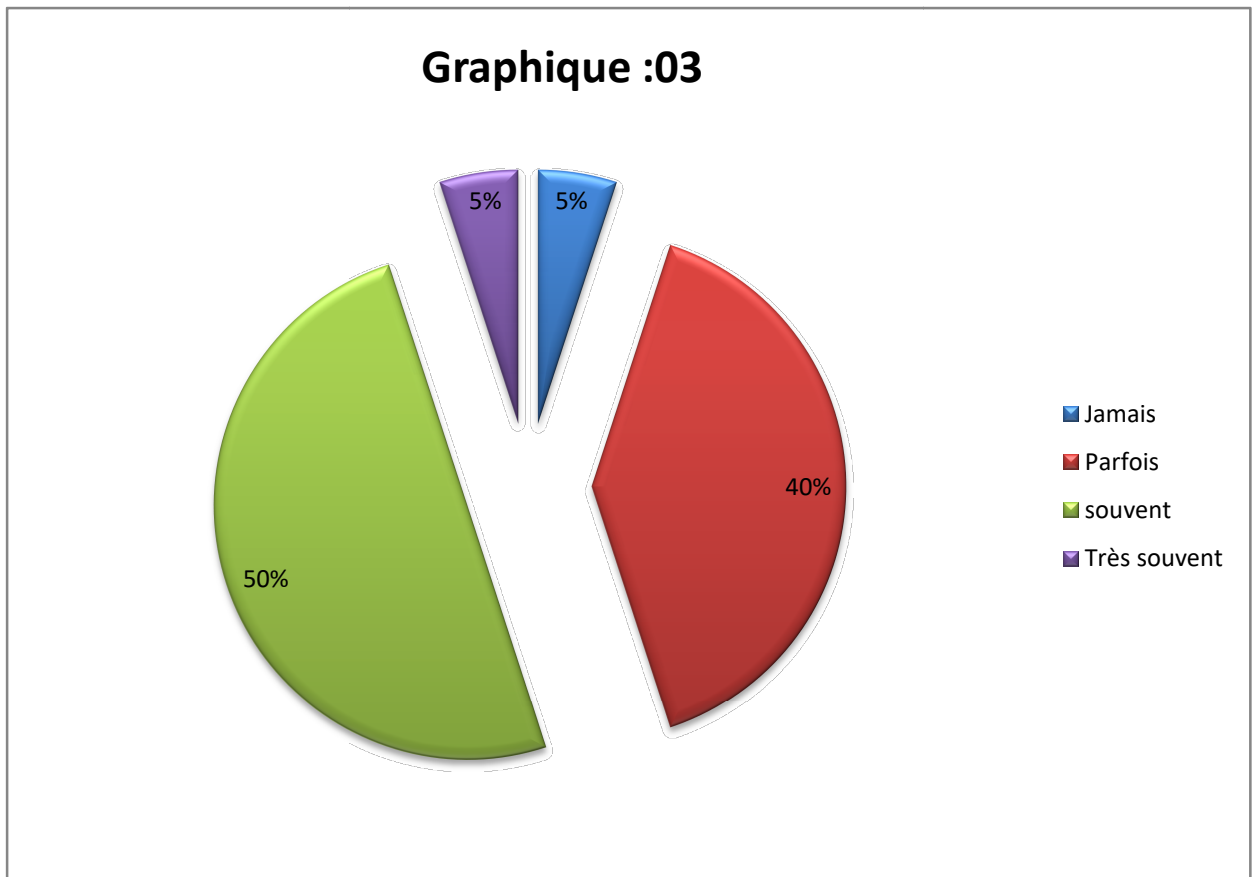
L'enseignant joue un rôle crucial dans l'amélioration de l'enseignement du FLE : celui d'un guide, d'un médiateur d'apprentissage et d'un facilitateur. En effet, il doit choisir les pratiques qui servent à créer le désir et l'envie d'apprendre chez les apprenants en s'appuyant sur les activités ludiques en tant que support pédagogique qui facilite l'apprentissage et qui favorise la motivation et l'interaction au sein de la classe.

Donc il doit choisir des stratégies appropriées selon les besoins, le niveau et les compétences de ses apprenants.

Question 03 : Dans votre pratique pédagogique, appliquez-vous les activités ludiques ?

Tableau 03 : l'utilisation des activités ludiques en classe de FLE.

Réponses	Nombre	Taux
Jamais	01	05%
Parfois	09	40%
Souvent	10	50%
Très souvent	01	05 %



Graphique 03 :L'utilisation des activités ludiques en classe de FLE.

Commentaire

D'après les réponses obtenues , nous constatons que le nombre des enseignants qui introduisent les activités ludiques dans leurs parcours pédagogiques (90 %) est plus élevé que ceux qui ne font pas recours à ce type d'activité (5%) .

Néanmoins l'utilisation diffère d'un enseignant à l'autre. Nous avons remarqué que certains y recourent parfois et d'autres jamais ; pour certains c'est une nécessité et les considèrent

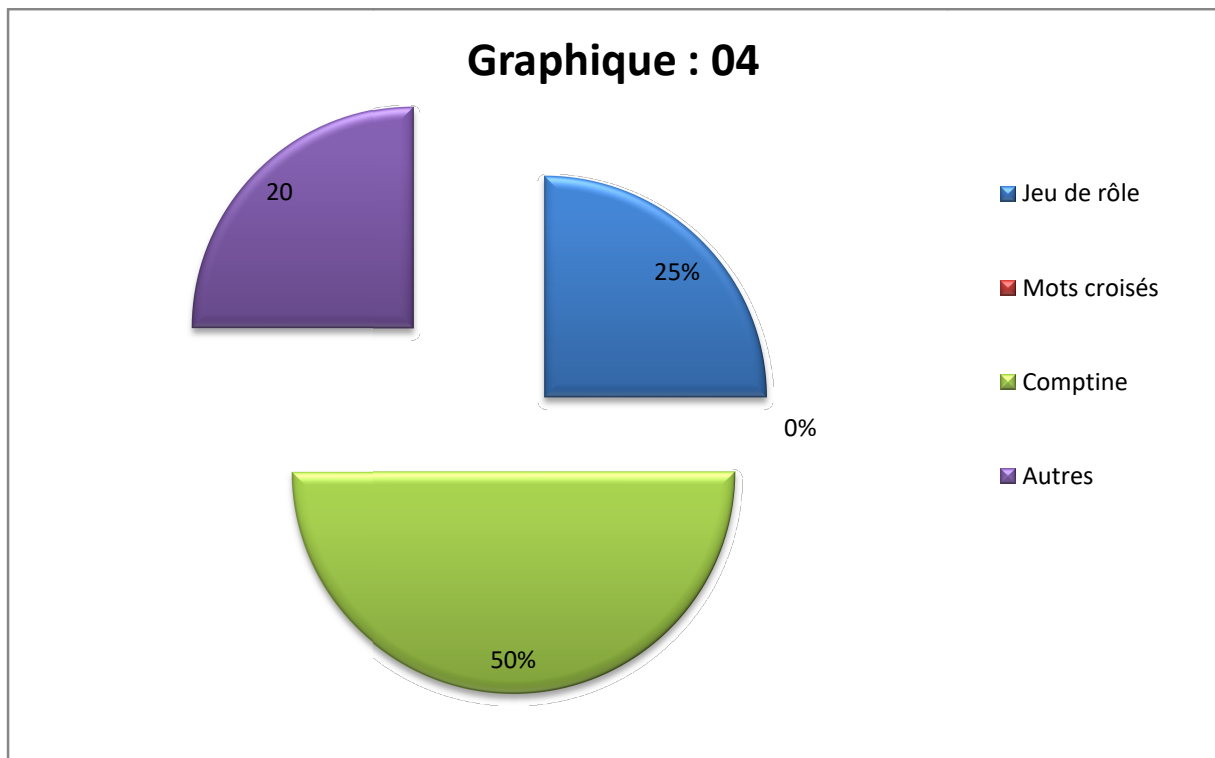
comme un outil indispensable de motivation pour inciter les élèves à apprendre et pour d'autres c'est seulement une perte de temps .

