



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

MÉMOIRE DE MASTER

Option : Didactique des langues – cultures
Filière de français

Présenté et soutenu par :

LEKCIR Roumaïssa

**Le rôle des activités ludiques dans la
motivation des élèves.
Cas des élèves de 5^{ème} année primaire.
École « BEJAOUI Abdelhafidh- Biskra »**

Jury :

M.	CHALOUAI Samir	MAA	Mohamed Khider Biskra	Président
Mme.	HADJ ATOU Fatima Zohra	MAB	Mohamed Khider Biskra	Rapporteur
Mme.	BOUDOUNET Naima	MAB	Mohamed Khider Biskra	Examineur

Année universitaire : 2019 - 2020

Remerciement

J'exprime ma gratitude à tous ceux qui ont contribué à la réalisation et l'élaboration de ce mémoire. Toute ma reconnaissance et ma gratitude aux membres du jury.

Je remercie aussi ma famille pour leurs encouragements et leurs soutiens.

Dédicaces

Je dédie ce travail :

A tous les membres de ma famille

A mes amies et à tous ceux qui m'ont encouragée

*A ceux et celles qui ont été à mes cotés dans les moments
difficiles*

Résumé

Plusieurs chercheurs en didactique soutiennent qu'une pluralité de stratégies pédagogiques permet de profiter des avantages de chacune d'entre elles.

Ce travail de recherche a pour but de montrer le rôle des activités ludiques dans la motivation des élèves de 5^{ème} année primaire.

Le recours aux activités ludiques dans l'enseignement-apprentissage vise à susciter chez les apprenants un intérêt qui peut les encourager à apprendre une langue étrangère notamment le FLE.

Mot clé : stratégies pédagogiques, activités ludiques, motivation, apprentissage.

Abstract

Many education researchers argue that a plurality of pedagogic strategies allow to benefit of the advantages of each of them. This research work aims to show the role of leisure activities in motivating students of 5th primary year. The use of leisure activities in teaching/learning aims to stimulate in learners an interest that can encourage them to learn.

Keywords: pedagogic, strategies, leisure, activity, motivation, learning.

Table Des Matières

Introduction générale	5
-----------------------------	---

Partie théorique

Chapitre I : «Les activités ludiques»

1. Les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE	9
1.1. Qu'est-ce qu'une activité ludique	9
1.2. Qu'est-ce que le jeu?.....	10
1.3. Evolution historique des notions de jeu	11
1.4. La progression du concept « jeu » en pédagogie	11
1.4.1. Le niveau ludique	11
1.4.2. Le niveau éducatif	12
1.4.3. Le niveau pédagogique	12
2. Les types de jeu	12
2.1. Les jeux linguistiques	13
2.2. Les jeux de créativité	13
2.3. Les jeux culturels	14
2.4. Les jeux dérivés du théâtre	14
3. L'approche ludique	14
3.1. Le rôle de l'enseignant dans l'approche ludique	15
5. Inclure des activités ludiques dans une séquence pédagogique en FLE	17
6. Le rôle des activités Ludiques	18
7. Apprendre par les jeux	18
8. Les avantages et les limites du jeu	19
8.1. Les avantage du jeu	19
8.2. Les limite du jeu	20
Conclusion	21

Chapitre II : La motivation

1. La Motivation	23
1.1. Motivation en contexte général	23
1.2. La motivation en contexte scolaire	23
1.3. La motivation scolaire : définition et dynamique.....	24
1.4 .Les types de la motivation scolaire	24

1.4.1. La motivation intrinsèque	24
1.4.2. La motivation extrinsèque	25
2. Les facteurs de la motivation scolaire	25
2.1. Les facteurs relatifs à la société	25
2.2. Les facteurs relatifs à la vie personnelle de l'élève	25
2.2.1. Les facteurs relatifs à ses parents	25
2.1.2. Les facteurs relatifs aux amis	26
2.3. Les facteurs relatifs à l'école	26
2.4. Les facteurs relatifs à la classe	27
3. Les déterminants et les indicateurs de la motivation	27
3.1. Les déterminants de la motivation	27
3.2. Les indicateurs de la motivation scolaire	27
3.2.1 .L'engagement cognitif	27
3.2.2La participation	28
3.2.3 La persévérance	28
4. Les principales causes de démotivation	29
5. L'importance de la motivation dans l'apprentissage	30
6. Enseignant et motivation	32
6.1. La motivation de l'enseignant	32
6.2. La méthode d'évaluation utilisée par l'enseignant	32
7. Comment l'enseignant motive-t-il ses élèves	34
7.1. La motivation au début de la leçon	34
7.2. La motivation pendant l'apprentissage	34
7.3. Encouragez l'élève	34
Conclusion	35

Partie pratique

Chapitre III : Le cadre empirique des activités ludiques	38
Conclusion générale.....	41
Références Bibliographiques.....	43

Introduction générale

Introduction générale

Le contexte d'enseignement-apprentissage des langues en Algérie présente un champ propice d'études et de recherches scientifiques, notamment le développement des méthodes et des approches d'enseignement. Cela constitue un champ de recherche très vaste et complexe pour les chercheurs dans le domaine de la didactique. La provocation d'une interaction maintenant une communication en classe ne peut être basée que sur la motivation des apprenants. Installer cette ambiance dans la classe découle amplement du devoir de l'enseignant qui doit créer un climat favorable aux apprenants et les susciter intelligemment à se donner au travail et à aiguiser l'envie d'apprendre. Un enseignant doit choisir des options qui vont déterminer ce qu'il enseigne et il doit avoir des méthodes dont l'une entre elle est l'utilisation du jeu. L'introduction des activités ludiques au service de l'apprentissage du FLE a semblé depuis quelque temps indispensable dans la classe de français langue étrangère afin de redonner plus d'élan au développement de la motivation.

La motivation est un facteur majeur pour susciter l'intérêt et l'enthousiasme des étudiants et des enseignants.

En effet, ce qui motive certains élèves ne motivent pas forcément les autres. Cela s'explique de la part des enseignants par l'insuffisance des moyens et/ou des techniques pouvant aider l'apprenant dans la construction de son savoir.

Nous voulons par cette présente étude, tenter de mesurer l'efficacité et la nécessité des activités ludiques à la motivation des apprenants d'une classe de français langue étrangère notamment celle de la 5^{ème} année primaire.

Nous avons voulu aussi pénétrer le monde des enfants , un monde de rêves, d'images , de couleurs , de jeux et d'innocence pour leur proposer un enseignement répondant à leur besoin de la manière avec laquelle ils veulent et préfèrent apprendre.

J'ai remarqué que les activités ludiques sont encore peu utiles par les professeurs de français car le constat révèle que le recours à ce type d'activités est très rare dans les écoles, en particulier dans les écoles élémentaires.

Pour l'élaboration de notre travail de recherche qui s'inscrit dans le domaine de la didactique, nous avons axé notre mémoire sur la problématique suivante : **Comment les**

activités ludiques contribuent-elles à développer la motivation des apprenants pour s'engager pleinement dans leurs apprentissages ?

Pour répondre à cette question, nous développerons les hypothèses suivantes :

- Le côté ludique pourrait attirer l'attention des élèves et stimuler leur envie et leur amour vis-à-vis de ce qu'ils sont en train d'apprendre ;
- Le jeu ludique, bien choisi et bien adapté aux objectifs d'apprentissage, serait un outil majeur dans la motivation des apprenants garantissant un meilleur rendement dans le domaine de l'enseignement-apprentissage du français langue étrangère au primaire ;
- Les jeux faciliteraient l'aboutissement aux objectifs visés par le cours à donner du moment qu'ils sont facteur de motivations des apprenants.

A travers ce travail de recherche, nous tenterons donc d'affirmer ou d'infirmer l'importance du ludique dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Au terme de notre travail, nous essayerons d'inciter les enseignants d'intégrer ce type d'activités dans leurs séances tout en mettant en exergue les difficultés d'un tel travail.

Afin d'organiser notre travail de recherche, nous avons proposé une planification en trois chapitres : le premier chapitre intitulé « les jeux ludiques » prendra en charge le balayage théorique des principales notions relatives aux activités ludiques. Le deuxième chapitre intitulé « la motivation » il s'agit aussi d'un volet théorique.

Tandis que le troisième chapitre intitulé « cadre empirique des activités ludiques », Nous essayerons de faire une sorte de comparaison entre deux groupes de classes. Un groupe de classe où l'enseignant fait recourt aux activités ludiques tandis que l'enseignant, avec le deuxième groupe, se contente des activités proposées dans le manuel scolaire pour accéder aux objectifs tracés au préalable.

Cette étude comparative pourra nous montrer le rôle des activités ludiques dans la motivation des élèves.

