



UNIVERSITE MOHAMED KHIDER – BISKRA
FACULTE DES LETTRES ET SCIENCES HUMAINES
DEPARTEMENT DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES
FILIERE DE FRANÇAIS

Mémoire de MASTER
OPTION : DIDACTIQUE DES LANGUES-CULTURES

Présenté et soutenu par :

YAHIA Yousra

Date : 22 Juin 2019

L'AMELIORATION DE L'EXPRESSION ORALE
PAR LE BIAIS DES ACTIVITES LUDIQUES

(Cas des apprenants de la 1^{ère} année moyenne)

CEM BELIL Mohamed Deraji , EL-Kantara BISKRA.

Jury

Mme ACHOUR	Yassmine	MAA	Université Mohamed Khider -Biskra
Mme AOUCHE	Houda	MAA	Université Mohamed Khider -Biskra
Mme BAAISSA	R	MAA	Université Mohamed Khider -Biskra

Année Universitaire: 2018/2019

Remerciements

Je tiens particulièrement à remercier ma directrice de recherche: Mme ACHOUR Yasmine qui m'a mis sur la bonne voie par ses précieux conseils, ses orientations et ses encouragements toute au long de ce travail.

Mes profonds remerciements vont aussi à tous les membres du jury qui me font honneur d'examiner ce modeste travail et de l'évaluer.

Je remercie également Mr. ATTIA Khaled qui nous a permis de mener notre enquête ainsi que les apprenants de ^{1ère} année moyenne CEM BELIL Mohammed Deraji El-Kantara-BISKRA.

Je remercie aussi ma famille pour son soutien, ses encouragements, son amour et sa confiance quand la motivation n'était plus de rigueur.

Mes remerciements à tous ceux qui m'ont aidée de près ou de loin à la réalisation de ce travail de recherche, particulièrement:

Mr. YAHIA Saleh Eddine.

Dédicace

Je dédie ce modeste travail aux deux personnes les plus chères à mon cœur:

Ma mère, la femme la plus généreuse et ma source de tendresse et de la bonneté.

Mon père, l'homme le plus cher de ma vie.

Que Dieu me les gardes.

A mes chères sœurs «Faten, Khadidja et Nesrin ».

A mes adorables frères « Zouheir, Ilyes et Yasser».

A mes beaux frères, ma belle sœur et mes nièces et neveux.

A mes proches et mes amis.

A mon fiancé « Nassim » .

Tables des matières

Introduction générale.....	6
-----------------------------------	----------

PARTIE THEORIQUE

Chapitre I: Les activités ludiques en classe de FLE.

Introduction.....	12
1- Le jeu, essai de définition	12
1-1 Jeu.....	12
1-2 L'activité ludique.....	13
2- Les caractéristiques de jeu.....	14
3- L'histoire du jeu.....	14
3-1 l'Antiquité.....	15
3-2 Le moyen âge.....	15
3-3 De la Renaissance à nos jours.....	15
4- La progression du terme jeu selon Nicole de Grondmont.....	16
4-1 Le jeu ludique.....	16
4-2 Le jeu éducatif.....	17
4-3 Le jeu pédagogique.....	17
5- Les types des jeux.....	18
5-1 Les jeux linguistiques.....	18
5-2 Les jeux de créative.....	18
5-3 Les jeux culturels.....	19
5-4 Les jeux du théâtre.....	19
6- Le jeu dans la classe du langue.....	20
6-1 Le jeu et l'interaction.....	20
6-2 Le jeu et la motivation.....	20
6-3 Le jeu et la cognition.....	21
Conclusion.....	21

Chapitre II: L'enseignement/ apprentissage de l'oral en classe de FLE.

Introduction	23
1- Définition de l'oral.....	23
2- Les caractéristiques de l'oral.....	24
3- Le statut de l'oral dans l'enseignement/apprentissage de FLE.....	25
4- Les activités de l'oral en classe de FLE.....	27
4-1 La compréhension orale.....	27
4-2 l'expression orale.....	28
5- L'expression orale en tant qu'objectif d'apprentissage.....	28
5-1 Qu'est ce qu'une expression orale ?.....	28
5-2 Les caractéristiques de l'expression orale.....	29
5-3 Les formes de l'expression orale.....	29
6- Les types des activités de l'expression orale.....	30
7- Les obstacles de l'expression orale.....	30
7-1 Des obstacles psychologiques.....	30
7-2 Des obstacles institutionnels.....	31
7-3 L'insécurité linguistique.....	31
8- Que peut-on faire face à ses obstacles ?	31
9- L'évaluation de l'expression orale.....	32
Conclusion	33

PARTIE PARATIQUE

L'expérimentation et l'analyse des résultats.

Introduction	35
I- L'expérimentation	35
1- Lieu d'expérimentation.....	35
2- Public.....	35
3- La programmation.....	35
4- la méthode de travail.....	36
4-1 Les étapes de l'expérimentation.....	36
5- La présentation des activités ludiques.....	36
II- Analyse des séances des activités ludiques	40

1- L'observation de classe.....	40
2- Analyse les activités présentées.....	43
3- Avis des apprenants sur l'expérience.....	56
Conclusion.....	57
Conclusion générale.....	59
Bibliographie.....	61
Annexe.....	65

Introduction générale

Le but principal de l'enseignement/ apprentissage d'une langue étrangère demande pas l'acquisition des savoirs académiques, mais de faire apprendre aux apprenants à communiquer et agir de façon adéquate dans les différentes situations de la communication. « *Maitriser une langue en tant qu'instrument de communication, c'est acquérir la compétence communicative de cette langue* ». ¹

Pour atteindre ce but, l'enseignant est appelé à installer chez l'apprenant des compétences soit à l'oral ou à l'écrit, pour que ce dernier devienne capable de communiquer facilement de n'importe quelle situation de la vie quotidienne. Parmi les compétences indispensables en classe de FLE c'est la compétence orale, elle représente la base de l'acquisition des langues qui permet à l'apprenant d'accéder aux autres compétences langagières et communicatives. Mais elle reste la bête noire pour les apprenants. Nous remarquons qu'un bon nombre des apprenants rencontrent une énorme difficulté pour prendre la parole, ils n'arrivent pas à s'exprimer oralement ou même de participer aux différents échanges en classe (bagage linguistique limité, l'insécurité linguistique, barrières psychologiques: peur, timidité,..), et ca influence négativement sur le déroulement de la séance en classe du langue.

Pour y remédier, l'enseignant doit créer un climat favorable par des méthodes et des nouvelles stratégies qui pourraient aider l'apprenant à surmonter ce blocage.

Parmi ces stratégies, les jeux ludiques représentent une solution convenable pour répondre au besoins des apprenants et pour atteindre les objectifs de l'enseignant en classe.

L'intégration de ces jeux en classe de FLE est considérée comme un support pédagogique idéal qui rendre l'enseignement/ apprentissage d'une langue étrangère attrayant et motivant, et rendre l'acquisition des compétences facile.

Avec l'apparition de l'approche communicative, le statut de l'oral a évolué, il prend une place primordiale dans le contexte éducatif, il est devenu l'objet d'étude dans un but de communiquer d'une manière ou d'une autre. Aussi c'est une approche qui s'intéresse aux besoins des apprenants d'une part, et elle n'est pas dans la rigueur des autres méthodologies précédentes, donc il y'a une certaine souplesse concernant la pratique de l'enseignant d'autre part.

¹ ABDUL, Nadine, *La pédagogie de l'enseignement des langues secondes*, éd ARNI, Paris, 1992, p.38

L'aspect ludique va créer chez l'apprenant l'envie d'apprendre, et permettre à l'enseignant d'installer chez ses apprenants des compétences langagières par le jeu, qui est un moyen ludique et éducatif au service de l'apprentissage.

Donc il y'a un lien indispensable entre le jeu et l'apprentissage comme déclare PIAGET « *l'enfant apprend par le jeu dès sa naissance. C'est alors la manière la plus naturelle d'apprendre* »².

Malgré l'application du processus ludique à l'apprentissage est une forme pédagogique importante et nécessaire, nous constatons que les enseignants ne donnent pas une grande importance aux jeux, ils les utilisent seulement pour meubler la dernière heure avant les vacances.

L'intitulé de notre recherche est « *l'amélioration de l'expression orale par le biais des activités ludiques : cas des apprenants de la 1^{ère} année moyenne* » pour démontrer que ces activités ludiques peuvent faciliter l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère.

Nous avons choisi ce thème pour les raisons suivantes: pour faciliter la tâche de l'enseignant et motiver les apprenants à communiquer en français à travers ces activités ludiques. Nous souhaiterons intégrer des pratiques ludiques dans notre classe.

Concernant le choix du public, nous avons choisi les élèves de 1^{ère} année moyenne, un public jeune qui a besoin de jouer. Aussi les apprenants sont sensibles et parfois ils ont un tempérament un peu ennuyeux et se désintéressent facilement. Il faut tenir en compte l'état de l'enfant pour qu'il se sente en sécurité affective, et qu'il est en besoin des moyens variés et équilibrés pour lui rendre plus actif.

Pour bien cerner notre thème, nous formulons la problématique de recherche comme suite : « *Comment les activités ludiques peuvent-elles améliorer l'expression orale chez les apprenants en classe de FLE ?* ».

Pour avoir des réponses concernant la question posée, nous développons les hypothèses suivantes :

1. L'activité ludique pourrait être un facteur de motivation et de plaisir dans l'apprentissage d'une langue étrangère,

²² Disponible sur : <http://www.mediem.com.sec.android.app.sbrowser/readinglist/0122130932.mhtml>.

2. Elle créerait un climat favorable et un rapport interactif entre les partenaires de classe.
3. Le jeu pourrait développer l'esprit créatif et enrichir le vocabulaire chez les apprenants.

L'objectif principal de notre recherche consiste à montrer l'efficacité de ludique en classe de FLE, et encourager l'enseignant d'intégrer ce type de l'activité durant les séances.

Afin de parvenir à cet objectif, nous effectuerons la méthode expérimentale sur terrain dans une classe de 1^{ère} année moyenne. Pour ce faire nous observerons la classe, en suite nous appliquerons un ensemble des jeux : devine tête, les mots interdits, les charades. Par la suite, nous analyserons les résultats obtenus tout en mettant l'accent sur l'expression orale.

Notre travail sera organisé en deux parties : la première partie est divisée en deux chapitres, le premier chapitre est consacré au « les activités ludiques en classe de FLE », et le second est réservé au « l'enseignement/ apprentissage de l'oral ».

La deuxième partie représente la partie pratique de notre étude, nous effectuerons une expérimentation sur terrain dans une classe de 1^{ère} année moyenne où nous allons décrire notre expérimentation et interpréter les résultats obtenus.

PARTIE THEORIQUE

PREMIER CHAPITRE:

Les activités ludiques en classe de FLE.

Introduction:

Afin de favoriser la réussite en classe de FLE, et faciliter l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, l'enseignant est demandé à changer ses pratiques pédagogiques pour atteindre ses objectifs. L'activité ludique consiste l'une de ces stratégies, c'est une activité indispensable pour l'enfant, ce dernier va explorer son univers sans avoir de contraintes. Elle permet aussi, d'une manière pédagogique, de transformer une activité sérieuse sous forme ludique.

L'idée d'introduire le jeu dans la classe de langue est une opportunité pour l'appropriation d'une langue étrangère. De ce fait, dans ce chapitre intitulé "*les activités ludiques en classe de FLE*" nous allons essayer de définir les concepts clés de notre recherche, après nous donnerons un bref aperçu historique sur le jeu, puis nous aborderons la progression du terme jeu, ses types, ses caractéristiques et par la suite le rôle du jeu en classe et ses intérêts.

1- Le jeu, essai de définition:

1-1 Jeu:

Tous d'abord, selon G. BROUGERE, le jeu « (...) *est ce que le vocabulaire savant appelle activité ludique* »³.

Selon le dictionnaire Robert le « *jeu* » vient du mot latin « *jocus* » qui signifie « *badinage, plaisanterie* », il définit autant que « *une activité physique ou mentale dans le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* »⁴. Et encore « *une activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec* »⁵.

A partir de cette définition, nous pouvons dire que : le jeu est considéré comme une activité qui nécessite un effort physique et mentale ou la réactivité. Aussi le jeu est conçu comme une situation régi par un ensemble des règles à respecter.

Selon J.HUIZINGA dans son ouvrage «*Homos Ludens 1951, p34-35*», il définit le jeu comme « *Une action libre sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante,*

³ HAMAIZI, Belgacem, « *le ludique dans l'enseignement/ apprentissage au primaire: réalités, enjeux et pistes didactiques* », Mémoire de Magistère, Université DEBAGHINE Mohamed Lamine Sétif 2 ,2017,P.40.

⁴ Dictionnaire électronique le Robert Dixel Mobile.

⁵ Dictionnaire électronique le Robert Dixel Mobile.

(...) une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit en un temps et dans un espace (...), se déroule avec ordre selon des règles données.»⁶

Le jeu est alors une action volontaire liée à un matériel, limité par un temps et un lieu, suivi par une règle et accompagnée d'un sentiment de tension et de joie.⁷

Caillois affirme aussi que *« le jeu est une occupation séparée, isolée de l'existence et accomplie en générale dans les limites précises de temps et de lieu »⁸.*

Mais Nicole De Grandmont ajoute que *« le jeu imbue de joie et de plaisir (...) évolue donc sans règles préétablies (...).le jeu n'est soumis à aucune contrainte de temps ou d'espace »⁹.*

Donc le jeu est une activité libre, l'enfant joue lorsqu'il veut et quand il veut, en dehors d'un cadre spatio-temporel.

1-2 L'activité ludique :

Selon le dictionnaire Larousse, ludique vient de *« ludus », un adjectif qu'est « relatif au jeu »¹⁰.*

J.P.Cuq dans son dictionnaire, définit l'activité ludique au tant que :

« 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'information, problèmes à résoudre, compétitions, créativité, prise de décision, etc.).Orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicative »¹¹.

D'après cette citation, l'auteur affirme que l'activité ludique est considérée comme un outil pédagogique au service de l'enseignement /apprentissage. Selon Christine Renard :

⁶ CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, GAUIMARD, Paris, 1958, p.14

⁷ *Ibid.* p. 18.

