

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

MEMOIRE
EN VUE DE L'OBTENTION DU DIPLOME DE
MASTER ACADEMIQUE

Domaine : littérature de langue française Filière : Langue française

Spécialité : *Didactique et langues appliquées*

Elaboré par :

- ZAAMOUCHE Ahlem
- DJEDADOUA Chayma

Dirigé par :

M. ZERARA Mohammed Abdou

Intitulée

*Les activités ludiques comme moyen efficace dans l'augmentation de la
prise de parole.*

*(Cas des apprenants de la troisième année moyenne du CEM SAID
SGHIR.)*

Soutenu le :

Devant le Jury composé de :

Mr.....

Univ. de

Président

Mr.....

Univ. de

Encadreur

Mr.....

Univ. de

Examineur

Année Universitaire : 2019 - 2020

Remerciements

Nous remercions tout d'abord Allah qui nous a donné la force et la volonté pour réaliser ce travail.

Nos sincères remerciements vont également à notre Directeur de recherche ZERARA Mohammed Abdou qui nous a bien accompagnées durant notre travail.

Nous remercions tous nos enseignants qui nous ont accompagnés et orienter dans notre parcours universitaire.

Nos profonds remerciements à tous ceux qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de cette recherche.

Enfin, nous adressons nos profonds remerciements aux membres du jury qui ont accepté de lire et d'évaluer notre travail de recherche.

Dédicace

Je dédie ce modeste travail :

*Aux être qui me sont les plus chers dans ce
monde : mes parents Hocine et Massika,
qu'Allah me les garde.*

*A mes Frères et sœurs : Hadjer, Ilyes, Meriem,
Midou, MOUSSABE et Ibrahime*

A mes nièces : Annas, Youssef et Idriss.

Et à toute ma famille « DJEDADOUA ».

*A mon binôme « Ahlem », sans elle ce travail
n'aura jamais accompli.*

*A tous mes amies : Loulou, Minna, Ghada et
Imene.*

Chayma

Dédicace

Je dédie ce travail à :

A mes très chers parents :

SOUMIA et ABDELHAKIM qui ont consacré leur vie à bâtir la mienne, je leur témoigne de toute ma gratitude pour leur attachement inflexible durant toutes mes années d'études. Auprès d'eux, je retrouvais toujours cet inimitable réconfort moral. J'espère qu'ils se contenteront de cette modeste réussite que je leur présente en retour.

A mon cher mari : Walid

A ma petite princesse : Mélissa

Mes frères : Khaled, Zine Eddine et Moatez ;

A mes adorables sœurs : Douaa et Maroua ;

A la mémoire de mes grands-pères : Mohamed et Khemissi, que DIEU garde leurs âmes dans son vaste paradis.

Mes grands-mères : Halima et Keltoum

Et enfin, à tous ceux qui me connaissent

Ahlem

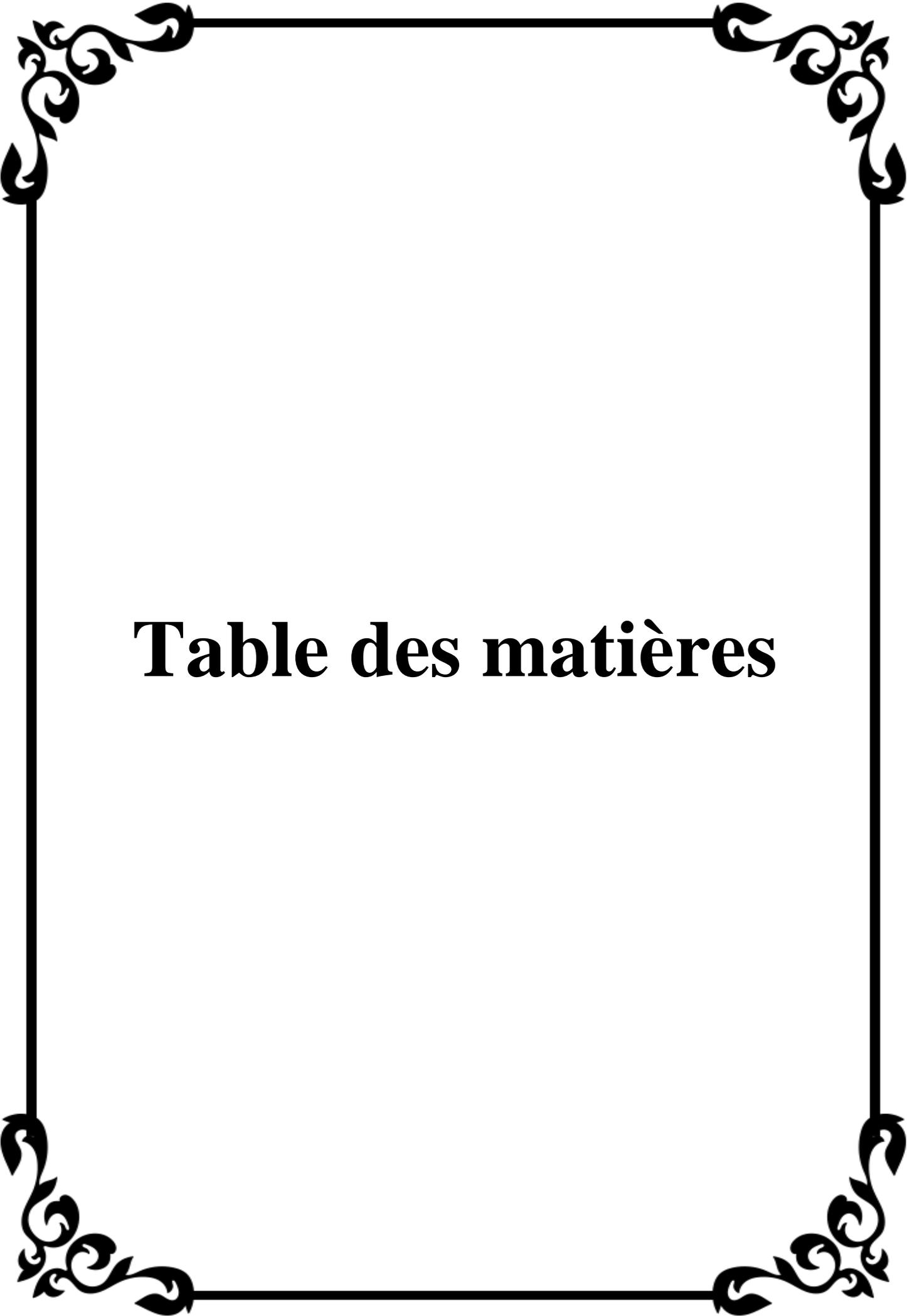


Table des matières

Table des matières

REMERCIEMENTS.....	II
DEDICACES	III
INTRODUCTION GENERALE	9

PREMIERE PARTIE : CADRE THEORIQUE

CHAPITRE 01 :LES ACTIVITES LUDIQUES DANS L'ENSEIGNEMENT- APPRENTISSAGE DE FLE.

1- Definition Du Jeu	14
1.2- La Progression Du Concept « Jeu »	15
1.2.1 - Le Jeu Ludique	15
1.2.2 - Le Niveau Educatif	16
1.2.3 -Le Niveau Pedagogique	17
2- Le Role Des Activites Ludiques	17
3- Typologie De L'activite Ludique En Classe De Fle	18
3.1 - Les Jeux Linguistiques.....	18
3.2- Les Jeux De Creativites.....	19
3.3- Les Jeux Culturels.....	20
3.4- Les Jeux Derives Du Theatre	20
4- Les Avantages Et Les Limites De L'activite Ludique	21
4.1- Les Avantages	21
4.2- Les Limites.....	22

CHAPITRE 02 :LA NOTION DE MOTIVATION

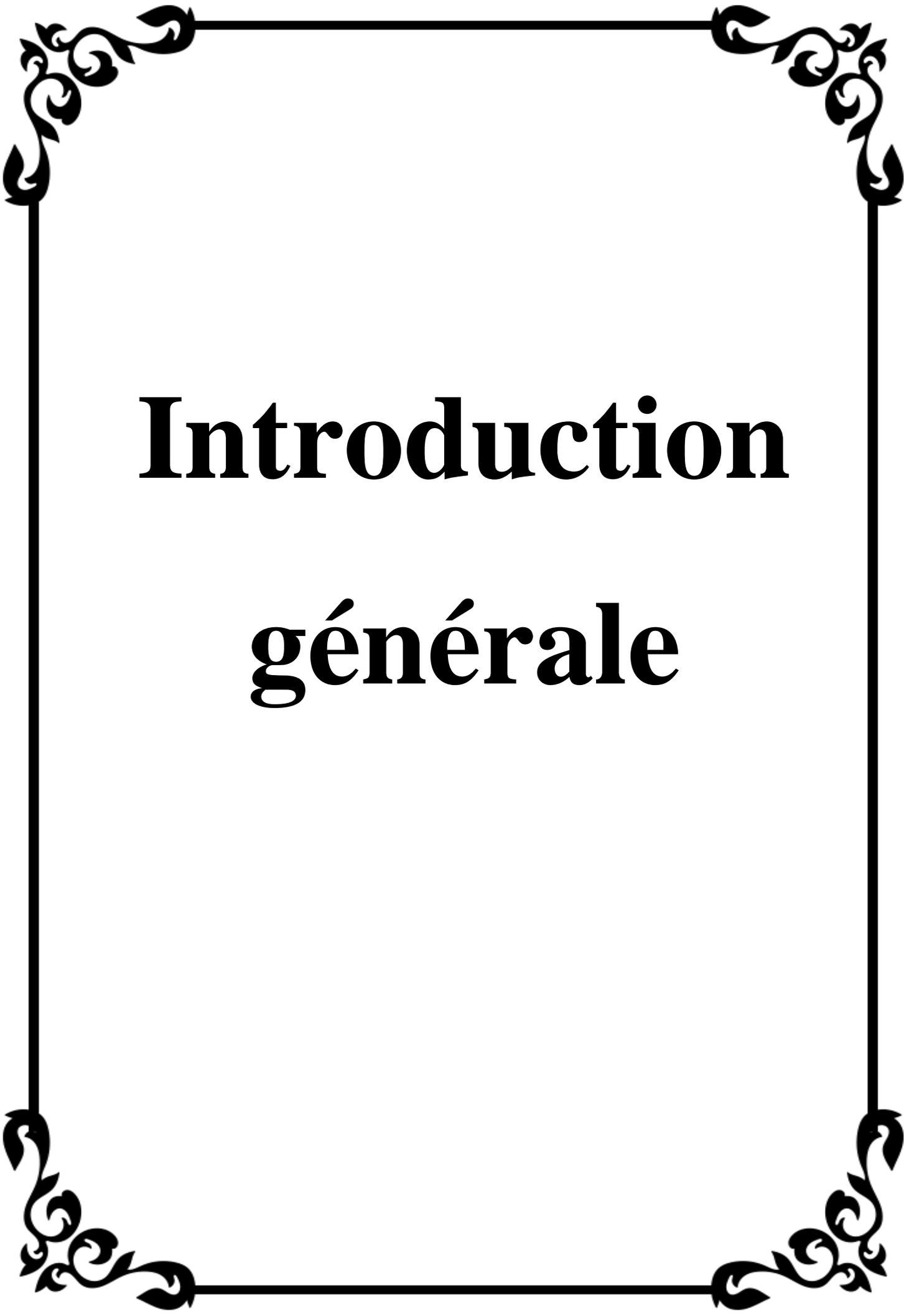
1-Definitions De La Motivation En Contexte General	24
2- La Motivation En Contexte Scolaire.....	25
2.1-Etre Motive Et Etre Demotive.....	26
2.3-Le Role De L'enseignant	27
3-Typologie De La Motivation	28

CHAPITRE 03 :LA PRISE DE PAROLE EN CLASSE DE FLE

1- Qu'est-Ce Que La Prise De Parole ?.....	32
1.1- La Parole	32
1.2- Les Acte De Parole	33
1.3- Les Tours De Parole.....	34
2-L'expression Orale	35
3- Les Conditions Prealables A La Prise De Parole	37

Table des matières

4-Les Facteurs Paralysants La Prise De Parole En Classe De Langue	38
4.1-Le Facteur D'ordre Didactique Et Pedagogique	38
4.2-Le Facteur Psychologique	39
4.3-Le Facteur Socioculturel	40
4.4-Le Facteur Intellectuel	40
5-Comment Declencher La Prise De Parole De L'apprenant ?	40
<i>DEUXIEME PARTIE : CADRE PRATIQUE</i>	
1-Public Vise	44
2-Presentation De L'echantillon	44
3-Methode De Travail	45
3.1-Type De Recherche	45
4-Lieu De L'experimentation.....	46
5-Programmation	46
6-Le Recueil De Donnees	46
<i>Conclusion Generale</i>	48
<i>References Bibliographiques</i>	50



Introduction

générale

Introduction générale :

Qui n'a jamais hésité de prendre la parole en classe ?

