

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Mohamed Khider–Biskra-
Faculté des Lettres et des Langues
Département de langues et de littérature française



Option : Didactique des langues-cultures

Mémoire de fin d'étude élaboré en vue de l'obtention du diplôme de Master

**« Graphonémo » moyen de remédiation de la lecture.
Cas des apprenants de 4AP ayant des troubles d'apprentissage de
l'école primaire BoudjemaaEssaleh**

Supervisé par : Dr. DAKHIA Mounir

Réalisé par : GUESMIA Malak

_____	Membre du jury	_____
Noms et Prénoms		
Dr. DAKHIA Mounir	Rapporteur	
HAMMOUDA Mounir	Président	
SLIMANI Souad	Examinatrice	

Année Universitaire : 2021/2022

Dédicace

Je dédie ce travail :

À ma chère maman **DJEMAA Fatiha**, de toutes les mamans, tu es la meilleure. Tu as été et tu resteras toujours l'exemple de ma vie par tes qualités humaines et ta persévérance. Autant de phrases aussi expressives soient-elles ne sauraient montrer le degré d'amour et d'affection que j'éprouve pour toi.

À mon cher papa **Boubakeur**, qui m'a fait de moi une femme. Autant de phrases et d'expressions aussi éloquentes soient-elles ne sauraient exprimer ma gratitude et ma reconnaissance.

À toutes les personnes qui m'ont soutenu et encouragé le long de mes études.

Remerciement

Je tiendrai à exprimer ma gratitude envers des personnes sans lesquelles ce travail n'aurait pu aboutir.

Je remercie d'abord et particulièrement mon directeur de recherche Dr. **DAKHIA Mounir** pour ses pertinentes réflexions. Comme je tiendrai à lui témoigner mon admiration et reconnaissance pour son accompagnement rigoureux et son soutien tout au long de mon travail.

Mon sincère témoignage particulier de reconnaissance au Pr. **SYLVIE Meunier et SANDRINE Grégoire** les créatrices de cet outil révolutionnaire pour leur contribution lors de mon application de Graphonémo.

A mes élèves qui ont rendu possible cette recherche, je leur dis merci infiniment.

Table des matières

Introduction générale	02
-----------------------------	----

Chapitre I : La lecture et la remédiation en classe de FLE

Introduction	06
I.1. Quelques définitions de la lecture.....	06
I.2. La place de la lecture dans l'enseignement apprentissage du F.L.E en Algérie.....	07
I.3. Les difficultés lors de la lecture	07
I.3.1. Les difficultés d'ordre linguistique	08
I.3.2. Les difficultés d'ordre sociales et familiales.....	08
I.3.3. Les difficultés sensorielles.....	08
I.3.4. Les difficultés psychologiques.....	08
I.3.5. La dyslexie	08
I.4. Les erreurs lors de la lecture	09
I. 4.1. Les erreurs de grammaire.....	09
I.4.2.Les erreurs de vocabulaire	09
I.4.2. Les erreurs phonétiques	09
I.4.3. Les erreurs de conjugaison	09
I.5.Les méthodes d'apprentissage de la lecture	09
I.5.1. La méthode syllabique	09
I. 5.2. La méthode globale.....	10
I.5.3. La méthode mixte	10
I.6. Les objectifs de la lecture	12
I.7. Le rôle de l'enseignant dans l'apprentissage de la lecture	13
I.8. Définition de la remédiation	14
I.8. 1. Selon le dictionnaire Larousse (dictionnaire online).....	14

I.8.2. Selon le guide de remédiation pédagogique pour l'enseignement du Français au cycle primaire de 2013	14
I.9. Le déroulement des séances de remédiation.....	15

Chapitre II : « Graphonémo » comme un jeu ludique dans une classe de FLE

Introduction.....	18
II.1. Présentation de Graphonémo	18
II.1.1. La discrimination.....	18
II.1.2. La suppression de syllabe.....	19
II.1.3. La segmentation.....	19
II.1.4. L'écriture	20
II.2. Les points forts de Graphonémo selon les fondatrices.....	21
II.3. Les fondatrices de Graphonémo	21
II.4. La progression de concept « jeu » en pédagogie	22
II.4.1. Le jeu ludique	22
II.4.2. Le jeu éducatif	23
II.4.3. Le jeu pédagogique	23
II.5. Les activités ludique	23
II.6. Les types de jeu	24
II.6.1. Les jeux linguistiques	24
II.6.2. Les jeux de créativité.....	25
II.6.3. Les jeux culturels	25
II.6.4. Les jeux dérivés de théâtre.....	26
II.7. Le rôle des activités ludiques dans une classe de FLE.....	26
II.7.1. La motivation	26
II.7.2. Le développement harmonieux de la personne	27