Les pratiques ludiques utilisées par les enseignants en classe de FLE en particulier ceux du cycle primaire dans diverse situations (l'oral, l'écrit) les trouvent un outil efficace d'apprentissage ; elles aident les apprenants à améliorer leur imagination et leur créativité, ce qui favorise la mémorisation rapide des nouvelles connaissances.

Question 04 : Quelles sont les pratiques ludiques auxquelles vous recourez avec vos apprenants ?

Tableau 04 : les pratiques à caractère ludique utilisés en classe de FLE

Réponses	Nombre	Taux
Jeu drôle	05	25%
Mots croisés	00	00%
Comptine	10	50%
Autres	04	20%



Graphique 04 : Les pratiques ludiques utilisées en classe.

Commentaire

Cette question a pour objectif d'avoir une idée sur l'utilisation des pratiques ludiques en classe de FLE.

D'après les résultats obtenus, nous avons constaté une variation des réponses données. Parmi les enseignants enquêtés 50% préfèrent la comptine comme support ludique pour maîtriser l'oral (chez leurs apprenants) ; 25 % s'appuient sur le jeu de rôle pour enrichir le bagage linguistique et 5% sur les mots croisés afin d'enrichir le stock lexical et développer l'intelligence des apprenants.

Certains enseignants ajoutent d'autres pratiques ludiques telles que : les devinettes, la chanson, la poésie et le dessin.

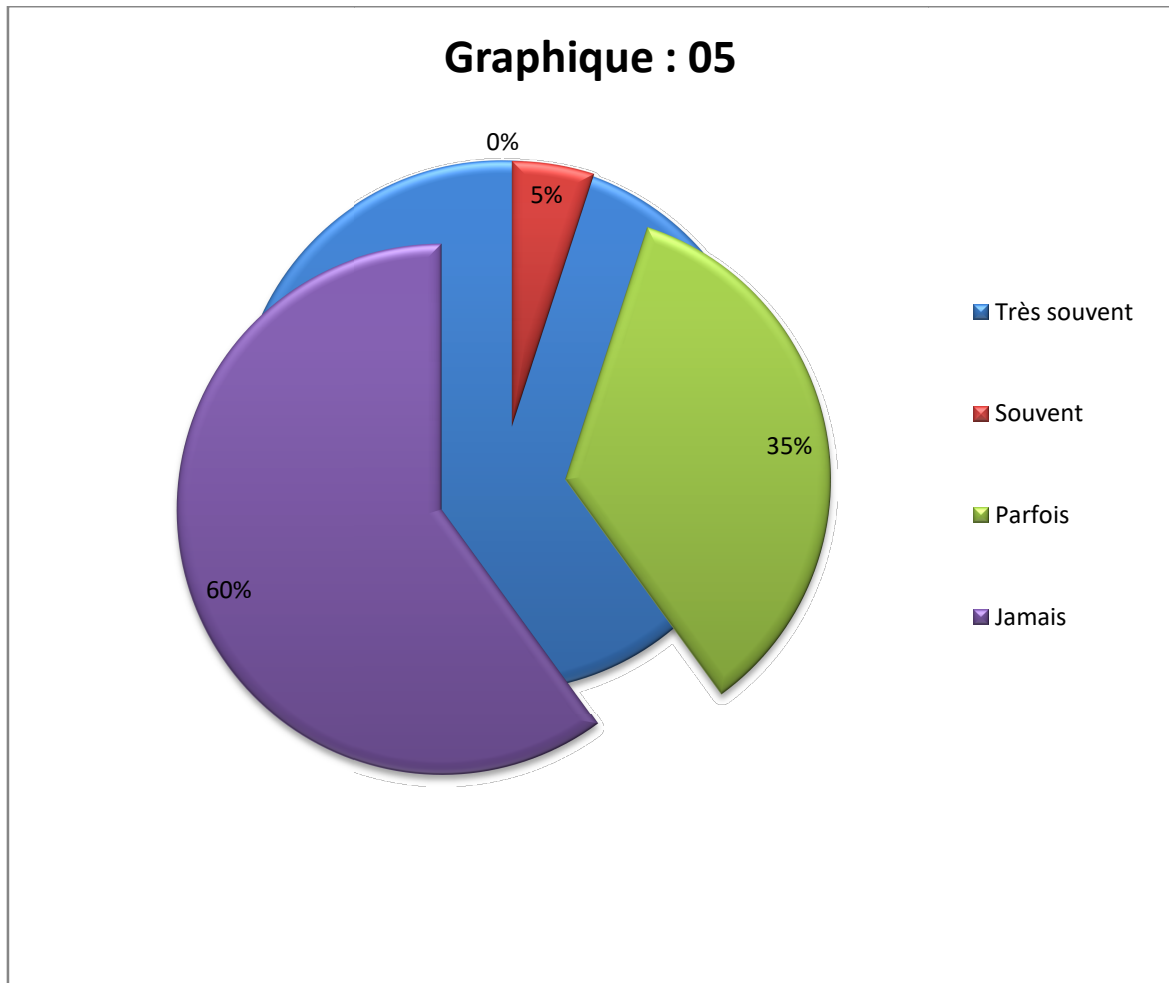
En effet , nous avons constaté une variation des pratiques ludiques appliqués en classe de FLE ; les enseignants cherchent de nouvelles méthodes et stratégies d'apprentissage afin d'améliorer la compétence orale chez leurs apprenants ainsi ils recourent ou non aux activités ludiques durant le cours selon les besoins et les attentes des apprenants ce qui les pousse parfois à adopter d'autres pratiques qui ne se trouvent pas dans le manuel scolaire mais qui conviennent aux programmes d'enseignements.