Certainement, la plupart d'entre nous sont passés par cette phase si difficile. L'apprenant en FLE n'est pas une exception !

Il est toujours confronté aux problèmes liés à l'expression orale, où il n'arrive pas à surmonter son insécurité et à participer efficacement pendant les cours ;

Pour lui, la prise de parole, est une prise de risque.

Elle l'expose et le soumet aux jugements des autres.

Cela peut devenir un véritable handicap pour les progrès de l'apprentissage et pourrait même être la cause d'un échec scolaire.

Cependant, l'enseignement/apprentissage du Français a pour objectif primordial de rendre l'apprenant capable à communiquer, s'exprimer et à s'interagir aux différentes situations de communication.

Dès lors, il est nécessaire d'étudier les conditions qui favorisent la prise de parole chez l'élève, pour l'aider à préparer sa future vie d'adulte et ses activités professionnelles.

Pour remédier ce genre de problème, l'enseignant doit éveiller le désir d'apprendre, en s'appuyant sur les multiples activités dans lesquelles la motivation des apprenants est une préoccupation de premier ordre.

Plusieurs moyens permettent de susciter la motivation en classe, l'activité ludique est l'une des pratiques qui facilitent l'apprentissage d'une langue étrangère.

En effet, apporter le ludique, c'est augmenter l'efficacité de l'apprentissage en passant par des moyens moins traditionnels ou rigides, suscitant la créativité, les interactions et l'inspiration, Grâce à l'effet de la détente qui est la pierre angulaire dans le jeu.

Comme l'affirme 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 »¹.

Le choix de notre thématique découle d'un constat qui a suscité en nous plusieurs interrogations.

En effet, notre petite expérience lors d'un stage effectué à l'école primaire Rabeah Zhaioua à Tamoulouka (troisième année licence), nous a montré que la plupart des élèves sont souvent réticent devant le fait de prendre la parole en classe, ce qui influe négativement sur leur apprentissage.

Notre travail de recherche a pour objectif central de vérifier l'efficacité et l'importance de la mise en œuvre des activités ludiques en classe du FLE afin de faciliter l'apprentissage de l'oral tout en améliorant la prise de parole.

Avec l'avènement des nouvelles méthodologies surtout l'approche communicative, la tâche ludique a occupé une place prépondérante, ce qui a bouleversé les représentations traditionnelles de l'enseignement apprentissage du Français.

Comme l'affirme Laurence schmoll « *Le jeu ne connaît cependant pas de fortune particulière dans les méthodologies anciennes .Et encore moins dans la formation des adultes, jusqu'aux cours audiovisuels de troisième génération dans les années 1980 et l'approche communicative. C'est à ce moment que sont abandonnées progressivement les théories de référence structuraliste et béhavioriste* »²

Cela nous incite à nous poser la question suivante :

Les activités ludiques augmentent-elles la prise de parole chez les élèves de 3ème année moyenne ?

Pour répondre à cette question, on émettra l'hypothèse suivante:

La mise en œuvre de la tâche ludique permet d'éveiller l'intérêt et la motivation des élèves pour décupler l'efficacité de l'apprentissage tout en augmentant la prise de parole en classe.

¹ RENARD Christine, les activités ludiques en classe de FLE : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir, disponible à l'adresse : <http://fr.scribd.com/document/142002778/Le-Jeu-en-Classe-de-FLE>. Consulté le 24/01/2020.

² SCHMOLL Laurence, « L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique », Sciences du jeu [En ligne], 5 | 2016, mis en ligne le 28 février 2016, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/628> .Consulté le 06/03/2020.

Pour réaliser ce travail, nous procéderons par la collecte des données que nous allons traiter et analyser plus tard.

Donc, il paraît nécessaire de se baser sur une enquête, où nous allons opter pour une méthode descriptive, comparative et analytique incluant une expérience avec une classe qui comporte au moins 25 élèves de la troisième année moyenne en proposant quelques activités ludiques.

Ce mémoire se compose de deux grandes parties : une partie théorique où nous allons traiter les éléments théoriques qui sont en relation avec notre travail de recherche, s'ajoute à cela une deuxième partie pratique consacrée à l'analyse du sujet.

La partie théorique est composée de 3 chapitres.

Dans le premier chapitre nous allons consacrer à étudier la notion ludique sa définition, son rôle et ses différents types en classe de FLE.

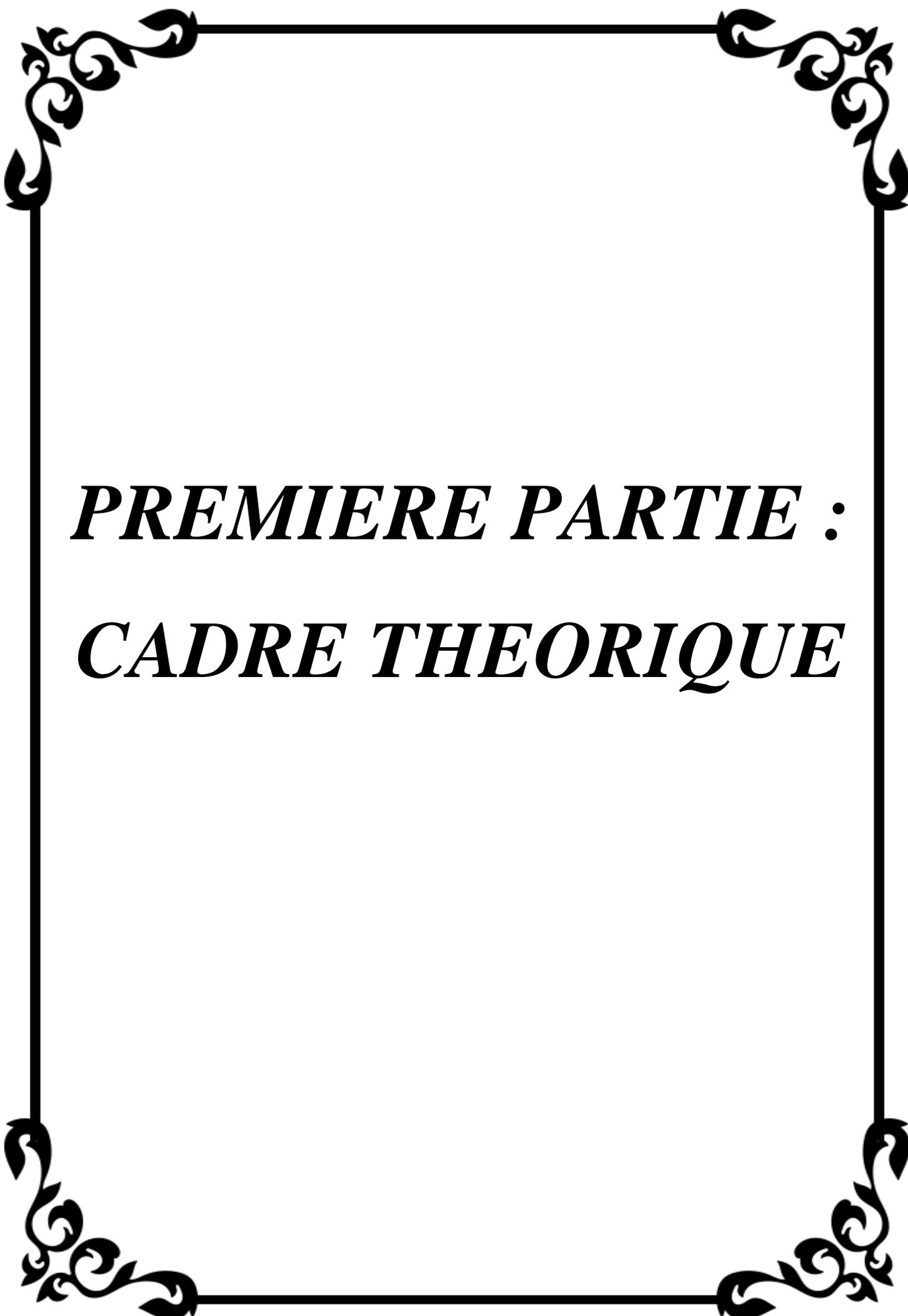
Dans le deuxième chapitre nous évoquerons la notion de motivation, ses différents types et le rôle des parents.

Dans le troisième chapitre nous aborderons quelques concepts théoriques de tout ce qui concerne la prise de parole, les facteurs qui la paralysent et quelques solutions possibles pour la déclencher.

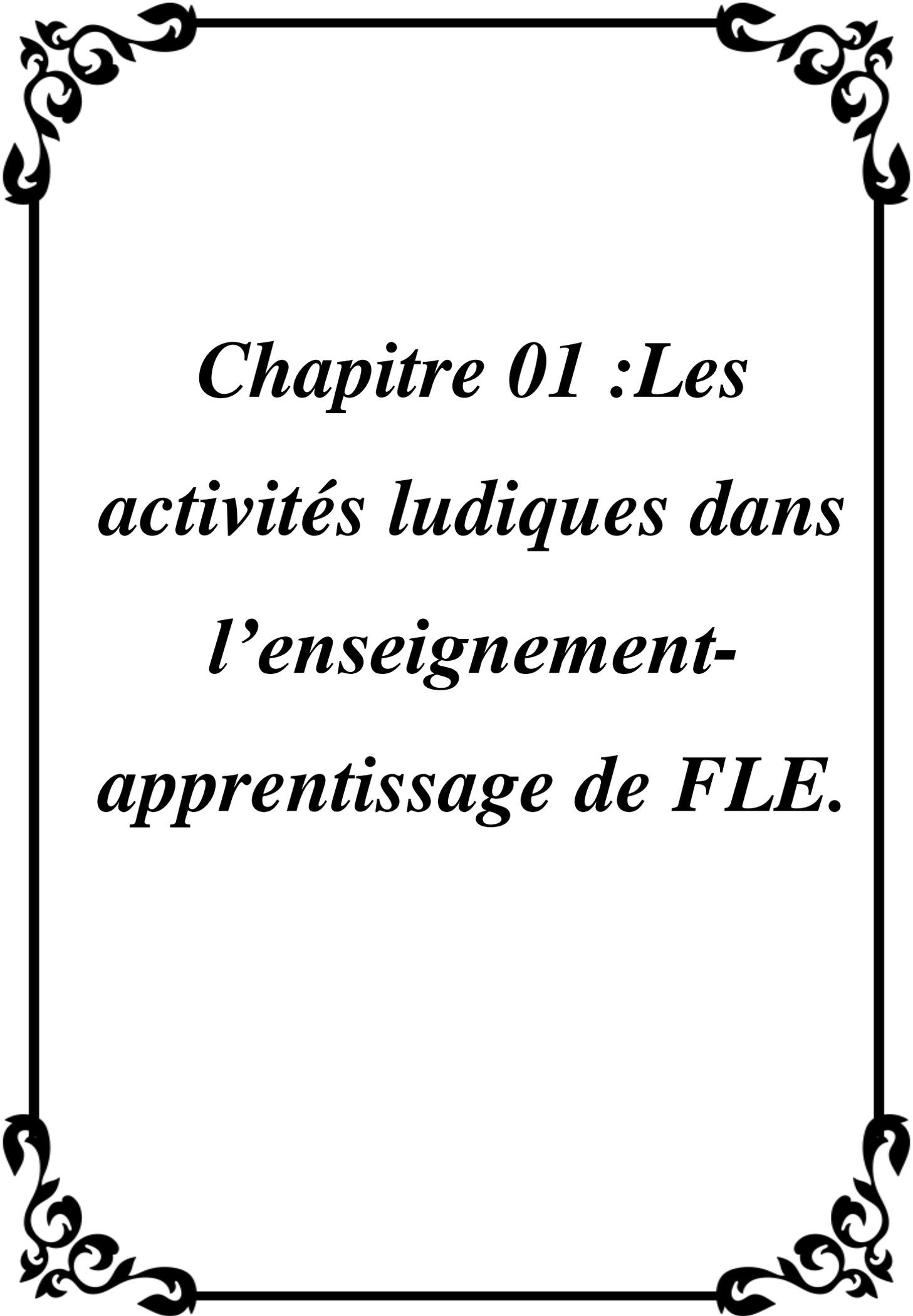
Pour la partie pratique, nous allons opter pour une enquête de terrain en vue de vérifier si les activités ludiques sont des pratiques efficaces dans le développement de la prise de parole chez les élèves de troisième année moyenne.

Ensuite, nous analyserons et interpréterons les résultats obtenus.

Ces résultats vont nous permettre d'entamer une analyse comparative entre un cours présenté avec des activités ludiques et un cours conventionnel.