II.7.3. Développement de la créativité et de l'imaginaire	28
---	----

Chapitre III: Analyse des résultats de l'expérimentation

Introduction.....	30
III.1. Terrain	30
III.1.1. L'école.....	30
III.1.2.L'espace classe	30
III.2. Public.....	31
III.3. Corpus.....	31
III.4. Les conditions matérielles	32
III.5. Le pré-test	32
III.6. L'analyse de pré-test	33
III.7. Le déroulement de l'expérimentation.....	34
III.7.1. Description des séances.....	34
III.7.2. Première séance	35
III.7.2.1 commentaire sur les résultats collectés	35
III.7.3. Deuxième séance	36
III.7.3.1 Commentaire sur les résultats collectés	36
III.7.4. Troisième et dernière séance	36
III.7.4.1. Commentaire sur les résultats collectés.....	37
III.8. Commentaire sur l'ensemble des séances.....	37
III.9. Le post-test.....	37
III.10. Confrontation des résultats (approche comparative)	38
III.11. Les limites de Graphonémo	39
III.12. Créer un nouveau jeu via Graphonémo	39
III.12.1 Le programme de jeu	40
III.12.2. Activité 1 « La discrimination ».....	41
III.12.3. Activité 2 « La suppression de syllabe ».....	42

III.12.4. Activité 3 « La segmentation ».....	43
III.12.5. Activité 4 « La dictée ».....	44
III.12.6. Activité 5 « l'écriture en cursive ».....	45
Conclusion générale	47

Bibliographie

Annexes

Résumé

Introduction générale

Pendant le premier confinement, les outils numériques éducatifs sont révélés une ressource précieuse pour les enseignants, forcés de remédier leurs apprenants avec ce protocole sanitaire qui réduit la durée de l'activité de lecture. Et pour les parents, inquiets de l'arrêt brutal de la scolarisation de leurs enfants.

Que ce soit à l'école ou à la maison, Graphonémo accompagne les enfants qu'ils apprennent à un rythme classique, en difficulté, ou souffrant de retard mental, de dyslexie ou d'autres troubles. Ainsi, l'application s'adresse à la curiosité, à l'intellect et au plaisir de résoudre des problèmes de l'enfant. Il place les enfants dans des situations de recherche et inspire la satisfaction que les gens éprouvent à comprendre. Et quand on comprend, on a plus de chance de retenir.

Créée à partir de l'expérience de deux enseignantes, SYLVIE MEUNIER et SANDRINE GREGOIRE¹, spécialisées dans les troubles d'apprentissage, l'application Graphonemo est construite avec une technologie avancée, et elle montre que le numérique peut répondre aux défis classiques de l'apprentissage de la lecture, ainsi qu'aux nouveaux défis en éducation, face à un état de santé sans précédent.

Notre recherche s'inscrit dans le domaine de la pédagogie des TIC et de la pédagogie du jeu. Le travail de recherche intitulé "Graphonemo comme un moyen de remédiation de la lecture cas des apprenants de 4 Ap ayant des troubles d'apprentissage" traite des conséquences adaptatives du Graphonemo et de ses implications pour l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère, en particulier pour les apprenants en difficulté d'apprentissage, son impact sur leur manière d'aborder l'apprentissage numérique.

Cette recherche est née d'un assemblage de diverses motivations partagées et qui sont d'ordre personnel, intellectuel et professionnel :

Notre motivation initiale était de pouvoir intégrer le jeu vidéo en classe vu notre penchant depuis l'enfance pour les jeux de consoles

¹ Relation publiques « Graphonémo , le serious game hybride qui aide les enfants à apprendre à lire » disponible sur <https://www.relations-publiques.pro/178324/graphonémo>

Par la suite une motivation intellectuelle s'est ajoutée à la motivation personnelle cette motivation a vu le jour après avoir regardé une vidéo de MAGALIE Thébaut² une enseignante qui a testé Graphonémo avec ses élèves et la façon dont ils progressent où l'apprenant devient autonome de son apprentissage tout en étant motivé.

Une motivation par la suite professionnelle c'est ajouter pour former un tous. Cette motivation vise à promouvoir un apprentissage motivant vu que durant mes 4 ans d'enseignement au primaire j'ai remarqué certaines lacunes au niveau de la lecture surtout pour les apprenants de 4^{ème} AP dues au protocole sanitaire qui réduit la durée de l'activité la lecture

Nos motivations se sont assemblées et ont donné naissance à cette idée de recherche.

L'objectif principal de cette recherche est d'intégrer l'outil « *Graphonémo* » dans l'enseignement apprentissage du FLE et montrer son impact sur la remédiation de la lecture

Quant aux objectifs opérationnels, nous les avons listés dans la liste suivante :

1. Démontrer l'importance de Graphonémo dans l'apprentissage de la lecture
2. Impliquer les apprenants dans leur apprentissage.

À la lumière de ce qui précède, Nous déployons ce travail de recherche pour répondre à la problématique suivante : le *Graphonémo* serait-il un outil de remédiation favorable pour les apprenants de 4^{ème} année primaire ayant des troubles d'apprentissage ?