Cette variation rend l'apprentissage plus attractif tout en incitant les élèves à s'intéresser, à s'imprégner, à acquérir joyeusement et à s'intégrer dans la vie quotidienne.

Question 05 : utilisez-vous les TICE dans vos classes ?

Tableau 05 : l'utilisation des TICE en classe de FLE.

Réponses	Nombre	Taux
Très souvent	00	00%
Souvent	01	05%
Parfois	07	35%
Jamais	12	60%



Graphique 05 : L'utilisation des TICE en classe.

Commentaire

D'après les résultats obtenus, nous avons constaté que seulement 35 % des enseignants font recours aux TICE en tant que support pédagogique servant à rendre l'apprentissage plus amusant et plus plaisant. Et un véhicule des informations efficace qui permettent à l'apprenant timide de communiquer et d'utiliser le langage spontanément et sans contrainte. Ce qui permet de manier la langue sans peur ou timidité.

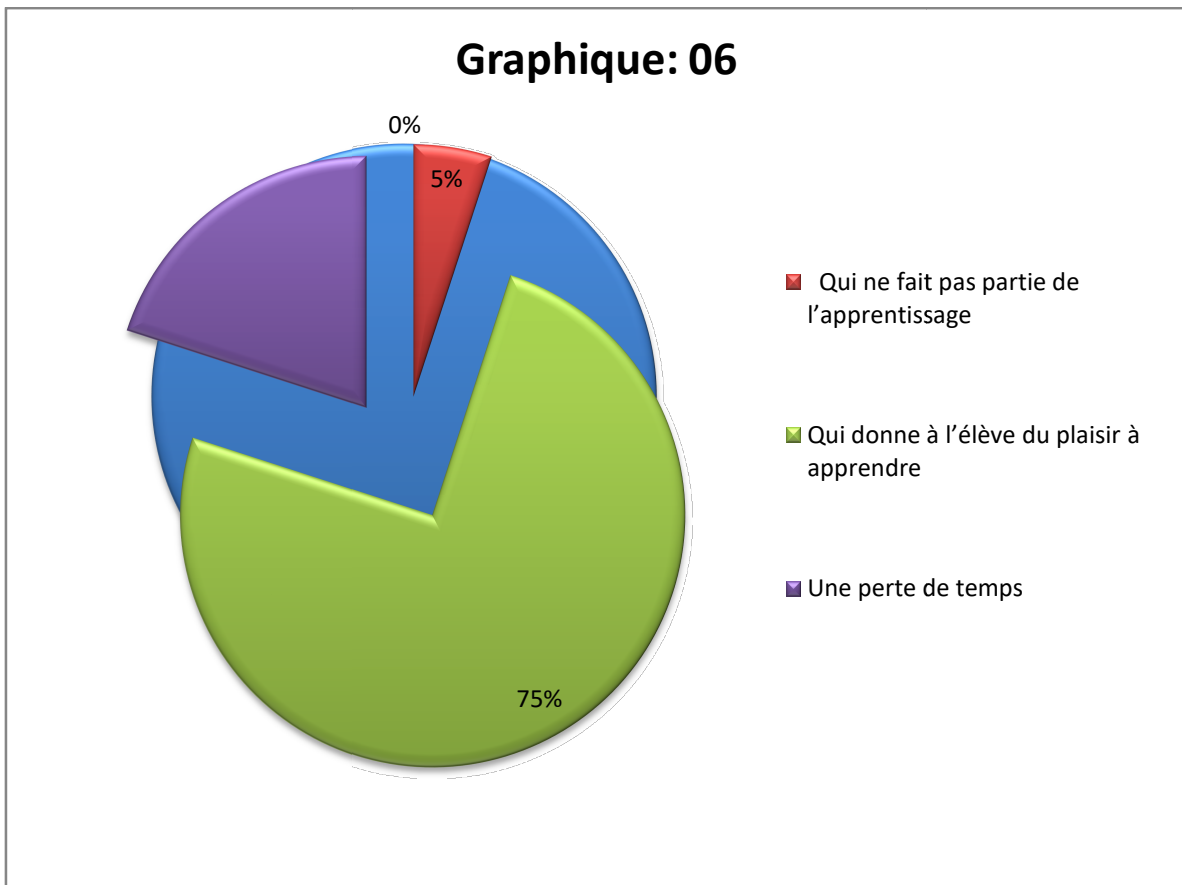
Par contre 60 % des enseignants interrogés ne les ont jamais intégrées dans leurs pratiques à cause du manque temps et de matériels.

Question 06 : Selon vous, une « activité ludique » : est une activité

- a- Qui ne fait pas partie de l'apprentissage.
- b- Qui donne à l'élève du plaisir à apprendre.
- c- Une perte de temps.

Tableau 06 : qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Réponses	Nombre	Taux
Qui ne fait pas partie de l'apprentissage	01	05%
Qui donne à l'élève du plaisir à apprendre	15	75%
Une perte de temps	04	20 %



Graphique 06 : Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Commentaire

Pour 75 % des enseignants interrogés, l'activité ludique donne à l'élève du plaisir à apprendre, 05% trouvent qu'elle ne fait pas partie de l'apprentissage et pour le reste l'activité ludique n'a pas d'importance et elle est seulement une perte de temps.