PREMIERE PARTIE :
CADRE THEORIQUE



*Chapitre 01 : Les
activités ludiques dans
l'enseignement-
apprentissage de FLE.*

Le jeu constitue un véritable support pédagogique en classe de FLE où s'engage librement et spontanément le jeune enfant dans son développement du savoir et manifestant sa créativité, ce qu'il le rend par la suite responsable et autonome dans son apprentissage comme le souligne Nicole De Grandmont : « *Aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement , de prendre décision , de faire des choix et de développer ainsi son autonomie* ».³

1- Définition du jeu :

Le « jeu », d'après le dictionnaire le petit Robert, est : « *une activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autres but que le plaisir qu'elle procure.* »⁴

A partir de cette définition, nous pouvons dire que le terme « jeu » désigne l'ensemble des méthodes amusantes, récréatives et des exercices de caractère ludique qui a pour but le plaisir que procure l'activité.

En effet, Philippe Champy et Christiane Etève, approuvant la première définition en ajoutant que l'activité ludique : « *trouve sur sa satisfaction et son but par eux-mêmes.* »⁵

Nous ajoutons à ces différentes définitions, celle du didacticien J.P Cuq, ce dernier le définit comme : « *le jeu en didactique des langues est un évènement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence* »⁶.

Ce spécialiste considère le jeu comme un outil de classe, puisqu'il vise à rendre les apprenants très actifs et dynamiques à travers les interactions entre l'enseignant et les apprenants, aussi il sert à améliorer les compétences verbales (le discours) et les compétences non verbales (les mimiques, les gestes ,etc.).

On se réfère maintenant à un point de vue spécialiste, le philosophe Roger Caillois, se définit le jeu comme une activité :

1- Libre : à laquelle le joueur ne serait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature de divertissement attirant et joyeux.

³ GRANDMONT Nicole, La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, université de Boeck Bruxelles, 1997, P.83.

⁴ Dictionnaire le nouveau petit Robert, 1993, p.1374.

⁵ CHAMPY Philippe et ETEVE Christiane. Dictionnaire encyclopédique de l'éducation et de la formation, 1994. Paris : Nathan. Réf.- 1197.

⁶ CUQ Jean Pierre, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Paris, Ed jean pencreach, 2003, P.38.

2-Séparer : circonscrite dans les limites d'espaces et de temps précises et fixées à l'avance.

3-Incertaine : son résultat n'est pas déterminé ; son résultat n'est pas prévu.

4-Improductive : dès que l'élément de production intervient, l'activité se transforme en activité du travail.

5-réglée : il n'y a pas de jeu sans règle, ne serait ce que celles qu'on se donne à soi-même il existe des lois propres au jeu, indépendantes de la législation ordinaire.

6-Fictif : accompagné d'une conscience spécifique de la réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.⁷Ce philosophe clarifie le jeu de caractère spontané, libre et qui n'obéit à aucune règle sauf l'instinctif, le plaisir et la joie du joueur.

Dans le même ordre d'idée l'orthopédagogue canadienne N. De Grandmont rejointe l'idée de R.Caillois, elle rajoute également que le jeu : « est une activité librement choisie, sans autres obligations que celles décidées par le joueur et sans contraintes extérieures. »⁸

Enfin, à la lumière de ces diverses définitions, nous pouvons dire que le jeu est une activité totalement liée à son aspect ludique qui se caractérise par le plaisir, la gratuité et la liberté.

1.2- La progression du concept « jeu » :

L'orthopédagogue canadienne Nicole De Grandmont propose trois catégories principales pour qu'un jeu remplisse une fonction pédagogique qui est comme suivant : le niveau ludique, éducatif et pédagogique.⁹

1.2.1 - Le jeu ludique :

N. De Grandmont définit le jeu ludique comme une activité spontanée et libre, qui fait appelle à l'imaginaire, aux merveilles et favorise la créativité. Les règles du jeu évoluent selon les caprices du joueurs, elles ne sont pas imposées, et il n'y a pas de limite de temps ni d'espace.¹⁰

⁷ CAILLOIS Roger, Les jeux et les hommes, France : Gallimard, 1976, P.42-43.

⁸ GRANDMONT Nicole, pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre, université de Boeck Bruxelles, 1997. P.83.

⁹Ibid. p.65.

¹⁰ Ibid. p.19.

Cette définition, nous montre que dans ce type de jeu l'apprenant n'obéit à aucune règle ou obligation mais il joue librement juste pour le plaisir. Le jeu n'a pas d'autres finalités que son propre exercice.

Elle ajoute également que le jeu ludique représente un moyen nécessaire qui aide dans le développement de tout individu et permet : « *de structurer, d'organiser et d'élaborer le monde extérieur.* »¹¹

N. De Grandmont propose une synthèse sur son site « pédagogie du jeu » où elle présente les caractéristiques du jeu ludique :

- Activité libre et gratuite.
- Essentielle au plaisir.
- Née de l'étincelle du moment, doit se consumer en chef-d'œuvre instantané.
- Fait appel à la pensée divergente (solutions multiples et personnelles.)
- Nécessaire au développement de tout individu.

1.2.2 - Le niveau éducatif :

Ce type de jeu, comme son nom l'indique est « une valeur éducative ». Le jeu éducatif n'est pas très différent du jeu ludique. La seule différence qui existe entre les deux est que le jeu éducatif a des finalités et des objectifs d'ordre instructifs. Donc ces jeux sont généralement des jeux de construction (Puzzle, mots croisés...) qui permettent de développer certaines compétences de manière indirecte et implicite c'est-à-dire que l'apprenant n'a pas conscience d'apprendre lorsqu'il joue.

En effet , l'intégration de ces jeux en classe pousse l'apprenant à avoir des objectifs à atteindre dans son cursus tels que : la résolution des problèmes rencontrés , la prise de décision ainsi que la planification , ce qui lui permet par la suite d'être une personne autonome et responsable qui participe à son propre apprentissage , sans ressentir la monotonie et l'ennui que cause généralement un cours conventionnel.

¹¹ Ibid., p.47.

1.2.3 -Le niveau pédagogique :

Le jeu pédagogique est axé sur le devoir d'apprendre et génère généralement un apprentissage précis. Ce type de jeu est défini comme : « *une activité ou un outil qui joue le rôle d'un teste de connaissances et des apprentissages.* »¹²

En effet, il est considéré comme un moyen de renforcement et de vérification des connaissances. Il est donc proche de l'exercice dans la mesure où il est employé pour développer des compétences acquises.

Dans le jeu pédagogique, le plaisir correspond à l'équation : travail= plaisir, c'est pour cela que de nombreux auteurs ont tenté de montrer que l'on peut apprendre en jouant en même temps, c'est-à-dire que l'activité pourra être envisagée comme un jeu à visée pédagogique. En plus, ce genre de jeu demande beaucoup de sérieux, d'attention et d'effort comme le souligne

Genevo,S: « *le jeu n'est plus systématiquement considéré comme l'opposé du sérieux ou du travail, et inversement, que le jeu n'apparaît comme tel qu'au moment où quelqu'un adopte une attitude ludique envers l'activité.* »¹³.

Nous pouvons dire donc que ce type de jeu est une activité de classe dans laquelle les apprenants adoptent une attitude ludique et dont l'objectif principal est un objectif d'apprentissage.

2- le rôle des activités ludiques :

L'activité ludique représente une phase initiale très utile au cours de l'apprentissage car son utilisation en classe de langue permet de changer la routine ennuyeuse que peut causer un cours conventionnel et rend l'apprentissage plus attrayant.

En plus, le ludique développe chez l'apprenant la créativité et l'imagination, ce qu'il le rend par la suite responsable et autonome dans son propre apprentissage par le biais du jeu, puisque jouer est indispensable à la construction de nouvelles connaissances chez l'enfant où il trouve la liberté et le plaisir d'apprendre comme la souligne Christine Renard, formatrice

¹² CAILOIS Roger., Op.cit. p.70.

¹³GENVO, S.2012. La théorie de la ludicisation : une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques, journée d'étude « jeu et jouabilité à l'ère numérique », [En ligne] Consulté le 09/04/2015. URL <http://www.ludologique.com/publics/LudicisationDec12.pdf>.

Cedefles à Louvain-La-Neuve : *le jeu est une activité libre « qui répond à un besoin de détente, de plaisir, d'exploration et de découverte de l'individu. »*¹⁴

Le ludique est considéré donc comme un outil de classe qui facilite la transmission de savoir puisqu'il vise à rendre les apprenants très actifs et dynamique à travers les interactions et les échanges entre l'enseignant et les élèves , ce qui favorise par la suite le sentiment d'appartenance au groupe dans un climat d'ambiance.

Donc les apprenants sont attirés principalement par tout ce qui est ludique qui leurs permettent de s'amuser et d'apprendre en même temps c'est- à- dire : apprendre de façon indirecte, de manière inconsciente avec le ludique.

3- Typologie de l'activité ludique en classe de FLE :

L'activité ludique est l'un des outils pédagogiques qui sert à développer chez l'apprenant la créativité et l'imagination .cette dernière est considérée donc comme un outil par excellence qui facilite la transmission de savoirs par le biais du jeu.

Selon la distinction de J. P. Cuq et I.Gruca, il existe quatre types d'activités ludiques :

3.1 - Les jeux linguistiques :

Le jeu linguistique ne présente pas seulement un moyen d'amusement et de plaisir aux apprenants en classe, mais il présente ainsi une source d'une grande motivation qui rend une classe vivante et qui fait participer les apprenants.

De même, ce jeu aide les apprenants à surmonter leurs difficultés linguistiques : grammaticaux, lexicaux, morphologiques, orthographiques et syntaxiques.

Selon J.P Cuq et I.Gruca : « *les jeux linguistiques , qui regroupent les jeux grammaticaux , morphologiques ou syntaxiques , lexicaux , phonétiques et orthographiques qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et*

¹⁴ RENARD Christine, Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : L'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur :

<http://fr.scribd.com/document/142002778/Le-Jeu-en-Classe-de-FLE>. Consulté le 04/02/2020.

caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement , il correspond aux jeux les plus formels même s'ils requièrent la réflexion du participant. »¹⁵

Ce genre du jeu permet aux apprenants de mémoriser beaucoup de mots en un peu de temps ainsi que ces jeux demandent une très grande réflexion sur la composante linguistique de la langue. A propos de ce genre d'activité, nous proposons un exemple de jeu linguistique qui est les mots croisés : « un jeu consiste à créer de nouveaux mots à partir d'autres mots », ce genre de jeu pousse l'élève à rassembler toutes ses connaissances linguistiques et envie d'apprendre d'autres.

3.2- Les jeux de créativité :

J.P. Cuq et I.Gruca dans leurs ouvrages soulignent que : « *les jeux de créativité engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination. »¹⁶*

De ce fait, le jeu de créativité a pour but principal de susciter l'intérêt des apprenants à travers la consultation de ses connaissances déjà acquises pour pouvoir trouver des solutions. Comme le cas des charades où l'apprenant ne pourra pas les résoudre s'il ne sollicite pas sa créativité et son imagination.

Exemple :

- Mon premier est difficile à trouver dans le désert.
- Mon deuxième se fait toujours à l'école primaire.
- Mon troisième est aimé par les enfants et les ados.
- Mon tout est un fruit.
- Solution : orange (eau-rang-jeux).

¹⁵ CUQ Jean Pierre et GRUCA Isabelle, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Presses universitaires de Grenoble, 2008, p457.

¹⁶ibid., p457.

3.3- Les jeux culturels :

Le jeu culturel présente une source d'enrichissement de la culture de l'apprenant, ce genre de jeu lui permet de s'ouvrir sur le monde pour développer ses connaissances.

Selon le dictionnaire du français langue étrangère et seconde « *les jeux culturels qui font d'avantages références à la culture et aux connaissances des apprenants.* »¹⁷ cette définition montre que les apprenants doivent recourir à leurs connaissances culturelles qu'ils ont déjà acquises pour les utiliser, comme dans le jeu de baccalauréat ou bien jeu du bac dont le but est de trouver en un temps limité une série de mots commençant par la même lettre.

Exemple :

Lettre	Animal	Métier	Pays	Prénom fille	Points
A	Ane	Agriculteur	Algérie	Aya	

3.4- Les jeux dérivés du théâtre.

Ce sont : « *les jeux qui transforment la salle de la classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur l'improvisation [...], la dramatisation [...], la directivité [...].* »¹⁸

L'intérêt des jeux dérivés du théâtre est qu'ils permettent aux apprenants d'entrer dans un monde fictif où ils doivent mobiliser leurs connaissances envie de simuler des rôles imaginaires tout en se basant sur l'improvisation, la directivité et la dramatisation.

D'ailleurs, ces jeux permettent de faire participer tous les apprenants, surtout les plus timides, et les rendre capables de prendre la parole en public comme dans le jeu de rôle.

¹⁷ CUQ Jean Pierre et GRUCA Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère et seconde, presses universitaires de Grenoble, 2008, p 458.

¹⁸ Ibid., P.458.

4- Les avantages et les limites de l'activité ludique :

L'activité ludique est une arme à double tranchant, car elle peut avoir des avantages et des inconvénients dans le cadre de l'enseignement/apprentissage.