Cette question se démultiplie en trois questions annexes auxquelles nous devrions répondre :

1. Quelles seront les difficultés de l'intégration de graphonémo dans une classe de 4^{ème} année primaire ?
2. À quelle mesure le graphonémo favorise-t-il la performance de l'apprentissage de la lecture ?

² Graphonémo-Magalie Thébault a test

3. Comment faciliter l'intégration de graphonémo en classe de FLE ?

Afin de mieux orienter notre travail nous proposons les hypothèses suivantes :

Nous estimons, pour notre hypothèse générale, que le *graphonémo* serait un outil de remédiation favorable pour les apprenants ayant des troubles d'apprentissage vu qu'il permet aux enfants d'évoluer et de progresser.

En ce qui concerne les questions annexes, nous proposons les hypothèses suivantes :

1. Les difficultés de l'intégration de graphonémo dans une classe de 4^{ème}AP seraient : de faire face au nouveau pour les apprenants mais aussi l'accompagnement pour l'enseignant.
2. Le graphonémo favoriserait la performance de la lecture dans la mesure où il permet aux enfants de découvrir des sons de les structurer, en parallèle avec une méthode de lecture.
3. Nous pourrions faciliter l'intégration de Graphonémo en classe de FLE en l'imprégnant de plusieurs niveaux afin de ne pas mettre les apprenants en difficulté dès sa première implantation.

Dans le but d'obtenir des réponses à nos questions et de confirmer nos hypothèses, Nous avons opté pour une démarche éclectique afin de rassembler toutes les conditions nécessaires pour le déroulement de notre expérimentation et sur une méthode analytique pour analyser les résultats obtenus lors de notre expérimentation et les confronter à nos hypothèses.

Afin d'assurer une certaine symétrie entre les différentes parties de ce travail de recherche, ce travail sera scindé en deux parties

Notre première partie théorique se compose d'un premier chapitre qui sera consacré à expliquer ce qu'est la lecture et comment l'enseigner?, Tandis que le deuxième chapitre sera quant à lui consacré à l'explication de Graphonémo comme un jeu sérieux dans une classe de FLE.

Notre deuxième partie pratique sera consacrée à l'analyse des résultats de l'expérimentation.

Chapitre I

La lecture et la remédiation en classe de FLE

Introduction

La lecture est une activité complexe qui mobilise de nombreuses connaissances et capacités ou opérations cognitives. Pour lire, il faut bien sûr connaître les lettres ou groupes de lettres (graphèmes) et la manière dont ils encodent les sons de base du langage parlé.

Pour l'apprentissage de la lecture, On peut estimer que beaucoup d'enfants connaissent des difficultés, ils la maîtrisent mal. Parfois, on devrait se soucier grandement d'une situation où un lecteur débutant n'apprend pas à lire au même rythme que ses pairs.

En effet, avec le temps, l'écart se creuse entre les apprenants qui ont réalisé avec succès leurs premiers apprentissages en lecture et ceux qui n'y parviennent pas. Plutôt que d'attendre et d'espérer en vain qu'un apprenant arrive à rattraper ses pairs, l'enseignant doit soutenir les premiers apprentissages en lecture de ces apprenants à l'aide d'interventions spécifiques visant le développement d'habiletés essentielles telle la capacité à identifier les mots écrits.

Les enseignants ont une opportunité unique de jouer un rôle crucial et passionnant dans l'apprentissage de la lecture et de l'écriture de leurs apprenants. Par exemple, un groupe de classe peut être composé de trente élèves, chacun ayant ses forces et ses besoins particuliers.

I.1. Quelques définitions de la lecture

Selon le dictionnaire le petit Robert la lecture est une « action matérielle de lire, de déchiffrer (ce qui est écrit)...action de lire, de prendre connaissance du contenu (d'un écrit)...action de lire à haute voix (à d'autres personnes). »¹

Ce concept est défini par plusieurs auteurs tels que MICHEL DABENE qui pense que « *L'acte de lecture est la capacité de construire une signification à partir de ce qu'on perçoit selon des modalités ou des stratégies [...].* »²

Nous citons aussi JOSE MORAIS qui a donné une autre définition à ce concept, selon lui: « *En lisant, nous prenons de l'information par l'intermédiaire des organes sensoriels chez les voyants, le mode d'entrée habituel de la lecture est fourni par la vision [...].* »³

« *Lire, c'est extraire d'une représentation graphique du langage la prononciation et la*

¹Dictionnaire Le Petit Robert, 2011, Paris.

²DABENE MICHEL, cité par M.C Kilani in Français dans le monde, Octobre, 1997, Paris, p.29.

³MORAIS JOSE, L'art de lire, Odile Jacob, 1994, paris, p .13.