⁸ *Ibid.* p. 37.

⁹ GRANDMONT, Nicole, *La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Edition Bruxelles, 1997, p.19.

¹⁰ Pluri dictionnaire Larousse, Edition LAROUSSE, Paris, mai 1990, p. 820.

¹¹ CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, CLE internationale, Paris, 2003, p. 160.

« Le jeu fait partie de nos vies. Il nous autorise, pour un temps, à sortir de « ici, maintenant », d'expérimenter, d'imaginer, de créer, de tester notre capacité à résoudre des problèmes nouveaux,...Des jeux existants, transformés, prolongés ou adoptés avec de nouvelles variantes sont un véritable vivier de ressources pour l'enseignement du français langue étrangère, ou langue maternelle.»¹²

Nous pouvons dire que l'utilisation de l'activité ludique permet de mettre l'apprenant en sécurité, elle est considérée comme un moyen utile durant l'enseignement d'une langue étrangère.

2- les caractéristiques de jeu :

Selon Caillois, le jeu doit être une activité :¹³

- libre: on ne peut pas obliger quelqu'un à jouer.
- Séparée: dans le temps et l'espace.
- Incertaine: une latitude est laissée au joueur.
- Improductive: ne créant rien, la situation d'arrivée étant celle de départ.
- Réglée: soumis à des conventions et une législation nouvelle.
- Fictive: d'irréalité.

Christine Renard ajoute aussi que les caractéristiques essentielles du jeu en résumé en quelques mots : plaisir, spontanéité, gratuité et créativité de l'acte posé. Il 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.¹⁴

3- l'histoire du jeu:

Pour bien comprendre les définitions du jeu, et l'évolution de ce terme au fil des temps, nous avons jugé de retracer les différentes périodes historiques de la notion de jeu. Nicole de Grondmont a relaté un historique de l'antiquité à nos jours « *en jetant un coup d'œil rapide sur l'histoire de l'homme et sur ses liens avec le jeu, nous pouvons le situer à*

¹² RENARD, Christine, *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère: l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*, p. 2. Disponible sur: https://cdn.uclouvain.be/public/Exports_reddot/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf

¹³ CALLOIS, Roger, *op. cit.* p. 23.

¹⁴ RENARD, Christine, *op. cit.* p. 2.

travers les âges, voir quel cheminement il a connu et quelle place il occupé dans la vie de l'homme, dans la société et, surtout dans le système scolaire»¹⁵.

3-1 l'Antiquité:

Le jeu à une place capitale dans la vie humaine, il fait partie des activités naturelles de l'homme. Ce siècle est marqué par l'apparition des jeux de connaissance, surtout pour préparer l'enfant aux différents métiers.

3-2 le Moyen âge:

A cause de la puissance de l'ère du christianisme qui condamne l'ouverture de la société, et la considère comme société immorale. Le jeu aussi souffrit de cette position de l'Eglise chrétienne, il considère comme étant « une perte de temps », et quasiment un délit.¹⁶

3.3 De la Renaissance à nos jours :

C'est l'époque où l'éducation adopte des pédagogies nouvelles, telle que le jeu qui reprend sa place dans les collèges religieux, à l'éducation et surtout dans la construction de l'enfant. *Silva Haydée* précise dans son article que pendant le :

« Romantisme le jeu étant envisager comme une activité éminemment enfantine, il devient donc enfin une activité sérieuse, dans le mesure de conduire à un développement "nature", ces idées empiriques, reprise aux XIX et XX siècle par les biologistes et les psychologues pour justifier la nécessité biologique du jeu, étayant fortement la croyance actuelle en la valeur éducative des activités ludiques.»¹⁷

Donc il est important de souligner que le jeu était opposé au sérieux et qu'à l'époque romantique il devient une activité sérieuse.

Les siècles XVII jusqu'à XXe sont aussi influencés par les grandes bouleversements de la Renaissance, surtout avec l'apparition de plusieurs jeux (jeu de l'oie, jeu de corps...). Se sont des jeux éducatifs au service de la pédagogie qui sont utilisés comme une

¹⁵ GRONDMONT, Nicole, *op. cit.*, p.23.

¹⁶ GRONDMONT, Nicole, *op. cit.*, p. 25.

¹⁷ SILVA, Haydée, « *le jeu, un outil pédagogique à part entière pour la classe de FLE?* ». Disponible sur: <http://francparler-oif.org/didactique/les-articles/2365-le-jeu-un-outil-pedagogique-a-part-entiere-pour-la-classe-de-fle-.html>

méthodologie de l'enseignement basent sur le douceur et le plaisir d'apprendre. Et aussi un moyen pour aider l'apprenant dans ses apprentissages, dans plusieurs domaines: lecture, géographie, philosophie, mathématique....etc.

4-la progression du terme jeu selon Nicole De Grandmont:

De nombreux chercheurs issus de différentes disciplines (psychologues, pédagogues, éducateurs) essayent d'étudier la progression de jeu. Nous choisirons celle de Nicole de Grandmont (car elle respecte l'histoire du jeu) qui procède trois catégories principales de jeu ludique, éducatif et pédagogique

4-1 Le jeu ludique:

Il définit comme une activité libre, spontané, qui fait l'appel à l'imaginaire, et favorise la créativité. Dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur, sans limite de temps ni de l'espace, et la notion principale de ce catégorie est le plaisir.

La spécialiste propose un tableau de synthèse sur les qualités du jeu ludique.

Synthèse des qualités du jeu ludique

- N'impose pas de règles
- Le produit du jeu n'est pas obligatoirement:
 - esthétique
 - prédéterminé
 - perfectionné
- Notion de plaisir
- Nécessaire au développement de tout individu
 1. permet d'organiser
 2. structurer
 3. et d'élaborer le monde extérieur
- Créer des liens égaux avec:
 - le psychisme
 - l'émotif- affectif
 - le sensoriel
 - le cognitif

4-2 Le jeu éducatif :

Le jeu éducatif n'est pas différent du jeu ludique. La seule différence réside entre eux; c'est que le premier est pour une fin qui est l'éducation et la formation de l'enfant, quand à le second un moyen de plaisir et d'amusement.

Nicole de Grandmont constate que le jeu éducatif est « *le premier pas menant vers la règle et le structure* »¹⁸. Ce type de jeu donc comporte la structuration des règles.

Il vise aussi l'apprentissage de nouvelles connaissances, la vérification des acquis et l'observation du comportement de l'apprenant. Il base beaucoup plus sur l'apprentissage, donc la notion de plaisir va diminuée.

Synthèse des qualités du jeu éducatif:

- Le premier pas vers la structure.
- Sert de contrôler aux acquis.
- Permet d'évaluer les acquis.
- Permet d'observer les composantes du joueur.
- Fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque.
- Le jeu **éducatif** devrait être.
 - distrayant.
 - sans contraintes perceptibles.
 - axé sur l'apprentissage
- Le jeu **éducatif** cache l'aspect éducatif au joueur.

4-3 Le jeu pédagogique:

D'après Nicole de Grandmont, le jeu pédagogique est représenté comme « *une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages* »¹⁹, par exemple; vérifier la mémorisation de l'enfant, tester ses acquis... En plus, il peut confondre

¹⁸ GRONDMONT, Nicole, *op. cit.*, p. 66.

¹⁹ GRONDMONT, Nicole, *op. cit.*, p. 84.

avec le terme de l'éducation, mais la principale différence entre les deux se situe aux niveaux des objectifs qui sont explicites dans le jeu pédagogique.²⁰

Synthèse des qualités du jeu pédagogique

- Axé sur le devoir d'apprendre
- Le jeu pédagogique génère habituellement.
 - un apprentissage précise,
 - un appel aux connaissances du joueur,
 - un constat des habilités à généraliser
- Le jeu pédagogique est souvent mécanique comme les Kits
- Le jeu pédagogique est un moyen de testing
- Le jeu pédagogique a peu ou pas de plaisir intrinsèque

5- les types des jeux:

5-1 les jeux linguistiques:

Les jeux linguistiques « regroupent les jeux grammaticaux ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques »²¹, qui basent sur la manipulation de la langue. Ils permettent aussi la découverte des structures et des caractéristiques de cette langue ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement, ils correspondent aux jeux formels. En plus, l'apprenant sera capable de manipuler ses connaissances linguistiques, et d'apprendre la langue et ses règles. Concernant le choix de ces activités, l'enseignant doit choisir une activité selon le niveau et les besoins de ses apprenants.

Parmi ces jeux, nous citons: les mots croisés c'est un jeu de l'esprit fait d'une grille de mots qui se recoupent et pour lesquels des indices de sens sont donnés.

5-2 les jeux de créativité:

« 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 »²² Selon les travaux de Debyser « les jeux de créativité les fonctions de développer le potentiel

²⁰ GWENDOLINE, Pirillo, TIFFANY, Schouwey, « Pédagogie ludique au service de la motivation en allemand en CYP2 et CYT », Mémoire professionnel, Juin 2013, p. 09.

²¹ CUQ, Jean-Pierre, GRUCA, Isabelle, « Cour de didactique de français langue étrangère et seconde », éd. presse universitaire de Grenoble, Grenoble, p. 417.

²² *Ibid.*, p. 457.

langagier des élèves formes, de sens, de phrase, ... »²³. C'est à dire l'apprenant va utiliser son imagination et ses connaissances langagières pour chercher des solutions, comme le cas d'une charade.

La charade est une forme de devinette qui combine les jeux de mots et la phonétique.

Exemple:

- Mon premier est un animal qui miaule,
- Mon second est un animal proche de souris,
- Mon troisième est un article partitif,
- Mon tout est une devinette.

Solution: chat-rat-de ? Charade.

5-3 les jeux culturels:

Dans cette catégorie, l'apprenant va exploiter ses connaissances culturelles dans des situations données « *qui font davantage références à la culture et aux connaissances des apprenant* »²⁴.

Afin d'illustrer ce type, nous avons le jeu du Baccalauréat, dont il faut remplir les cases en respectant la lettre initiale.

LETTRE	PAYS	PATESSRIE
A	Algérie	Aqdat El-Louz

5-4 les jeux dérivés du théâtre:

Ce sont des activités « *qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation (...) une directivité (...) la dramatisation* »²⁵. Ces activités visent l'amélioration des compétences communicatives et pragmatiques.

Nous évoquons comme exemple; les jeux de rôle.

²³ Caré, J.M, F.Debyser, « *Jeu, langage et créativité .Les jeux dans la classe de français* », éd Hachette, Paris, 1978, p. 116.

²⁴ CUQ, Jean-Pierre, GRUCA, Isabelle, *op. cit.* p. 458.

²⁵ *Op. cit.*,

Les jeux de rôle: selon Jacob Levy Moreno invente la psychodrame « *qui repose sur le fait que des comportements peuvent être modifiés simplement en rejouant des situations* »²⁶.

6- le jeu dans la classe de la langue:

6-1 le jeu et l'interaction:

La classe du langue est un lieu dans lequel l'apprentissage se fait par les interactions, ce terme désigne selon un dictionnaire de l'éducation « *un échange interhumain où deux ou plusieurs intervenants s'influencent mutuellement, par rapport au groupe, par le dialogue,..* ».²⁷

Pour avoir cette interaction en classe, l'enseignant doit choisir des méthodes adéquates, les jeux constituent un moyen privilège des interactions.

Silva Haydée ajoute que le jeu va inviter les participants à s'exprimer dans une langue étrangère avec une finalité précise, et il va les amener à utiliser cette langue comme moyen d'interaction authentique.

En effet, la classe peut devenir une communauté où les apprenants peuvent communiquer entre eux facilement, de partager leurs idées, et de s'exprimer librement en langue étrangère soit à l'oral ou à l'écrit.

6-2 le jeu et la motivation:

C. Demarcy s'appuie sur la définition de R. Viau qui 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 préserver dans son accomplissement afin d'atteindre un but*»²⁸.

La motivation est parmi les éléments majeurs dans la classe du langue, elle influence positivement le comportement de l'apprenant et les différentes situations d'apprentissage. L'enseignant doit différencier ses stratégies et ses supports pour qu'il puisse motiver ses apprenants, le jeu représente une source par excellence de motivation, et procure aussi le

²⁶ Jeux de rôle, Au cœur de l'interactivité, Disponible sur: www.universalis.fr consulté. le22/02/2019.

²⁷ J.P.ROBERT, *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*, Édition Ophrys, Paris , 2008, p.106

²⁸ Conférence de consensus: *Motivation en contexte scolaire. Motiver, être motive: Du geste professionnel aux pratiques scolaires*, p. 03. PDF.

plaisir dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. Le jeu permet d'augmenter la motivation, il attire l'attention et la curiosité de l'apprenant. Ce dernier lorsqu'il est motivé, il devient en sécurité, donc l'apprentissage sera plus facile.

Le jeu créer un climat positif surtout sur les relations entre les partenaires de classe, en sortant du cadre strictement scolaire et en brisant la glace entre les deux « *le jeu peut constituer un vecteur de motivation, en brisant la rigide de la relation pédagogique traditionnelle* »²⁹ Silva Haydée ajoute.

6-3 le jeu et la cognition:

Selon *Silva Haydée* le jeu ne favorise pas seulement le développement cognitif, mais il peut amener les participants à déployer leurs intelligences, leurs dons d'observation, leurs facultés d'analyse et synthèse, et aussi d'investir leurs connaissances et d'avoir une estime de soi.

À travers le jeu, l'apprenant va découvrir qu'il a un rôle à jouer, il devient responsable au sein de son équipe, et de son propre apprentissage, avec l'accompagnement de son enseignant lorsqu'il ya des obstacles qui le freinent.

Conclusion:

Le jeu permet d'être un auxiliaire précieux dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. Il peut aider l'apprenant à développer ses connaissances et améliorer ses compétences.

L'activité ludique représente un moyen utile et efficace pour motiver l'apprenant, et surtout rendre l'enseignement/ apprentissage d'une langue étrangère plus facile et attrayant. Grace aux jeux ludiques, l'atmosphère de la classe sera plus agréable. Nous avons constaté aussi que l'aspect ludique avait des effets positifs surtout au niveau de l'amélioration des l'expression orale.