Partie

Théorique

Chapitre I

«Les activités ludiques»

Le recours aux jeux à l'école primaire est une nécessité et une activité indispensable en classe, car le jeu en classe de FLE est considéré comme un moyen de motivation facilitant la tâche aux deux partenaires de la classe : les apprenants dans leurs apprentissages tels que lire, écrire, et comprendre. Ajouter un côté ludique au processus d'enseignement /apprentissage c'est amusant et attractif pour les élèves leur permettant de développer leur cognitif.

1. Les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE

1.1. Qu'est-ce qu'une activité ludique

D'après le dictionnaire de langue française, Le mot « ludique » signifie ce qui permet de s'amuser. Le terme renvoie directement bien sûr au terme « jeu ».

Dans l'activité pédagogique, on fait appel à l'activité ludique qui intervient pour permettre à l'apprenant de manifester sa créativité dans un savoir-faire, comme le signale NICOLE DE GRANDMONT qui dit qu' « *aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie* »¹. On vise donc l'accès à une meilleure préparation de l'enfant pour s'engager complètement dans son apprentissage.

Pour le dictionnaire didactique de français, l'activité ludique est définie comme suit : « *activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'informations, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décision etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et créative l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives* »².

Selon BRIGITTE.CORD MAUNOURAY, les activités ludiques sont des « *activités qui relèvent du jeu, c'est -à-dire, elles sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte* »³.

¹ DE GRANDMONT. Nicole, *Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre*, De Boeck, Bruxelles, 1997.

² CUQ. Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français*, Paris, 2003, P.160.

³ Mémoire de DEA, Jean, *Tic et apprentissage*, présenté par Jean-Laurent PLUIES, septembre 200, p.24.

A partir des définitions citées ci-dessus, on peut dire que, les jeux sont les activités ludiques qui servent à motiver l'apprenant en classe.

Selon Christine Renard : « *Le jeu fait partie de nos vies. Il nous autorise, pour un temps, à sortir de « l'ici, maintenant », d'expérimenter, d'imaginer, de créer, de tester notre Capacité à résoudre des problèmes nouveaux,... Des jeux existants, transformés Prolongés ou adaptés avec de nouvelles variantes sont un véritable vivier De ressources pour l'enseignement du français langue étrangère ou langue Maternelle* »¹.

Ces propos veulent dire que le jeu fait partie de notre vie, l'exemple de l'enfant s'il ne joue pas, il ne peut pas développer ses facultés intellectuelles ou autres. Le chercheur nous montre l'utilité du jeu dans le processus d'enseignement-apprentissage de la langue française voire la langue maternelle. Grâce au jeu, l'élève teste ses capacités, il crée des situations problèmes et essaie de les surmonter afin de s'adapter et cette appropriation ce qui entraîne son développement mental.

1.2. Qu'est-ce que le jeu?

Le concept de «jeu» est assez vague pour en expliquer les principes. D'ailleurs plusieurs définitions ont été faites pour essayer de l'expliquer depuis plusieurs décennies. A cet effet, on prend à titre d'exemple l'une des premières explications qui a été fournie par Huizinga, historien Irlandais qui définit le jeu comme étant «*une action ou une activité volontaire accomplie dans certaines limites de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie et d'une conscience d'être "autrement" que la "vie courante"*»². Or, la définition formulée par le Petit Robert démontre le jeu comme « *une activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle procure.*»³. À partir de ces deux définitions, on peut conclure que le jeu est représenté comme étant une activité spontanée qui ne dépend d'aucune règle hormis celle provenant de l'instinct de l'individu. Cette activité nécessite certainement un effort mais qui provoque un moment d'amusement ou de détente. Grâce à

¹ RENARD. Christine, *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*, Paris, 2000.

²HUIZINGA. Johan, *essai sur la fonction sociale du jeu*, 1951, p.57-58.

³*Le nouveau petit Robert*, 1993, p.1374.

son divertissement, l'enfant qui se donne au jeu peut sans doute avoir peur de l'influence du jeu sur sa vie réelle.

1.3. Evolution historique des notions de jeu

En classe de FLE, l'utilisation de jeu est marquée par plusieurs déterminations sociales, culturelles et historiques. Ce mot désigne depuis l'antiquité le divertissement et la détente.

Lors de la renaissance en Europe, on commence à porter plus d'attention au terme « jeu » en pensant au rôle des activités ludiques dans l'éducation.

Cependant, à l'époque romantique, l'enfant commence à porter des valeurs sociales, du coup le jeu constitue pour lui une activité enfantine. Par la suite ce terme est devenu une activité sérieuse ayant pour objectif le développement naturel de l'enfant.

Ensuite il s'est avéré que d'un point de vue biologique, notamment aux XIX et XX^{ème} siècle, le jeu est devenu indispensable pour l'enfant.

A vrai dire, à l'époque romantique le jeu ne se considérait pas comme un moment de récréation mais plutôt un outil purement pédagogique.

1.4. La progression du concept « jeu » en pédagogie

Le mot «jeu» a connu diverses étapes primordiales ayant pour objectif d'améliorer les apprentissages et l'enseignement des apprenants comme l'indique si bien Nicole GRANDMONT, «*Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique d'un jeu: 1.niveau ludique [...]. 2. niveau éducatif [...]. 3. niveau pédagogique [...].*»¹.

1.4.1. Le niveau ludique

GRANDMONT décrit le jeu comme étant une activité «*imbue de joie et de plaisir [...]* le jeu ludique évolue donc sans règles préétablies et selon les caprices des joueurs qui s'y engagent. Le jeu ludique n'est soumis à aucune contrainte de temps ou d'espace»². Elle ajoute que c'est un «*moyen d'exploration et de découverte des connaissances par l'action ludique*

¹ GRANDMONT. Nicole, *La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Bruxelles, 1995, p.19.

²Ibid. p.65.

du jeu»¹. En fait, le jeu a pour vision principale le plaisir et la liberté, ces deux aspects peuvent donc aider les apprenants à échapper aux sentiments de stress et d'angoisse au cours de leur apprentissage. Ne voyant que le côté divertissant de l'activité, l'apprenant se verra découvrir et utiliser ses propres savoirs de façon tout à fait volontaire.

1.4.2. Le niveau éducatif

Le jeu éducatif n'est pas assez différent du jeu ludique *«si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, soutenant l'action»*². Ce niveau est caractérisé par deux fonctions principales: d'un côté, il permet de dédramatiser la situation d'apprentissage et constitue donc un moment de relâchement et de délasserment, comme l'explique Caillois en soulignant que le jeu *«entraîne inmanquablement une atmosphère de délasserment ou de divertissement. Il repose et il amuse»*³. Et d'un autre côté, il incite à explorer et acquérir de nouveaux savoirs sans passer par la monotonie et l'ennui que peut provoquer un cours classique. C'est en quelque sorte une manière dans laquelle on aide l'élève à former ses propres idées et à les développer sans qu'il ne se trouve face à une corvée supplémentaire que peut représenter pour lui l'image d'une école.

1.4.3. Le niveau pédagogique

On confond souvent Le jeu pédagogique et le jeu éducatif. C'est ce qu'indique GRANDMONT lorsqu'il a mentionné que *«dans la plupart des écrits sur le sujet, il [le jeu pédagogique] sera confondu très souvent avec le jeu éducatif»*⁴. A cet effet, nous devons mettre en avant une caractéristique propre au premier: il permet de *«tester les apprentissages»*⁵. Effectivement, il est considéré comme un moyen par lequel on vérifie et on renforce d'avantage les savoirs acquis au préalable pour mettre en valeur l'apprentissage d'un apprenant dans une classe de FLE.

2. Les types de jeu

Il y a plusieurs types de jeux mais c'est difficile voire impossible de les citer et les dénombrer dû notamment aux avancements technologiques et au progrès très sophistiqué.

¹Ibid.p.66.

²Ibid. p.105.

³CAILLOIS. Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris : Folio/ Gallimard, 1958, p.09.

⁴ GRANDMONT. Nicole, Op. cit, p.70.

⁵Ibid., p.70.

Voici donc la classification proposée par J.P CUQ et GRUCA selon une perspective didactique :

2.1. Les jeux linguistiques

Ces jeux ont pour but de faire participer les apprenants en les animant dans la classe, selon J.P.Cuq et GRUCA « *Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques...* »¹. C'est derniers ne sont pas à la portée des apprenants débutants puisque le français représente une langue étrangère pour eux.