Chapitre I : La lecture et la remédiation en class de FLE

Signification qui lui correspond. »⁴On lit pour comprendre, comprendre le monde qui nous entoure, en se documentant, en s'informant, en cultivant et en exerçant sa réflexion. En effet, selon le dictionnaire Le Robert lire est « *suivre des yeux en identifiant des caractères, une écriture, déchiffrer, reconnaître et interpréter des informations codées.* », Toujours dans le même cadre, Dicos Encarta indique que lire est « *prendre connaissance d'un texte écrit, être capable de comprendre une langue à l'écrit, Comprendre ou interpréter* ».

Selon ces définitions, la lecture ce fait d'une façon progressive, et elle nous permet de déchiffrer et de comprendre des documents écrits. Ces définitions se complètent dans la mesure où la lecture est un acte d'interprétation, une capacité à construire du sens par la vue pour apprendre des connaissances.

I.2. La place de la lecture dans l'apprentissage de F.L.E en Algérie

Des heures hebdomadaires insuffisantes allouées au français selon les documents d'accompagnement des plans 3AP et 4AP « 5h 15 min → 3 créneaux de 1h 30 plus une séance de remédiation.»De ce fait, le temps consacré à l'activité de lecture est réduit, c'est-à-dire que l'enseignant est obligé de faire deux activités en 45 minutes, l'activité de lecture et l'autre activité, faute de temps, les apprenants d'une même classe n'avaient pas les mêmes chances de lire, car bons lecteurs Un paragraphe était lu, et le mauvais lecteur ne lisait que deux phrases, de sorte qu'au moins quinze apprenants pouvaient lire, et pour le reste de la leçon, ils passeraient à la session suivante.⁵

Du à la pandémie de la Covid-19, le ministère de l'Education Nationale a mis en œuvre le système des classes par groupe afin de protéger les élèves des risques de contamination. Au sujet du volume horaire de l'enseignement/apprentissage du FLE en 4^{ème} année primaire, il a été réduit par rapport aux années précédentes. Il fonctionne avec une moyenne de deux heures par semaine pour chaque groupe.

I.3.Les difficultés lors de la lecture⁶

⁴Inspection générale de l'éducation nationale, rapport N°2005-123-novembre 2005.

⁵Document d'accompagnement du programme de français de la 3^{ème} AP et 4 AP, 2011, p09.

⁶Mémoire de master, -Melle AICHAOUI Sonia. M. MELLAL Rachid.Melle ABDERRAHMANI Nadia,Les difficultés rencontrées lors de la lecture par les apprenants de la 5^{Pème}P AP, cas de l'école « Frères Yahyatène » de Boghni Wilaya de Tizi-Ouzou.

Chapitre I : La lecture et la remédiation en class de FLE

Après un an d'apprentissage du français langue étrangère, la plupart des élèves de 4AP ont des difficultés à lire. Les difficultés rencontrées en lecture sont multiformes et variables d'un apprenant à l'autre, et peuvent se situer à plusieurs niveaux.

I.3.1. Difficultés d'ordre linguistiques ⁷

Elles sont causées par la méconnaissance des normes de syntaxe et d'orthographe et du vocabulaire de la langue utilisé.

I.3.2. Les difficultés d'ordres sociales et familiales ⁸

Selon les recherches sociologiques, les difficultés sociales et familiales peuvent affecter les apprentissages des enfants, et les raisons de ces difficultés sont multiples, qui peuvent être dues à un milieu socio-économique défavorable, c'est-à-dire à la pauvreté, ou au faible niveau d'instruction des parents, parce que seuls des parents instruits peuvent subvenir aux besoins de leurs enfants et les aider à surmonter les difficultés, ils peuvent également divorcer en raison de conditions familiales.

I.3.3. Difficultés sensorielles ⁹

Dans certains cas, les difficultés rencontrées sont dues à des troubles de la vue ou de l'ouïe, pouvant entraîner une dysphonie.

I.3.4. Difficultés psychologiques ¹⁰

Pour la psychologie de l'enfant, les obstacles rencontrés dans le processus d'apprentissage peuvent être dus à des phénomènes psychologiques tels que le stress, le manque de confiance en soi ou le manque d'affection.

I.3.5. Dyslexie¹¹

Selon L'OMS (Organisation Mondiale de la Santé), la dyslexie est un trouble spécifique de la lecture. Il s'agit également d'un trouble persistant de l'acquisition du langage écrit caractérisé par de grandes difficultés dans l'acquisition et dans l'automatisation des mécanismes nécessaires à la maîtrise de l'écrit (lecture, écriture, orthographe...).¹²

⁷Mémoire de master, -Melle AICHAOUI Sonia. M. MELLAL Rachid. Melle ABDERRAHMANI Nadia, Les difficultés rencontrées lors de la lecture par les apprenants de la 5PèmeP AP, cas de l'école « Frères Yahyatène » de Boghni Wilaya de Tizi-Ouzou

⁸ ibid

⁹ ibid

¹⁰ ibid

¹¹ ibid

¹² <http://www.dysmoi.fr/troubles-dapprentissage/dyslexie-dysorthographe/la-dyslexie-qu-est-ce-que-c-est/> 20 /09/2017 à 11 :56

I.4. Les erreurs lors de la lecture¹³

Les erreurs lors de la lecture peuvent être :

I.4.1. Les erreurs de grammaire¹⁴ sont la façon dont les mots sont prononcés qui ne sont pas conformes aux règles grammaticales.