4.1- Les avantages :

L'avantage le plus évoqué par les enseignants qui utilisent le jeu comme support pédagogique est celui de la motivation qui incite l'apprenant à prendre la parole de lui-même.

En effet, Christine Renard explique que l'instauration des jeux ludiques en classe de langue : *« poussent le groupe [...] instaurent un climat de coopération [...] créent des liens entre les différents participants [...] elles permettent la diversification des associations au sein des apprenants. »*¹⁹

Cette définition montre que l'intégration des jeux ludiques en classe de FLE pousse les élèves à travailler dans un groupe à travers les interactions et les échanges soit entre l'enseignant et l'apprenant soit entre les apprenants eux- même, **donc le jeu est socialisant.**

De même, le jeu pousse l'élève à réfléchir et à rassembler toutes ses connaissances préalables pour résoudre le problème parvenu et gagner le jeu. Et pour réaliser son but, il doit donner la bonne réponse, sans demander la solution, car cette demande tue le jeu et l'enfant le sait bien, donc **le jeu est valorisant.**

Donc, Le jeu occupe une place prépondérante au sein d'une classe de FLE, il est considéré comme un excellent support pédagogique qui facilite la transmission de savoirs .En effet, il permet à l'apprenant de surmonter le grand défi qui est la timidité et le fait de prendre la parole en public.

Le plus grand avantage que l'on peut retenir ainsi est celui de la motivation qui permet à l'élève d'être responsable à trouver par lui-même de nouvelles stratégies pour réussir.

¹⁹ RENARD Christine ., Op.cit.

4.2-Les limites :

Plusieurs difficultés peuvent être rencontrées lors de la mise en œuvre du jeu en classe. Tout d'abord, le recours aux activités ludiques n'assure pas forcément un bon résultat, car elles peuvent générer de l'agitation, du bruit et des conflits entre les joueurs, donc il est très important de fixer des règles de conduite avant de commencer le jeu.

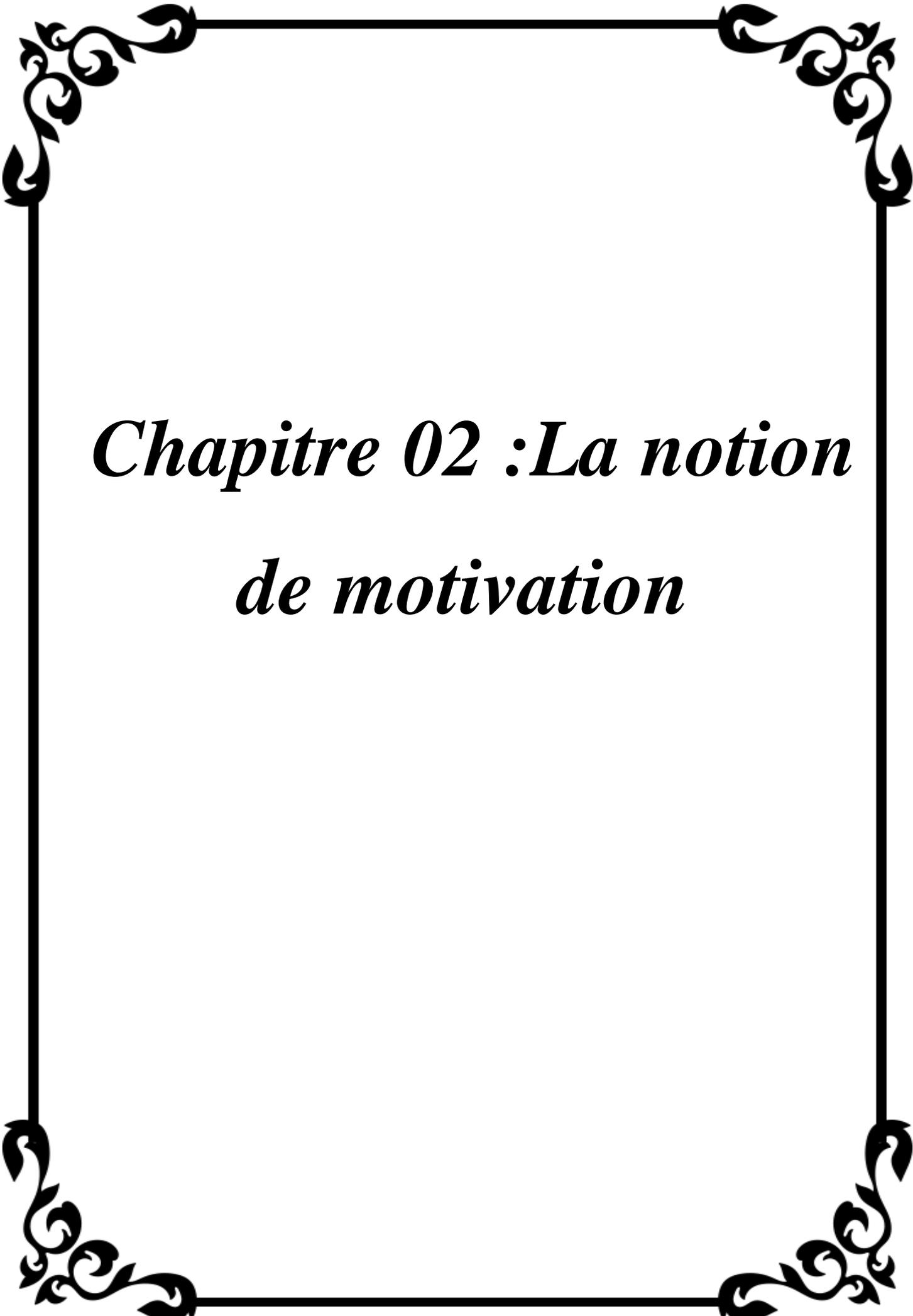
Ensuite, le temps doit être adapté selon les situations d'enseignement-apprentissage puisque parfois il est difficile d'identifier le moment où l'on doit arrêter le jeu. L'enseignant doit alors jouer le rôle d'un arbitre qui dirige le déroulement du jeu et qui devra par la suite décider si le jeu doit prendre fin ou non.

En outre, l'activité ludique présente le risque de perdre sa fonction didactique et se limiter à sa vocation purement récréative, ce qui réduirait à néant les bénéfices qu'on peut en tirer en classe de langue. Donc il faut que le contenu soit bien intégré dans le processus d'enseignement.

Pour conclure, le jeu présente une véritable source de motivation dans la mesure où l'enseignant doit respecter certaines conditions.

Dans ce chapitre, nous avons mis la lumière sur la notion de l'activité ludique et ses différentes variétés des jeux qui peuvent favoriser la prise de parole des apprenants, sans oublier ses avantages et ses limites.

A partir de ce qu'on a déjà évoqué précédemment, on peut dire que l'activité ludique est l'un des outils pédagogiques qui sert à développer chez l'apprenant l'imagination et la créativité, elle est considérée donc comme un outil de classe qui facilite la transmission du savoir.



*Chapitre 02 : La notion
de motivation*

Depuis quelques années, le concept de motivation a fait l'objet de plusieurs recherches en contexte d'apprentissage scolaire qui prouvent que la motivation représente un aspect incontournable de la réussite scolaire.

En effet, la démotivation des apprenants est devenue un véritable handicap qui suffit à expliquer bien des échecs.

François De Closets affirme « *qu'il n'est pas de bonne pédagogie qui ne commence par éveiller le désir d'apprendre* »²⁰

1-Définitions de la motivation en contexte général :

Jean Pierre Cuq disait que *la motivation est : « un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but »*²¹

La notion de la motivation en psychologie est également liée à un vaste ensemble de processus psychologiques et physiologiques qui influent directement sur le comportement de l'individu, et qui sont responsables du maintien ou de la cessation d'une conduite, selon Larousse la motivation est :

« *Processus physiologiques et psychologiques responsables du déclenchement, de la poursuite et de la cessation d'un comportement* »²²

Elle est aussi considérée comme une énergie puissante qui pousse quelqu'un à agir en déterminant son comportement, selon le Robert la motivation est :

« *Action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportement* »²³

J.Paul dans son dictionnaire de psychiatrie confirme que la motivation est un ensemble de processus dynamiques conscients ou inconscients, en particulier les émotions qui orientent l'action d'un individu vers un but donné.²⁴

²⁰François de closets

²¹ CUQ Jean Pierre, GRUCA Isabelle. Le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, 2002, Grenoble, P. 170-171.

²² Larousse.fr www.Dictionnaire/francais/motivation52784

²³ LOUIS Stevenson Robert, Le petit Robert, 2010.

²⁴ PAUL. J, Dictionnaire de psychiatrie, édition CTLF en ligne [http : //www.CILF.com](http://www.CILF.com).

Enfin, et à la lumière de ces diverses définitions, nous pouvons dire que la motivation est l'ensemble des facteurs qui déterminent le comportement de l'individu pour atteindre un but donné.

2- La motivation en contexte scolaire :

Certainement, la motivation scolaire est l'un des plus importants déterminants des performances scolaire, elle est considérée comme une force puissante qui pousse l'élève à s'engager activement dans leurs apprentissages.

Archambault et Chouinard affirment que : *« la motivation scolaire est l'ensemble des déterminants internes et externes qui poussent l'élève à s'engager activement dans le processus d'apprentissage, à adopter des attitudes, des comportements susceptibles de conduire à la réalisation des objectifs d'apprentissage qu'il poursuit et à persévérer devant les difficultés. »*²⁵

Dans son livre, la motivation en contexte scolaire, Rolland Viau (1994) propose une autre définition, disant que la motivation est un phénomène dynamique, susceptible à évoluer au fil du temps, il estime que : l'engagement de l'élève dans son activité, sa persévérance et l'atteinte des buts sont considéré par Viau comme des indicateurs de motivation les plus importants.

Pour lui : *« la motivation en contexte scolaire est un état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but »*²⁶

Au cours de ces dernières années, Bernard André²⁷ 1998 dans son ouvrage « motiver pour enseigner » confirme de la définition de Viau, en essayant de la développer et la synthétiser.

Pour lui, cette définition repose sur trois dimensions fondamentales de la motivation :

- A- C'est un état dynamique, parce que susceptible dz varier dans le temps et au gré des matières étudiées.

²⁵ ARCHAMBAULT. J et CHOUINARD. R, « Doit-on récompenser les élèves pour les motiver à apprendre ? », GALAND Benoit et BOURGEOUS Etienne, (se) motiver à apprendre, PUF, Canada, 2006, P. 135.

²⁶ VIAU Rolland, La motivation en contexte scolaire : pratique pédagogique Boeck, 1995, P.07.

²⁷ BERNARD André, « Motiver pour enseigner ». Paris: Hachette Edition, 1998, P. 16.

B- Elle se mesure au choix, à l'engagement et à la persistance de l'élève dans les activités qui lui sont proposées.

C- Elle se dépend de la perception de l'élève, plus précisément de la manière dont il perçoit son environnement, plus directement l'école et ses buts.²⁸

2.1-Etre motivé et être démotivé :

- **être motivé** : est certainement avoir de la volonté pour tracer un objectif orienté vers un but précis.

Motiver signifie : « *créer des conditions de travail permettant à l'élève de passer de son impuissance apprise à un engagement de qualité dans les activités qui lui sont proposées.* »²⁹

Un élève motivé : c'est celui qui met en action toute sa volonté, son énergie et son enthousiasme pour atteindre un but précis dans le processus d'apprentissage

- **la démotivation** :

Démotiver c'est : « *faire perdre à quelqu'un toute motivation, toute envie ou raison de continuer un travail ou une action* »³⁰

Alors, la démotivation c'est le fait de perdre toute la volonté, la confiance en soi et la capacité de l'individu à agir et à avancer.

Un élève démotivé : c'est un élève passif en classe. Généralement, il rencontre d'énormes difficultés qu'il juge insurmontables dans ses études.

2.2- Le rôle des parents : « la motivation d'apprendre naît avant l'école »

Le défi de tout parent est de créer un environnement favorable qui puisse favoriser les apprentissages, la motivation d'apprendre est l'une des préoccupations majeures des parents d'élèves.

²⁸Ibid.

²⁹Ibid. P. 41.

³⁰ Dictionnaire Larousse, 1993, P. 173.

Certainement, la maison est la première véritable école de l'apprenant, avant qu'il entre à l'école, l'enfant se trouve au milieu de sa famille qui l'influe et le motive valorisant les activités intellectuelles telles que la lecture et l'écriture.