Exemple : chansons et comptines

Il est difficile pour les enfants d'avoir une bonne prononciation de la langue française .Cependant, il est préférable de se référer aux chansons et aux comptines pour élucider ce genre de problèmes, le recours à ces deux éléments permet effectivement d'acquérir du son (le bain linguistique), de développer l'écoute afin que l'apprenant puisse faire la distinction entre les différentes sonorités de la langue française, chaque fois qu'une sonorité est répétée, on peut citer à titre d'exemple : alouette, au clair de la lune...etc.

2.2. Les jeux de créativité

Etant donné que la préparation de l'activité de lecture est une tâche cardinale, les jeux de créativité ont pour but d'améliorer le bagage langagier des apprenants et de booster leur créativité en vue d'aboutir au perfectionnement de la forme, le sens, les phrases et le discours au service de la production.

De toute évidence, pour permettre à un apprenant de découvrir un potentiel que peut contenir une compétence linguistique même limitée, on doit mettre en œuvre toutes les ressources.

A cet effet, l'apprenant doit se sentir libre de la répétition ou de l'imitation des modèles scolaires vraisemblables, raisonnables et conformistes. La créativité donc n'est pas innée mais on peut l'acquérir. C'est en pratiquant qu'on acquiert la capacité d'invention, la richesse des idées, la flexibilité...etc. Sur ce sujet, H. Auge déclare «*Devenir créatifs ou mourir d'ennui*

¹CUQ. Jean-Pierre, CUQ, GRUCA. Isabelle, « *Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde* », PUG-collection : Didactique (FLE), France, 2007, p.417.

nous n'avons pas le choix : ou nous continuons à enseigner dans le désert, ou nous modifions pour modifier l'école, pour nous sentir exister en créant ...»¹.

Exemple : le jeu de charade

Sou+riz= souris

/

pot+tôt= poteau

2.3. Les jeux culturels

Les jeux culturels sont des jeux qui ont trait avec la culture et les connaissances de l'apprenant.

Exemple : le jeu de baccalauréat

Ce type de jeu contribue largement à l'acquisition du bagage lexical. Son principe consiste à trouver des mots correspondant aux initiales proposées en partant d'un thème bien déterminé à trouver. L'enseignant pourra demander à l'apprenant, dans le thème retenu, par exemple « animal », de trouver trois mots commençant par : c, m, s (crocodile, marmotte, singe), ou par exemple pour « métier » on cherche des mots commençant par : p, a, b (plombier, acteur, boulanger).

2.4. Les jeux dérivés du théâtre

Ce sont des pièces théâtrales présentées dans la classe par les apprenants qui deviennent des acteurs (élément actif).

Exemple : le jeu de rôle

C'est une activité dans laquelle on crée un environnement de fiction. Dans cette activité l'apprenant se manifeste en interprétant le rôle d'un personnage réel ou fictif.

Le but de cette classification de tous ces types de jeux à exploiter dans une classe de langue est donc de mettre une grande distinction du côté participant de l'apprenant.

3. L'approche ludique

Dans le domaine de l'enseignement, l'approche ludique est conçue pour aider l'enseignant à retrouver une situation paradigmatique et offrir un climat adéquat pour l'apprenant en vue de le motiver puisqu'il y a des situations d'apprentissage où l'enseignant peut rencontrer des

¹ AUGÉ. Helene, *jeux pour parler, jeux pour créer, clé internationale*, Paris, 1989, P.56.

difficultés en transmettant un savoir aux apprenant. Il est donc primordial de recourir aux jeux pour atteindre le but visé.

3.1. Le rôle de l'enseignant dans l'approche ludique

Dans l'approche ludique, l'enseignant est maître, animateur et guide, son rôle est très important car c'est lui qui choisit les activités pour atteindre des objectifs fixés. Cette approche pédagogique lui permet de retrouver une situation efficace pour faciliter l'apprentissage. Pour NICOLE DECURE « *l'enseignant devient un animateur d'activités et de jeux .les inhibitions se réduisent en même temps qu'augmente la communication entre apprenants, qui remplace la communication centrée sur l'enseignant.* »¹ C'est-à-dire le jeu diminue la domination de l'enseignant qui ne devient que facilitateur et favorise le contact de l'enseignant avec ses apprenants.

Dans cette approche, l'enseignant est sensé:

- Faire jouer:

L'enseignant est le meneur de jeu, il démontre.

- Donner à jouer:

Pour cela, l'animateur offre aux apprenants un milieu favorable à leurs jeux. Il leur fournit également un matériel stimulant et motivant.

- Laisser jouer:

L'enseignant reste à leur disposition mais il n'intervient pas.

- Jouer avec:

L'enseignant doit fixer et définir ses objectifs à travers le jeu choisi pour voir après si le jeu répond aux besoins de ses apprenants.

4.Pourquoi l'enfant aime-t-il jouer ?

Jouer est une activité éducative globale, essentielle, irremplaçable mais pourquoi ?

¹ DÉCURÉ. Nicole, FRAGER. Françoise & Elizabeth. ALL, *Help! Exercices et Jeux pour la classe d'Anglais*, France, 1985.

En jouant, l'enfant se développe harmonieusement. Lorsqu'il joue, l'enfant découvre le monde et y intègre ses expériences les plus précoces.

C'est vrai qu'il est communément consenti que jouer c'est vital pour l'enfant étant donné qu'il découvre le monde et apprend à vivre avec les autres en jouant, parce que le jeu permet à l'enfant d'appivoiser le monde réel qui est à la fois effrayant et complexe pour lui lorsqu'il est petit. Par le plaisir ressenti dans le jeu, l'enfant apprend à surmonter ses peurs et angoisses, le jeu l'aide à être différent des autres et ressentir leurs réactions, apercevoir ses propres qualités et ses difficultés.

La nature de l'enfant est de jouer, de s'amuser et d'être heureux dans ses jeux

En jouant, Les informations acquises par l'enfant resteront longtemps gravées et installées que si elles avaient été l'objectif d'une expérience ou d'une démonstration parce qu'elles sont découvertes et apprises par son propre mode d'exercice, par exemple s'il répare une roue d'une petite bicyclette en la mettant dans sa place, pour lui, il s'agit d'une découverte de ce milieu extérieurs plein d'objets, donc cette découverte, elle restera graver dans sa mémoire, ceci n'est qu'un signe de développement cognitif reliant le jeux au processus d'enseignement-apprentissage, il s'avère primordial précisément au primaire car, il aide l'enfant de réactiver sa mémoire à long terme, c'est d'avoir une autre énergie qui lui permettra de finir sa journée d'apprentissage et d'être encore productif.

C'est pourquoi le jeu prend un rôle important dans l'apprentissage en suscitant l'envie de communiquer chez l'apprenant, ce qui créera du plaisir et de la motivation.

Alors, Le jeu permet à l'enfant de se construire : Jouer est indispensable à la construction de l'enfant et à son intégration dans la société. Le jeu est le prétexte pour l'acquisition des 4 apprentissages fondamentaux :

Le savoir. Le jeu avec l'adulte est une occasion unique d'apport de connaissance dans tous les domaines

Le savoir-faire. La pratique, la mise en œuvre et le geste

Le savoir-être. L'apprentissage d'un comportement lui permettant de s'intégrer dans le monde

- pour le plaisir.
- pour exprimer de l'agressivité.

- pour maîtriser l'angoisse.
- pour accroître son expérience.
- pour établir de nouveaux contacts sociaux.¹

5. Inclure des activités ludiques dans une séquence pédagogique en FLE

Jouer est un besoin naturel pour l'enfant ; et comme l'approche par les compétences se focalise sur le centre d'intérêt de l'apprenant, les enseignants sont appelés à répondre à ce besoin en intégrant raisonnablement des activités ludiques en classe du FLE. Dans cette dynamique, le jeu est considéré comme un outil d'apprentissage qui motive l'élève et capture son attention.

➤ L'enfant et les activités ludiques

Le recours aux activités ludiques est une pratique qui va de soi avec la nature de l'enfant. Le jeu, la chanson ou la saynète sont autant d'activités exerçant une influence très remarquable sur les capacités langagières des enfants qui s'approprient des savoirs sans s'en rendre compte.

L'apprentissage, dans cette optique, se fait dans l'action. L'apprenant, tout en jouant, développe des stratégies intellectuelles et communicationnelles dans le but d'interagir avec ses pairs.

Naturellement, un enfant apprend mieux dans l'interaction avec son entourage. En effet, l'élève, en tant qu'acteur dans un jeu, est très motivé, très actif et il contribue efficacement à la construction de son apprentissage.

Dans ce cas de figure, la langue est considérée dans sa dimension fonctionnelle dans la mesure où l'enfant l'utilise pour accomplir une tâche ayant un sens effectif pour lui.

➤ Le langage et les activités ludiques

Concernant Le langage et les activités ludiques, généralement, le ludique est relégué au second plan dans une classe de langue. Faute de temps ou d'engagement personnel de l'enseignant, ce genre d'activités est souvent banni et évité.