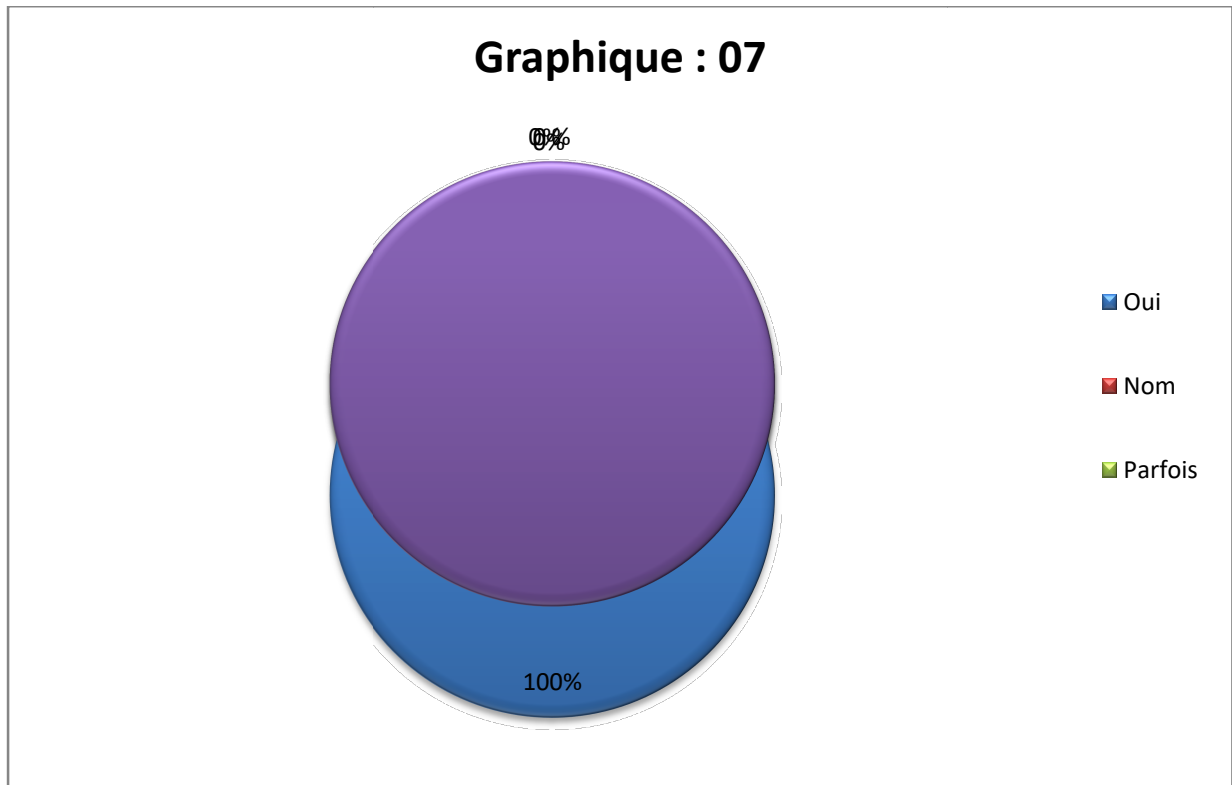
Pour certains enseignants, l'activité ludique est un outil indispensable pour rendre l'enseignement/apprentissage du FLE plus intéressant.

Pour d'autres elle n'a pas d'importance et ils l'utilisent seulement à la fin d'une séance pour compenser le temps libre.

Question 07 : Pensez-vous que les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences orales ?

Tableau 07 : l'activité ludique comme support d'amélioration de la compétence orale

Réponses	Nombre	Taux
Oui	20	100%
Non	00	00%
Parfois	00	00%



Graphique 07 : L'activité ludique comme support d'amélioration de la compétence orale.

Commentaire

Pour cette question, tous les enseignants ont répondu par « oui ».

Selon leurs points de vue, les activités ludiques en classe du FLE sont vraiment un moyen essentiel pour développer les compétences de communication chez l'apprenant en le mettant dans une situation de communication réelle, en créant un climat de motivation poussant ce dernier à mieux s'investir dans son apprentissage.

Les activités ludiques jouent un rôle important dans l'enseignement / apprentissage du FLE, elles favorisent l'intégration des apprenants dans une situation d'apprentissage authentique.

Ces activités permettent à l'élève à communiquer, à s'intervenir, à s'exprimer, à produire et à interagir avec les autres en recourant à ses connaissances antérieurs ses savoirs et selon ses compétences et ses aptitudes.

Donc les pratiques ludiques permettent de bénéficier d'une plus grande liberté interactionnelle dans la classe de FLE.

Question 08 : Comment réagissent vos élèves face à ce type d'activités ?

Nous avons posé cette question, afin de connaître la réaction des élèves face aux activités ludiques appliqués en classe de FLE.

L'ensemble de notre échantillon trouvent que les apprenants apprécient l'utilisation de ce type d'activité, nous avons résumé leurs réponses dans les points suivants :

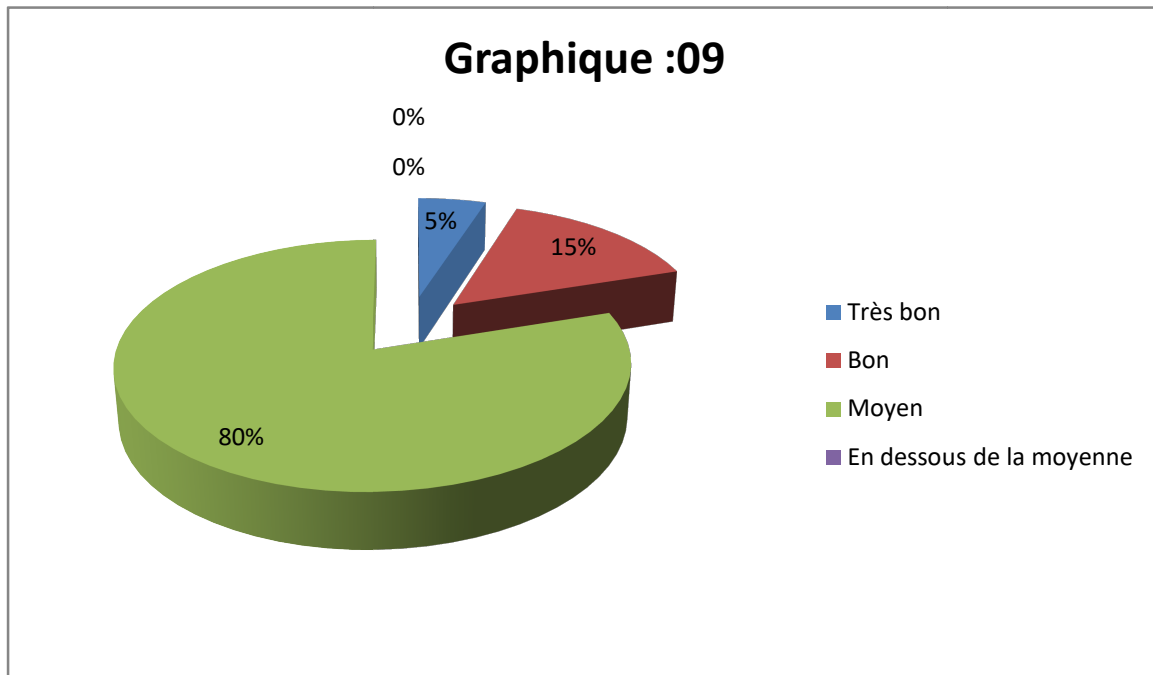
- Les élèves participent en classe en prenant la parole librement, spontanément, posent des questions autour des d'activités données.
- L'apprenant devient autonome, acteur de son propre apprentissage, ainsi il devient sérieux, curieux, courageux, il fournit des efforts et même parfois supplémentaires pour accomplir la tâche avec succès.
- L'apprenant devient content en interprétant certains rôles (maman, maîtresse, vendeur).