I.4.2. Les erreurs de vocabulaire¹⁵ sont celles qui impliquent une mauvaise utilisation du vocabulaire, comme quelqu'un qui change un mot par un autre ou qui ne connaît pas l'écriture exacte d'un mot.

I.4.3. Les erreurs phonétiques sont l'incapacité de la prononciation correcte des sons

I.4.4. L'erreur de conjugaison¹⁶ est le manque de maîtrise de la spécification de conjugaison, l'ignorance des modes de conjugaison et de la terminaison du verbe conjugué.

I.5. Les méthodes d'apprentissage de la lecture

Apprendre à lire est un sujet qui intéresse de nombreux éducateurs. Il est l'un des apprentissages de base à l'école primaire et avec l'écriture et le calcul, c'est l'objectif premier de l'enseignement obligatoire. Quel est le véritable objectif de cet apprentissage ? Les méthodes utilisées sont-elles efficaces ou insuffisantes pour accomplir cette tâche ? « Une méthode d'enseignement de la lecture est un ensemble de principes qui organisent les orientations et la mise en œuvre de l'enseignement de la lecture »¹⁷

Bien qu'il existe de nombreuses dénominations de méthodes pour apprendre à lire, nous nous concentrons sur celles qui, à notre avis, sont les plus efficaces, à savoir :

I.5.1. La méthode syllabique¹⁸

La méthode de lecture des syllabes commence par l'enseignement des lettres aux élèves, suivi des règles d'association des lettres et de leur prononciation ("Les lettres B et A sont jointes pour donner la syllabe BA"). Ces règles sont utilisées pour déchiffrer les mots. Cette méthode de lecture a été largement utilisée en France entre les années 1920 et les années 1950. Aussi connu sous le nom de Synthèse ou Alphabet, pratiqué dans la Grèce antique, il va des éléments les plus simples (lettres et sons) aux plus complexes. Une

¹³Mémoire de master, -Melle AICHAOUI Sonia. M. MELLAL Rachid. Melle ABDERRAHMANI Nadia, Les difficultés rencontrées lors de la lecture par les apprenants de la 5^eème P AP, cas de l'école « Frères Yahyatène » de Boghni Wilaya de Tizi-Ouzou.

¹⁴ ibid

¹⁵ ibid

¹⁶ ibid

¹⁷Inspé générale de l'éducation nationale. Rapport N°2005-123- Novembre 2005.

¹⁸ <http://www.methode-de-lecture.com/methode-globale/>. Consulté le 04/3/2022 à 22.16.

Chapitre I : La lecture et la remédiation en class de FLE

fois les lettres et les sons acquis, l'enfant apprend à les combiner en syllabes puis en mots. Cette méthode commence par reconnaître des lettres ou des graphèmes, c'est-à-dire que l'enfant apprend les lettres de l'alphabet, et en les reliant, il a des graphèmes. Par exemple : P+A=PA, P+A=PA, obtenir PAPA

Selon Carole TISSET ¹⁹« la méthode syllabique considère l'enseignement de la lecture comme celui des lettres ou des sons, puis des syllabes et enfin des mots qui permettent de composer des phrases. »²⁰

I.5.2. La méthode globale ²¹

Souvent à l'opposé de la méthode des syllabes, la méthode globale va des mots aux lettres, en effet, dans cette méthode la lecture se fait en reconnaissant des mots entiers, simples et familiers, voire des phrases entières, le mot est photographié tel quel . En outre DECROLY²²définit la méthode globale comme suit :

Il faut partir d'activités motivantes et de situations liées à la vie de tous les jours [...] les élèves apprennent d'abord à reconnaître globalement les énoncés avant de procéder à des activités d'analyse puisque c'est le sens, la compréhension qui sont prioritaires ²³

I.5.3. La méthode mixte²⁴

Elle est basée sur un mélange des deux méthodes ci-dessus : la méthode globale et la méthode syllabique. Les enfants apprendront le sens de phrases courtes puis déchiffreront des lettres, mais parfois ils devront deviner des mots sans savoir les déchiffrer. Cette méthode de lecture mixte est utilisée par de nombreux enseignants et nécessite une bonne maîtrise des méthodes globales et syllabiques. De nombreux livres de lecture proposent des exercices, des textes et des jeux pour rendre l'apprentissage amusant pour les élèves de primaire.