²⁹ SILVA, Haydée, « Le jeu en classe de langue », *le français dans le monde*, n358, Juillet-juin 2008, pp. 25-31. Disponible sur: <http://francparler-oif.org/lesdossiers/tous-les-dossiers/2352-jouer-en-classe-de-fle.html>

DEUXIEME CHAPITRE :

***L'enseignement/ apprentissage de l'oral
en classe de FLE***

Introduction:

L'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère a pour but de développer chez l'apprenant l'habilité de communiquer aux différentes situations de communication. Mais nous constatons que la majorité des apprenants ont des difficultés pour communiquer oralement en français.

Dans ce chapitre intitulé "*l'enseignement/apprentissage de l'oral en classe de FLE*", nous définirons, en premier lieu, le concept de l'oral, ses caractéristiques et nous allons démontrer aussi son statut dans les méthodologies de l'enseignement, puis ses deux activités. En second lieu, nous aborderons la compétence de l'expression orale en montrant leurs caractéristiques, ses formes et ses types des activités utilisés dans la classe. Puis nous allons identifier les difficultés rencontrés l'apprenant à l'oral, des propositions pour surmonter ses obstacles, et à la fin, nous mentionnerons l'évaluation de l'expression orale.

1- définition de l'oral:

L'oral représente la base de toute communication. Il occupe une place prépondérante en didactique des langues étrangères pour favoriser les échanges et surtout pour acquérir des compétences communicatives.

Selon le Petit Larousse illustré, l'oral signifie « *fait de vivre voix transmis par la voix (par opposition à l'écrit). Témoignage oral, tradition orale: qui appartient à la langue parlée* ». ³⁰

Selon le dictionnaire Hachette encyclopédique, l'oral définit comme « *transmis ou exprimé par la bouche. La voix (par opposition l'écrit), qui a rapport à la bouche* ». ³¹

À partir ces différents dictionnaires que nous avons consultés, nous constatons que les définitions obtenus ont le même sens. Alors, nous pouvons dire que l'oral est comme la parole, la voix et tous ce qui produit par la bouche pour transmettre des messages et pour exprimer des pensées.

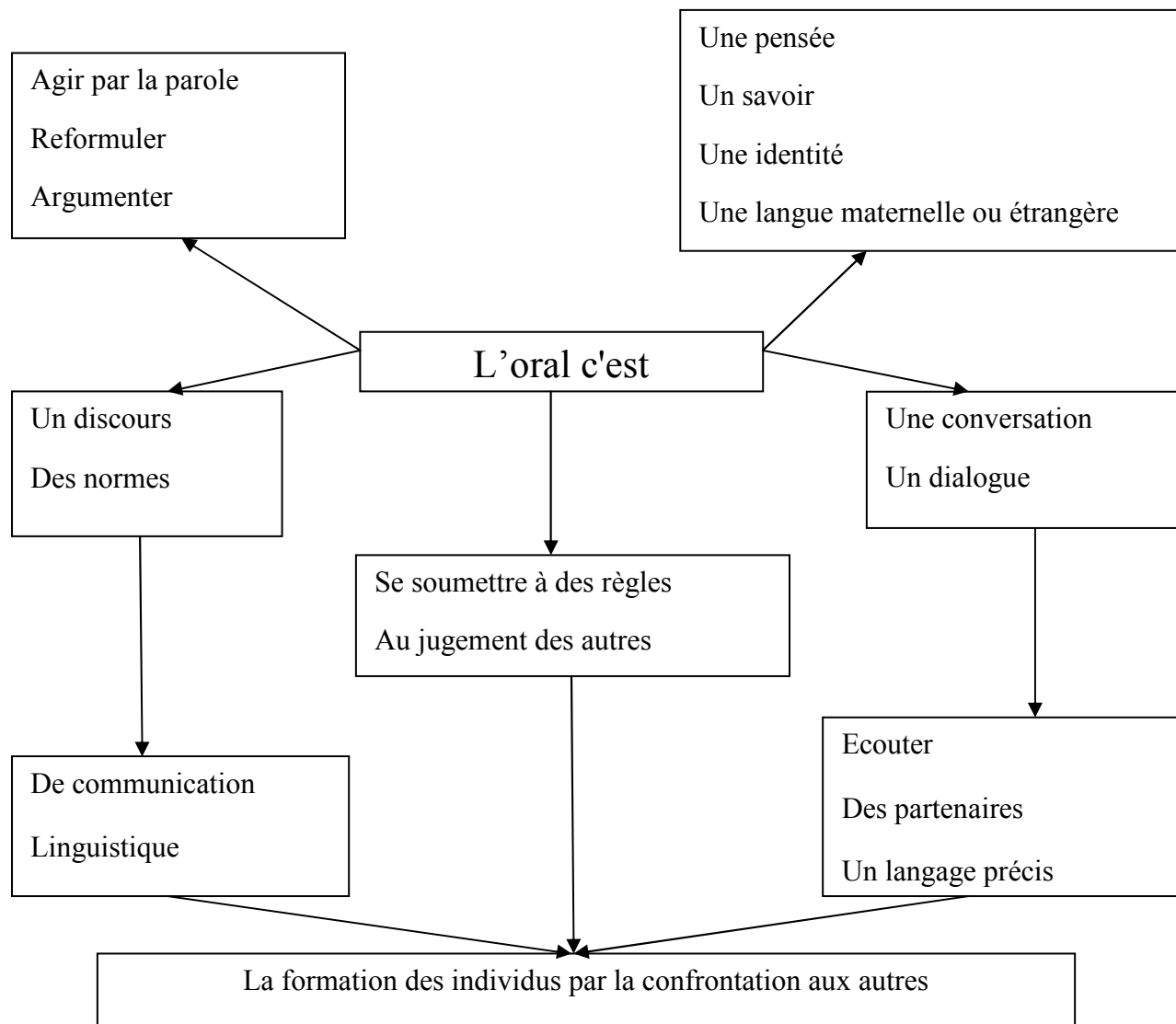
Du point de vue didactique, l'oral désigne « *le domaine de l'enseignement de la langue orale qui comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production conduites à partir des textes* »

³⁰ Dictionnaire Le Petit Larousse illustré, Ed Larousse, Paris, 1995, p.720

³¹ Dictionnaire HACHETTE encyclopédique, HACHETTE, Paris, 1995, p. 1346.

sonores si possible authentiques»³². Cela veut dire que la pratique de l'oral se fait à travers deux activités, celle de l'écoute et celle de la production de parole.

Pour mieux comprendre la notion de l'oral, nous ajoutons la définition de J.M Coleta qu'il résume sous la forme du schéma³³ suivant.



2- les caractéristiques de l'oral:

L'oral est l'un des activités pédagogiques enseignés en classe de FLE, qui nécessite aux enseignants de connaître ses caractéristique.

J.P Cuq souligne que l'oral est marqué par:

³² CUQ, Jean-Pierre, *op. cit.*, p. 156.

³³ COLETTA, J.M, *L'oral c'est quoi ? In oser l'oral, cahier pédagogique, n°400, P.38.*

« (...) d'immédiateté, à l'irréversibilité du processus, à la possibilité de réglages et d'ajustements, à la présence de référents situationnels communs et à la possibilité de recours à des procédés non verbaux qui caractérisent la communication orale». ³⁴

Selon l'auteur, l'oral se caractérise par les points suivants:

- Immédiat: sans intermédiaire, direct et instantané.
- Irréversible: définitif, irrévocable, sans aucune possibilité de faire marche arrière pour remplacer, effacer et/ou corriger.
- Ephémère :de très courte durée, volatile.
- Présence de référents situationnels.
- Possibilité d'une éventuelle mise au point d'adaptation à la situation des interlocuteurs.

En plus, il y a d'autres caractéristiques de l'oral ayant des fonctions syntaxiques et sémantiques variées.

- les traits prosodiques (les pauses, les accents d'insistance, les modifications de la courbe intonative, le débit.)
- les liaisons et les enchainements.
- les contractions.
- les hésitations, ruptures, etc.
- les interjections et mots de discours (hein,..).
- les parasitages (bruits de fond). ³⁵

3- le statut de l'oral dans l'enseignement/apprentissage de FLE:

Durant de longues années, plusieurs méthodologies ont été utilisées et ont été influencés l'enseignement des langues étrangères. Chaque méthodologie avait ses propres fondements et ses caractéristiques.

Le tableau suivant résume la place de l'oral dans les différentes méthodologies. ³⁶

³⁴ CUQ, Jean-Pierre, *op. cit.*, p. 182.

³⁵ DESMONS, Fabienne, in FERHAUD, F, GODIN, D (dir.), *Enseigner le FLE. Pratiques de classe*, éd Belin, Paris, 2005, p. 21.

³⁶ Disponible sur: <http://Portaldocohecimento.Gov.cv/bit Stream/10961/l>

	Méthodologie traditionnelle	Méthodologie Directe	Méthodologie audio-orale	Méthodologie SGAV	Méthodologie communicative
Année	?-1901	1901-1940	1940-1970	1960-1980	1980- à nos jours.
La place de l'oral	L'oral est classé au second plan	L'oral est fréquent	L'oral, est prioritaire	On accorde la priorité à l'oral sur l'écrit.	L'oral est beaucoup présent dans l classe
Le traitement de l'oral dans la classe	L'oral est abordé après la lecture et la traduction des textes littéraire	L'oral est présent dans la classe	L'oral est le pont principal de la leçon, du cours	On traite l'oral plus que l'écrit.	L'oral est fréquent dans la classe.
Le rôle de l'apprenant	Il est interdit de parler dans la classe. Il ne participe qu'avec la permission du professeur.	Les élèves répondent aux questions posées par l'enseignant.	L'élève s'efforce à apprendre par cœur les dialogues	L'apprenant est répétiteur	Il se transforme en "apprenant" prenant en charge son propre apprentissage de manière autonome.
Le rôle de l'enseignant	C'est le seul détenteur du savoir et l'unique à parler en classe.	Le professeur est actif et mène les élèves à participer.	Le professeur est actif et dirige les travaux.	Il est transformé en technicien manipulateur.	Il devient un chef d'orchestre, limitant ses prises de paroles et encourageant une participation orale spontanée.

L'enseignement de l'oral, depuis longtemps, n'a été pas privilégié surtout dans la méthode traditionnelle (la priorité a été à l'écrit). Mais avec l'évolution du temps, la place de l'oral dans la classe a changé et aussi a évolué surtout avec l'approche communicative où la langue orale est dominante, elle devient un moyen de communication.

4- Les activités de l'oral en classe de FLE:

La compétence orale comporte deux activités "la compréhension" et "l'expression/la production".

Selon J.P Cuq et I. GRUCA « ces deux compétences sont étroitement corrélées et les dissocier est bien artificiel, (...) l'apprentissage de l'une sert le développement de l'autre »³⁷. En effet ces deux activités sont nécessaires pour construire une compétence orale, il s'agit de deux activités inséparables ; donc il est nécessaire de comprendre le sens pour arriver à produire ou à parler.

4-1 la compréhension orale:

La compréhension orale c'est la capacité d'accéder au sens à partir de l'écoute d'un énoncé ou d'un document sonore³⁸. J.P Cuq dit que « la compréhension et l'aptitude résultant de la mise en œuvre de processus cognitifs qui permet à l'apprenant d'accéder au sens qu'il écoute »³⁹.

Selon Jean Michel DUCROT, la compréhension orale est « une compétence qui vise à faire acquérir progressivement à l'apprenant des stratégies premières d'écoute et de compréhension d'énoncé à l'oral deuxièmement »⁴⁰.

Cette compétence de réception est l'étape la plus indispensable de la communication orale et pour l'acquisition des langues. Mais au même temps la plus difficile à acquérir, car elle nécessite des efforts de la part de l'enseignant et même de la part l'apprenant pour bien comprendre.

³⁷ Démarche méthodologique de compréhension et de production orale. Disponible sur: <http://barikafle.superforum.fr/t239-demarche-methodologique-de-cpmprehension-et-production-orale>.

³⁸ Haïti LIVRET 5 DE L'ENSEIGNEMENT-E. Disponible sur: <http://www.ifadem.org> PDF, p. 08.

³⁹ CUQ, Jean-Pierre, *op. cit.*, p. 49.

⁴⁰ CHERAK, Radhia, « Comment réussir à l'oral? Vers l'appropriation d'une compétence discursive en FLE, Cas des élèves de 3ème année secondaire », Mémoire de Magistère, Université El-Hadjar Lkhedhar de Batna, 2007, p. 26.

4-2 l'expression orale:

J-P Cuq note que l'expression orale constitue avec la compréhension orale un objectif fondamental de l'enseignement des langues. C'est une étape où l'enseignant doit libérer la parole de l'apprenant, car il n'est pas facile de prendre la parole en langue étrangère.

« L'expression orale, rebaptisée production orale (...), est une compétence que les apprenants doivent progressivement acquérir, qui consiste à s'exprimer dans les situations les plus diverses, en français. Il s'agit d'un rapport interactif entre un émetteur et un destinataire, qui fait appel également à la capacité de comprendre l'autre. L'objectif se résume en la production d'énoncés à l'oral dans toute situation communicative. »⁴¹

Dans notre recherche nous allons focaliser beaucoup plus sur l'expression orale.

5- L'expression orale en tant qu'objectif d'apprentissage:

Après une phase de perception active, les apprenants vont retenir et s'approprier les acquisitions fonctionnelles et linguistiques faites préalablement dans les dialogues entendus, compris et expliqués. Ils ne vont pas seulement recevoir des informations mais produire et recevoir dans une situation de face à face.

5-1 Qu'est ce qu'une expression orale?

L'expression orale est l'une des compétences les plus indispensables pour l'acquisition des langues étrangères, et aussi pour communiquer oralement dans des différentes situations de communication. Mais elle reste difficile à acquérir car exprimer oralement ce n'est pas une simple tâche, il exige des efforts de la part de l'enseignant et aussi de la part de l'apprenant.

« L'expression orale a connu un grand essor. Depuis quelques années, la communication orale est passée au premier plan des priorités de la didactique des langues. De nombreuses recherches ont été faites afin d'avoir une meilleure connaissance du fonctionnement de l'oral et les répercussions sont très nettes dans le matériel pédagogique: les

⁴¹ KADI, Zoubida, Chamie, 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*. Mémoire en ligne. p. 05 Disponible sur: http://www.lb.auf.org/file/cours/cours1_CO/exp_or/cours1_eo02.htm.