L'activité ludique est un outil indispensable en classe de FLE, elle encourage les apprenants à participer, en suscitant chez eux la motivation et le désir d'apprendre.

Question 09 : Comment évaluez-vous le niveau de l'oral (compréhension / production de l'oral) chez vos élèves ?

Tableau 09 : Le niveau de l'oral chez les apprenants.

Réponses	Nombre	Taux
Très bon	01	05%
Bon	03	15%
Moyen	16	80%
En dessous de la moyenne	00	00%



Graphique 09 : Le niveau de l'oral chez les apprenants,

Commentaire

À partir de ce tableau, nous constatons que 80 % des apprenants ont un niveau moyen, 15% ont un niveau assez bon et le reste a un très bon niveau.

Il faut savoir ici que 19 enseignants nous ont confirmé que la majorité écrasante de leurs élèves avaient un niveau au-dessous de la moyenne avant l'utilisation des activités ludiques et qu'une nette amélioration s'est produite après, ce qui explique que **80** pour cent d'eux disent que le niveau de leurs élèves est **devenu moyen**.

Question 10 : Quel avis pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique en classe de FLE ?

Nous avons posé cette question (ouverte) pour connaître l'avis des enseignants autour de l'utilisation du ludique en classe de FLE.

Nous avons résumé leur point de vue dans ce qui suit :

- Tout d'abord le ludique à l'école primaire est bénéfique car l'enfant apprend mieux en jouant. Il favorise la communication, aide à apprendre de nouveaux mots afin de s'exprimer plus librement. Les résultats pourraient être appréciables. Seulement, le programme doit être allégé et les horaires ont besoin

d'être ajustés toute en augmentant le nombre des séances de l'oral. Il faut une formation réelle des professeurs pour savoir mieux gérer les séances où sera appliquée le jeu ludique et surtout diminuer l'effectif des classes et procurer le matériel nécessaire.

- L'activité ludique est un moyen bénéfique qui aide l'enseignant à mieux observer le comportement de ses apprenants, ce qui lui permettra par la suite de chercher et/ou de créer des méthodes mieux adaptées à leurs différents styles d'apprentissage.

D'après leur point de vue, nous pouvons dire que l'activité ludique est bénéfique pour les apprenants car elle permet d'apprendre facilement en favorisant l'interaction au sein de la classe

2-L'observation non participante

Dans cette partie, nous allons essayer de présenter le deuxième outil d'investigation auquel nous avons fait appel dans ce mémoire afin de valider nos hypothèses de départ par rapport à l'impact du ludique sur la compréhension orale des apprenants. Nous avons opté pour une recherche dans une école primaire dans la Wilaya de Guelma.

D'abord, nous allons commencer par présenter le lieu de l'observation, le groupe expérimenté concernés puis nous allons exposer la grille d'observation et enfin nous allons passer à l'interprétation des résultats.

Nous avons assisté à deux cours de compréhension de l'oral, le premier est un cours classique, le deuxième en adoptant le support vidéo. Une grille d'observation inspirée du cadre théorique de la recherche a été élaborée. Enfin nous procéderons à la comparaison entre les deux activités avec et sans support ludique.

2-1-Description de l'expérimentation

Afin de déterminer le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de l'enseignement /apprentissage et FLE et plus précisément dans le développement de la compréhension orale chez les apprenants de la 5^{ème} année primaire, nous avons choisi l'outil d'investigation à savoir ; l'observation pour répondre à notre problématique et infirmer ou confirmer notre hypothèse de départ.

Notre recherche a été effectuée dans une école primaire avec les apprenants de la 5^{ème} année primaire.

2-2-Lieu de l'observation

L'observation a eu lieu dans l'école de Zouaidia Messaoud l'une des plus anciennes écoles primaires située dans le village de Nador dans la Wilaya de Guelma.

2-3-Groupe expérimenté (l'échantillon)

L'observation a porté sur un groupe de 5^{ème} année primaire comme échantillonnage. Ce groupe d'élèves comporte 18 élèves de différents sexes dont 10 filles 8 garçons ayant l'âge de 11 ans.

2-4-L'activité N°01 : « cours de compréhension orale »

Il s'agit de présenter un conte dont le support est un texte pris du manuel scolaire de la 5^{ème} année primaire intitulé « le crayon magique »

2-4-1-Plan de la séance

Projet 02 : lire et écrire un conte.

Séquence 01 : identifier la structure narrative.

Titre du Texte : le crayon magique.

Activité : oral.

Durée : 45min.

Acte de parole : raconter / donner son avis.

Matériel didactique : manuel de la 5ème année primaire et un tableau noir.

Objectif :

- ✓ Identifier la situation de communication.
- ✓ Être capable de raconter, donner son avis.
- ✓ Être capable d'écouter un passage attentivement.
- ✓ Développer l'imagination et la création chez l'apprenant.
- ✓ Reformuler ses idées et ses concepts pour communiquer et donner une réponse.
- ✓ Prendre la parole : exprimer et produire

2-4-2-Déroulement de la séance

Au début de la séance, l'enseignante a écrit les détails de l'activité au tableau puis elle a demandé aux élèves d'être attentifs avant le commencement du cours. Puis, elle leur a demandé d'ouvrir le manuel scolaire sur la page 44 où il y a le texte.

Ensuite, l'enseignante a fait une lecture magistrale (une seule fois). Après, elle a laissé 10 minutes aux apprenants pour faire une lecture silencieuse et comprendre de quoi il s'agit. Quand, les apprenants ont terminé la lecture silencieuse l'enseignante a débuté leur a posé des questions qui sont suggérées au-dessous du texte.

❖ **Questions posées :**

Q1 : que fait l'auteur dans ce texte ?

1-informer

2-raconter

3-expliquer

La réponse était :

Raconter

Q2 : y a-t-il un titre dans ce texte ?

Les élèves répondent : Oui.

Q3 : lequel ?

La réponse était : le crayon magique

Q4 : comment appelle-t-on ce genre du texte ?

1-fable

2-légende

3-conte

La réponse était : conte

Q5 : identifier la source de ce texte ?

La réponse était : Ph, Jean tu me racontes ce soir ...HACHETTE.

2-4-3-Attitudes des apprenants

Dès que l'enseignante a posé les questions, quelques élèves, que nous pouvons compter sur les doigts, ont tenté de répondre tandis que les autres ont été désintéressés, inattentifs et déconcentrés. L'atmosphère de la classe était défavorable et peu dynamique où l'interaction manquait. En effet, l'enseignante prend la parole tout le temps et répond elle-même aux questions. L'enseignante a exploré la méthode traditionnelle pour la présentation de l'activité. Donc, cette stratégie était peu efficace pour obtenir la concentration typique des apprenants et les rendre motivés. L'enseignante a mal débuté le cours puisqu'elle ne l'a pas introduit en éveillant la curiosité des élèves. En se référant à l'ensemble des observations obtenues nous déduisons que la motivation n'était pas présente. L'explication, c'est que l'enseignante a opté pour la méthode classique pour présenter le cours.