Les parents doivent favoriser la motivation chez leurs enfants en :

- 1- **Offrir un environnement stimulant la curiosité de l'enfant**, exemple : laissez trainer des livres, des jeux partout dans la maison.
- 2- **Encourager leur effort**, exemple : il faut de temps en temps récompenser le bon rendement ou les améliorations de l'enfant afin de l'encourager à faire de son mieux.
- 3- **Valoriser l'autonomie**, exemple : offrir aux apprenants la possibilité de choisir (entre telle et telle activité...etc.), les encourager à travailler en groupe, le travail collaboratif est considéré comme un moyen pour accroître l'autonomie, d'après Gérard De Vecchi « *le travail de groupe permet aux élèves d'apprendre à définir et à suivre une démarche privilégiant leur questionnement, faire des choix et prendre des responsabilités, se construire des méthodes de travail, développer leurs capacités de langage et de communication, développer la solidarité et l'écoute réciproque* »³¹.
- 4- **Etablir une relation (parent-élève) positive**, exemple : établir une bonne communication, être à l'écoute de votre enfant.
- 5- **Créant chez eux la confiance en soi**, exemple : valoriser les tentatives de nos enfants qu'elles se soldent par un échec ou un succès.
- 6- **Guider les enfants dans la préparation de leurs études.**

2.3-Le rôle de l'enseignant :

L'enseignant représente le pilier sur lequel repose tous les apprenants, il joue un rôle crucial dans la transformation de l'éducation et l'amélioration des capacités intellectuelles des apprenants, il est à la fois animateur, facilitateur et tuteur.

L'enseignant joue le rôle de **l'animateur** lorsqu'il anime le cours pour expliquer, reprendre et synthétiser les connaissances afin de favoriser la motivation intrinsèque des apprenants

³¹ DE VECCHI, Gérard, <http://onaya.eklablog.com/10-conseils-pour-rendre-les-eleves-autonomes-a58766889>.

Consulté le 07/06/2020.

Facilitateur : l'enseignant facilitateur doit installer un climat favorable à l'apprentissage pour assurer une bonne transmission de savoir à ses apprenants en rendant les activités pédagogiques plus simples, claires et attirantes.

Tuteur : le rôle de l'enseignant tuteur est de guider l'apprentissage, préciser les objectifs et orienter les apprenants en les poussant à agir d'une manière active dans la classe.

En effet, le défi de tout enseignant ou formateur est de susciter l'envie d'apprendre chez ses apprenants, les encourager et les motiver.

Mais « on ne peut donner que ce qu'on a »

Est-ce que un enseignant démotivé peut vraiment motivé ?

« Comment peut on accuser les élèves de ne pas être motivés à apprendre, lorsqu'ils se trouvent devant un enseignant qui baille, ne rit jamais, regarde constamment sa montre, ne veut pas être dérangé, leur donne des exercices pour ne pas avoir à leur parler ?³²

Certainement, la démotivation du professeur influe négativement sur le comportement des élèves en classe, ils deviennent passifs à leur tour ennuyés et démotivés.

3-Typologie de la motivation :

La motivation est toujours considérée comme le moteur du processus d'apprentissage, c'est l'outil pédagogique qui sert à déclencher chez l'élève le désir d'apprendre.

On distingue deux types de motivation : (la motivation intrinsèque et la motivation extrinsèque).

3.1-La motivation intrinsèque : dans la motivation extrinsèque : *« les comportements sont uniquement motivés en vertu de l'intérêt et du plaisir que le sujet trouve dans la pratique de l'activité sans attendre de récompense extrinsèque à l'activité ni chercher à éviter un quelconque sentiment de culpabilité »³³*

Donc on dit que la motivation est intrinsèque, lorsque l'apprenant se motive lui-même de façon volontaire dans son apprentissage par le biais du plaisir sans aucune récompense externe.

³² VIAU Rolland, La motivation des enfants : Le rôle des parents, Ed du renouveau pédagogique, 1997, P. 120.

³³ Apprendre autrement aujourd'hui ! FENOUILLET Fabien, La motivation à l'école, 10^{ème} Entretiens de la Vilette, 1999.

Exemple : un apprenant qui s'engage dans la résolution des équations logarithmiques parce qu'il aime les mathématiques, fait preuve de motivation intrinsèque.

3.2-La motivation extrinsèque : « *les motivations extrinsèques regroupent un large éventail de motivations contrôlées par les renforcements, les notes, les prix et l'argent* »³⁴

La motivation est dite extrinsèque lorsqu'elle est provoquée par des facteurs externes à l'apprenant (punition, récompense, etc.)

Exemple : un élève travaille pour obtenir une bonne note (récompense), pour éviter les mauvaises, ou pour faire plaisir à ses parents et éviter leur punition.

4-Des stratégies pour motiver :

« *L'enseignant peut également préconiser quelques stratégies qui pourront aider l'élève à comprendre qu'il peut essayer de se motiver lui-même plutôt que d'attendre qu'on le motive* »³⁵ :

- charger l'élève avec l'énergie positive en le récompensant juste après la réalisation d'un exercice difficile.
- l'enseignant facilitateur peut aider son élève en divisant son travail en plusieurs parties afin de le rendre plus simple, clair et attirant.
- l'utilisation des couleurs, dessins animés, et des jolis autocollants dans leurs cahiers de cours pour les encourager à aimer ce qu'ils sont entrain d'apprendre.
- les évaluer dans certaines activités de classe avec des émojis et non pas avec des notes, les élèves qui ont eu une bonne note vont avoir des magnifiques émojis avec un cœur où le professeur peut écrire une phrase motivante dedans, les élèves qui ont eu une note moyenne à faible vont aussi avoir des différents émojis avec un commentaire pour les encourager à faire beaucoup d'efforts la prochaine fois pour avoir le cœur des excellents !
- l'enseignant peut aussi distribuer des cartes pédagogiques de félicitations et d'encouragements aux élèves les plus participants en classe, mais aussi à ceux qui font beaucoup d'efforts malgré toutes les difficultés rencontrées.

³⁴ Formation Emploi, STEPHANIE Leloup, « La motivation : critère d'évaluation de la performance scolaire. » 2002, P, 35-37.

³⁵ VIAU Rolland ., Op.cit., P. 170.

Exemple :

- Tes efforts font tourner toutes les têtes ! C'est formidable.
- lorsque tu ralentis, tes travaux sont magnifiques !
- ne crains rien, je suis tellement fière de toi et de ton attitude, contenue comme ça !

Le professeur peut aussi choisir quelques activités ludiques et les appliquer en classe avec ses apprenants afin de susciter leur désir d'apprendre.

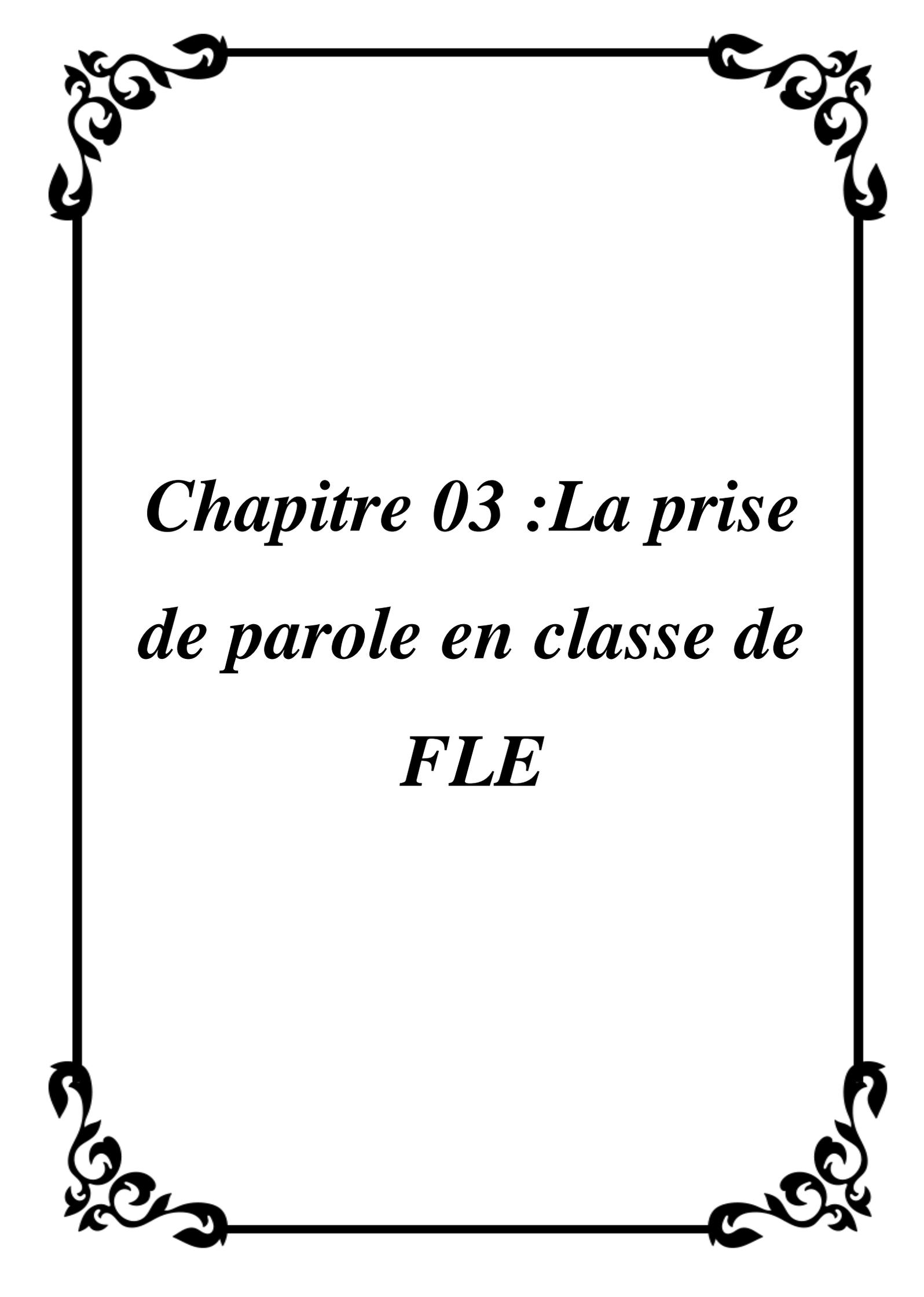
Dans ce chapitre, nous avons mis l'accent sur la motivation, ses types et ses stratégies.

A travers de ce qu'on a déjà évoqué plus haut, on peut dire que l'un des moyens qui peut augmenter la prise de parole des apprenants, serait de leur proposer des activités conçues de manière à les motiver pour qu'ils parlent.

Donc, la motivation scolaire est importante à la réussite éducative des apprenants ;

Darveau, P. et Viau, R affirment que : « *pour faire des apprentissages et réussir, il faut plus que des capacités, il faut être aussi motivé.* »³⁶

³⁶ DARVEAU. P et VIAU.R, la motivation des enfants, Ed du renouveau pédagogique, 1997.



*Chapitre 03 : La prise
de parole en classe de
FLE*

En didactique de FLE l'apprenant est l'un de piliers qui prend une place primordiale dans le triangle didactique. De ce fait, ce dernier doit participer à la construction de son propre savoir à partir de prendre la parole en classe (poser et répondre aux questions, faire des débats et des discussions ...etc.). C'est en prenant la parole qu'on apprend la langue.

1- Qu'est-ce que la prise de parole ?

La prise de parole est une activité qui consiste à libérer la parole des apprenants sous la direction de leur enseignant. En effet, plus l'élève s'interroge et participe aux différents échanges lors de l'activité orale, plus il va vers la parfaite compréhension de la chose et avec cette façon l'apprenant devient une personne autonome et responsable qui participe à la construction de son propre savoir.

Pour l'enseignant la prise de parole est une activité qui rend le cours plus dynamique et plus attrayant à travers les échanges qui se produisent soit entre l'apprenant et son enseignant, soit entre l'apprenant et ses camarades, comme le souligne Michel TOZZI « *Notre fonction de professeur n'a de sens que par rapport à l'élève. la parole de l'élève est comme un baromètre : plus les élèves demandent la parole, plus le cours est intéressant.* »³⁷

1.1- La parole :

La parole selon Jean Pierre Cuq est : « *le concept saussurien qui s'oppose à la langue, comme l'utilisation du système linguistique s'oppose à ce système. En tant que manifestation de la langue individuelle, occasionnelle, et se matérialise sous des formes de tailles et de nature très diverses, la parole à longtemps été considéré comme impure et difficilement analysable.* »³⁸

D'après Robert Galisson et Daniel Coste, la parole se définit étant une : « *Réalisation de la langue par un locuteur.* »³⁹

³⁷ TOZZI Michel, prof à l'université de Montpellier III, www.sgen-cfdt-org/act/article 1380.html.

³⁸ CUQ Jean Pierre, Dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde. Paris : CLE international, 2003, p.187.

³⁹ GALISSON Robert & COSTE Daniel, Dictionnaire de didactique des langues. Paris : Editions Hachette 1976, p.400.

A partir de ces définitions, nous constatons que « la parole » se distingue de « la langue » par son individualité, c'est-à-dire que la parole défère d'une personne à une autre, ce qui rend par la suite l'analyse de cette parole difficile puisqu'elle varie d'un locuteur à un autre. Par contre, la langue est le point commun qui appartient à toutes les personnes.