Aussi connue sous le nom de méthode semi-globale, elle tente de combiner les avantages de la méthode syllabique et de la méthode globale, et les mots obtenus par

¹⁹Carole TISSET : agrégée de lettres modernes. Maitre de conférences en science du langage à l'I.U.F.M de Marseille.

²⁰ Carole TISSET : [http://www.ma.classe.com/Fichier-PDF-apprentissage de la lecture : méthode syllabique](http://www.ma.classe.com/Fichier-PDF-apprentissage%20de%20la%20lecture%20-%20methode%20syllabique)

²¹<http://www.methode-de-lecture.com/methode-globale/>. Consulté le 04/03/2022 à 22 :02

²²Pédagogue, médecin et psychologue belge né en 1871.

²³Méthode globale extrait « apprendre à lire au cycle 2 » Hachette Education.

²⁴ <http://www.methode-de-lecture.com/methode-mixte/>.consulté le 04/03 /2022 a 21 :55

Chapitre I : La lecture et la remédiation en class de FLE

analyse sont utilisés pour découvrir les syllabes et les sons, de sorte que de nombreux mots puissent être déchiffrés. En pratique, cela commence généralement par la mémorisation d'un certain nombre de mots et se poursuit par l'analyse des syllabes.

La méthode mixte invite à une reconnaissance visuelle globale des mots, en s'appuyant très souvent sur un court texte illustré. Il s'agit d'entraîner l'élève à la reconnaissance directe des mots qu'il aura photographiés et stockés en mémoire. Dans les faits, elle est aujourd'hui pratiquement la seule utilisée, quoiqu'on lui ait trouvé des insuffisances, car ses détracteurs l'accusent de provoquer dyslexie et dysorthographe.²⁵

C'est pourquoi les enseignants ont dû revenir progressivement à la méthode des syllabes, car au fil du temps, après avoir essayé plusieurs méthodes, cette dernière s'est avéré la plus facile à adapter pour les élèves algériens et finalement à mieux travailler. De ce fait, parce que les langues alphabétiques comme le français utilisent les lettres comme symboles graphiques, correspondant aux sons qui composent les mots prononcés. Dans ces langues, l'apprentissage de l'alphabet joue un rôle important dans l'apprentissage de la lecture. , « *Les lettres contiennent deux types d'information, leur nom et leur son. Ces deux types de connaissances bien que très liés donnent lieu à un développement particulier, la connaissance du nom de la lettre précède celle du son de celle-ci* ». ²⁶ En effet la lecture comporte deux composantes, l'identification des mots écrits et la compréhension de phrases et de textes, car une fois que l'enfant a découvert et compris le principe alphabétique, sa capacité d'identification des mots se développe en fonction essentiellement de l'instruction assurée par l'enseignant et de l'importance de la pratique de lecture.

Selon la formule désormais classique (L=R+C) proposée par GOUGH et TUNER (1986),

« *Lire est le produit de deux composantes, la reconnaissance de mots écrits et la compréhension* »²⁷. Donc, pour comprendre un texte, il faut d'une part pouvoir lire tous

²⁵Dysorthographe : trouble d'apprentissage caractérisé par un défaut d'assimilation. Dyslexie : trouble psychique ayant des

²⁶ Jean ECALLE-Annie MAGNAN : L'apprentissage de la lecture et ses difficultés-P10. DUNOD.PARIS.2010.

²⁷ Jean ECALLE-Annie MAGNAN : L'apprentissage de la lecture et ses difficultés-P91. DUNOD.PARIS.2010.

Chapitre I : La lecture et la remédiation en class de FLE

les mots rapidement et avec précision, et d'autre part les comprendre avec la mise en œuvre de processus de type phonologique (décodage) et Visuo-orthographique.

Lorsque l'enfant a du mal à déchiffrer un mot, il n'arrivera pas à le comprendre ce qui provoquera un blocage pour la suite du texte, et ceci pour au moins deux raisons :

1-si les mots ne sont pas correctement identifiés, la compréhension fait place à une sorte de « devinement » approximatif.

2-« *Le surcoût cognitif engagé lors de la lecture de mots amenuise les ressources cognitives et attentionnelles pouvant être dédiées à la compréhension* »²⁸

I.6. Les objectifs de la lecture

Aujourd'hui, la lecture et l'écriture font tellement partie de la vie quotidienne qu'au troisième millénaire l'analphabétisme est un obstacle sérieux que les écoles et les organisations internationales s'efforcent de combattre, en effet, apprendre à lire est devenu une nécessité et lire une obligation, est nécessaire pour répondre aux besoins professionnels, culturels, sociaux et personnels, et la lecture est considérée comme une arme et un moyen puissant par lequel les citoyens se rebellent et peuvent échapper à toute situation difficile.