¹ WINNICOTT. Donald, *jeu et réalité*. Ed, Folio essais, 2002.

On ne fait appel aux activités ludiques qu'occasionnellement dans un but purement culturel. On apprend, par exemple, une chanson pour animer une fête nationale.

Toutefois, nombreux sont les pédagogues qui préconisent le recours au ludique systématiquement et voient dans le jeu une pratique langagière par excellence. C'est un outil linguistique enrichissant par lequel la langue se développe et évolue.

6. Le rôle des activités Ludiques

On procédant à l'utilisation des activités ludiques en classe de langue, l'enseignant motive ses élèves et rend le cours plus plaisant et attractif. Jean Château explique que *«le jeu est le travail de l'enfant»*¹. car jouer est nécessaire à construire l'enfant et à procurer chez lui par la même occasion une certaine liberté d'expression. C'est une manière avec laquelle le professeur peut masquer les leçons classiques connues pour être très théorique et fastidieuses. L'élève acceptera à apprendre avec plaisir parce qu'il le considèrera cette manière d'apprentissage comme un simple jeu divertissant et non comme une contrainte sans pour autant être loin du but capital et final de l'enseignement-apprentissage comme l'explique DUCURE en disant que *«le jeu en classe de langue doit être considéré comme un travail productif et utilisé comme tel»*². Jean Château partage le même avis en mettant le jeu en rapport avec le travail en démontrant que le deuxième est synonyme de sérieux et de rentabilité.

Cependant, l'introduction des jeux en classe a été critiquée notamment par Célestin Freinet qui dit que *«baser toute une pédagogie sur le jeu, c'est admettre implicitement que le travail est impuissant à assurer l'éducation des jeunes générations»*³. En comparant le «jeu-travail» et le «travail-jeu», il estime que le travail apporte plus de satisfaction que le jeu qui s'avère être éducatif.

7. Apprendre par les jeux

Avant de savoir le lien qui existe entre le jeu et l'apprentissage, il est sans doute préférable de définir en premier lieu l'apprentissage, en l'occurrence l'apprentissage d'une langue étrangère et de le discerner de l'acquisition. Puis, se consacrer au rapport enfant/apprentissage d'une langue étrangère. A la fin, on abordera des différentes activités

¹ CHATEAU. Jean, *L'enfant et le jeu*, Scarabée, 1954, p.12.

². DECURE. Nicole, *Jouer est-ce bien raisonnable? in les langues modernes seconde*, Paris, 1994, p.18.

³ FREINET. Célestin, *L'éducation du travail, Delchaux et Nestlé*, 1943, p.192.

utilisées par les apprenants lors d'un cours de langue. Selon J-P. Cuq l'acquisition est considérée en tant que « [...] *processus largement inconscient et involontaire* »¹.

D'habitude, elle a une liaison avec le milieu naturel. Concernant l'apprentissage, J-P. Cuq trouve qu'il s'agit d'une démarche consciente, volontaire et observable dans laquelle un apprenant s'engage et qui a pour but l'appropriation du savoir. L'apprentissage peut être défini comme un ensemble de décisions relatives aux actions à entreprendre dans le but d'acquérir des savoirs ou des savoir-faire en langue étrangère.

A partir de cette définition, il semble clair que l'apprentissage est une opération bien organisée de façon très minutieuse. A l'opposé de l'acquisition, l'apprentissage se déroule dans un cadre institutionnel. En d'autres termes, l'apprenant va passer par différentes étapes dans une situation d'apprentissage tels que : l'observation, l'analyse, l'exécution, l'évaluation de l'action, la correction... pour cette raison, l'enseignant doit prendre en considération ces différentes opérations cognitives que l'apprenant est en train d'exécuter dans une situation d'apprentissage. Ainsi, une préparation au préalable s'avère obligatoire pour que le pédagogue soit en mesure d'éviter d'éventuels obstacles que peut présenter généralement un cours de langue étrangère habituel ou sous forme ludique, et crée une atmosphère avantageuse pour un meilleur apprentissage.

8. Les avantages et les limites du jeu

Il est évident que Les activités ludiques représentent une arme à double tranchant, car elles n'ont pas que des bienfaits dans l'enseignement-apprentissage des langues, elles présentent aussi des méfaits ou plutôt des barrières et des contraintes à ne pas sous-estimer ou négliger.

8.1. Les avantage du jeu

Le jeu joue a un rôle cardinal au sein d'une classe de FLE parce qu'il sert à apprendre une langue tout en se divertissant. Il change la pratique routinière et classique du cours et favorise la coopération dans un milieu plein d'ambiance en classe. L'un des meilleurs avantages du jeu est bel et bien celui de la motivation qui permet à l'apprenant d'agir volontairement et de s'exprimer ou se manifester d'une façon libre voire spontanée. Le côté divertissant de l'activité incite les apprenants à s'impliquer davantage sans avoir l'impression

¹CUQ. Jean -Pierre, 2003, *op. Cit.*, p. 12.

d'y être gênés. Du fait de sa partie ludique, l'apprenant peut alors assimiler de nouveaux savoirs.

Nous pouvons ainsi faire une récapitulation des bienfaits des activités ludiques en les résumant dans les quelques points suivants montrant que le jeu ludique a pour but :

- D'améliorer des compétences langagières de communication en réalisant des situations fictives tirées de la vie réelle.
- Tirer l'avantage et motiver pour faire apprendre aux élèves en classe.
- Pousser les apprenants à la participation d'une façon autonome notamment ceux qui sont les plus timides et réservés.
- Rendre les cours classiques intéressants en y éliminant l'ennui et la monotonie.
- Adapter l'apprenant à la vie et au monde avec ses cultures variées.
- Développer l'esprit d'imagination et de la créativité chez l'apprenant.
- Permettre aux apprenants de se détendre physiquement et émotionnellement.
- Avoir une bonne relation pédagogique entre enseigné et enseignant en donnant plus de vivacité au groupe.
- Encourager l'apprenant à l'échange et l'expression.

8.2. Les limites du jeu

Il est évident que le jeu ludique est un moyen très important dans l'enseignement-apprentissage des langues étrangères particulièrement la langue française. En fait, bien qu'il soit positif et indéniable, il contient aussi des contraintes et des limites auxquelles il faut faire attention et qu'on doit conforter.

D'une part, le jeu ne peut pas se substituer à un cours traditionnel car certaines notions et concepts passent obligatoirement par des phases d'observation, de compréhension et d'analyse pour que l'élève puisse les assimiler. Il ne sert donc qu'à renforcer des acquis installés au préalable. Pour bien mener l'activité, l'apprenant devra utiliser toutes ses connaissances antérieures.

D'autre part, le temps imparti à une activité ludique doit être adapté en fonction des situations d'enseignement-apprentissage pour être fructif et pour éviter toute sorte d'ennui de la part des apprenants. D'après Philippe MEIRIEU, « *le jeu n'est possible et intéressant que*

parce qu'il y a des moments où « l'on ne joue plus »¹.

Par ailleurs, la plupart des jeux nécessitent un matériel et une préparation. Si la planification de certains jeux est facile, d'autres au contraire exigent un grand effort en matière de temps et d'imagination.

Enfin, il convient de dire que les participants lors des activités ludiques démontrent un certain esprit coopératif voire compétitif. A cet effet, il est indispensable d'élaborer des règles de conduite avant d'entamer le jeu et ce dans le but d'éviter tout risque de changement de comportement à l'image de la tricherie et les conflits.

Conclusion

Il est évident que les enfants adorent jouer notamment ceux qui sont scolarisés. Alors, il est indispensable d'aider cette catégorie à mieux apprendre à travers ce moyen important de divertissement. Selon des experts, il s'est avéré que le jeu éducatif est l'un des meilleurs outils pédagogiques.

A cet effet, les connaisseurs de la pédagogie pensent que les objectifs assignés lors de ce genre d'activités sont plus rapidement atteints que ceux des méthodes classiques.

¹ MEIRIEU. Philippe, *Le désir et la règle, les cahiers pédagogiques n° 448*, décembre 2006, p.32-33.

Chapitre II

La motivation

La réussite scolaire est une affaire complexe, elle exige le travail permanent de la part des deux partenaires de la classe à savoir l'enseignant et l'apprenant. Cette mission dont l'objectif est de pousser l'élève afin qu'il réussisse dans son parcours scolaire, doit suivre des stratégies telle que la motivation. Au cursus scolaire, la motivation et l'apprentissage sont indissociables, ils représentent les deux facettes d'une même pièce et ayant tous les deux le même but, c'est la réussite de l'élève.