1.2- Les acte de parole :

L'acte de parole est un moyen mise en œuvre par un locuteur qui cherche à agir par ses paroles sur son interlocuteur, il cherche à informer, inciter, demander, promettre, etc.

A cet effet, Jean Dubois et al soulignent que l'acte de parole renvoie à : « ...l'énoncé effectivement réalisé par un locuteur dans une situation donnée. »⁴⁰

Dans cette optique, John Austin⁴¹ souligne que dans un énoncé nous distinguons trois types d'acte : acte locutoire, acte illocutoire et acte perlocutoire.

L'Acte locutoire : (c'est l'acte de dire quelque chose), cet acte consiste à produire des sons et des mots auxquels sont attachés un sens et une référence.

L'Acte illocutoire : (c'est l'acte effectué en disant quelque chose), cet acte consiste à la réalisation de l'acte de dire donc l'acte illocutoire est ce qu'on veut dire ou transmettre par l'acte locutoire (promettre, ordonner, s'engager, etc.)

L'acte perlocutoire : (c'est un acte effectué par le fait de dire quelque chose), cet acte consiste à produire certains effets sur l'interlocuteur comme convaincre, intimider, etc.

Exemple : qui veut sortir !

Ça provoque ici un certain nombre d'effets comme la peur et le silence ou bien la prise de parole pour certains élèves. Nous pouvons obtenir aussi un acte perlocutoire par le comportement des apprenants en classe tels que les gestes, le regard, le ton de la voix, etc.

⁴⁰ DUBOIS Jean. Dictionnaire de linguistique. Paris : Larousse-Bordas, 2002, P 14.

⁴¹ AUSTIN John. Quand dire, c'est faire. Paris : Editions du Seuil, 1970, P.109.

1.3- Les tours de parole :

La parole en classe a toujours été considérée essentiellement comme un outil d'enseignement efficace.

Tour de parole : est une notion désignant un processus interactif entre le professeur et son groupe d'apprenants en utilisant la parole et les échanges verbaux.

En classe, prendre la parole, la garder et la donner sont souvent des actes complexes pour la majorité d'apprenants.

Prendre la parole : en classe de FLE, prendre la parole est un acte important, lorsque les élèves demandent et prennent la parole, les cours deviennent plus intéressants, cela va créer un climat favorable qui peut augmenter les chances de la réussite scolaire, car la parole participe amplement à la transmission, l'acquisition et la construction du savoir, Michel Tozzi corrobore ce dire lorsqu'il affirme: « *notre fonction de professeur n'a de sens que par rapport à l'élève. La parole de l'élève est comme un baromètre : plus les élèves demandent la parole, plus le cours est intéressant.* »⁴²

L'acte de la prise de parole exige l'adoption d'un certain comportement.

Exemple :

L'apprenant (A1) a le droit de parler à son tour, interrompre ou garder la parole un certain temps, mais aussi, il faut savoir terminer et céder la parole aux autres.

Son successeur potentiel (A2) sera obligé de laisser parler son camarade (A1), de l'écouter mais il peut aussi l'interrompre (en demandant la permission du prof) et réclamer la parole en donnant son point de vue personnel, de corriger, d'argumenter, de débattre, etc.

Garder la parole : en réalité, savoir prendre la parole ne suffit pas largement, si on ne maîtrise pas comment la garder et la céder.

En effet, pour garder la parole, il faut donner du poids à ce qu'on est en train de dire, c'est de rendre ce que l'on dit intéressant en utilisant les répétitions, les paraphrases, les synonymes, etc.

⁴² TOZZI Michel, prof à l'université de Montpellier III, www.sgen-cfdt-org/act/article_1380.html.

Il faut tenir compte que le fait de pouvoir garder la parole, exige certaines conditions, parmi lesquelles, l'apprenant doit posséder certains acquis selon son âge et son niveau éducatif : (connaissances, savoir faire, et surtout la compétence linguistique), l'enseignant à son tour doit offrir à ses apprenants le champ libre pour qu'ils puissent s'exprimer sans crainte ni hésitation, il faut qu'il les encourage à prendre et garder la parole même s'ils commettent des fautes, à condition de ne pas sortir du contexte.

Donner la parole : en classe, l'enseignant est souvent la seule personne qui a le droit de distribuer la parole à ses apprenants.

L'enseignant animateur, peut également animer son cours en créant un climat favorable qui pousse l'élève à parler.

Pour donner la parole aux apprenants : L'enseignant peut par exemple poser une question et choisir l'un des participants qui ont levé la main pour répondre, sinon il peut aussi désigner directement un apprenant (même s'il n'a pas de réponse et il sera obligé de parler.)

2-L'expression orale :

L'expression orale est l'une des compétences essentielles qui consiste à s'exprimer oralement dans les différentes situations de communication, Jean Michel et al la définissent comme suit :

« L'expression orale, rebaptisé production orale depuis les textes du cadre commun de référence, Est une compétence que les apprenants doivent progressivement acquérir, qui consiste à s'exprimer dans les situations les plus diverses. »⁴³

L'expression orale se divise en deux formes :

L'expression orale ne se compose pas uniquement des sons et tout ce qui est phonétique, mais aussi d'autres éléments extralinguistiques, Claudine et Sylvie confirment :

⁴³KADI Zoubeida, CHAMI Rim, et DUCROT Jean –Michel, « Cours d'initiation à la didactique du Français Langue Etrangère en contexte Syrien : « Définition et objectifs de l'expression orale en approche communicative », [En ligne], URL : <http://mikaelamema.unblog.fr/2013/06/16/1%E2%80%99%99%expression-orale/> consulté le 12/06/2020.

« L'oral est une production corporelle, dans son fonctionnement phonétique mais aussi par l'activité physique d'accompagnement mimique et gestuelle dont elle ne peut être séparée, ni dans son rythme, ni dans son intensité »⁴⁴

De forme verbal : de tout ce qui est en relation avec la voix, le volume, l'intonation, etc.

C'est une forme structurée et codifiée qui sert à exprimer des idées, des sentiments, un besoin d'une manière directe.

Elle se base sur l'utilisation de la parole et tout ce qui concerne le ton de la voix, son volume, le débit, l'intonation et l'articulation des mots.

La forme non verbale : elle concerne tous les éléments en dehors de l'oral, mais qui entrent dans le processus de l'expression orale.

La forme non verbale est toujours liée aux langages du corps, elle englobe tous les signes, gestes et mimiques qu'on peut faire avec son corps pour réaliser une expression quelconque.

Exemples :

- Expressions du visage (froncement de sourcils)
- Mouvement des yeux
- Mouvement des mains (signe de salut, etc.)
- Mouvement de la tête (hachements d'approbation, etc.)
- Sons (rires)
- Façon de se tenir (droit ou avachi)

Et enfin, le regard qui est très important et par lequel, on pourra par exemple vérifier si l'on a été compris.

⁴⁴ GARCIA-DEBAN, Claudine & PLANE, Sylvie. Comment enseigner l'oral à l'école primaire ? Hatier, 2004, P.91.

3- Les conditions préalables à la prise de parole :

Pour qu'un apprenant puisse prendre la parole en classe, il doit suivre un ensemble de conditions. Selon Yves Roux Pierre⁴⁵, ces conditions sont les suites :

1. Un sujet intéressant : le sujet que l'enseignant traite en classe doit être convenable et à la portée de ses élèves puisque si c'est un sujet qu'il ne connaît pas, ses élèves préfèrent donc de rester silencieux que de parler.

2. Savoir exprimer ses idées : L'apprenant doit être capable de s'exprimer ses idées selon sa manière sans aucune restriction, et si lui manque un mot il peut le remplacer avec différents niveaux de communication :

- La communication non-verbale (kinésique, mimique, proxémique, etc.)
- La communication non-linguistique (onomatopée, etc.)
- la communication non-construite (phrase incomplète, etc.)
- La communication non-normée comme l'application d'une règle inexistante dans une langue.
- La communication verbale, construite et normée.

3. Avoir la permission de l'enseignant pour s'exprimer : Dans cette étape se manifeste le rôle principal de l'enseignant dans la classe, ce dernier doit donner la parole à ses élèves en guidant leurs prises de parole. Comme il se voit souvent dans la classe, lorsque l'enseignant pose la question, les élèves lèvent le doigt pour répondre.

4. La motivation : L'apprenant doit être motivé pour qu'il puisse s'exprimer ses pensées avec clarté.

5. Avoir l'occasion de le dire où de l'exprimer :

« Cette condition suppose que l'enseignant propose effectivement des activités orales, organisées à l'intérieur d'une véritable progression. »⁴⁶

⁴⁵ ROUX Pierre Yves, L'oral en classe de langue : de la production à l'expression .Dans le français dans le monde, N°327, 2003. P. 06.

⁴⁶ Ibid., P. 36.

L'enseignant doit faire des exercices et des activités orales aux apprenants, pour les donner tous l'occasion de s'exprimer. Et avec cette façon, l'enseignant permet aux apprenants de mettre en pratique leurs compétences langagières.

Donc, on peut constater que dans la plupart des conditions présentées, le comportement de l'enseignant est en présent, ce qui confirme que sans l'intervention de l'enseignant, on ne peut pas faire un bon cours.

4-Les facteurs paralysants la prise de parole en classe de langue :

Les obstacles de prendre la parole chez les apprenants en classe de FLE sont liés aux différents facteurs qu'on peut les classer en quatre grands groupes selon la typologie proposée par SETLI Jihan⁴⁷ : les facteurs d'ordre didactique et pédagogique, les facteurs d'ordre psychologique, les facteurs d'ordre socioculturel et des facteurs intellectuels.

4.1-Le facteur d'ordre didactique et pédagogique :

La difficulté de prendre la parole en classe de langue est liée aux facteurs pédagogiques c'est-à-dire la manière d'enseigner l'oral en classe.

Les facteurs d'ordre pédagogique ce sont « *les méthodes et les procédures adoptées dans l'opération d'enseignement –apprentissage visant les compétences communicatives et interactionnelles.* »⁴⁸

L'enseignant de son part, joue un rôle très important dans l'acquisition de savoir des apprenants, il doit les encourager et à les inciter à apprendre, à réagir et à s'exprimer oralement.

De plus, l'interaction du type : question -réponse, qui se passe entre enseignant/apprenant ne paraît pas être suffisante et efficace pour inciter les apprenants à prendre la parole, donc l'enseignant doit utiliser d'autres pédagogies qui favorisent la prise de parole (l'expression orale) pour que les apprenants puissent s'exprimer en langue étrangère : « *la pédagogie qui s'articule*

⁴⁷ SETLI, jihan, 2011, « Raisons paralysant la prise de parole en classe de FLE ». [En ligne]

<http://www.marocagreg.com/forum/sujet-raisons-paralysant-la-parole-en-classe-de-fle-14130.html>. (Consulté le 14 / 07/ 2020)

⁴⁸ibid.

autour de l'interaction du type question-réponse entre l'enseignant et l'apprenant, ne semble pas être particulièrement efficace pour inviter les apprenants à communiquer en langue étrangère, c'est pourquoi, il faut envisager d'autres pédagogies plus appropriées et plus performantes qui permettent d'inciter les élèves à parler, en leur faisant vaincre les obstacles pour qu'ils puissent s'exprimer en une langue dont ils n'ont pas une bonne maîtrise. »⁴⁹

4. 2-Le facteur psychologique:

La psychologie de l'apprenant est l'un des facteurs-clés qui agissent sur la prise de parole. La plupart des apprenants ne participent presque jamais lors de l'expression orale parce qu'ils ont l'impression d'être jugés et critiqués par les autres comme ils ont peur du regard des autres, et cela leur prive la confiance en soi comme le souligne Raymond Vienneau : « *la 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.* »⁵⁰

Parmi les facteurs psychologiques qui empêchent l'apprenant à prendre la parole en classe, on a aussi la timidité, la peur de commettre des erreurs surtout au niveau de la prononciation, la crainte du jugement et de moqueries de ses camarades, c'est pour cela on trouve que la plupart des élèves ont la réponse mais ils n'ont pas assez de courage et de confiance pour participer : « *pour l'apprenant, prendre la parole, c'est s'exposer aux évaluations, prendre le risque d'être jugé, d'être contredit, de rencontrer un désaccord [...] de commettre des erreurs ou de dire de bêtises et d'être ridiculisé par les autres élèves ou par l'enseignant, qui est amené nécessairement à juger sa performance.* »⁵¹

De là, la timidité, le trac et la peur de commettre des erreurs sont des phénomènes psychologiques de nature qui empêchent l'apprenant à prendre la parole.

⁴⁹Ibid.

⁵⁰ VIENNEAU Raymond, L'enseignement/apprentissage des langues, Paris : Gaétan Morin, 1999, P.31.

⁵¹ SETLI Jihan, 2011. « Raisons paralysant la prise de parole en classe de FLE. », [En ligne] <https://www.marocagreg.com/forum/sujet-raisons-paralysant-la-prise-de-parole-en-classe-de-fle-1430.html>. consulté le 04 / 05/2020.