*méthodes et le matériel complémentaire s'efforcent de présenter les différents types de situations de communication (situation de communication individuel, situation de communication à deux , situation de communication en groupe et du contexte de communication) mais aussi, ils tentent de favoriser des échanges qui sont plus authentiques et de développer des compétences constitutifs de la communication .»*⁴²

L'expression orale est également appelé *production orale* ou *compétence de communication*. Elle permet au locuteur de s'exprimer dans des diverses situations de communication. Il s'agit donc d'un rapport interactif entre un émetteur et un destinataire qui s'oppose l'écoute et la compréhension de ce que dit l'interlocuteur.⁴³

5-2 les caractéristiques de l'expression orale:

Selon Camélia Manolescu⁴⁴, toute expression orale commence par:

- **les idées:** sous forme d'information, d'opinions divers ou de sentiments avec des objectifs selon l'âge de l'apprenant, son rôle et son statut social.
- **de la structure:** c'est l'enchaînement des idées de manière logique avec des exemples concrets et des conclusions pertinentes et claires.
- **du langage:** il exige du langage correcte pour que la communication sera fluide.

5-3 les formes de l'expression orale:

*«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.»*⁴⁵

L'oral se devise en deux formes :

⁴² CUQ, Jean-Pierre, GRUCA, Isabelle, *op. cit.*, p. 17

⁴³ BIZIMANA, Charles et all, *Burundi renforcer compétences orale*, NEW DESIGNE HOUSE, 2011-2012 <http://www.burundi-ifadem.org.pdf>, p.09.

⁴⁴ MANOLESCU, Camélia, « *L'expression orale en milieu universitaire* », Synergies Roumanie n°8 - 2013, pp. 109-121. p. 110.

⁴⁵ CLAUDINE, G-D, SYLVIE, P: « *Comment enseigner l'oral à l'école primaire* », France, Nathan, 1998, p. 91.

Forme non verbale: comme son non indique, la forme non verbale repose sur l'ensemble des moyens que les individus utilisent dans une communication sans recourir au langage parlé, comme les gestes, les mimiques, le regard, etc.

Forme verbale: c'est la voix qui englobe le volume, l'articulation des sons et le débit de l'intonation pour que la communication se fait de manière expressive et significative.

6-les types des activités de l'expression orale:⁴⁶

L'enseignant doit adapter dans sa classe des activités selon le niveau de ses apprenants.

- **Dialogue/conversation:**

Il s'agit d'une sorte d'entretien libre ou échange de parole, entre deux ou plusieurs personnages dans une situation de communication.

- **Jeux de rôle :**

Il s'agit d'une scène qui est jouée par deux ou plusieurs apprenants à partir d'un scénario fonctionnel, on leur fournit la situation (lieu, l'action), les rôles (les différents personnages), l'objectif à réaliser (faire un achat, inviter quelqu'un, etc.).

- **Débat:**

Le débat est une discussion sur un sujet donné entre des individus d'opinions différentes. Pour qu'il ait débat, il faut qu'il y ait divergence d'opinion ou des contrastes entre les opinions.

7- Les obstacles de l'expression orale:

Il existe plusieurs raisons qui contrarient l'expression orale et qui démotivent l'apprenant. Nous choisissons des obstacles liés à la psychologie, à la situation institutionnelle et l'insécurité linguistique.

7-1 Des obstacles psychologiques:

C'est l'attitude envers les autres et envers soi-même. L'apprenant risque d'avoir l'impression que les autres ont un niveau de langue supérieur, qu'ils expriment mieux que

⁴⁶ ARISMA, Robert et al, *Haïti LIVRET 5 DE L'ENSEIGNEMENT-E, Renforcement didactique*, Pétion-ville, Haïti, 2011-2012. <http://www.ifadem.org>, p.11.

lui-même, la peur d'être juger. En plus, le manque de confiance en soi, la timidité qui paralyse et empêche l'apprenant de s'exprimer oralement et librement.⁴⁷

7-2 Des obstacles institutionnels:

Il s'agit de la classe où la situation de groupe peut influencer l'apprenant. Il n'éprouve aucune difficulté à parler avec une personne mais il peut se trouver incapable en groupe. Il a peur des réactions du groupe, de son jugement, ce qui va amener à son isolement du reste du groupe.⁴⁸

7-3 L'insécurité linguistique:

L'apprenant se trouve en situation d'insécurité linguistique, lorsqu'il porte des jugements sur la langue étrangère, en plus il montre son insuffisance lexicale, grammaticale et même phonologique. Ce manque donc créer des obstacles qui bloquent l'apprenant et l'empêchent à parler en classe.

8- Que peut-on faire face à ces obstacles ?⁴⁹

Pour l'apprenant, il est préférables de :

-Favoriser une vue positive de soi-même et l'acceptation de sa propre personnalité: où l'enseignant peut proposer des exercices d'expression personnelle qui ont pour but d'aider les apprenants à vaincre leur timidité.

-Favoriser le désir de communiquer en supprimant la peur d'autrui: l'enseignant peut proposer les jeux des mots et des idées qui représentent une bonne occasion pour les apprenants de surmonter la timidité devant un groupe.

-Favoriser l'action libératoire: pour libérer l'expression il faut donner des opportunités à s'exprimer, où l'enseignant doit choisir des thèmes qui doivent correspondre aux centres d'intérêt et la vie quotidienne des apprenants.

Pour l'enseignant, ce dernier il doit intégrer dans sa classe des activités qui sollicitant la motivation des apprenants tels que : les jeux de créativité, les travaux de groupes, la simulation globales, les jeux de rôles ...etc.

⁴⁷ ILINCA, Cristina, *Les difficultés et libérations de l'expression orale en classe des langues étrangères*. Université din Pitesti. Disponible sur: www.diacronia.ro/ro/indexing/details/A5596/pdf
<http://www.diacronia.ro/ro/indexing/details/A5596/pdf>

⁴⁸ ILINCA, Cristina, *ibid.*

⁴⁹ ILINCA, Cristina, *ibid.*

9-l'évaluation de l'expression orale:

L'évaluation de l'oral repose sur des outils propres aux deux compétences (la compréhension et l'expression), et la compétence de l'expression orale est la plus difficile à évaluer du fait de son caractère éphémère, spontané et fugace.

En premier lieu, l'enseignant doit choisir des critères pour évaluer le travail de ses apprenants. Ces critères sont correspondants aux composantes de la compétence de l'expression orale (linguistiques, discursives et communicatives).

LAFONTAINE.L résume ces critères dans ce tableau qui représente les critères d'évaluation de l'expression orale⁵⁰.

Compétence linguistique	Compétence discursive	Compétence communicative
Elément prosodique (intonation, débit, volume, prononciation) Articulation Diction Richesse du vocabulaire Syntaxe capacité de l'élève à réfléchir sur son langage	Contenu Progression de la prise de parole Opinion Structure (introduction, développement, conclusion) Cohérence des informations Support visuel Durée (intégrée au contenu) Capacité de l'élève à ne pas se servir de son texte.	Qualité de la langue Non-verbale Ecoute Respect Capacité de l'élève à susciter l'intérêt à regarder l'auditoire et en tenir compte

En second lieu, il doit faire deux types d'évaluation

- **l'évaluation immédiate:** est l'outil le plus fréquemment utilisé dans la classe : sous forme de reprise ou de reformulation, l'enseignant intervient au cours des échanges. Il excite quatre modalités verbales d'évaluation (l'évaluation positive directe, l'évaluation positive indirecte, l'évaluation négative indirecte, l'évaluation négative directe).⁵¹

⁵⁰ L'évaluation de l'oral en classe de français au secondaire. Disponible sur: <http://lizannelafontaine.com/pdf/eval.pdf>

⁵¹ DESMON, F et al, *op. cit.*, p. 32.

- **L'évaluation différée:** c'est celle qui permet à l'enseignant d'avoir un recul par rapport aux énoncés des apprenants. Il évite ainsi d'interrompre celui qui parle, ce qui serait la manière la plus désastreuse de faire. Par exemple, dans le jeu de rôles, l'enseignant organise l'évaluation de l'oral avec tout le groupe-classe qui écoute et intervient après le jeu d'oral présenté par les groupes d'apprenants-acteurs. Cette correction-évaluation est prétexte à révision, reformulation de la langue, des manières de dire; elle favorise la mémorisation et encourage la prise de parole. l'enseignant mesure les compétences des apprenants à l'aide d'une grille d'évaluation.⁵²

Conclusion:

Actuellement la compétence orale occupe une place primordiale dans le processus d'apprentissage, elle consiste un objet principal de l'enseignement d'une langue étrangère. Les majorités des apprenants voulaient d'avoir la possibilité de s'exprimer facilement en français comme ils faisaient dans leur langue maternelle. Mais ces élèves ont des difficultés qui leur empêchaient à communiquer en français à l'oral.

Dans ce chapitre, nous avons apporté les difficultés lies à l'expression orale. Ces difficultés peuvent être surmonté si l'enseignant utilise des nouvelles méthodes et stratégies (tels que les activités ludiques).

⁵²Ibid., P.30

LA PARTIE PRATIQUE

l'expérimentation et

l'analyse des résultats.

Introduction

Dans le cadre de notre recherche, nous allons essayer de mesurer l'apport des activités ludiques sur la motivation des apprenants, et de montrer que ces activités pourraient surmonter les difficultés de l'expression orale.

I- l'expérimentation:

1- lieu de l'expérimentation:

Nous avons fait notre expérimentation dans le CEM BELIL Mohammed Deraji où nous avons été bien accueilli par le personnel administratif et éducatif. Ce CEM est se situé à El-Kantara la willaya de Biskra, il ouvert ses portes en septembre 2017.

2- Public:

Pour la réalisation de notre expérience, nous avons choisi comme échantillon à étudier deux classes du 1^{ère} année moyenne. la première classe 1AM1 est composée de 26 apprenants: 10 filles et 16 garçons, quand à la deuxième classe 1AM2 est composée de 31 apprenants: 15 filles et 16 garçons. Le niveau de ces apprenants diffère d'une classe à l'autre.

Concernant la moyenne d'âge des apprenants est variée entre 11 ans à 15 ans.

La moyenne d'âge	Les apprenants de 1AM1	Les apprenants de 1AM2
De 11ans-12 ans	21 apprenants	27 apprenants
De 13ans-14ans	5 apprenants	5 apprenants
De 15 ans	un seul apprenant	

Nous avons été informé que le volume horaire hebdomadaire de l'enseignement du français en 1^{ère} année moyenne est de quatre heures.

3- la programmation:

Tout d'abord nous avons pu effectuer deux séances d'observation avec les deux classes. La première observation s'est faite du 25 et 26 Février 2019 .La seconde s'est faite du 15 Avril 2019 jusqu'au 30 Avril 2019.

Afin réaliser ce travail, nous avons choisi trois activités ludiques faciles et adaptées au niveau des apprenants. Les deux classes traitent les mêmes activités. En effet, nous avons dispensé pour chaque activité deux séances (deux heures).

4- la méthode de travail:

Dans le but de confirmer notre objectif principal, qui consiste à montrer l'apport des activités ludiques sur la pratique de nos apprenants en expression orale au cycle moyenne, nous avons effectué une expérimentation sur terrain dans avec classes de 1^{ère} année moyenne, nous avons abordé une démarche descriptive et analytique des résultats. Nous avons intégré une grande variété de jeux pour attirer l'intérêt des apprenants et de remarquer leurs attitudes pendant la réalisation de ces activités.

4-1 Les étapes de l'expérimentation:

- ❖ *Une phase d'observation:* nous avons commencé par la méthode qui nous a permis de collecter les informations qui peuvent nous aider dans notre recherche. Nous avons fait des observations concernant l'organisation de la classe, le déroulement de la séance, le rôle de l'enseignant et le comportement des apprenants en classe durant les séances de français.
- ❖ *Une phase de préparation:* consiste à préparer les apprenants. Tout d'abord, nous avons expliqué le déroulement des activités utilisées, la démarche à suivre, les consignes et leurs rôles. Ensuite, nous les avons repartis en groupes de 4 à 5 éléments.
- ❖ *Une phase de réalisation:* cette phase est fondée sur le travail des apprenants et le déroulement des séances.

5- la présentation des activités ludiques :

Les activités ludiques que nous avons utilisé sont des jeux réalisés par des pédagogues et des enseignants français. Ces jeux sont : Devine tête, le jeu des mots interdits et les charades.

5-1 le jeu devine tête :

C'est un jeu simple et très amusant pour les enfants, où il faudra être attentif et rapide pour deviner le mot indiquée par la carte qui est sur la tête de chaque joueur.

L'objectif de cette activité est de créer un climat communicatif et susciter l'interaction de la majorité des apprenants où chaque apprenant va mobiliser ses connaissances pour deviner la carte.

5-1-1 Présentation de l'activité:

- règle simplifiée: l'apprenant essaie de poser le maximum des questions pour deviner la carte qui est sur sa tête.
- le but de jeu: deviner l'image représentée sur la carte qui est sur le front de l'apprenant.
- durée d'une partie: environ 15 min.
- supports utilisés: des cartes (animal, légume, fruit, objet), des bandeaux, un sablier/chrono.
- compétences sollicitées: comprendre, réagir et parler en interaction.
- objectif pédagogique: créer une véritable communication entre les apprenants.
- objectif spécifique: - mobiliser les compétences langagières.
 - cultiver la mémoire des apprenants.
 - enrichir le vocabulaire.
- modalité de travail: travail en groupe.

5-1-2 les règles du jeu de devine tête:

Pour chaque groupe, nous avons distribué des cartes et un bandeau. Un apprenant va prendre un bandeau et l'ajuster autour de sa tête (ce bandeau est réglable comme une casquette).Après avoir mélangé les cartes et les avoir placé en tas sur la table, l'apprenant va choisir une carte (qu'est composée d'une image et un mot) et sans la regarder, il va l'insérer dans la languette de son bandeau afin que tous puissent voir l'illustration. Puis il essaie de poser des questions aux autres joueurs, qui ne pourront répondre que par "oui", "non" ou "peut-être" pour deviner l'illustration de la carte qui est sur sa tête en un temps limité.