1. La Motivation

1.1. Motivation en contexte général

La motivation est le fait de pousser un individu à résoudre une tâche. Cette action incite la personne à mobiliser ses opérations cognitives qui lui permet d'atteindre un objectif bien précis ou la réalisation d'une activité quelconque.

Le Robert l'a défini comme :

"Ce qui motive un acte, un comportement. Ce qui pousse quelqu'un à agir"(Dictionnaire Le Robert).

La motivation est la réaction d'un individu selon un besoin interne qui le pousse à agir. L'individu ressent une pulsion plus ou moins forte et plus ou moins consciente afin d'atteindre un but.

1.2. La motivation en contexte scolaire

La motivation scolaire est le critère essentiel de la performance scolaire. Selon R.VIAU (1994) la motivation scolaire est l'ensemble de déterminants qui poussent l'élève à:

-s'engager à fond dans le processus d'apprentissage.

- choisir des comportements personnalisés qui l'aideront dans la réalisation des objectifs de son apprentissage.

-à continuer dans la tâche malgré les difficultés rencontrées et chercher d'autres moyens pour résoudre le problème.

La motivation est basée sur des croyances (sur l'apprentissage et ses capacités) et aussi sur les valeurs (l'école; les matières; les taches et leurs buts).

Depuis quelques années la motivation est prise en considération par les enseignants, les élèves et les chercheurs en pédagogie. Elle est considérée comme étant la cause de la réussite ou de l'échec scolaire. Les chercheurs disent qu'elle représente l'état dynamique des perceptions qu'un apprenant a de lui-même et son environnement et qui le pousse à faire un choix entre de multiples activités proposées et s'y engager dans le but d'arriver à ses objectifs.¹

1.3. La motivation scolaire : définition et dynamique

Le concept de motivation scolaire se divise en multiples composantes. Selon VIAU, [1997], «*La motivation est un concept dynamique qui a ses origines dans la perception qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but*»².

S'engager dans la tâche, persévérer et atteindre sont les indicateurs de la motivation selon VIAU les déterminants de la motivation sont palpables dans les perceptions de ses compétences, celles de la valeur des tâches scolaires et les buts envisagés par l'apprenant ainsi que la perception de la contrôlabilité sur les tâches scolaires.

1.4 .Les types de la motivation scolaire

La motivation est le meilleur moyen pédagogique efficace qui permet de susciter l'envie d'apprendre mais également de découvrir les différentes difficultés rencontrées lors d'un processus d'enseignement/ apprentissage. On trouve deux types de motivation scolaire:

1.4.1. La motivation intrinsèque

La motivation intrinsèque est le fait de faire une activité pour le plaisir donc de satisfaire un besoin qui stimulent la curiosité afin de mesurer cette motivation et ce en passant par différents obstacles expérimentaux.

¹ VIAU. Roland, *la motivation en contexte scolaire*, Paris.1997. P04.

²op.cit, *la motivation en contexte scolaire*, P.07.

Dans la motivation intrinsèque; les comportements sont uniquement motivés en vertu de l'intérêt et du plaisir que l'élève trouve dans la pratique de l'activité sans attendre de récompense¹.

1.4.2. La motivation extrinsèque

Cette motivation est basée non pas sur le plaisir mais plutôt pour des raisons généralement externes ou expérimentaux tels que (punition, récompense, pression sociale). L'élève n'agit pas pour le plaisir mais par contraintes ou obligations.²

2. Les facteurs de la motivation scolaire

2.1. Les facteurs relatifs à la société

Bien avant l'école, l'enfant entame un apprentissage en ayant du plaisir à apprendre des adultes qui l'entourent. La société est, donc, la première véritable école de l'enfant. Il se trouve influencé par des valeurs culturelles et spirituelles et doit, donc, baigner dans un environnement de stimulation, dans une atmosphère qui met en exergue les activités culturelles telles que la lecture et l'écriture et ce, d'autant bien pour leur plaisir que pour leur utilité dans la vie quotidienne de l'enfant.³

2.2. Les facteurs relatifs à la vie personnelle de l'élève

2.2.1. Les facteurs relatifs à ses parents

Le rôle des parents se base sur le fait de créer un climat favorable aidant l'enfant à travailler dans le calme et non de faire les devoirs et de les corriger. En effet, l'enfant doit apprendre à être responsable envers ses apprentissages et de là, développer peu à peu son autonomie du moment où il comprend l'intérêt de ses devoirs. De leur côté, les parents sont dans l'obligation d'être informés des pratiques et des attentes de l'enseignant concernant les devoirs à la maison et ce, lors des réunions de parents et des entretiens individuels.

¹ GAGNON. Colette, BRUNNEL. Marie, *les raccrocheurs adultes : motivation et persistance aux études à l'ordre secondaire*, Paris, 2010, p.309.

² BLANCHARD. Céline, PELLETIER. Luc, OTIS. Nancy, *Rôle de l'autodétermination et des aptitudes scolaires dans la prédiction des absences scolaires et l'intention de décrocher*. *Revue des sciences de l'éducation*, 2004.

³www.ufapec.be/nos_analyse/2911_motivation_parent.html. Consulté le 25/07/2020.

Les parents étant le modèle le plus complet pour leur enfant doivent encourager ce dernier à réussir les activités qui lui semblent difficiles à accomplir. En agissant ainsi les parents aident implicitement l'enfant à surmonter les obstacles qui peuvent le freiner et imprègnent profondément en lui la réussite et son goût.

2.1.2. Les facteurs relatifs aux amis

Selon VIAU: «*les amis ont une influence cruciale sur la motivation des enfants et des adolescents à l'école*»¹.

Cette citation met le doigt sur le rôle que jouent les amis dans la motivation de l'enfant et dans le fait qu'il ait ou non confiance en lui et qu'il se rende compte ou pas de sa valeur dans la société. Il est donc primordial pour l'enfant de bien choisir ses amis pour éviter les conséquences négatives.

2.3. Les facteurs relatifs à l'école

L'école est le seul endroit où on trouve un enseignement collectif général aux apprenants. En évoquant ce facteur qui est en rapport à l'école, on doit sans doute parler de la classe car c'est au sein de cette dernière que les enseignants appliquent des méthodes de motivation avec leurs apprenants. D'après plusieurs chercheurs américains, on dispose de trois (03) facteurs absolus à savoir les valeurs et le règlement véhiculés par l'école, la mise en place des classes en fonction du rendement des apprenants et aussi l'impact de la mal orientation des apprenants et leur fréquentation scolaire obligatoire.

Chaque établissement scolaire pose une certaine assiduité et des fondements qui vont dans l'intérêt de l'apprenant que lui-même doit respecter et exécuter pour qu'il puisse réussir dans son apprentissage. Dans ce cas, l'école est appelée à bien soulever les attentes et faire voir aux apprenants qu'ils «*sont là pour apprendre*», ce qui contribue plus à les motiver et c'est l'objectif attendu.

Ceci dit, pour atteindre cet objectif qui n'est d'autre qu'avoir des apprenants épanouis et motivés dans leurs écoles, les parents sont menés à bien choisir les écoles selon les choix, la volonté et les attentes de leurs enfants².

¹ VIAU. Rolland, *Motivation et réussite scolaire*. duond: Paris, 1995, p55.

² MADI. Mouna et CHAFAI. Souhir, *Mémoire intitulé motivation. Clé de la réussite*. 2010/2011.p22- 23.

2.4. Les facteurs relatifs à la classe

Pour bien assimiler l'impact de ces facteurs sur la motivation des apprenants, on est obligé de différencier l'activité d'enseignement de l'activité d'apprentissage à chaque fois qu'on y fait face. Dans la première c'est l'enseignant qui est l'acteur principal tandis que dans la seconde c'est l'apprenant qui a le rôle principal.

3. Les déterminants et les indicateurs de la motivation

3.1. Les déterminants de la motivation

La motivation académique est étroitement liée à l'apprentissage, les apprenants et les enseignants la considèrent comme fondamentale à la réussite scolaire. Dans le cadre de psychologie cognitive, la motivation scolaire renvoie essentiellement à l'engagement, la participation de la persévérance de l'élève à une tâche. Par conséquent, la motivation des élèves peut être vue comme un état observé à travers des indices, des comportements spécifiques liés à la tâche à accomplir. On voit, par exemple, que l'étudiant est motivé lorsqu'il s'implique, participe au travail.

L'engagement, la participation et la persévérance peuvent être considérés comme des facteurs de motivation à l'apprentissage. Cependant, il existe d'autres facteurs ou déterminants de la motivation de l'école. Nous les appelons également la source de la motivation. Il s'agit de deux ensembles de facteurs : le système de conception regroupe la conception des objectifs de l'école, de l'intelligence de conception et les systèmes de perception qui regroupent les perceptions attributionnelles, la perception de sa compétence et la perception de l'importance de la tâche.