4.3-Le facteur socioculturel :

La culture et la langue sont deux éléments qui ne peuvent pas être séparées. Les deux se développent, s'échangent et apparaissent simultanément dans notre vie.

En effet, la pratique orale de la langue à l'extrascolaire pourrait renforcer la compétence communicative de l'apprenant, mais dès lors que cette pratique n'est pas réalisée, l'apprenant se trouve face à des difficultés à communiquer et à parler, puisqu'il n'est pas habitué d'utiliser cette langue cible. Par conséquent, il ne se sent pas en sécurité et devient mal à l'aise lorsqu'il est invité à prendre la parole en classe car cette langue est tout à fait différente de la sienne avec une culture aussi différente : *« si les apprenants s'expriment rarement en français, c'est parce qu'il leur manque la pratique orale dans les milieux fréquentés d'où le fait d'avoir beaucoup du mal à s'exprimer en langue française. Par conséquent, ils se sentent insécurisés lorsqu'ils sont amenés à communiquer lors des cours et à la classe de conversation où ils sont censés ne pas rester silencieux. »*⁵²

4.4-Le facteur intellectuel :

La réticence à prendre la parole chez la majorité des apprenants au sein de la classe revoie essentiellement au manque du bagage linguistique, à la pauvreté lexical et grammatical et à l'incapacité phonologique. Par conséquent, le manque des outils linguistiques (prépositions, conjugaisons, pronoms, toutes sortes de déterminants...) démotivent les apprenants à participer et à prendre la parole durant les cours, c'est pour cela ils préfèrent de garder le silence que de parler.

5-Comment déclencher la prise de parole de l'apprenant ?

Prendre la parole en classe, est une prise de risque pour l'élève qui n'ayant pas confiance en ses compétences langagière, il préfère se taire plutôt que de s'exprimer spontanément.

Alors qu'il faut savoir que c'est en parlant qu'on apprend à parler,

Donc, comment le stimuler ?

Quelle activité ou support peut-on utiliser pour débloquer la parole.

Halyna.Kutasvych a focalisé son activité didactique sur les compétences orales, elle a proposé 5 techniques pédagogiques qui peuvent augmenter la prise de parole en classe :

⁵² Ibid.

Technique	Compétences
1-PROPOSER DES ACTIVITÉS INTERACTIVES ET LUDIQUES	<ul style="list-style-type: none"> • Favoriser les interactions dans différentes situations de communication • Réaliser des activités liées au groupe-classe : jeux en équipe et compétitions
2-GÉRER ET ANIMER LA CLASSE : VARIER LES ACTIVITÉS D'APPRENTISSAGE ET LES MODALITÉS DE TRAVAIL	<ul style="list-style-type: none"> • Concevoir la stratégie d'apprentissage • Introduire les activités coopératives
3-UTILISER DES RESSOURCES AUDIOVISUELLES COMME SUPPORT DE COURS	<ul style="list-style-type: none"> • Analyser et exploiter différents types de documents audiovisuels pour faciliter les interactions et stimuler l'imagination et la créativité des apprenants • Découvrir des documents variés en ciblant des stratégies pour améliorer la compréhension et l'expression orales
4-INVITER L'HUMOUR EN CLASSE DE LANGUE	<ul style="list-style-type: none"> • Sélectionner et exploiter différents documents humoristiques • Se servir de documents humoristiques comme déclencheur de parole • Créer des activités pour développer les compétences langagières grâce à l'humour
5-ÉLABORER DES SÉQUENCES PÉDAGOGIQUES CENTRÉES SUR L'ORAL	<ul style="list-style-type: none"> • Analyser du matériel proposé par le formateur et/ou les professeurs • Concevoir des activités de production orale • Animer et analyser les activités proposées

53

⁵³ KUTASEVYCH Haylana, *maître de conférence*, <https://www.universitesdefrancophonie.com/dynamiser-les-pratiques-de-loral-en-classe-de-francais.html>. Consulté le 03/05 /2020

En général, ces activités pédagogiques sont souvent considérées comme un moteur qui permet aux apprenants de développer leur compétence à l'oral.

Elles sont choisies selon plusieurs critères : le niveau des élèves, l'âge, les compétences visées et les objectifs.

Au cours du présent chapitre, nous avons essayé de mettre la lumière sur l'expression orale et tout ce qui concerne la prise de parole en classe.

Comme nous l'avons vu, l'enseignant étant partie intégrante de la classe, joue un rôle important dans l'installation des compétences communicatives en utilisant différentes techniques et activités y compris le jeu.

Nous avons pu voir les obstacles qui empêchent l'élève à prendre la parole, ainsi les solutions possibles pour la déclencher.

Enfin, dans la partie pratique nous essaierons de vérifier l'efficacité de la mise en œuvre du jeu afin de faciliter l'apprentissage de FLE tout en augmentant la prise de parole.

Au cours du présent chapitre, nous avons essayé de mettre la lumière l'expression orale et tout ce qui concerne la prise de parole en classe.

Comme nous l'avons vu, l'enseignant étant partie intégrante de la classe, joue un rôle important dans l'installation des compétences communicatives en utilisant différentes techniques et activités y compris le jeu.

Nous avons pu voir les obstacles qui empêchent l'élève à prendre la parole, ainsi que les solutions possibles pour la déclencher.

Enfin, dans la partie pratique nous essaierons de vérifier l'efficacité de la mise en œuvre du jeu afin de faciliter l'apprentissage de FLE tout en augmentant la prise de parole.



Deuxième PARTIE :
CADRE PRATIQUE

Au cours de la partie théorique, nous avons essayé tout d'abord d'examiner la notion de *ludisme*, son rôle et ses différents types en classe de FLE. Dans le deuxième chapitre, nous nous sommes penchés sur la notion de *motivation* en contexte d'apprentissage, ses types et les facteurs qui l'influencent. Enfin, dans le troisième chapitre nous avons abordé quelques concepts théoriques de tout ce qui concerne la prise de parole en classe, les facteurs qui la paralysent et quelques solutions possibles pour la déclencher.

Dans cette partie pratique, nous essayerons de vérifier notre hypothèse de départ. Cette étape est utile dans la mesure où elle nous éclairera sur l'impact que peut exercer la tâche ludique sur la fréquence de la prise de parole en classe.

Nous avons choisi deux types d'activités :

Premièrement, nous emploierons des activités pédagogiques à caractère ordinaire, deuxièmement nous présenterons d'autres activités à caractère ludique afin de comparer entre un apprentissage ludique et un apprentissage traditionnel.

1-Public visé :

Nous avons choisi de faire notre expérimentation au CEM, parce que le collégien est encore un petit adolescent qui s'intéresse beaucoup plus aux activités ludiques. Il nous semble aussi important de choisir une population pareille dans laquelle l'apprenant peut formuler au moins quelques phrases simples en langue française, ce qui n'est pas le cas chez les élèves du cycle primaire.

2-Présentation de l'échantillon :

Avant d'amorcer notre étude expérimentale et de soulever le voile sur les objectifs que nous projetons d'atteindre, il convient de passer par la description du groupe d'apprenants que nous allons travailler avec pour la collecte des données.

Afin de concrétiser notre expérience, nous avons choisi les élèves de 3^{ème} année moyenne du CEM SAID SGHIR de la commune de TAMLOUKA, wilaya de GUELMA.

Nous avons opté pour une classe qui comporte au moins 20 élèves afin de pouvoir collecter suffisamment de données.

3-Méthode de travail :

Pour vérifier notre hypothèse de départ et trouver une réponse à notre problématique sur le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de l'enseignement/apprentissage de FLE, et plus précisément dans l'augmentation de la fréquence de prise de parole des apprenants en classe, nous avons opté pour une expérimentation en utilisant l'observation non participante comme outil d'investigation.

Nous ferons aussi appel à une grille d'observation, en tant qu'un instrument d'évaluation de la prise de parole des élèves, Ketele (1987) la définit ainsi : « *Une grille d'observation est un système d'observation : systématique, attributive, allospective [pour observer les autres], visant à recueillir des faits et non des représentations, menée par un ou plusieurs observateurs indépendants et dans laquelle les procédures de sélection, de provocation, d'enregistrement et de codage des « attributs » à observer sont déterminées le plus rigoureusement possible* ». ⁵⁴

Elle nous permettra à mieux mesurer, analyser et décrire le comportement des apprenants et leur prise de parole, en prenant en considération aussi leur posture, le regard, les gestes et les mimiques.

Nous avons décidé d'assister à au moins quatre séances en classe, la première séance, on va la consacrer pour l'observation d'un cours présenté d'une manière ordinaire, et dans la deuxième, troisième, et quatrième séances, nous allons proposer des différentes activités ludiques (une activité pour chaque séance), afin de pouvoir remarquer, analyser et comparer le comportement des apprenants.

3.1-Type de recherche :

Afin de réaliser notre travail de recherche, il paraît nécessaire d'effectuer une recherche comparative, descriptive et analytique.

La démarche comparative : nous aidera à comparer entre un apprentissage ordinaire et un apprentissage ludique, aussi elle nous permettra de vérifier l'efficacité et les lacunes qui se

⁵⁴ DESSUS, Philippe. Systèmes d'observation de classes et prise en compte de la complexité des événements scolaires. Carrefours de l'éducation, 2007, no 1, p. 104

trouvent à chaque type des cours présentés, au delà, on peut remarquer quel est le plus motivant et le plus favorisant la prise de parole !

Enfin, c'est avec telle démarche qu'on puisse étudier et mesurer la déférence qui existe entre ces deux types.

La démarche descriptive : où nous allons observer le comportement des apprenants lors de la présentation d'un cours à caractère ludique et un cours à caractère ordinaire, puis on commence à décrire ce que nous avons remarqué à savoir : (les réactions des élèves face à l'emploi de ces différentes activités, les interactions en classe, la prise de parole...etc.).

La démarche analytique : cette méthode nous permettra à analyser notre corpus qu'on a déjà élaboré.

4-Lieu de l'expérimentation :

Notre étude expérimentale aura lieu dans l'établissement scolaire « Said sghir » , l'un des plus anciens collèges situé au **cœur** de la commune de Tamlouka, wilaya de Guelma.

Il comprend 25 classes chacune abritant entre 25 et 35 élèves issus principalement de la classe moyenne ou pauvre.

5-Programmation :

1^{ère} séances : cours ordinaire

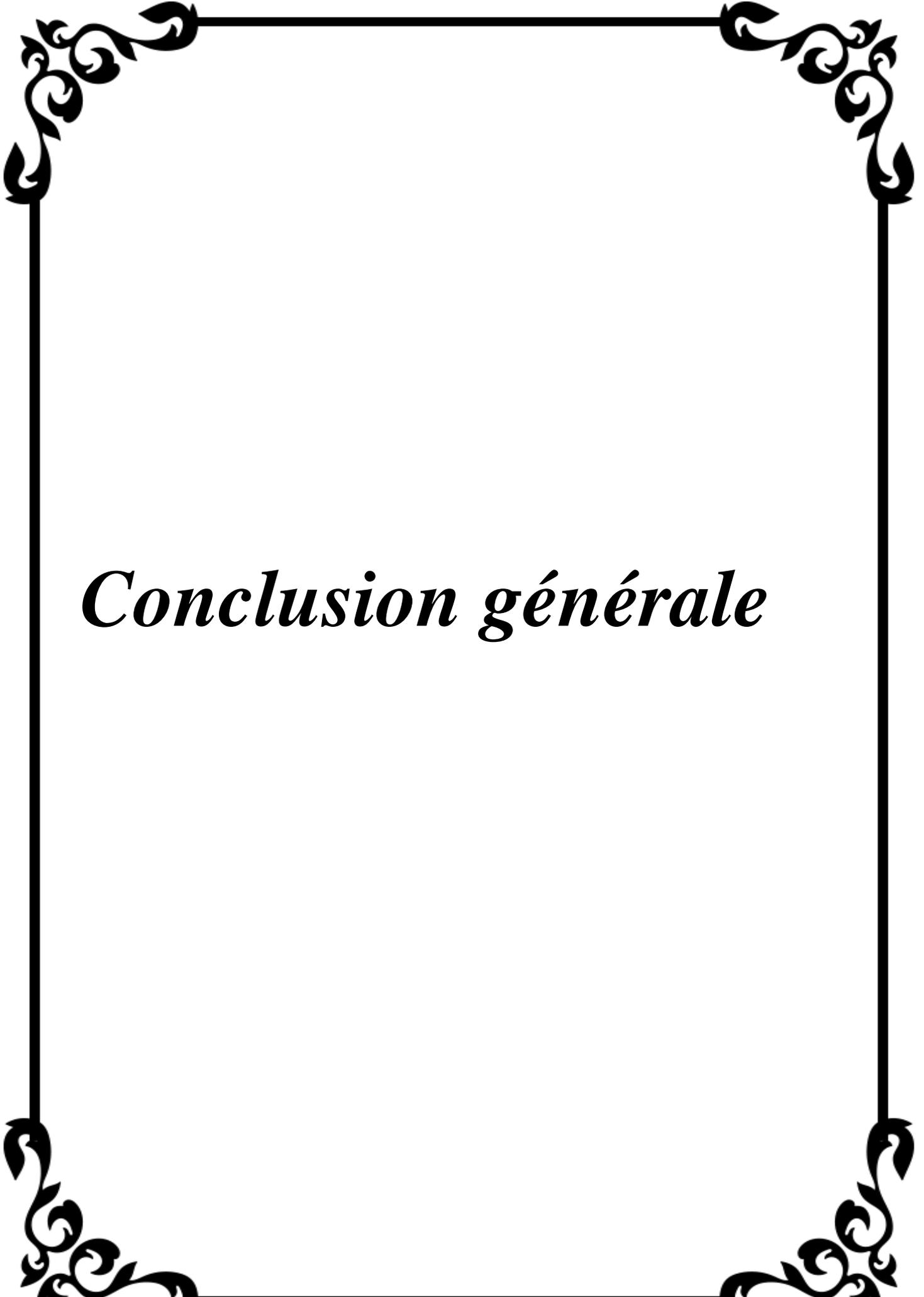
2^{ème} et 3^{ème} séances : nous allons proposer aux élèves des activités de jeu de rôle afin de leur permettre de prendre la parole spontanément la parole.