Dès qu'une réponse est donnée, il marque un point et le tour d'un autre joueur commence.

5-2 le jeu des mots interdits :

Le mot interdit c'est une activité très intéressante à jouer avec les apprenants où il s'agit d'un travail sur le lexique, les synonymes, l'expression orale en générale et la mise de la créativité des apprenants pour trouver le mot interdit.

5-2-1 présentation de l'activité:

- règle simplifiée: l'apprenant essaie de deviner aux autres équipiers le mot en haut de la carte sans la prononcer.
- le but de jeu: trouver le maximum de mots.
- durée d'une partie: 10 à 15 min.
- support utilisé: des cartes, un sablier/ chrono.
- compétences sollicitées: reformulation, des gestes, des dessins.
- objectif pédagogique: chercher le champ lexical de chaque mot.
- objectif spécifique: -faire parler des apprenants.
 - enrichir le vocabulaire de l'apprenant.
 - acquérir des mots nouveaux.
- modalité de travail: travail en groupe (deux groupes).

5-2-2 les règles du jeu des mots interdits:

Après avoir reparti les apprenants en deux groupes, chaque équipe désigne un de ses joueurs qui ira s'installer au milieu de classe, il prend une carte, en haut de cette carte il y a le mot interdit (écrit en gras), sans prononcer ce mot, il fait son possible à aider les autres pour deviner le mot, soit par des gestes, des illustrations/ des dessins sur le tableau ou il explique le mot en faisant des phrases. Par exemple pour ECOLE " c'est un endroit où les enfants vont pour apprendre".

Lorsque les équipiers trouvent le mot, ils donnent immédiatement le champ lexical de ce mot. Par exemple:

Ecole: des apprenants, des classes, la cour, les enseignants...

Chaque fois le mot est deviné, le joueur prend une nouvelle carte et continue jusqu'à ce que le temps du sablier soit écoulé. il faut donc être plus rapide et actif pour deviner plusieurs mots

5-3 les charades:

Une charade est une forme de devinette où l'on doit deviner un mot de plusieurs syllabes. Cette activité permet les apprenants à communiquer entre eux, participé à un échange d'information pour trouver des solutions.

5-3-1 présentation de l'activité:

- règle simplifiée: l'apprenant doit deviner un mot de plusieurs syllabes décomposé en partie dont chacun forme un mot défini (Petit Robert).
- le but de jeu: composer un mot en syllabes orales.
- durée: 1h.
- support utilisé: une liste des charades, un stylo et une feuille.
- compétences sollicités: la créativité des apprenants.
- objectif pédagogique: développer l'esprit créatif de l'apprenant.
- objectif spécifique:-avoir des échanges de qualité avec les autres.
 - favoriser le travail en groupe.
 - pour augmenter et enrichir le vocabulaire
- modalité de travail: travail de groupes.

5-3-2 règles du jeu de la charade:

Pour commencer, les apprenants se répartissent en groupes, puis le formateur énonce la charade; elle commence par "Mon premier est...», puis "Mon deuxième est..."et la fin "Mon tout est", si c'est un mot de deux syllabes, ou "Mon troisième est..." si c'est un mot de trois syllabes.

Simultanément, les membres de groupe essaient de trouver la solution. Chacun bien évidemment peut consulter ses partenaires.

Dès qu'un apprenant trouve la bonne réponse, son équipe gagne un point.

La première équipe qui atteindra plusieurs points gagne.

II- Analyse les séances des activités ludiques:

1-l'observation de classe:

Nous avons commencé notre travail par une phase d'observation. Nous avons assisté à deux séances avec les deux classes de 1 ère année moyenne.

Nous avons été bien accueilli par l'enseignant, il était coopératif et motivé par l'idée d'intégrer des jeux ludiques dans sa classe. Avant de commencer l'observation, nous avons discuté avec l'enseignant sur le niveau des apprenants, le déroulement des séances, la motivation des apprenants... Il nous a informés que les apprenants de 1AM2 sont plus motivés que l'autre classe, et leur niveau est meilleur que les autres et ce qui facilite le déroulement de la séance.

Donc la première séance était avec la classe de 1AM1, le 25 Février 2019 de 10:00h à 11:00h, quand la seconde était le 26 Février 2019 de 8:00h à 9:00h. Nous avons recueilli les informations suivantes:

Niveau: 1AM1.

Projet: Pollution.

Séquence: Réchauffement climatique.

Activité: compréhension de l'écrit.

Remarques sur:	Observation
L'organisation de la classe.	<ul style="list-style-type: none">• La classe est d'une dimension moyenne.• Elle est peinte en gris, les murs sont décorés par des illustrations préparées par les apprenants.• Elle comporte six fenêtres et éclairée.• Une organisation classique; quatre rangés dont chacune d'elle comporte quatre tables disposées l'une derrière l'autre.• Le bureau de l'enseignant est placé dans la partie gauche

<p>Déroulement de la séance:</p>	<p>de la classe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un tableau blanc accroché au mur, une armoire dans le dernier de la classe. • D'abord l'enseignant fait un bref rappel sur le cour précédent. • Ensuite il rédige un petit texte sur "le réchauffement climatique", il demande aux apprenants de le décrire avec lui. • Il désigne quelques élèves pour lire le texte. • Puis il demande à ses apprenants de relever les mots difficiles et les expliquer. (utilisation du dictionnaire) • Ensuite, il commence à poser des questions sur la compréhension de texte. • les apprenants répondent aux questions d'une manière machinale. • En fin, il demande à ses apprenants de résumer le texte oralement.
<p>Attitude et motivation des apprenants.</p>	<p><u>La classe 1AM1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les bons éléments sont motivés (six apprenants). • les autres apprenants sont démotivés, désintéressés. • Les apprenants prenaient des initiatives pour répondre aux questions. Ils s'adressaient directement à leur enseignant sans avoir un échange entre eux. • En générale, l'atmosphère de la classe était un peu dynamique. <p><u>La classe 1AM2:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • la majorité des apprenants participaient activement avec l'enseignant. • Ils répondaient aisément aux questions posées par l'enseignant. • les apprenants communiquaient entre eux, ils essayaient

	<p>de se corriger.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ils posaient des questions pendant le cour. • Le déroulement de la séance était plus motivant que l'autre classe.
Le rôle de l'enseignant.	<ul style="list-style-type: none"> • L'enseignant jouait le rôle d'un guide et d'un médiateur, il essayait de faciliter la compréhension, de conduire les apprentissages d'une manière agréable. Mais pratiquement il monopolisait la parole car tout le temps c'est le seul qui fait des efforts.

Commentaires:

Pendant l'observation du cours réalisé par l'enseignant, il est convient de noter que :

- La leçon est préparée par l'enseignant, il s'agit d'un petit texte sur le réchauffement climatique.

- La séance était classique, l'enseignant lisait le texte puis il demandait à quelques apprenants de lire le texte. Après la phase de lecture, il commençait à poser des questions sur la compréhension de texte, les apprenants essayaient de répondre aux questions, ils sont habitués à ce type de questions. Cela traduisait le fait que le déroulement de la leçon n'était pas suffisamment motivant pour attirer l'attention de tous les apprenants.

- Concernant le comportement des apprenants de 1AM1: nous avons remarqué que six apprenants "excellents" participaient avec leur enseignant. Ces éléments fournissaient des efforts pour répondre aux questions, ils prenaient des initiatives, ils étaient très dépendants de leur enseignant, nous avons remarqué qu'il n'y a pas d'échange communicatif entre les apprenants. Cependant les autres apprenants, ils étaient inattentifs, démotivés, désintéressés, ils n'intervenaient que si l'enseignant leurs demandait.

- En situation de blocage ou d'insuffisance lexicale, les apprenants demandaient de l'aide à leur enseignant d'utiliser le dictionnaire. Parfois ils expliquaient leurs idées dans la langue maternelle (l'arabe; recours à la traduction).

- Concernant le rôle de l'enseignant, il était compétent, actif, il a établi des rapports de complicités avec ses apprenants. Il fournissait des efforts pour bien gérer sa classe, nous

avons constaté qu'il suivait la méthode l'éclectisme, durant la séance il introduisait la conjugaison, la grammaire. Aussi, lorsque les apprenants n'arrivaient pas à comprendre le sens d'un mot, il essayait de dessiner ce mot sur le tableau, pour faire découvrir le sens. Il les sollicitait à utiliser le dictionnaire, sans utiliser la langue maternelle (l'arabe). En plus, lorsqu'un apprenant prenait la parole et qu'il a du mal à exprimer ses idées, il intervenait pour l'aider et se corriger. Donc il a instauré un bon climat pour faire travailler ses apprenants, à les impliquer et surtout à les motiver.

- À travers ces observations, bien que la séance se soit déroulée d'une manière classique, nous avons remarqué qu'il existe une certaine motivation, une certaine participation, grâce aux efforts de l'enseignant, car il essaie de créer un climat favorable permettant à l'apprenant de se sentir à l'aise.

- Pour la deuxième séance réalisait avec la classe 1AM2, le 26 Février 2019 de 8:00h à 9:00h, nous avons recueilli les informations suivantes:

- Concernant le comportement des apprenants, nous avons remarqué que les apprenants de la deuxième classe étaient plus motivés que l'autre classe. Nous avons constaté que la majorité des apprenants participaient volontairement. Ils intervenaient spontanément, sans que l'enseignant désignait quelqu'un pour répondre à ses questions. En plus, nous avons remarqué que les apprenants communiquaient entre eux, sans passer par l'enseignant, ce qui a perturbé la classe du point de vue disciplinaire.

2-Analyse les activités présentées:

Nous avons recueilli les observations suivantes durant la réalisation des activités ludiques avec les deux classes de 1 ère année moyenne. En premier lieu il faut signaler que nous avons réalisé chaque activité en deux séances.

2-1 l'activité n01: le devine tête:

Tout d'abord, nous avons préféré de commencer par cette activité car elle est la plus motivante et attrayante. Il suffit d'observer la réaction des apprenants lorsqu'on leur monter le jeu, ils étaient curieux et voulaient jouer. Ensuite, nous les avons devisé en cinq groupes hétérogènes, dont chaque groupe compte 4 à 5 personnes, Cette position favorise l'échange entre les apprenants. Puis, nous avons expliqué le déroulement de jeu, les consignes et les règles en montrant un exemple pour bien comprendre l'activité. Après nous avons

distribué pour chaque groupe un bandeau et huit cartes. Nous avons recueilli les informations suivantes.

- **La classe 1AM1:**

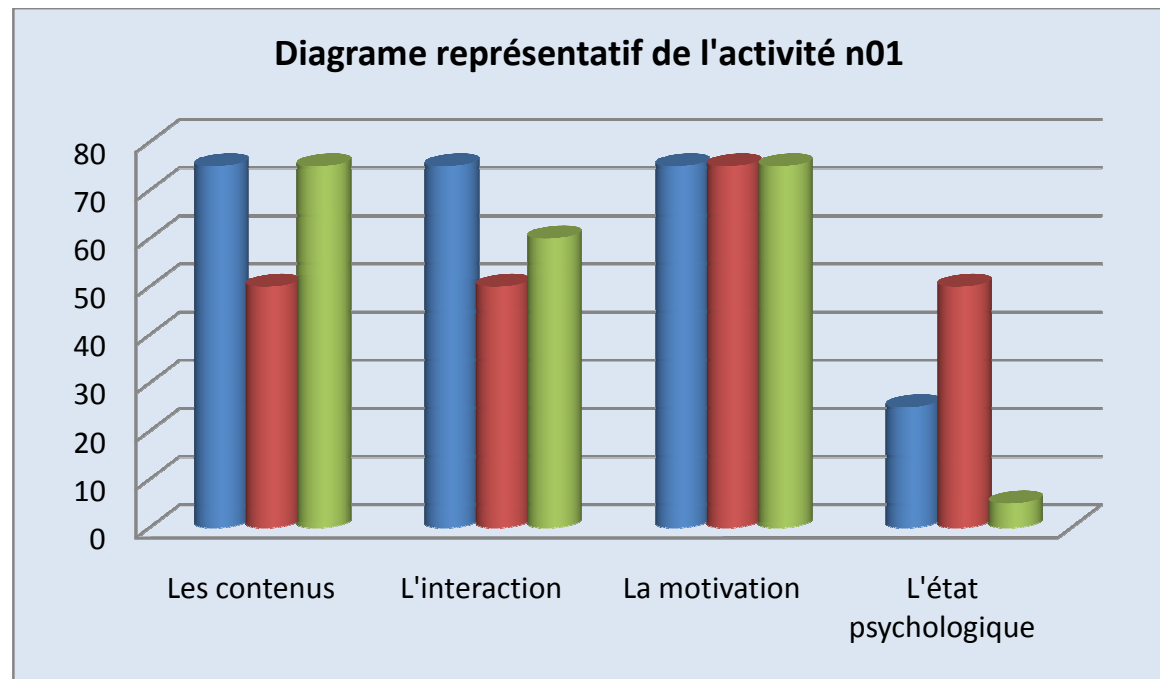
GRILLE D'OBSERVATION DE LA 1ère ACTIVITE

Devine tête

Critères	Indicateurs	Evaluation
Les contenus	-le message est compréhensible.	75%
	- la progression de la pensée est claire.	50%
	-l'apprenant a mobilisé ses connaissances	75%
L'interaction	- l'apprenant participe activement.	75%
	- l'apprenant a pris des initiatives.	50%
	- l'apprenant a coopéré et partagé ses connaissances avec ses camarades.	60%
La motivation	- l'apprenant est attentif et appliqué.	75%
	- l'apprenant montre de l'intérêt et de l'enthousiasme.	75%
	- l'apprenant est motivé par les activités proposées.	75%
L'état psychologique	- Il était timide	25%
	- Il hésitait	50%
	-Il refusait de parler	25%

Échelle d'appréciation:

Toujours	Souvent	Parfois	Rarement	Jamais
100%	75%	50%	25%	0%



Commentaires:

- Concernant le comportement des apprenants. Dès que le jeu commence, ils réagissaient positivement, ils travaillaient avec plaisir et curiosité, ils étaient plus attentifs et plus intéressés. En plus le travail en groupe favorisait la communication entre les apprenants, ils sont bien impliqués en groupe, chaque apprenant fait son possible pour aider le joueur à trouver le mot, il prenait la parole sans hésitation, il réagit de manière personnelle et spontanément. Aussi, nous avons constaté que les apprenants les moins motivés et désintéressés participaient avec un grand enthousiasme, ils s'impliquaient et s'appliquaient en groupe facilement, cela avait influencé les interactions et la motivation en classe.