3.2. Les indicateurs de la motivation scolaire

Les sources de motivation mentionnées ci-dessus concernent principalement trois attitudes des apprenants: l'engagement cognitif, la persévérance et la participation. La motivation d'un élève est évaluée à l'aide de ces trois principaux indicateurs de motivation

3.2.1 .L'engagement cognitif

La participation cognitive est définie comme la qualité et le degré d'énergie que les élèves consacrent à l'exécution des tâches d'apprentissage. Habituellement, l'interaction entre étudiants motivés se manifeste par l'utilisation de deux stratégies:

- Les stratégies d'apprentissage : qui sont les moyens utilisés par l'apprenant pour s'assimiler, s'intégrer et se souvenir. Les stratégies de mémorisation (répétition du contenu, organisation du matériel en créant des schémas).
- Modèles d'autorégulation: incluez des stratégies métacognitives (plans d'auto-évaluation) et des stratégies de motivation à définir (objectifs, se récompenser en fin de travail).

3.2.2 La participation

La participation est le principal déterminant de la réussite scolaire. Pour réussir, il faut prendre la décision de consacrer de l'énergie à une tâche. L'apprenant doit savoir et comprendre que la participation n'est pas hors de son contrôle, mais il a le droit de décider de participer ou non, de sorte que l'opération dépend de l'étudiant et de sa motivation intrinsèque. Certains chercheurs comme Barbeau décrivent les attitudes des élèves qui participent en disant qu'«un élève qui participe écoute en classe, il pose des questions pour mieux comprendre ou approfondir une notion»¹.

3.2.3 La persévérance

. Dans le passé, les chercheurs mesuraient l'impact de la motivation sur l'apprentissage grâce à la persévérance des élèves. Ils ont constaté que plus ils sont motivés, plus ils consacrent de temps à l'apprentissage et plus ils apprennent de choses. L'engagement cognitif s'est ajouté à la persévérance ces jours-ci. Ce type de participation est la qualité de la stratégie d'apprentissage utilisée par les élèves pour terminer une activité. Par conséquent, un étudiant motivé mettra certainement en œuvre des stratégies efficaces, tant qu'il connaît ces stratégies et persévère, afin de pouvoir vraiment apprendre

La persévérance s'observe par le temps suffisamment important que l'élève consacre à ses activités scolaires pour lui permettre de bien les accomplir. Certains élèves n'hésiteront pas, après avoir passé une journée à l'école, à s'affairer à leurs devoirs et leçons, et même à y consacrer plus de temps qu'à l'habitude afin de mieux comprendre un point de matière nébuleux.²

¹Ibid. p. 14.

² Marie-Eve Lacroix et Pierre POTVIN. Op.cit, p. 03.

4. Les principales causes de démotivation

Parmi les raisons possibles pour lesquelles les élèves sont confrontés à la motivation :

-premièrement, ce qui ne trouvent aucun intérêt dans les activités éducatives qui leur ont été introduites, et sont donc frustrés, parce qu'ils ont été soumis à l'orientation hypothétique.

-De plus, le lien entre l'activité et le champ de pratique est oublié du fait de la multiplication des informations. En conséquence, l'activité perd son utilité, ou plutôt une partie de son intérêt¹.

-de plus, nous avons observé des difficultés importantes à se concentrer en classe. Si l'activité se poursuit pendant environ un quart d'heure, l'attention des élèves est diminuée. Cette génération a été exposée aux dérives de notre société de consommation dès sont plus jeune âge. Ils ont un comportement similaire en mémorisation ce qui a été découvert.

Apprendre par cœur peut souvent être difficile. Le résultat de leurs efforts est en deçà de leurs attentes, ce qui les décourage.

En outre, certaines méthodes et processus de l'enseignant peuvent être dégoûtants s'ils ne sont pas basés sur une pédagogie active centrée sur l'apprenant. Le transfert des connaissances procédurales (compétences, savoir-faire), de la publicité (théories, concepts,...) et de la conditionnalité (permettant de définir les conditions dans lesquelles cette activité peut être réalisée) devraient utiliser des stratégies de motivation.

Pour résumer on peut dire que les causes du manque de motivation résident dans le point suivant:

Les commentaires des enseignants ci-dessus illustrent la variété des situations couvertes par le problème de motivation : manque d'intérêt pour l'école, manque de persévérance, manque d'estime de soi des élèves, inutilité que les élèves attribuent aux connaissances qu'ils apprennent, synthèse de la frustration au fil des années, motivation par points.

¹ ALLOUANE. Linda, Véronique. BRUNET, CLEMENT.Ouiza, mémoire intitulé « *comment donner du sens aux savoirs théoriques pour motiver les élèves* ». Université De Cergy Pontoise, p. 07.

Enfin, nous avons remarqué la présence de certains facteurs externes qui influencent les motivations de nos étudiants. Intégrer l'ambiance de classe ou de groupe quand autant de cours sont dispensés en demi-groupes, cela décourage les personnes les plus sensibles.

Le bavardage fréquent dans les départements à prédominance féminine est également un facteur de dissuasion fréquent. Le comportement des élèves, leur participation à la classe et ils ont un effet direct sur la motivation¹.

5. L'importance de la motivation dans l'apprentissage

On trouve la notion de motivation généralement employé dans le domaine éducatif et/ou sportif

L'étymologie du mot «motivation» - du latin movere, signifie se déplacer – confirme sa vertu première: début et source de tout mouvement. En effet, tout apprentissage tourne autour de la motivation. Sans cette mise en mouvement initiale, sans cet élan du cœur, de l'esprit – et même du corps - tout apprentissage est impossible. Véritable moteur de l'activité, elle assure, en plus du démarrage, la direction et la persévérance vers l'objectif qui permet de surmonter tous les obstacles.

De là, on dira que la motivation est «méta objectif» en éducation. En effet, pour atteindre tous ses objectifs et réussir les démarches d'apprentissage, il est primordial et nécessaire d'atteindre l'objectif de la motivation en premier. Elle représente l'essence de tout apprentissage. Cela s'applique aussi bien sur l'apprentissage que sur l'enseignement. Assurément, la motivation attribue l'envie et le plaisir d'accomplir des tâches, d'apprendre de nouveaux savoirs et d'avancer avec assurance dans le processus d'apprentissage.

La motivation est devenue la préoccupation de la majorité des enseignants car ils présument qu'elle contribue fortement dans l'investissement de leurs apprenants dans l'apprentissage et de là, dans leur maîtrise et leur réussite. Ceci dit, on ne peut nier que le fait de maîtriser et de réussir son apprentissage influence nettement la motivation.

On se trouve ici, dans un cercle vertueux : quand un apprenant est motivé, il donne le meilleur de lui-même dans les tâches qu'on lui propose, ce qui l'aide à maîtriser et réussir son apprentissage. Il en ressort également motivé, et vice-versa.

¹<https://www.aide.ulaval.ca/apprentissage-et-reussite/boite-a-outils/difficultes-frequentes-en-cours-d-apprentissage/la-baisse-de-motivation/> Consulté le 21/07/2020.

En contre partie, quand un apprenant est peu ou pas motivé, il s'investit peu dans les tâches qu'on lui propose, ce qui risque d'hypothéquer sa maîtrise des apprentissages et le mener à l'échec.¹

Certains enseignants – parmi ceux qui se préoccupent par la motivation de leurs apprenants – estiment que l'échec et la non-maîtrise ont un impact négatif sur la motivation du fait que l'apprenant façonne une image négative de lui. Face à cette situation, l'enseignant essaie de régler cette image en tentant d'avoir un résultat positif sur la motivation. D'autres travaillent plutôt sur la motivation elle-même en imaginant des contextes d'apprentissage stimulant.

Il est confirmé par plusieurs chercheurs dans le domaine de la motivation qu'il existe bel et bien une corrélation réciproque entre la motivation et la réussite du processus enseignement /apprentissage.

MARTIN et ALLBANCE attestent qu'être peu ou pas motivé représente un réel obstacle dans la réussite du processus enseignement / apprentissage. CHAPAZ (1992, p, 40), démontre le lien entre la réussite et le taux de motivation ; il affirme que " *les pourcentages de réussite augmentent avec la force de la motivation, et l'influence de la motivation scolaire est encore plus forte chez des sujets faibles (plus ils sont motivés, plus ils réussissent à l'examen malgré leur handicap)*"². CAPPAZ, lui, a montré la relation entre la motivation et la réussite à l'examen. D'après lui, plus l'apprenant obtient de bonnes notes plus ses résultats de la motivation sont élevés ; et plus il obtient de mauvaises notes plus ses résultats de la démotivation sont élevés.