Le réel objectif dans l'apprentissage de la lecture dans le FLE, c'est la capacité d'accomplir l'acte de lire comme il est bien confirmé dans la circulaire du 29 avril 1977 cité par A.M.CHARTIER , J.HEBRARD :

*« L'enseignement du français vise en premier lieu, à donnera tous les enfants et adolescents la capacité de communiquer avec aisance et clarté, oralement et par écrit dans la langue d'aujourd'hui ».*²⁹Egalement, de donner envie aux apprenants de lire en français et découvrir une langue étrangère complètement différente de la leur, les rendre autonomes et curieux, en effet l'acte de lire a un intérêt fondamental dans le développement de l'apprenant, et ça permet à l'enseignant de donner à son apprenant le goût de la lecture, en leur faisant lire des textes attrayants, sur du bon papier avec des photos, des illustrations, de jolies couleurs, en commençant par des textes courts, pas ennuyeux, la lecture offre de nombreuses possibilités aux apprenants de s'exprimer à l'oral ou à l'écrit, une fois que l'enseignant est capable de en véhiculant cette

²⁸Ibid.P91.

²⁹A.M.CHARTIER, J.HEBRARD , «discours sur la lecture (1880-2000) », ED Fayard, France. P 276.

Chapitre I : La lecture et la remédiation en class de FLE

communication légère, les apprenants auront un sentiment de détente et de plaisir à lire, car la lecture est avant tout une activité ludique, on lit pour passer le temps, on ne doit pas se sentir obligé de lire, mais c'est lire pour le plaisir , c'est à l'enseignant qu'incombe cette tâche , car plus les apprenants aiment lire, plus ils iront vers de nouveaux textes plus longs et plus compliqués, donc plus intéressants.

A.M.CHARTIER, J.HEBRARD soulignent dans ce sens que : « *apprendre à lire est un bienfait illusoire ou un présent dangereux si vous ne rendez pas vos élèves capable de comprendre et d'aimer les lectures.* »³⁰ , en effet, comment arriver à l'objectif de compréhension d'une phrase ou d'un texte si l'enfant ne détient pas les premiers éléments de vocabulaire, de structure grammaticale qu'il ne pourra acquérir que lors des séances de langage qui sont souvent omises par les enseignants faute de temps ou de surcharge de classe ou tout autre motif.

I.7. le rôle de l'enseignant dans l'apprentissage de la lecture

« *Le succès d'un enfant à l'école tout au long de sa vie dépend de ses aptitudes en lecture* »³¹, En effet, la lecture est un des éléments fondamentaux de l'enseignement de l'écriture et du calcul, la finalité est de doter les apprenants de compétences qui leur permettront d'apprendre pour la vie, et tout commence à l'école, lieu d'excellence, donc dans l'Education Nationale d'Orientation. Loi (2008 n° 08.04 du 23 janvier 2009), les objectifs pédagogiques sont énoncés comme suit :

La mission de l'école algérienne est de former des citoyens aux valeurs nationales de référence indiscutables, convaincus de ces valeurs du peuple algérien, capables de comprendre le monde qui les entoure, de s'y adapter et d'agir et de pouvoir s'ouvrir à une civilisation universelle. Ainsi, les établissements scolaires doivent notamment permettre la maîtrise d'au moins deux langues étrangères comme moyen d'ouverture sur le monde, moyen d'acquérir une documentation et de communiquer avec les cultures et civilisations étrangères.

DOMINIQUE GROUX affirme dans ce sens que : « *Il est important d'être confronté dès le plus jeune âge à la langue étrangère, plus l'apprentissage est précoce mieux ce*

³⁰A.M.CHARTIER, J.HEBRARD , »discours sur la lecture (1880-2000) », ED Fayard, France. P 276.

³¹Inspection générale de l'éducation nationale. Rapport N°2005-123- Novembre 2005.

Chapitre I : La lecture et la remédiation en class de FLE

sera pour l'enfant. »³², Ainsi, la maîtrise de la lecture est le point de départ de la performance scolaire globale des élèves, mais la période sensible pour apprendre à lire se situe entre 4 et 7 ans. Plus tôt un enfant apprend à lire, plus tôt il est prêt à lire

*Aussi, dans le guide méthodologique d'élaboration des programmes adapté à la loi d'orientation de l'éducation du 23 janvier 2008 élaboré par la CNP il est stipulé que *Apprendre aux élèves, dès leur plus jeune âge, une ou deux langues de grande diffusion, c'est les doter des atouts indispensables pour réussir dans le monde de demain » et« l'enseignement /apprentissage des langues étrangères doit permettre aux élèves algériens d'accéder directement aux connaissances universelles, de s'ouvrir à d'autres cultures, d'assurer une articulation réussie entre les différentes filières du secondaire, de la formation professionnelle et de l'enseignement supérieur.**

De ce qui précède on remarquera que l'enseignant joue un rôle très important dans l'apprentissage de la lecture car c'est principalement dans la salle de classe qui est un lieu savant où l'enfant apprend à lire et à écrire tout en sachant que la langue française n'est pas sa langue maternelle, Il n'a aucune possibilité de le pratiquer et de le développer en dehors de la salle de classe, et à quelques rares exceptions près, les parents qui aident leurs enfants à se préparer au monde extérieur qui est impitoyable et ne pardonne pas.