4^{ème} séance : faire travailler les élèves ensembles (par groupes) : un challenge par jeu culturel

6-Le recueil de données :

Notre partie pratique est consacrée pour la présentation de la méthodologie de recherche, l'échantillonnage, la population de recherche et la description du corpus, nous avons aussi décidé de recueillir les données nécessaires pour les analyser, à partir d'une enquête de terrain, mais malheureusement suite à la situation mondiale liée au Covid19 qui ne cesse de s'aggraver, le monde entier est désemparé.

Depuis le 12 Mars 2020, les établissements scolaires ont fermé leurs portes suite aux mesures sanitaires imposés par l'Etat, ce qui a influé négativement sur la progression de notre travail de recherche. De ce fait, aucun travail de terrain n'a pu être effectué depuis le gel de l'année universitaire.



Conclusion générale

Ce travail de recherche porte sur le rôle des activités ludiques dans le développement de la compétence orale chez les apprenants de troisième année moyenne.

Notre sujet de recherche tente à trouver des réponses à notre question citée dans l'introduction : pour vérifier l'efficacité et l'importance de la tâche ludique dans le processus d'enseignement/apprentissage, ainsi de savoir quel apport joue la mise en œuvre de ces activités pour augmenter la prise de parole en classe de FLE.

Ce mémoire se compose de deux parties :

Une première partie théorique, où nous avons abordé quelques concepts théoriques qui sont en relation avec notre travail de recherche : La notion d'activité ludique, la notion de motivation et la prise de parole en classe de français langue étrangère.

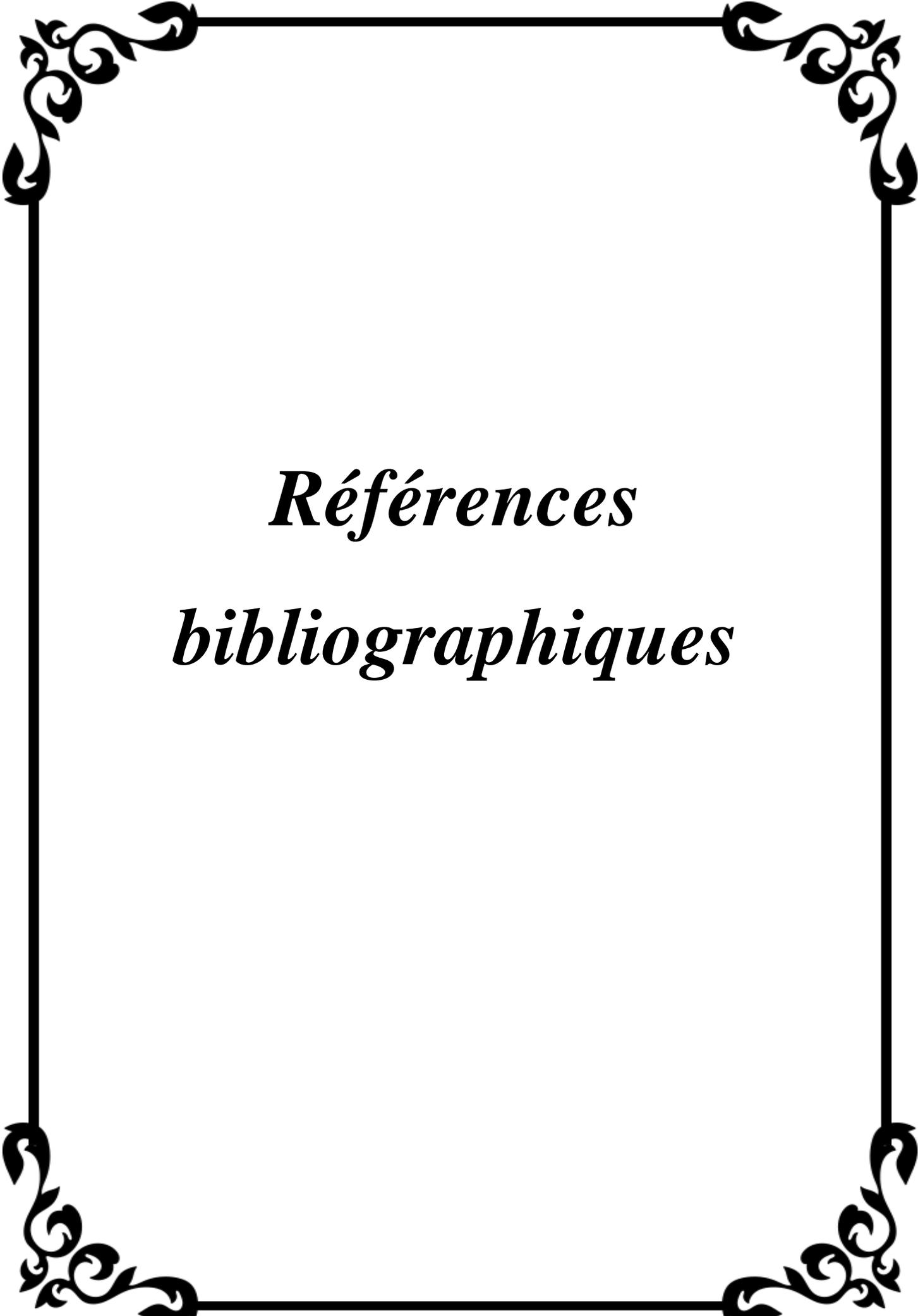
Une deuxième partie pratique, où nous avons prendre en compte la démarche de la constitution du corpus : La présentation de la méthodologie, l'échantillonnage, la population de recherche et la description du corpus.

Dans cette partie pratique, nous avons opté en premier lieu par l'observation non-participante comme outil d'investigation, ainsi que nous ferons appel à une grille d'observation en tant qu'instrument d'évaluation de la prise de parole des apprenants.

En outre, cette partie se construit d'une explication de notre méthode de recherche où nous avons fait un choix de méthode d'expérimentation à trois niveaux: descriptive, comparative et analytique.

Notre corpus est composé d'un échantillon d'une classe de 3^{ème} A.M du CEM « SAID SGHIR » de la commune de Tamlouka, willaya de GUELMA.

Dans le deuxième lieu, nous avons décidé de recueillir les données pour les analyser à partir d'une enquête de terrain, mais à cause de la situation sanitaire actuelle liée au Covid19, le gouvernement algérien a ordonné la fermeture des établissements scolaires à titre de mesure de précaution pour empêcher la propagation de la pandémie, le covid19 avait aussi une influence sur le développement de la recherche que nous avons entamé, de ce fait, aucun travail de terrain n'a pu être effectué !



Références
bibliographiques

Ouvrages:

- ARCHAMBAULT, J et CHOUINAR, R, « *Doit- on récompenser les élèves pour les motiver à apprendre ?* », GALAND Benoit et BOURGEOIS Etienne, (se) motiver à apprendre, PUF, Canada, 2006.
- AUSTIN, J. *Quand dire c'est faire*, Paris : Edition d Seuil, 1970 .
- BERNARD, A. *Motiver pour enseigner*, 1998.
- CAILOIS, R. *Les jeux et les hommes*, Paris : Gallimard, 1976.
- CRAMSH, C. *Interaction et discours dans la classe de langue*, Hatier CREDIF, 1984,..
- CUQ, J.P, GRUCA, I. *Cours de didactique de français langue étrangère et seconde*, Grenoble : Presse universitaire de Grenoble, 2008.
- DERVEAU et VIAU. *La motivation des enfants*, 1997.
- DESLANDES, Véroniques. *Des conditions pour libérer la parole*, 2007.
- DESSUS, Phillippe. *Système d'observation de classes et prise en compte de la complexité des événements scolaires. Carrefours de l'éducation*, 2007, n °1.
- GARCIA-DEBAN, Claudine & PLANE, Sylvie. *Comment enseigner l'oral à l'école primaire ?*, Hatier, 2004.
- GRANDMONT, Nicole. *La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre. Université de Boeck Bruxelles*, 1997.
- Les activités ludiques en classe de français langue étrangère ; *L'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*, RENARD Christine, Formatrice Cedefles à Louvain-la-Neuve.
- NAUBERT. *Diriger et motiver, secrets et pratiques, collections EOFP, édition d'organisation*, 1996.
- ROUX, Pierre, Yves. *L'oral en classe de langue : de la production à l'expression. Dans le français dans le monde*, N° 327, 2003.
- VIAU, Rolland. *La motivation des enfants : Le rôle des parents*, 1997.
- VIAU, Rolland. *La motivation en contexte scolaire. Québec : Les Edition du Renouveau Pédagogique INC*, 1994.

Dictionnaires:

- CHAMPY Philippe et ETEVE Christiane. Dictionnaire encyclopédique de l'éducation et de la formation, 1994.
- CUQ Jean Pierre et CRUCA Isabelle. *Le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, 2002 Grenoble, P. 170-171.
- CUQ Jean Pierre. *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, Paris, 2003.
- DUBOIS Jean. *Dictionnaire en linguistique*. Paris : Larousse- Bordas, 2002.
- GALLISSON Robert & COSTE Daniel. *Dictionnaire de didactique des langues*, 1976.
- Larousse.fr www.Dictionnaire/francais/motivation52784.
- Le nouveau petit Robert, 1993.
- LOUIS Stevenson Robert. *Le petit Robert*, 2001.
- PAUL .J. *Dictionnaire de psychiatrie*, Edition CTLF.

Articles et sites web :

- *Apprendre autrement aujourd'hui ! FENOUILLET Fabien, La motivation à l'école*, 10^{ème} Entretiens de la Villette, 1999.
- DE VECCHI. Gérard,
[http://onaya.eklablog.com/10 conseils pour rendre les eleves autonomes a58766889](http://onaya.eklablog.com/10_conseils_pour_rendre_les_eleves_autonomes_a58766889).
Consulté le 07/06/2020.
- *Formation Emploi*, STEPHANIE Leloup, « La motivation : critère de l'évaluation de la performance scolaire. »
- GENVO, S. *La théorie de la ludicisation : une approche anti-essentialiste des phénomènes ludiques*, journée d'étude « jeu et jouabilité à l'ère numérique », [En ligne] Consulté le 09/04/15. URL : <http://www.ludologie.com/publics/LudicisationDec12.pdf>.
- JIHANE Setli, « Raison paralysant la prise de parole en classe de FLE », [en ligne], disponible sur : <https://www.marocagreg.com/forum/sujet-raisons-paralysant-la-prise-de-parole-en-classe -de-fle-14130.html>. Consulté le 14/07/2020.
- KADI Zoubeida, CHAMI Rim, et DUCROT Jean-Michel, « Cours d'initiation à la didactique du Français Langue Etrangère en contexte syrien : « Définition et objectifs

de l'expression orale en approche communicative », [en ligne], URL :. Consulté le <http://mikaelmema.unblog.fr/2013/06/1%E2%80%99%99%expressioon-orale/>. Consulté le 12/06/2020.

- KUTASEVYCH Halyna, *maitre de conférences*, <http://www.universitesdefrancophonie.com/dynamiser-les-pratiques-de-loral-en-classe-de-francais.html> Consulté le 03/05/2020.
- RENARD Christine, *les activités ludiques en classe de langue étrangère : L'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*. Disponible sur :
- <http://fr.scribd.com/document/142002778/Le-Jeu-en-Classe-de-FLE>. Consulté le 24/01/2020.
- SCHMOLL Laurence. « L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique », Science du jeu [En ligne], 5/2016, mis en ligne le 28 Février 2016, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/628>. Consulté le 06/03/2020.
- TOZZI Michel. *Professeur à l'université de Montpellier III*, www.sgen-cfdt.org/act/artivle1380.html.