La motivation serait, alors, l'un des facteurs psychologiques capital dans les apprentissages. Un individu qui n'est pas motivé ne peut apprendre. C'est pourquoi, la motivation est l'une des variables les plus influentes sur l'apprentissage. Elle fait partie des caractéristiques individuelles qui servent de filtre entre les mises en œuvre et les conduites d'apprentissage.

¹ CHENU. Florent, CREPIN. Françoise, JEHIN. Monique, *la motivation comprendre et agir*, Novembre 2003, p .9 -10 -11.

²http://www.eduvs.ch/lcp/methode/index.php?option=com_content&task=view&id=7&Itemid=6&limit=1&limit_start=1. Consulté le 28/07/2020.

En conclusion, la motivation est perçue comme fondamentale aussi bien pour les enseignants que pour les apprenants et même si elle est intimement attachée à l'apprentissage, il n'existe pas un lien direct entre ces derniers (motivation / apprentissage). Face à ce questionnement, les chercheurs répondent souvent que la motivation est certes primordiale à l'apprentissage mais elle reste insuffisante.

En d'autres termes, pour apprendre on doit être motivé mais cela reste incomplet car il faut être également capable d'apprendre, autrement-dit, avoir les compétences nécessaires pour y arriver. La motivation est par conséquent une des conditions de toute première importance pour apprendre.

6. Enseignant et motivation

6.1. La motivation de l'enseignant

D'abord et avant tout, l'enseignant garde un grand contrôle sur ses élèves plutôt que de leur donner une certaine indépendance, puis l'enseignant doit essayer de comprendre l'élève (ses intérêts, croyances, motivations): qui détermine l'autodétermination. Dans cette perspective, l'enseignant qui tente de faire réussir ses élèves, éveille leur esprit créatif, leur amour, et encourage les relations entre élèves augmentera leur motivation.

Enfin, dans un souci d'apprentissage, il est important de s'assurer en sorte que l'élève est plus motivé par la maîtrise du contenu que par la performance elle-même. Des études montrent que les élèves axés sur le contenu "s'engagent plus profondément dans leur travail et utilisent des stratégies qui leur permettent de mieux apprendre"¹.

6.2. La méthode d'évaluation utilisée par l'enseignant

Il existe une forte corrélation entre les méthodes d'évaluation des enseignants et les motivations des élèves. Selon DELANNOY «évaluer n'est pas noter; évaluer c'est apprécier; critiquer; admirer; conseiller; suggérer des améliorations»².

DELANNOY confirme dans cette citation la définition qui porte la véritable interprétation de l'évaluation. Pour Delannoy; l'évaluation ne prend pas en compte les notes, c'est-à-dire que l'enseignant qui évalue les apprenants ne doit pas transmettre le message aux

¹Rôle des enseignants dans la motivation pour l'élèves.unesdoc.org./0023/002315/2315. Consulté le 01/07/2020.

²Dumas.ccs.cnrs.fr/ Dumas -01271542/doc Consulté le 02/08/2020.

notes aux apprenants, mais il doit valoriser et critiquer le niveau de leurs élèves plus que conseiller comment trouver les informations correctes afin qu'il soient bien compris comme il se doit, de nombreux auteurs s'accordent à dire que les méthodes d'évaluation qui mettent l'accent sur la performance d'un élève plutôt que sur son processus d'apprentissage peuvent, dans certains cas, le motiver à réussir, mais gênent généralement sa motivation.

La motivation des élèves ayant des troubles d'apprentissage est particulièrement affectée par l'impact négatif des méthodes d'évaluation basées sur la performance.

Ceux qui obtiennent les meilleurs scores dans le groupe sont considérés comme les meilleurs de leur classe et souvent les plus intelligents. S'ils ne réussissent pas, ils se verront comme un échec, ce qui affecte beaucoup la motivation toutes les autres matières du programme scolaire.

Son rôle peut se résumer comme suit :

- interroger les élèves négatifs qui manquent de motivation.
- la mauvaise image de soi de l'élève.
- la peur de l'erreur et la peur de l'opinion de l'élève sur les autres.
- la difficulté à comprendre les textes et les instructions de certains élèves.
- une mauvaise compréhension des attentes de l'enseignant chez certains élèves.
- L'élève qui craint d'apprendre: son invitation à découvrir de nouvelles connaissances et à poser des questions peut être dérangeante.
- L'élève qui a besoin de beaucoup de temps pour la recherche et la réflexion et qui abandonne son rythme, bien sûr, trop vite pour lui.
- élèves dont les ressources psychiques sont mobilisées ailleurs: problèmes de santé, conduites addictives, situations familiales difficiles.¹

¹Rôle des enseignants dans la motivation pour les élèves, Op. Cit.

7. Comment l'enseignant motive-t-il ses élèves

7.1. La motivation au début de la leçon

Pour obtenir une réelle motivation de l'étudiant, l'étudiant doit être lui-même ciblé.

En attirant son attention et son intérêt sur la formation et son importance, en :

- jouer sur l'environnement social et technologique de l'apprenant.
- prendre des exemples précis et simples sur l'environnement.
- sensibiliser les gens à l'utilité du concept abordé.
- démontrer l'application théorique ou pratique de la leçon.
- susciter la curiosité à propos d'une remarque, d'une procédure inhabituelle ou d'une déclaration particulière.
- mettez l'élève dans la position d'un problème qui peut être résolu dans la leçon d'aujourd'hui.

7.2. La motivation pendant l'apprentissage

Utilisez L'approche du stimulus très soigneusement, en évitant :

- confusion dans le choix du contenu de motivation.
- références objectives.

Pour stimuler la motivation des élèves l'activité doit respecter les conditions suivantes :

- être significative, aux yeux de l'élève.
- être réel.
- exiger le partage des connaissances de l'étudiant.
- Permettre à l'élève d'interagir et de collaborer avec les autres.
- Responsabiliser l'élève en lui permettant de faire des choix.
- Permettre à l'élève d'interagir et de coopérer avec les autres.

7.3. Encouragez l'élève

Tous les élèves ne réagissent pas aux louanges de la même manière. Lorsque vous félicitez un élève, votre objectif est de l'aider à améliorer son comportement et ses performances scolaires. Voici quelques suggestions de compliments que nous recommandons.

-satisfaire l'étudiant en privé, dans certains cas, pour éviter de créer une atmosphère de compétition ou une situation embarrassante.

-Ne comparez jamais un élève à un autre.

-Ne sous-estimez jamais la réussite d'un élève. Encouragez-le toujours.

-Attirer l'attention de l'élève sur ses efforts ou ses compétences.

-Complimentez l'enfant lorsqu'il a un comportement souhaitable, puis définissez le comportement.

-Exprimez des compliments sincères avec une expression physique.

-Variez les éloges et faites preuve de créativité.

Conclusion

Pour conclure, nous pouvons dire que l'apprentissage implique une mobilisation et un engagement comportemental. L'apprentissage implique une motivation, la motivation reste la clef la plus efficace à la réussite scolaire.

Partie

Pratique

Chapitre III

Le cadre empirique des
activités ludiques

Pour pouvoir réaliser notre expérimentation, nous avons choisi comme échantillon les apprenants de 5^{ème} année primaire de l'école « BEDJAOUI Abdelhafidh » Biskra. Néanmoins, vu la situation sanitaire alarmante que vit le monde entier, en l'occurrence notre pays l'Algérie ; il s'agit de la COVID 19 (Coronavirus), notre expérimentation n'a pas pu voir le jour. Suite à cette pandémie, tous les établissements scolaires ont fermé leurs portes pour des raisons de prévention et cette circonstance redoutable nous a obligée à ne pas accomplir le troisième chapitre de notre travail de recherche (le cadre empirique). En revanche, nous allons tenter de montrer d'une manière générale le travail que nous voudrions entreprendre auprès de notre public afin de confirmer ou infirmer nos hypothèses de départ.

C'était prévu, dans notre expérimentation, de programmer deux séances du même cours aux élèves de 5^{ème} année primaire au primaire BEDJAOUI Abdelhafidh – Biskra et chaque séance aura été présentée pour un groupe ; après avoir partagé la classe en deux groupes homogènes.

Pour y arriver, nous suggérons les étapes suivantes : Premièrement, nous procéderons par le fait de départager la classe en question en deux groupes homogènes. Pour ce faire, le seul critère sur lequel nous nous sommes appuyée était d'essayer de répartir les apprenants dans les deux groupes d'une manière équitable et de façon à avoir le même nombre d'apprenants et que leur niveau soit conforme à la même hétérogénéité lors de la sélection. Au contraire, nous aurions préféré laisser l'enseignant lui-même désigner les groupes (le groupe témoin du groupe expérimental) pour que le niveau des deux groupes soit approximativement semblable afin de démontrer notre expérimentation et vérifier s'il y avait des différences qui surgissent dans chacun des deux groupes en appliquant deux méthodes différentes d'apprentissage tout en gardant le même cours.