2-4-4-Grille d'observation du déroulement de l'activité classique

Les critères	Indicateurs	Oui	Non
Le déroulement du cours	1- L'enseignante débute-t-elle le cours par l'éveil de l'intérêt des apprenants ?		X
	2- Respecte-elle les fondements de la présentation du cours ?		X
	3- l'enseignante crée-t-elle une atmosphère propice et d'interaction ?		X
	5- l'enseignante arrive-t-elle à atteindre les objectifs visés par le choix de cette activité ?		X
Cadre spatio-temporel	1- l'atmosphère de la salle est- elle convenable pour la réalisation de cette activité ?		X
	2- le volume horaire consacré à cette séance de l'oral est-il suffisant ?	X	
Le support pédagogique adopté	1- le texte support est –il en adéquation avec le niveau des apprenants ?	X	
	2- le texte support choisi vise-t-il la motivation des apprenants et l'éveil de leur intérêt ?		X
	3-le texte support est-il adapté au cours de l'oral ?	X	
Statut de l'enseignante	1- l'enseignante est-elle un guide seulement pour présenter le cours ?		X
	2- l'enseignante représente-elle l'animatrice uniquement et les apprenants les participants ?		X
	1- les apprenants sont-ils intéressés, attentifs et actifs ?		X
	2- les apprenants fournissent- ils des efforts durant la réalisation de l'activité ?		X

Attitude et motivation des apprenants	3-Les apprenants échangent-t-ils les informations et les idées entre eux ?		X
	4- les apprenants répondent- il avec enthousiasme et ambition ?		X
	5- les apprenants posent-ils des questions à leur enseignante ?		X
	6- Les comportements des apprenants montrent-t-ils qu'ils sont motivés ?		X

2-4-5-Bilan du déroulement de l'activité classique

Les observations présentées dans la grille précédente, sont recueillies pendant l'exécution d'une activité de compréhension orale chez les apprenants de la 5^{ème} année primaire.

La présence à cette séance et l'observation du déroulement de l'activité présentée par l'enseignante nous amène à déduire que :

D'abord, d'une part l'enseignante a opté pour une méthode défavorable et traditionnelle pour présenter l'activité et qui ne convient pas avec le niveau et les exigences des élèves. En effet, elle a mal débuté le cours puisqu'elle n'a pas commencé par l'éveil de l'intérêt des apprenants.

La stratégie suivie par l'enseignante est mauvaise puisqu'elle ne suscite pas la création d'une atmosphère d'interaction et d'échange. Elle monopolise la parole tout le temps. En effet, elle n'a pas donné la parole aux apprenants.

D'autre part, la majorité écrasante des apprenants sont désintéressés, inattentifs et déconcentrés ; ce qui montre qu'ils n'ont pas compris le texte sauf quelques-uns qui représentent la minorité, ils font des initiatives et des tentatives avec enthousiasme et ambition pour répondre aux questions.

En somme, nous déduisons grâce aux observations dévoilées auparavant que l'adoption de la méthode traditionnelle relève d'un mauvais choix qui influe négativement sur le déroulement du cours. Ce qui va provoquer en fait la démotivation des apprenants. Ainsi qu'elle représente un grand obstacle qui exclut leur prise de parole.

Conclusion partielle

Suite aux résultats de l'observation que nous avons effectuée dans ce deuxième chapitre, nous confirmons également que l'intégration du ludique en classe de FLE représente un élément puissant qui contribue positivement à l'amélioration de la compétence orale. L'activité ludique permet à l'élève de sortir de la routine des études et de cours classique ennuyeux, elle permet de créer une atmosphère dynamique, et de travailler avec plaisir, ambition et enthousiasme.

3- Propositions d'activités ludiques

Dans cette partie nous essayerons de présenter quelques idées d'activité ludiques qui peuvent être utiles comme support de motivation pour développer la compréhension orale chez les apprenants des 5èmes années primaires

3-1- Un document sonore

Cette activité a pour principe d'améliorer la compréhension orale chez les élèves de la 5ème année primaire en leur proposant d'écouter un court document sonore et de leur demander de construire le sens en identifiant notamment la situation de communication :

Qui parle	A qui parle	De quoi

- Un exemple de texte à écouter :

C'était un loup si bête

Il était une fois un loup, Il avait très faim. Alors il partit chercher quelque chose à manger. Chemin faisant, il rencontra une chèvre. Le loup s'arrêta et lui dit :

- Chèvre, chèvre, je vais te manger !

Et la chèvre répondit :

- Mais ne vois-tu donc pas, bon loup, que je suis maigre comme un clou ! Tu n'y songes pas ! Attends plutôt que je fasse un saut jusqu'à la maison, et je te ramènerai un de mes chevreaux ! Cela fera bien mieux ton affaire !

Le loup consentit et la chèvre s'enfuit. Il attendit longtemps, longtemps...

Puis perdant patience, il reprit son chemin. Et voilà qu'il rencontra un mouton. Le loup en fut tout content, et il lui cria :- Où cours-tu donc, mouton ? Arrête-toi, je vais te manger ! Et le mouton répondit :- Ne pourrais-tu choisir quelqu'un d'autre pour ton repas ? Ne sais-tu pas que je suis le meilleur danseur du monde ? Il serait vraiment dommage que je périsse...

- Tu sais réellement danser ? S'étonna le loup.

- Comment donc, seigneur le loup ! Je vais te le prouver à l'instant, répondit le mouton. Et il se mit à tourner et à décrire des cercles de plus en plus grands, de plus en plus grands, si bien qu'à la fin il disparut. Le loup fut très fâché de s'être laissé prendre et continua son chemin. Et voilà qu'il rencontra un cheval. Le loup courut à lui et lui dit :

- Cheval, je te mange sur-le-champ ! Et le cheval répondit :

- D'accord, d'accord... mais il faut que tu te renseignes d'abord pour savoir si tu as vraiment le droit de me manger...

- Comment ça ? demanda le loup.

- Sais-tu lire ? demanda le cheval.

- Mais, bien sûr ! dit le loup. - Alors, dit le cheval, c'est très simple. Passe derrière moi et tu verras un écriteau sur lequel il est écrit si tu as le droit de me manger ou non...

Le loup passa donc derrière le cheval qui lui décocha un tel coup de pied sur la Tête qu'il en resta étourdi... pour le restant de sa vie.