- Nous avons remarqué que les apprenants parfois intervenaient en arabe dialectal, par exemple dans:

Le mot "fourchette" ils disaient "farchita".

" Une ceinture" = " ceintoura".

" Une casserole" = "casserouna".

" Une casquette" = "caskita".

" Savon" = " saboune".

" Une pelle" = " balla".

- Dans ce cas, nous avons demandé aux autres apprenants de corriger les fautes, car le mot est déjà mentionné en haut de la carte, ils ont la possibilité de le voir.
- Nous avons constaté aussi que les cartes aident à attirer l'attention de l'apprenant et le motiver par les couleurs, les illustrations, les dessins. Donc elles facilitent l'accès au sens d'une manière attirante.
- À la fin, pour vérifier la mémorisation des apprenants, nous leur avons montré une carte en cachant le mot, nous leur avons demandé de le trouver, ils l'ont identifié facilement. Puis ils l'ont employé dans une phrase correcte.

Par exemple :

- Papa lit le journal.
- J'aime les fleurs.
- Hier, j'ai préparé une tarte aux fraises avec ma mère.
- L'avion est un moyen de transport.
- Notre rôle consistait à se déplacer entre les groupes, pour vérifier les réponses des apprenants et assurer que la consigne était bien comprise, et de surveiller le bon déroulement de jeu.
- Le déroulement de l'activité s'est bien passé. Ce jeu a rendu la séance plus accessible et motivante. Nous avons constaté que la majorité des apprenants participaient avec enthousiasme, ils profitaient de l'occasion de jeu pour prendre la parole et investissaient leurs propres connaissances en participant à un échange d'information.

- **La classe 1AM2:**

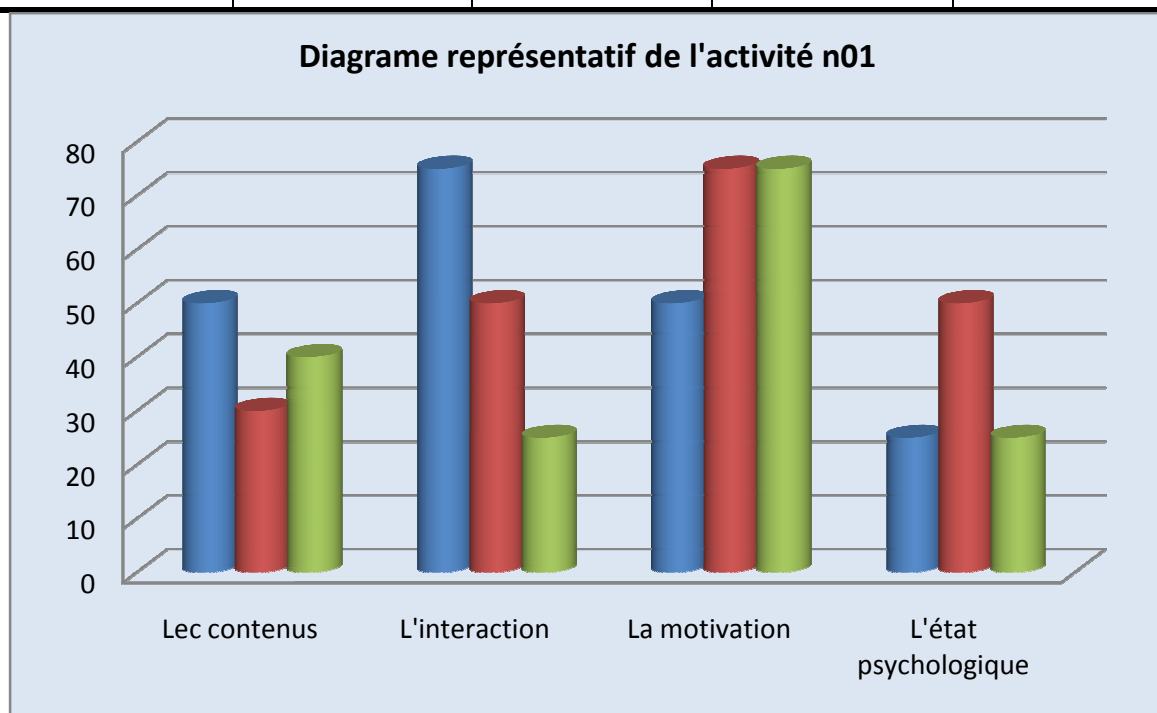
GRILLE D'OBSERVATION DE LA 1ère ACTIVITE

Devine tête

Critères	Indicateurs	Evaluation
Les contenus	-le message est compréhensible.	50%
	-la progression de la pensée est claire.	30%
	-l'apprenant a mobilisé ses connaissances	40%
L'interaction	- l'apprenant participe activement.	75%
	- l'apprenant a pris des initiatives.	50%
	- l'apprenant a coopéré et partagé ses connaissances avec ses camarades.	25%
La motivation	- l'apprenant est attentif et appliqué.	50%
	- l'apprenant montre de l'intérêt et de l'enthousiasme.	75%
	- l'apprenant est motivé par les activités proposées.	75%
L'état psychologique	- Il était timide	25%
	- Il hésitait	50%
	-Il refusait de parler	25%

Échelle d'appréciation:

Toujours	Souvent	Parfois	Rarement	Jamais
100%	75%	50%	25%	0%



Commentaires:

À travers l'observation de classe que nous avons déjà élaborée, nous avons remarqué que les apprenants avaient un bon niveau, ils étaient plus motivés et intéressés. Ils voulaient parler en français sans crainte de commettre des fautes. Donc, nous souhaiterons d'avoir des bons résultats avec cette classe. Mais, nous n'avons pas réussi à atteindre notre but. Nous avons eu des difficultés surtout avec les apprenants, car ils étaient plus nombreux que l'autre classe (31 élèves). Tout d'abord, ils n'aimaient pas travailler en groupe, il y avait des apprenants qui ne montraient aucun sentiment particulier envers leurs camarades. Parfois, les participants d'un des groupes ne voulaient pas travailler collectivement. En plus, durant le déroulement du jeu, malgré que les apprenants étaient motivés, mais nous n'avons pas pu les contrôler, ils ne voulaient que jouer sans s'intéresser à l'objectif éducatif du jeu qui est la création d'un climat communicatif entre les apprenants.

2-2 l'activité n02: le jeu des mots interdits.

Après avoir expliqué les différentes phases de jeu, et diviser les apprenants en deux groupes. Nous avons recueilli les informations suivantes:

- la classe 1AM1:

GRILLE D'OBSERVATION DE LA 2ème ACTIVITE

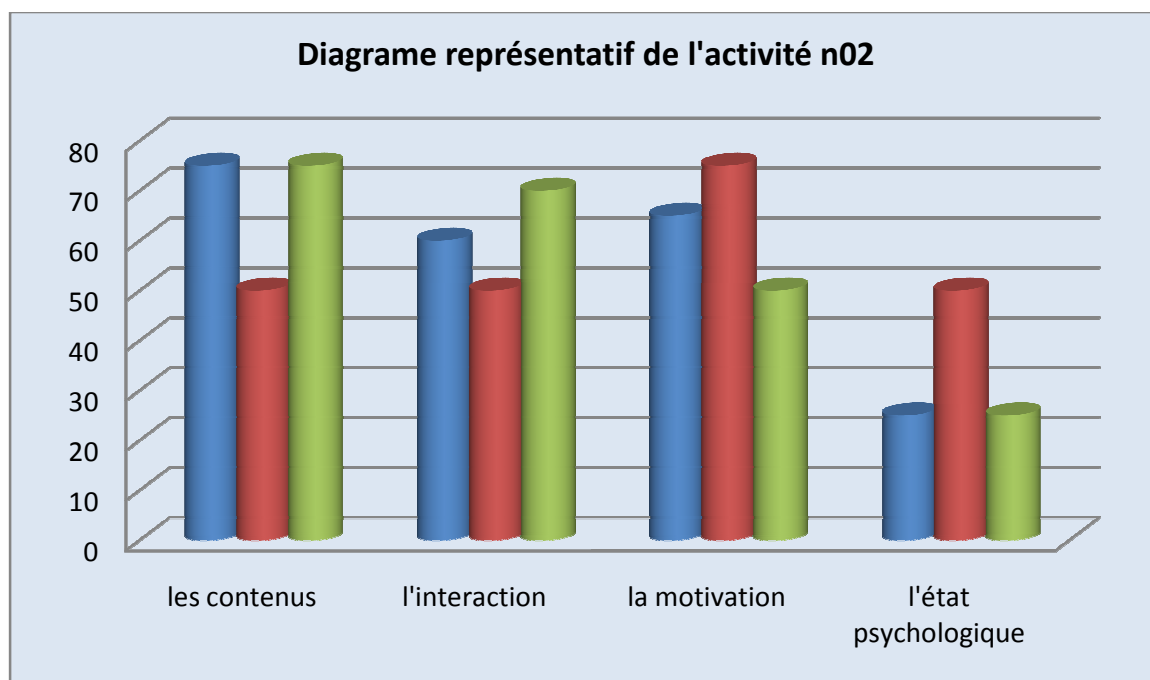
Le jeu des mots interdits

Critères	Indicateurs	Evaluation
Les contenus	-le message est compréhensible.	75%
	-la progression de la pensée est claire.	50%
	-l'apprenant a mobilisé ses connaissances.	75%
L'interaction	- l'apprenant participe activement.	60%
	- l'apprenant a pris des initiatives.	50%
	- l'apprenant a coopéré et partagé ses connaissances avec ses camarades.	70%
La motivation	- l'apprenant est attentif et appliqué.	65%
	- l'apprenant montre de l'intérêt et de l'enthousiasme.	75%

	- l'apprenant est motivé par les activités proposées.	50%
L'état psychologique	- Il était timide	25%
	- Il hésitait	50%
	-Il refusait de parler	25%

Échelle d'appréciation:

Toujours	Souvent	Parfois	Rarement	Jamais
100%	75%	50%	25%	0%



Commentaires:

Nous avons constaté que les apprenants étaient plus à l'aise, ils suivaient les règles de jeu attentivement. Ils avaient les yeux fixés sur le jeu.

- Lors du début de jeu, notre grande surprise était qu'un apprenant démotivé voulait passer le premier au milieu de groupe. Il choisissait une carte comporte le mot "avion". Au début, l'apprenant avait une grande difficulté à prendre la parole devant ses camarades, il avait peur de faire des erreurs, mais après quelques minutes et avec l'encouragement de ses camarades, il commençait à jouer; il voulait intervenir en arabe mais nous l'avons obligé de s'exprimer en français langue étrangère. Alors, en premier lieu il utilisait quelques mots

comme : "grand, «transport", "rapide", "comme la voiture ...euh... train...". Ensuite, il commençait à utiliser des gestes (par exemple: voler) pour mieux aider son équipe à trouver le mot. En effet les gestes facilitaient la tâche pour les autres, ils trouvaient le mot facilement. Puis, ils donnaient le champ lexical de ce mot.

- Avion: ciel, voyage, aéroport, bagage, ticket/billet, passeport, voyageurs ...etc.

- Nous avons constaté que l'utilisation de la mimique pouvait aider les apprenants à affronter les obstacles psychologiques tels que: la peur, la timidité. Ils mettaient l'apprenant à l'aise et en sécurité.

- Malgré la majorité des apprenants utilisaient des phrases mal structurées, ils jetaient des mots, mais le fait de parler devant leurs camarades suffit, ils fournissaient des efforts pour participer et communiquer en français.

- Pour le comportement des apprenants, nous avons remarqué que le nombre des élèves motivés et intéressés est très élevé, ils participaient librement et communiquaient plus avec les membres de leurs groupes. Cela démontre que le jeu permet de créer un climat interactif entre les enseignants.