En ce qui concerne le groupe témoin, il était supposé d'assister à une séance où le groupe reçoit deux exercices de langue. Un premier exercice d'orthographe concernant les homophones grammaticaux. Cet exercice, programmé pour les élèves de 5^{ème} année primaire au sein de la deuxième séquence « J'aime voyager en famille » du deuxième projet intitulé « C'est un lieu exceptionnel » et qui consiste à écrire des phrases sur le tableau et demander aux apprenants de placer ces homophones dans la phrase qui convient.

L'exercice proposé aurait été : Complète par 'se' ou 'ce' selon le sens de la phrase.

- Youssef : Yacine, connais-tu garçon ?

- Yousef : Oui, c'est mon voisin. Il Prépare à passer son examen final de 5^{ème} année primaire.

Tandis que la deuxième activité comprend un exercice de conjugaison d'un temps de l'indicatif (le futur) des verbes : être et avoir. Il est question d'écrire sur le tableau la conjugaison de ces verbes au futur et de demander aux élèves de les apprendre par cœur et de les réciter par la suite.

En effet, il se pourrait que les apprenants prennent du temps pour assimiler ce genre d'activités, et que seule une minorité soit motivée pour faire ce travail, généralement les très bons éléments. En revanche, le reste des apprenants composant le groupe serait donc indifférents et démotivés lors de cette séance. Par conséquent, uniquement quelques élèves auraient participé et monteraient au tableau pour répondre aux questions posées.

Sur le plan pédagogique, les activités présentées ne seraient pas à la hauteur des attentes. Ensuite, pour les élèves du groupe expérimental, il était supposé de leur proposer des activités ludiques portant sur la même leçon (orthographe et conjugaison) sous forme de jeu de carte. En effet, l'activité d'orthographe est la suivante : étalez face visible toutes les cartes homophones. Faites un tas avec les cartes à compléter, retournez la carte à compléter. Les apprenants-joueurs doivent alors s'emparer le plus rapidement possible de la carte homophone qui convient. Nous vérifierons la réponse et si l'apprenant-joueur a pris la bonne carte, il gagne une petite coupe. Quant à la conjugaison, nous déposeront les cartes à face cachée en formant plusieurs lignes sur une table ou sur le sol. Le premier apprenant-joueur choisit une carte et la regarde attentivement, puis sélectionne une autre carte et la retourne. Si les deux cartes forment une paire correspondante (par exemple « nous » et « serons »). L'apprenant-joueur prend les cartes puis recommence à nouveau et retourne deux autres cartes, si les cartes ne forment pas une paire, elles seront remises sur la face cachée et en ce moment-là, le tour passe au joueur suivant.

La différence aurait été tout à fait remarquable en comparant les deux méthodes de travail, car tous les élèves du groupe s'engageraient et participeraient même ceux qui sont en difficulté et qui ont des lacunes à l'oral s'autorisent à jouer et à se sentir rassurés sur leurs capacités.

En guise de conclusion, tout le groupe serait motivé et les résultats d'apprentissage auraient été meilleurs selon le pronostic que nous avons fait.

Conclusion générale

Conclusion générale

Cette recherche a notamment tenté de déterminer le rôle des activités ludiques comme outil de motivation dans l'apprentissage du FLE. En guise de conclusion, nous pouvons dire qu'aujourd'hui, l'utilisation des jeux ludiques occupe incontestablement une place d'une grande importance.

En pensant à la situation de l'apprenant au sein de la classe, nous pouvons remarquer qu'il est emprisonné en quelque sorte d'une routine quotidienne du cours qui se donne d'une manière traditionnelle et qui appelle à l'ennui. Devant ce constat, un bon enseignant assume sa part de responsabilité et réagit dans l'immédiat afin de fournir un climat convenable qui peut favoriser et motiver les apprenants dans la réalisation du travail qui leur est proposé. Etant aussi un individu actif vivant dans un monde envahi par la technologie qui lui présente tous les supports susceptibles de l'aider dans son métier, cela nécessite de la part de l'enseignant de s'ouvrir et mieux choisir ses supports de manière à mieux satisfaire ses apprenants en les aidant dans ses activités tout en restant à distance.

Afin de confirmer nos hypothèses émises au départ, nous avons proposé une démarche à appliquer dans une classe de 5^{ème} année primaire, mais à cause de la pandémie, nous n'avons pas pu le faire et par conséquent, nos hypothèses sont restées sans une confirmation de notre part. Toutefois, de nombreux didacticiens ont affirmé l'utilité de l'utilisation des jeux ludiques dans la classe de FLE, Comme nous l'avons confirmé le long de notre travail en citant plusieurs références et en s'appuyant sur quelques recherches antérieures.

A la lumière de cette recherche, nous pouvons dire que le jeu ludique suscite la motivation de l'apprenant pour le rendre plus actif et interactif.

Pour conclure, nous pouvons dire que le jeu ludique a un apport positif sur l'enseignement en général, aussi, doit-on l'adopter dans l'enseignement-apprentissage des langues étrangères et l'intégrer dans la formation des enseignants.

Références bibliographiques

Ouvrages :

- 1 AUGÉ. Hélène, *jeux pour parler, jeux pour créer, clé internationale*. Paris, 1989.
- 2 BLANCHARD. Céline, PELLETIER. Luc, OTIS. Nancy et SHARP Elizabeth, *Rôle de l'autodétermination et des aptitudes scolaires dans la prédiction des absences scolaires et l'intention de décrocher*, Revue des sciences de l'éducation, 2004.
- 3 CAILLOIS. Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris : Folio/ Gallimard, 1958.
- 4 CHATEAU. Jean, *L'enfant et le jeu*, Scarbee, 1954.
- 5 CHENU. Florent, GEPIN, Françoise, JEHIN, Monique, *la motivation comprendre et agir*, Novembre 2003.
- 6 CUQ Jean-Pierre, GRUCA. Isabelle, « *Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde* », PUG-collection : Didactique (FLE), France, 2002.
- 7 DECURE. Nicole, FRAGER. Françoise & Elizabeth Ali. *Help! Exercices et Jeux pour la classe d'Anglais*, France, 1985, Réédition 1991.
- 8 DECURE. Nicole, *Jouer est-ce bien raisonnable ? In les langues modernes secondes*, Paris, 1994.
- 9 DEMIERBE. Céline, MALAISE. Stéphanie, *La motivation scolaire : comprendre pour la favoriser*, 1996.
- 10 FREINET. Célestin, *L'éducation du travail*, Delachaux et Nestlé, 1943.
- 11 GAGNONC. Colette, BRUNEL, Marie, *les raccrocheurs adultes : motivation et persistance aux études à l'ordre secondaire*, Paris, 2010
- 12 GRANDMONT. Nicole, *La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Bruxelles, 1995.
- 13 HUIZINGA. Jean, *Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Gallimard, 1951.
- 14 MEIRIEU. Philippe, *désir et la règle*, les cahiers pédagogiques n° 448, décembre 2006.
- 15 RENARD. Christine, *Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir*, Paris, 2000.
- 16 VIAU. Rolland, *la motivation en contexte scolaire*, Duond: paris, 1995.
- 17 WINNICOTT. Donald, *jeu et réalité*, Ed, Folio essais, 2002.

Références bibliographiques

Mémoires

- 1 ALLOUANE .Linda, BRUNET. Véronique, CLEMENT. Ouiza, Mémoire intitulé « *comment donner du sens aux savoirs théoriques pour motiver les élèves* », Université De Cergy Pontoise.
- 2 Mémoire de DEA, PLUIES, Jean-Laurent, *Tic et apprentissage*, présenté en septembre 2000.
- 3 MADI .Mouna, et CHAFAI, Mémoire intitulé « *Motivation ; clé de la réussite* » ,2010/2011.

Dictionnaire

- 1 CUQ. Jean-Pierre, *Dictionnaire de didactique du français*, Paris, 2003.
- 2 *Le nouveau petit Robert*, 1993.

Sitographie

- 1 http://www.uclouvain.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf.
- 2 [Dumas.ccs.cnrs.fr/ Dumas -01271542/doc](http://Dumas.ccs.cnrs.fr/Dumas_-01271542/doc).
- 3 <https://www.aide.ulaval.ca/apprentissage-et-reussite/boite-a-outils/difficultes-frequentes-en-cours-d-apprentissage/la-baisse-de-motivation/>.
- 4 Rôle des enseignants dans la motivation pour l'élèves.unesdoc.org./0023/002315/23156.