3-2-Activité : ni OUI ni NON

Il s'agit d'une question qui aide à renforcer l'acquisition des mots et de leur utilisation dans divers contextes (les synonymes de OUI et de NON) ; ce jeu vise à développer l'imagination chez les apprenants en favorisant également la participation et l'interaction entre eux.

Objectif

Répondre à des questions fermées sans utiliser les mots "oui" et "non".

Un apprenant pose des questions les autres ne doivent répondre ni par "oui" ni par "non". Les joueurs qui ne répondent pas, qui répondent toujours par la même formule ou qui répondent "oui" ou "non" à une question sont éliminés. Le gagnant est celui qui reste.

Exemple

À la question “Aimes-tu le cinéma ?”

L'élève peut répondre “Pas trop”, “J'adore”, “Ça dépend”, “Parfois”, “Beaucoup”, “Assez”

3-3- L'histoire enchantée

Cette activité vise à améliorer la compréhension orale chez les apprenants, enrichir le vocabulaire et développer l'imagination chez eux en racontant des histoires.

Dans ce jeu les élèves choisissent un récit à raconter, l'un commence à raconter l'histoire puis il s'arrête pour que son camarade continue, le récit s'enchaîne jusqu'à la fin. Tous les élèves passeront chacun à son tour.

**Conclusion
générale**

Ce mémoire de recherche a été réalisé dans le but de déterminer l'impact des activités ludiques dans l'enseignement / apprentissage du FLE, et notamment son rôle dans le développement de la compréhension orale des apprenants de la 5ème année primaire.

D'après les résultats que nous avons obtenus à travers notre enquête, nous avons pu confirmer notre hypothèse ce qui nous amène à dire que les pratiques ludiques font partie des outils pédagogiques qui facilitent l'apprentissage du FLE

En réponse à notre problématique de départ portant sur l'intégration du ludique dans le processus de l'enseignement / apprentissage du FLE, l'activité ludique pourrait être un outil pédagogique efficace dans le développement de la compétence orale chez les apprenants de la 5ème année primaire, il s'avère que l'activité ludique est indispensable dans une classe de FLE car elle aide à développer la compréhension orale des apprenants, comme elle peut également faire d'eux des acteurs et des usagers du français .

Pour conclure, nous pouvons dire que l'activité ludique représente un facteur incontournable de motivation dans la mesure où l'enseignant doit savoir l'exploiter au service de l'apprentissage, il doit savoir choisir l'activité selon les besoins de ses apprenants et surtout leur créer un climat où ils peuvent se sentir à l'aise ; son rôle s'avère indispensable dans l'application de ce type d'activité.

Il est à noter aussi que les pratiques ludiques sont considérées comme un moteur de motivation, un auxiliaire et un catalyseur entre l'apprenant et le savoir.

À travers les activités ludiques, l'apprenant peut confronter ses lacunes, ses blocages et surmonter sa timidité (par peur de faire des fautes),

Nous espérons que ce travail apporte une amélioration dans l'enseignement / apprentissage du français langue étrangère en Algérie et que ce travail ouvre de nouvelles perspectives devant d'autres recherches dans le souci d'améliorer l'enseignement / apprentissage du FLE en Algérie.

Références bibliographiques

Bibliographie :

1. CORD-MAUNOURY B. (2003). *Internet et pédagogie*. Paris: Etat des lieux.
2. CUQ J.-P. et GRUCA I. (2002). *cours de didactique du Français Langue Etrangère et Seconde*. Grenoble: Presses universitaire de Grenoble.
3. DANIEL G. (1985). *Enseigner les langues : méthodes et pratiques* . Paris: Bordas.
4. DEMAIZIREF. (2006). *Langues et TICE méthodologie de conception multimédia*.
5. DERKANICK J. (1998). *Motiver pour enseigner : analyse transactionnelle et pédagogie* Paris Hachette éducation
6. FARZET C. (2009). *les facteurs de motivation*. Consulté le Avril 15, 2018, sur https://www.catherinefarzat.com/Les-facteurs-de-motivation_a3.html
7. LALAN H. (1981). *L'image dans la société contemporaine* . Ed, Denoel.
8. HALTE J.-F. et RISPAIL M. (2005). *L'oral dans la classe (compétence , enseignement, activités)*. Paris.
9. GRANDMONTN. (1997). *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre* . Bruxelles: Université de Boeck.
10. MOIRANDS. (1984). *Enseigner à communiquer en langue étrangère*. Paris: Hachette. CUQ J.-P. (Janvier 2003). *Dictionnaire de Didactique du Français Langue Etrangère et Seconde*. Paris: cle international .
11. ROBERT J. P. (2008). *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Paris.
12. SOREZ H. (1995). *Prendre la parole*. Paris: Hatier.
13. TAGLIANTINE C. (1994). *La classe de la langue*. Paris: clé international.
14. WILLIAMS M. et BURDEN R. (1997). *Motivation in language learning : A social constructivist perspective , les cahiers de l'apliut* .
15. WINNICOTT D. (1971). *jeu et réalité, l'espace potentiel* VIAUR. (1995). *la motivation en contexte scolaire : pratique et pédagogie*. Boek.

Sitographie :

16. OSWALD D. et LEVESQUE M. *L'enseignement de la compréhension de l'orale : objectifs, supports et démarches.* Consulté le 07 05, 2018, sur <http://frabel.canalblog.com/archives/2007/11/19/6943232.html>
17. DELCOURT T. et FONTAINE J.-M. *La conversation des documents audiovisuels.* Consulté le 02 10, 2018, sur la conversation : principes et réalités: http://grebib.bnf.fr/html/docs_audiovisuels.html

Annexes

« Questionnaire d'enquête destiné aux enseignants de français au cycle primaire »
 (les activités ludiques comme facteur motivant la compétence communicative au cycle primaire)

Nom : *Amroun*
 Prénom : *Lynda*
 Sexe : femme homme
 Ecole : *Boudjaneur H. et Salah*
 Ancienneté du travail : *17 ans*



Veillez, SVP, répondre aux questions suivantes :

- 1- Depuis combien d'année enseignez-vous le français ? *Depuis 15 ans*
- 2- Lorsque vous enseignez le français, sentez-vous la motivation chez vos apprenants :
 a- Très motivés b- assez motivés c- très peu motivés
- 3- comment évaluez-vous le niveau de l'oral (compréhension / production de l'oral) chez vos élèves :
 a -très bon b- bon c -moyen d -en dessous de la moyenne
- 4- Dans votre pratique pédagogique, appliquez-vous les activités ludiques ?
 a- Jamais b- parfois c- souvent d- très souvent
- 5- Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous avez déjà utilisé avec vos apprenants ?
 a- Jeux de rôle b- mots croisés c- comptine d' autres
- 6- Utilisez-vous les TICE dans vos classes
 a- très souvent b- souvent c- parfois d- jamais
- 7- Selon vous, une « **activité ludique** » : est une activité :
 a- Qui ne fait pas partie de l'apprentissage.
 b- Qui donne à l'élève du plaisir à apprendre.
 c- une perte de temps
- 8- Est ce que les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives ?
 a- oui b- non c- parfois
- 9- Comment réagissent les élèves face à ce type d'activités ?
l'élève devient acteur de son propre apprentissage et il éprouve le désir d'accomplir ses activités avec succès.
- 10- Quel avis professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique en classe de fle ?
l'utilisation des activités ludiques est bénéfique dans la mesure où elle éveille l'intérêt et la curiosité chez l'apprenant.