- **la classe 1AM2:**

GRILLE D'OBSERVATION DE LA 2ème ACTIVITE

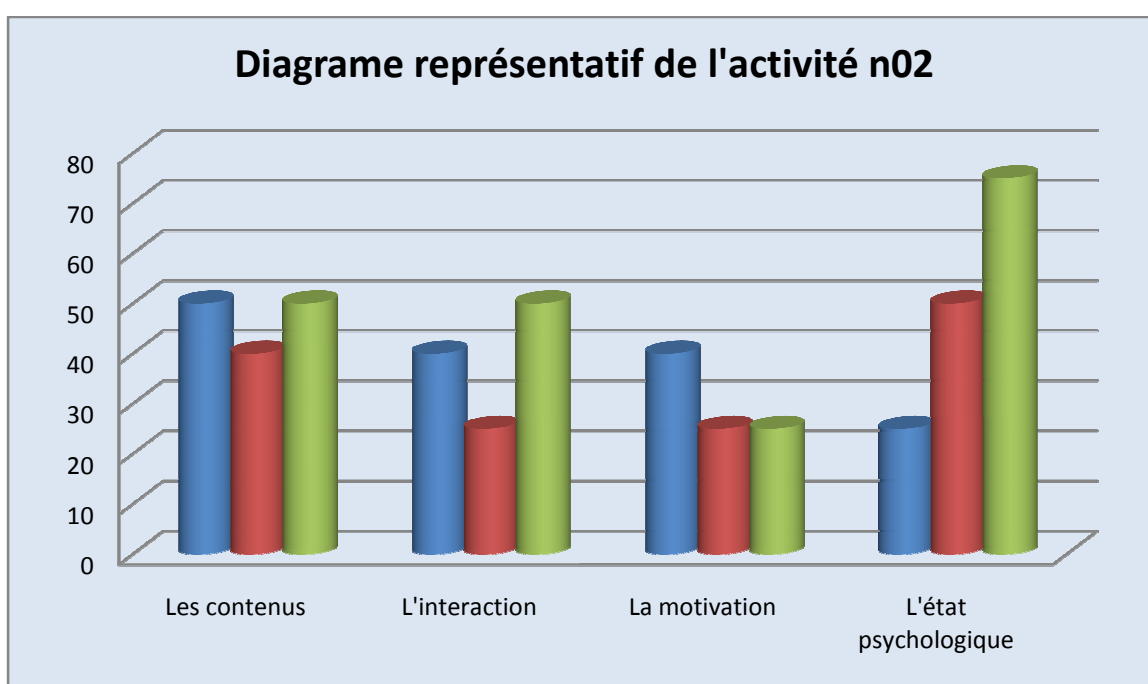
Le jeu des mots interdits

Critères	Indicateurs	Evaluation
Les contenus	-le message est compréhensible.	50%
	- la progression de la pensée est claire.	40%
	-l'apprenant a mobilisé ses connaissances	50%
L'interaction	- l'apprenant participe activement.	40%
	- l'apprenant a pris des initiatives.	25%
	- l'apprenant a coopéré et partagé ses connaissances avec ses camarades.	50%
La motivation	- l'apprenant est attentif et appliqué.	40%
	- l'apprenant montre de l'intérêt et de l'enthousiasme.	25%
	- l'apprenant est motivé par les activités	25%

	proposées.	
L'état psychologique	- Il était timide	25%
	- Il hésitait	25%
	-Il refusait de parler	50%

Échelle d'appréciation:

Toujours	Souvent	Parfois	Rarement	Jamais
100%	75%	50%	25%	0%



Commentaires:

Après avoir expliqué le déroulement du jeu, les apprenants nous informaient qu'ils voulaient terminer l'activité précédente, car elle leur plaisait. Nous leur avons expliqué que notre travail consiste à exploiter d'autres activités. A travers leur réaction, nous avons remarqué qu'ils ne voulaient pas participer à cette nouvelle activité. Cela influe négativement sur le déroulement de la séance, le taux de participation était faible, la majorité des apprenants bavardaient toute la séance. Même pour ceux qui désiraient participer, ils ne pouvaient pas à cause du bruit. Nous avons trouvé des difficultés pour recueillir suffisamment des informations et des remarques, car notre rôle se limite à organiser la séance et guider les apprenants.

2-3 l'activité n03: la charade.

Tout d'abord nous avons expliqué clairement le jeu aux enfants, en leur montrant deux exemples faciles à comprendre;

Exemple01:

- Mon premier est un article défini féminin. "La"
- Mon second se vend dans une boulangerie. "Pain"
- Mon tout est un animale qui mange des carottes: " Lapin".

Exemple02:

- Mon premier est un plus un (1+1). "Deux"
- Mon second est une action faite avec les yeux. "Voir"
- Mon tout est un verbe: "Devoir".

- **La classe 1AM1:**

GRILLE D'OBSERVATION DE LA 3ème ACTIVITE

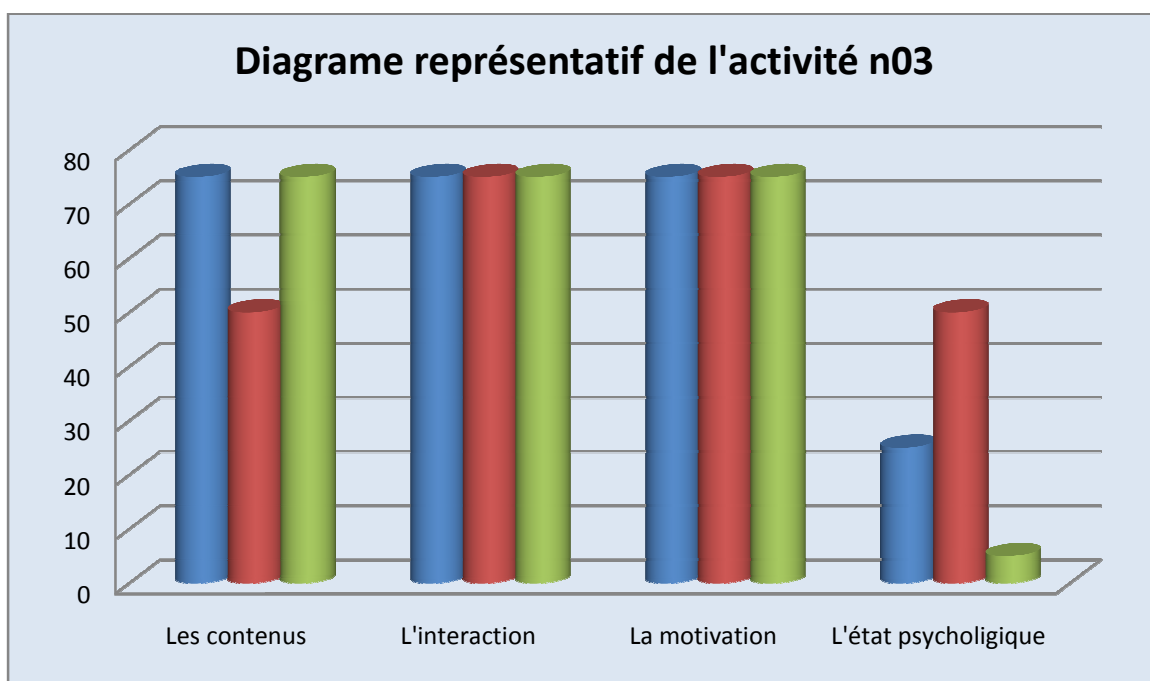
La charade

Critères	Indicateurs	Evaluation
Les contenus	-le message est compréhensible.	75%
	- la progression de la pensée est claire.	50%
	-l'apprenant a mobilisé ses connaissances	75%
L'interaction	- l'apprenant participe activement.	75%
	- l'apprenant a pris des initiatives.	75%
	- l'apprenant a coopéré et partagé ses connaissances avec ses camarades.	75%
La motivation	- l'apprenant est attentif et appliqué.	75%
	- l'apprenant montre de l'intérêt et de l'enthousiasme.	75%
	- l'apprenant est motivé par les activités	75%

	proposées.	
L'état psychologique	- Il était timide	25%
	- Il hésitait	50%
	-Il refusait de parler	25%

Échelle d'appréciation:

Toujours	Souvent	Parfois	Rarement	Jamais
100%	75%	50%	25%	0%



Commentaires:

- En fait, au premier lieu, nous avons peur que les apprenants n'arrivaient pas à comprendre le jeu. Mais, au contraire, après les deux exemples, nous avons constaté que les apprenants avaient l'envie de commencer le jeu, ils étaient curieux à découvrir cette activité.
- Nous avons devisé la classe en six groupes, le dernier groupe contient trois éléments, ils désiraient travailler seul.
- Cette activité a créé un climat de compétition entre les groupes, cela démontre que le nombre des apprenants motivés est en hausse, et une grande interaction entre les joueurs. Ils montraient la volonté de gagner le jeu.

- Concernant le groupe six qui comporte trois apprenants. Au départ, ils n'étaient pas intéressés et bavardaient entre eux. Pour attirer leur attention, et sans que les autres le savaient, nous avons donné la réponse de la charade suivante. Ils répondaient à la charade et marquaient un point. Ce qui a vraiment attiré notre attention, ils nous ont donné la bonne réponse pour la charade suivante tous seuls. Ils participaient activement jusqu'à la fin de la séance.

Leur exemple était:

- Mon premier est la moitié de "gaga". "ga"
- Mon second n'est pas mauvais. "bon"
- Mon tout est un pays d'Afrique: "Gabon".

- La totalité des réponses étaient correctes. Nous avons constaté que les apprenants avaient un bon bagage linguistique, et ce jeu permet d'exploiter leurs connaissances sans avoir la crainte de commettre des erreurs.

- Notre point de vue est que cette activité été la plus efficace, car nous avons observé le comportement des apprenants, ils sont plus à l'aise, ils prenaient la parole, ils communiquaient entre eux facilement et participaient activement.

- **la classe 1AM2:**

GRILLE D'OBSERVATION DE LA 3ème ACTIVITE

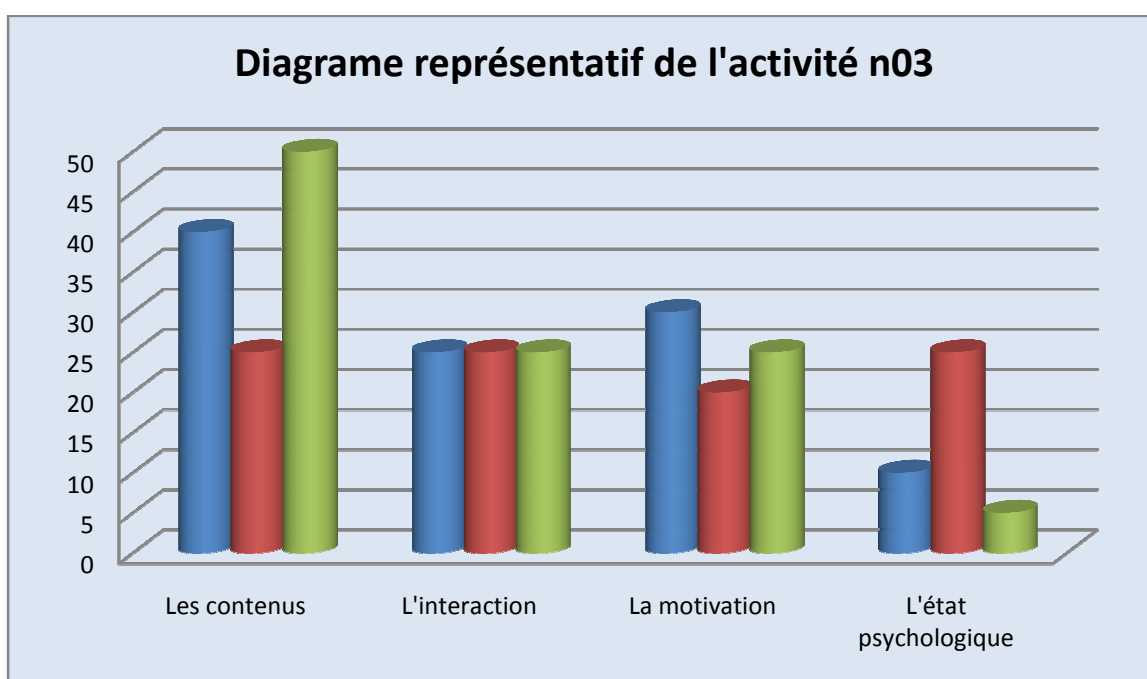
La charade.

Critères	Indicateurs	Evaluation
Les contenus	-le message est compréhensible.	40%
	- la progression de la pensée est claire.	25%
	-l'apprenant a mobilisé ses connaissances	50%
L'interaction	- l'apprenant participe activement.	25%
	- l'apprenant a pris des initiatives.	25%
	- l'apprenant a coopéré et partagé ses connaissances avec ses camarades.	25%
La motivation	- l'apprenant est attentif et appliqué.	30%
	- l'apprenant montre de l'intérêt et de	20%

	l'enthousiasme. - l'apprenant est motivé par les activités proposées.	25%
L'état psychologique	- Il était timide - Il hésitait -Il refusait de parler	10% 25% 60%

Échelle d'appréciation:

Toujours	Souvent	Parfois	Rarement	Jamais
100%	75%	50%	25%	0%



Commentaires:

Pour cette activité, nous avons constaté que les apprenants remarquaient que ce jeu ne contient pas des outils comme les autres jeux, donc leur intérêt a diminué, ils n'arrêtaient pas de nous demander à utiliser d'autre jeu. Ainsi, nous avons rencontré des difficultés pour les organiser, même le fait de leur diviser en groupes créer désaccord et tensions entre les apprenants, ils étaient jaloux si les éléments de quelque groupe trouvent la bonne réponse, ils refusaient cette compétition entre eux. Aussi, ils étaient désintéressés par cette activité, ils n'arrêtaient pas parler entre eux, se bagarrer avec les autres, donc le déroulement de la séance n'était pas réussi.

3-Avis des apprenants sur l'expérience:

Durant la dernière séance, nous avons sollicité l'avis des élèves à propos de l'exploitation des jeux ludiques avec eux, nous leur avons laissé le choix de s'exprimer soit en arabe ou en français, la majorité des apprenants se sont exprimés en langue arabe.

- **la classe 1AM1:**

- Tous les élèves montraient qu'ils ont aimé les activités.
- Parmi les activités qu'ils ont admiré c'est "le devine tête" :
 - 16 apprenants ont levé le doigt pour devine tête.
 - 5 apprenants ont levé le doigt pour la charade.
 - 2 apprenants ont levé le doigt pour le mot interdit.
 - 3 apprenants ont levé le doigt pour les trois activités.
- Nous souhaitons que enseignant, de temps en temps, pratique ses types d'activités.
- Nous avons appris d'une manière amusante et avec joie.
- Nous sommes exprimés librement sans crainte ou timidité.
- Il y'avait une grande compétition entre nous, chacun veut que son équipe gagne.

- **la classe 1AM2:**

- La majorité des apprenants ont aimé le jeu " devine tête".
- Concernant les apprenants intéressés, ils nous ils ont révélé qu'ils voulaient profiter des ces activités, mais à cause du comportement des autres ils ne pouvaient pas.
- Certains apprenants nous ont informé qu'ils voulaient jouer beaucoup plus.
- Les deux autres activités (les mots interdits et les charades) ont provoqué chez eux l'ennui.

Conclusion:

Nous estimons que l'expérience a apporté ses fruits, sans problèmes majeurs durant la réalisation des séances, en intégrant des activités ludiques. Ces activités sont considérées comme un moyen pédagogique afin de résoudre les problèmes de l'oral en classe de FLE.

Nous avons observé l'effet favorable de l'aspect ludique sur l'enseignement/apprentissage, et sur l'état psychologique de l'apprenant. Il a pu créer un climat d'interactivité entre les apprenants, et de rendre la situation d'apprentissage plus accessible et motivante. Il représente un véritable moyen pour répondre au besoin de l'apprenant, le motiver, libérer sa parole et de développer progressivement son bagage linguistique au fil du temps.