**« Questionnaire d'enquête destiné aux enseignants de français au cycle primaire »
(les activités ludiques comme facteur motivant la compétence communicative au cycle primaire)**

Nom : *Tebezi*
Prénom : *Imène*
Sexe : femme homme
Ecole : *Abdelhak M^{ed} Guelma*
Ancienneté du travail : *10 ans*

Veuillez, SVP, répondre aux questions suivantes :

- 1- Depuis combien d'année enseignez-vous le français ? *10 ans*
- 2- Lorsque vous enseignez le français, sentez-vous la motivation chez vos apprenants :
a- Très motivés b- assez motivés c- très peu motivés
- 3- comment évaluez-vous le niveau de l'oral (compréhension / production de l'oral) chez vos élèves :
a -très bon b- bon c -moyen d -en dessous de la moyenne
- 4- Dans votre pratique pédagogique, appliquez-vous les activités ludiques ?
a- Jamais b- parfois c- souvent d- très souvent
- 5- Quelles sont les pratiques à caractère ludique que vous avez déjà utilisé avec vos apprenants ?
a- Jeux de rôle b- mots croisés c- comptine d' autres *jeux de devinettes*
- 6- Utilisez-vous les TICE dans vos classes
a- très souvent b- souvent c- parfois d- jamais
- 7- Selon vous, une « activité ludique » : est une activité :
a- Qui ne fait pas partie de l'apprentissage.
b- Qui donne à l'élève du plaisir à apprendre.
c- une perte de temps
- 8- Est ce que les activités ludiques aident les apprenants à améliorer leurs compétences communicatives ?
a- oui b- non c- parfois
- 9- Comment réagissent les élèves face à ce type d'activités ? *mes élèves sont contents à l'idée de s'exprimer seuls et à produire. Ils aiment aussi interpréter certains rôles (maman, maîtresse vendeurs, etc.)*
- 10- Quel avis professionnel pouvez-vous donner sur l'utilisation du ludique en classe de fle ?
Les activités ne sont pas à négliger en aucun cas. Ils améliorent l'oral de l'enfant et l'encouragent à s'exprimer et à identifier les actes de parole.

Résumé

Résumé

Ce travail de recherche porte sur la contribution de l'activité ludique dans le processus d'enseignement / apprentissage du FLE au primaire et de déterminer son rôle dans le développement de la compétence orale chez les apprenants du primaire.

L'objectif premier de l'aspect ludique est de faciliter l'accès en FLE, car il fait indéniablement partie de la vie de l'apprenant et joue un rôle important et crucial dans le développement de la compréhension orale à travers la diversité des formes à savoir : les comptines, les poèmes, les bandes dessinées, les chansons, etc. dans le contexte algérien.

A l'issue de cette étude il s'est avéré que le recours à l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère vise à susciter chez les apprenants un intérêt qui peut les encourager à apprendre et à s'exprimer.

Ce mémoire comprend deux parties, une première partie théorique et une deuxième partie pratique, la partie théorique a été consacrée à des considérations préliminaires sur l'enseignement et l'apprentissage du FLE, la notion d'activité ludique ainsi que la notion de la motivation. La partie pratique a été consacrée en premier temps à l'analyse des résultats retenus suite à une enquête que nous avons menée auprès des enseignants dans des divers établissements de la wilaya de Guelma et en second temps à notre enquête qui a été effectuée dans l'école primaire Zouaidia Messoud dans la commune Beni Mezline wilaya de Guelma avec les élèves de la 5^{ème} année primaire.

Mots clés : enseignement / apprentissage du FLE, approche communicative, activité ludique, motivation, compréhension orale, acquisition, interaction.

Abstract

This research focuses on the contribution of play activity in the teaching / learning process of elementary education and learning and its role in the development of oral comprehension among primary learners.

The primary objective of the play aspect is to facilitate access to FLE because it is undeniably part of the life of the young learner and plays an important and crucial role in the development of oral comprehension through the diversity of forms namely: rhymes, poems, comics, songs, etc. in the Algerian context.

As a result of this study, the use of play activity in the teaching / learning of French as a foreign language have proved to be of interest to young learners who can encourage them to learn and to learn express.

This thesis comprises two parts, a theoretical first part and a second practical part, the theoretical part was devoted to preliminary considerations on the teaching

and learning of the French as a foreign language, the notion of play activity as well as the concept of motivation. The practical part was devoted to the analysis of the results retained following a survey we conducted among teachers in various establishments in the wilaya of Guelma.

Keywords: teaching / learning of FLE, communicative approach, fun activity, motivation, listening comprehension, acquisition, interaction.

المخلص

هذا البحث يركز على مساهمة النشاط الترفيهي في مجال تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية في التعليم الابتدائي ودوره في تطوير الفهم الشفهي بين المتعلمين.

الهدف الأساسي من الجانب الترفيهي هو تسهيل الوصول إلى تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية كما أنه لا يمكن إنكار أنه جزء من حياة المتعلم و له دورا مهما وحاسما في تطوير الفهم الشفوي من خلال أشكاله المختلفة : الألعاب الكلامية ، القصائد ، القصة المصورة ، الأناشيد ... إلخ. في البرامج التعليمية في الجزائر .

اخيرا، ثبت أن تطبيق النشاط الترفيهي في تدريس و تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية هو أمر مهم للمتعلمين الذي يمكنه تشجيعهم على التعلم والتعليم.

المذكورة تتكون من جزأين، الجزء الأول نظري و الجزء الثاني تطبيقي، الجزء النظري يخص مجموعه من النظريات المبدئية على التعليم و تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية، مفهوم النشاط الترفيهي و مفهوم التحفيز. و الجزء التطبيقي يخص تحليل النتائج المحفوظة بعد مسح أجريناه بين المعلمين في مختلف المؤسسات في ولاية قالمة.

الكلمات المفتاحية: التدريس / تعلم اللغة الفرنسية كلغة أجنبية ، المقاربة التواصلية ، النشاط الترفيهي ، التحفيز ، الاستماع ، الاكتساب ، التفاعل.