Mais le jeu est parfois à des limites, surtout avec la deuxième classe 1AM2, nous avons constaté que l'apprenant ne se rend pas compte qu'il doit travailler et apprendre, il considère cette séance comme un moment de récréatif où il va s'amuser, se reposer et passer des bons moments.

Conclusion générale

Dans ce modeste travail, notre objectif principal a consisté à montrer l'apport des activités-jeux ludiques comme un outil pédagogique au service de l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, et notamment l'amélioration de l'expression orale chez les apprenants en classe de FLE.

Au terme de la recherche qui avait pour but d'utiliser les activités ludiques en tant qu'une stratégie susceptible pour rendre l'apprentissage plus attrayant, nous avons pu constater que ce genre d'activités représente une formidable source de motivation.

En plus, nous avons pu considérer l'activité ludique comme un objectif pédagogique efficace pour surmonter les différents obstacles qui empêchaient l'expression orale.

Nous tenons à faire rappeler notre problématique de départ proposée comme suit: "*comment les activités ludiques prouvent-elles améliorer l'expression orale chez les apprenants en classe de FLE ?*". Cette interrogation nous a mené à formuler nos hypothèses de départ.

- 1) l'activité ludique pourrait être un facteur de motivation et de plaisir dans l'apprentissage d'une langue étrangère.
- 2) elle créerait un climat favorable et un rapport interactif entre les partenaires de classe.
- 3) le jeu pourrait développer l'esprit créatif et enrichir le vocabulaire chez les apprenants.

En plus, notre travail s'est organisé en deux parties: théorique et pratique. La première partie était réservée aux notions clés de notre recherche, elle était divisée en deux chapitres, le premier chapitre est concernant l'exploitation des activités ludiques en classe de FLE, le deuxième chapitre était réservé aux notions théoriques l'oral et la compétence de l'expression orale. Dans la deuxième partie nous avons réalisé une expérimentation avec les apprenants de 1^{ère} année moyenne CEM DERAJI Mohammed, en utilisant un ensemble des activités ludiques pour vérifier le rôle de ces jeux.

Compte tenu des résultats obtenus, nous avons pu constater l'effet de l'activité ludique dans les situations d'apprentissage. Elle représente par excellence un facteur de

motivation, elle peut rendre l'apprenant plus actif et permet de le placer au centre de son apprentissage. Donc ce support pédagogique permet de rendre l'apprentissage plus facile et efficace.

En plus, nous avons pu remarquer que le jeu aide l'apprenant à s'exprimer librement devant ses camarades et de confronter les obstacles qui empêchés leur prise de parole, ce qui a permet de créer un échange et une interaction entre les apprenants. Aussi, l'activité ludique est une stratégie efficace pour l'enrichissement du vocabulaire , elle permet l'apprenant de développer son bagage linguistique et son esprit créatif tout au long de l'apprentissage.

A travers les résultats obtenus durant notre expérimentation, nous avons pu confirmer nos hypothèses, ce qui nous amène à dire que les jeux ludiques peuvent être un support plus utile pour faciliter l'acquisition d'une langue étrangère dans un atmosphère pédagogique favorable.

En dépit, du rôle que joue l'activité ludique dans le processus d'apprentissage, elle possède aussi des limites et des contraintes. Elle peut créer une lassitude de la part des apprenants à cause de leur contenance et surtout au niveau du temps accordé. Aussi elle peut évoquer des difficultés dans la gestion du groupe comme: le bruit, des conflits entre les équipiers. En plus, il est parfois difficile de déterminer un moment précis pour évaluer les apprenants.

Compte tenu des limites de cette recherche, nous espérons que ce modeste travail montre l'apport de l'aspect ludique dans l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère, et surtout sur le développement de la personnalité de l'apprenant. Aussi, il nous semblerait intéressant d'approfondir les recherches concernant le plaisir d'apprendre pour baliser le chemin devant d'autres nouvelles perspectives, dans le but d'améliorer l'enseignement/apprentissage du français langues étrangère en Algérie.

Bibliographie

Ouvrages:

- 1- ABDUL, Nadine, *La pédagogie de l'enseignement des langues secondes*, éd ARNI, Paris, 1992.
- 2- ARISMA, Robert et all, *Haïti LIVRET 5 DE L'ENSEIGNEMENT-E, Renforcement didactique*, Pétion-ville, Haïti, 2011-2012.
- 3- BIZIMANA, Charles et all, *Burundi renforcer compétences orale*, NEW DESIGNE HOUSE, 2011-2012.
- 4- CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes*, GAUIMARD, Paris, 1958.
- 5- Caré, J.M, F.Debyser, « *Jeu, langage et créativité .Les jeux dans la classe de français*», éd Hachette, Paris, 1978.
- 6- CLAUDINE, G-D, SYLVIE, P: « *Comment enseigner l'oral à l'école primaire* », France, Nathan, 1998.
- 7- COLETTA, J.M, *L'oral c'est quoi ? In oser l'oral, cahier pédagogique, n°400*.
- 8- CUQ, Jean-Pierre, GRUCA, Isabelle, « *Cour de didactique de français langue étrangère et seconde* », éd presse universitaire de Grenoble, Grenoble, 2003.
- 9- DESMONS, Fabienne, in FERHAUD, F, GODIN, D (dir.), *Enseigner le FLE. Pratiques de classe*, éd Belin, Paris, 2005.
- 10- FRICKE, Alessandra, *L'expression orale en FLE: quelques pistes didactiques*. éd, Nuova Cultura, Rome, 2016.
- 11- GRANDMONT, Nicole, *La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Edition Bruxelles, 1997.
- 12- LUSIER, Denise, *Évaluer les apprentissages, dans une approche communicative*, éd HACHETTE, Paris, 1992.
- 13- MARTINEZ, P, *la didactique langue étrangère*, PUF, Paris, 1996.
- 14- WEBER, Corine, *Pour une didactique de l'oralité: Enseigner le français tel qu'il est parlé*. éd Didier, Paris, 2013.

Dictionnaires:

- 1- CUQ, Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*, CLE internationale, Paris, 2003.
- 2- Dictionnaire électronique le Robert Dixel Mobile.
- 3- Dictionnaire HACHETTE encyclopédique, HACHETTE, Paris, 1995.
- 4- Pluri dictionnaire Larousse, Edition LAROUSSE, Paris, mai1990.
- 5- ROBERT, J.P, *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*, paris : Édition Ophrys 2008.

Articles:

- 1-SILVA, Haydée, « Le jeu en classe de langue », *le français dans le monde*, n358, Juillet-juin 2008, pp. 25-31. Disponible sur: <http://francparler-oif.org/lesdossiers/tous-les-dossiers/2352-jouer-en-classe-de-fle.html>
- 2-MANOLESCU, Camélia, « *L'expression orale en milieu universitaire* », Synergies Roumanie n°8 - 2013, pp. 109-121
- 3-ILINCA, Cristina, *Les difficultés et libérations de l'expression orale en classe des langues étrangères*. Université din Pitesti. Disponible sur: www.diacronia.ro/ro/indexing/details/A5596/pdf
- 4- Conférence de consensus: *Motivation en contexte scolaire. Motiver, être motive: Du geste professionnel aux pratiques scolaires*, PDF.

Mémoires et thèses:

- 1- CHERAK, Radhia, « *Comment réussir à l'oral? Vers l'appropriation d'une compétence discursive en FLE, Cas des élèves de 3ème année secondaire* », Mémoire de Magistère, Université El-Hadjar Lkhedhar de Batna, 2007.
- 2- GUERNI, Sabrina, « *l'amélioration de la prise de parole travers les activités ludiques, Cas des apprenants de 5ème année primaire* », Mémoire de Master, Université Mohamed Kheider BISKRA, 2012.
- 3- GWENDOLINE, Pirillo, TIFFANY, Schouwey, « *Pédagogie ludique au service de la motivation en allemand en CYP2 et CYT* », Mémoire professionnel, Juin2013.
- 4- HAMAIZI, Belgacem, « *le ludique dans l'enseignement/ apprentissage au primaire: réalités, enjeux et pistes didactiques* », Mémoire de Magistère, Université DEBAGHINE Mohamed Lamine Sétif 2 ,2017
- 5- KADI, Zoubida, Chamie, 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. Mémoire en ligne. Disponible sur: http://www.lb.auf.org/fle/cours/cours1_CO/exp_or/cours1_eo02.htm.

Sitographie:

1- <http://www.medicum.com.sec.android.app.sbrowser/readinglist/0122130932.mhtml>.

2- Jeux de rôle, Au cœur de l'interactivité, Disponible sur: www.universalis.fr consulté. le22/02/2019.

3- Dis Démarche méthodologique de compréhension et de production orale. Disponible sur: <http://barikafle.superforume.fr/t239-demarche-methodologique-de-cpmprehension-et-production-orale>.

4- disponible sur: <http://Portaldoconhecimento.Gov.cv/bitStream/10961/1>

5- <http://www.diacronia.ro/ro/indexing/details/A5596/pdf>

6- *L'évaluation de l'oral en classe de français au secondaire*. Disponible sur: <http://lizannelafontaine.com/pdf/eval.pdf>.

ANNEXS

Le texte: " Le réchauffement climatique".

Le réchauffement de climat est l'augmentation de la température de la terre, cette augmentation a provoqué la fonte des glaces dans les pôles, ce phénomène a causé l'élévation des eaux, des océans qui pourront inonder les îles.

Pour l'homme ce phénomène nuit à la santé et entraîne beaucoup de maladies respiratoires. Même les animaux ne sont pas à l'abri de ce danger, ils migrent pour trouver des climats favorables.

Les jeux ludiques utilisés: les supports utilisés

le jeu des mots interdits et le jeu devine tête



Activité n01: le jeu devine tête.







L'activité n02:le jeu des mots interdits.



Mon tout est un mot doux. " **amour**"

5- Mon 1^{er} est 1+1."2"

Mon 2^{ème} est un action fait avec les yeux. " voir"

Mon tout est un verbe. " **devoir**"

6- Mon 1^{er} est un animal qui aime le lait. " chat"

Mon 2^{ème} est le contraire de tard. "tôt"

Mon tout est un monument fortifié. "**château**"

7- Mon 1^{er} est le contraire de haut. "bas"

Mon 2^{ème} est le contraire de court. " lent "

Mon tout sert à jouer au foot. " **ballon** "

8- Mon 1^{er} est un lieu où vont les bateaux. " port"

Mon 2^{ème} est une boisson chaude appréciée en Angleterre." thé "

Mon tout est verbe. " **porter** "

9- Mon 1^{er} forme un duo avec Ne. " pas"

Mon 2^{ème} est très appréciée en Chine. "riz "

Mon tout est une ville française. "**Paris**"

10-Mon 1^{er} est un article défini féminin. " la"

Mon 2^{ème} se vend chez le boulangerie. "pain"

Mon tout est un animal qui mange des carottes. "**lapin**"

11-Mon 1^{er} est la première lettre d'alphabet. " A"

Mon 2^{ème} est une négation . "ne"

Mon 3^{ème} est trouvé dans toutes le phrases. "mots"

Mon tout est " **animaux**"

12- Mon 1^{er} est le verbe être conjugué à la 2^{ème} personne du singulier au présent de l'indicatif. "est"

Mon 2^{ème} est la sixième lettre de l'alphabet. "P"

Mon 3^{ème} est les deux dernières syllabes du mot compagne. "agne"

Mon tout est un pays d'Europe. "**Espagne**"

13- Mon 1^{er} est la première lettre d'alphabet. "A"

Mon 2^{ème} est la deuxième lettre de l'alphabet. "B"

Mon 3^{ème} est la deuxième syllabe de groseille. "eille"

Mon tout est un insecte qui aime le miel. "**abeille**"

14- Mon 1^{er} est la première syllabe de papa. "Pa"

Mon 2^{ème} vit dans les égouts. "rat"

Mon 3^{ème} tombe de ciel. "pluie"

Mon tout sert à se protéger quand il ne fait pas beau. "**parapluie**"

15- Mon 1^{er} est la cinquième lettre de l'alphabet. "é"

Mon 2^{ème} à la même fonction que le scotch. "colle"

Mon tout est un lieu remplis d'enfants. "**école**"

16- Mon premier est la moitié de "gaga". "ga"

Mon second n'est pas mauvais. "bon"

Mon tout est un pays d'Afrique: "**Gabon**"

Résumé

Ce travail de recherche intitulé " L'amélioration de l'expression orale par le biais des activités ludique", a pour objectif primordial de montrer l'apport des activités ludiques en classe de FLE, et encourager les enseignants à utiliser ce genre d'activités surtout durant les séances de la compréhension et l'expression orale.

L'aspect ludique représente un atout précieux dans le processus d'apprentissage, il est une méthode pédagogique efficace pour attirer l'attention des apprenants et éveiller le plaisir d'apprendre.

Une bonne utilisation de jeu en classe de FLE, nécessite une bonne méthodologie de la part de l'enseignant, pour avoir des résultats positifs de cette activité surtout sur l'apprenant.

Mots-clés: *Activités ludiques, l'expression orale, pédagogique, classe de FLE, le processus d'apprentissage.*

التلخيص:

يهدف هذا البحث العلمي إلى إظهار دور الأنشطة الترفيهية كوسيلة بيداغوجية فعالة في مجالي التعليم و التعلم , و إلى دفع أساتذة اللغة الفرنسية خاصة لاستغلال هذه الطريقة من اجل تسهيل عملية تدريس اللغة الفرنسية. كما يعتبر المجال الترفيهي ميزة ثمينة لجذب انتباه التلاميذ و تحفيزهم و كسب تعلم هذه اللغة الأجنبية طابعا ممتعا , خصوصا في حصص التعبير الشفوي, حيث نلاحظ أن معظم المتعلمين يواجهون صعوبات في التحدث و النقاش باللغة الفرنسية في القسم.

التعلم بواسطة الألعاب الترفيهية وسيلة تحفيزية تتطلب الاستخدام المنهجي الجيد للحصول على نتائج ايجابية, و لاكتساب المتعة و الرغبة في تعلم اللغة الأجنبية الفرنسية.

الكلمات المفتاحية: *الأنشطة الترفيهية, التعبير الشفوي, وسيلة بيداغوجية, التعليم و التعلم, اللغة الفرنسية*