I.8. Définition de la remédiation

I.8.1. Selon le dictionnaire Larousse (dictionnaire online)

«Remédier, c'est atténuer un mal physique, remédier à une mauvaise digestion par un régime, c'est aussi combattre quelque chose de mauvais et, ou supprimer un inconvénient ou remédier au déséquilibre budgétaire. »

I.8.2. Selon le guide de remédiation pédagogique pour l'enseignement du Français au cycle primaire de 2013

La remédiation pédagogique est une activité de régulation permanente des apprentissages qui a pour objectif de pallier les lacunes et les difficultés

³²Dominique GROUX, « pour un apprentissage précoce des langues, le Français dans le monde, novembre-décembre 2003, N°33.

Chapitre I : La lecture et la remédiation en class de FLE

d'apprentissage et de contribuer, par conséquent, à la réduction des décrochages scolaires... G.P.R.³³, (2008 :09).

En d'autres termes, cette activité est conçue pour élever les apprenants qui ont des difficultés scolaires. Il est introduit dans l'emploi du temps hebdomadaire des élèves en difficulté scolaire.

Ces séances pédagogiques portent uniquement sur les matières principales, en arabe, français et les mathématiques, 45 minutes par semaine. Dans ces leçons, l'enseignant tend à aider ses apprenants à surmonter et à surmonter leurs difficultés en introduisant de nouvelles formes d'intervention ou en présentant au contraire des contenus qui n'ont pas encore été absorbés. Au lieu d'un processus de gestion des situations d'enseignement/apprentissage et des supports pédagogiques Appropriés, il doit recourir à des méthodes pédagogiques de différenciation et préparer soigneusement des tableaux pédagogiques auxquels il se réfère lors d'activités qui l'aideront à atteindre ses objectifs.

I.9. Le déroulement des séances de remédiation

Lorsque nous cherchons des remèdes, nous essayons de tenir compte de la diversité au niveau des élèves. Pour ce faire, les enseignants modifient les supports pour éviter d'utiliser les supports présentés en classe. Il diversifie les instructions et les types de questions (questions ouvertes et fermées, etc.). La transformation doit aussi toucher les activités qui seront plus ou moins guidées, plus ou moins longues. Celles-ci auront un rythme différent des activités du cours ; les apprenants auront le temps et la liberté d'exprimer leurs idées et pourront partager leurs pensées et leurs connaissances avec leurs camarades de classe pour s'entraider.

Afin de pouvoir remédier les lacunes des élèves, les élèves doivent avoir différents niveaux de participation aux activités, c'est-à-dire que l'enseignant sélectionne les activités en fonction des lacunes identifiées. Chaque élève doit s'impliquer davantage dans des activités qui ciblent son manque pour ensuite l'amener vers un environnement de production.

Pour le bon déroulement des séances, les apprenants doivent se sentir à l'aise et détendus. C'est pourquoi l'enseignant organise souvent son espace de classe (tables

³³Abréviation de : Guide de remédiation pédagogique

Chapitre I : La lecture et la remédiation en class de FLE

rondes) et utilise des méthodes agréables pour les enfants, comme la présentation d'activités sous forme de jeux pour faciliter l'apprentissage.

Lors des séances de remédiation, les enseignants différencient les outils, incitent les élèves à s'auto évaluer, les invitent et les impliquent dans les cours pour favoriser la mobilisation et l'activité intense de chacun d'eux pour éviter les difficultés et donc les blocages.

De ce fait, l'enseignant peut organiser un atelier (45 minutes) en dehors de la classe pour répondre aux besoins accumulés et aux lacunes ou difficultés particulières qu'il trouve plus gérables, en petits groupes en dehors de la classe.

Chapitre II
« Graphonémo » comme un
jeu ludique dans une classe
de FLE

Introduction

Graphonémo, une application qui prend en charge l'apprentissage de la lecture, est un jeu simple qui stimule la curiosité d'un enfant, le gardant actif et intéressé tout au long du processus d'apprentissage. Cette méthode convient à tous les enfants qui apprennent à lire. Il est issu de leur expérience et également pour répondre aux besoins des élèves qui ont des difficultés à comprendre les principes des lettres et à mémoriser les correspondances graphème-phonème.

II.1. Présentation de Graphonémo

Graphonémo est une application basée sur la grapho-phonologie (le lien entre les lettres et les sons) qui guide les enfants pour comprendre le fonctionnement du langage écrit en faisant des va-et-vient entre la vue et l'ouïe. Grâce à cette méthode de lecture des syllabes, originale et testée en classe, apprendre à lire devient un jeu d'enfants.



Figure n° 1 : L'écran d'accueil

Graphonémo est une application amusante qui éveille la curiosité des enfants, les garde positifs et les maintient intéressés pendant qu'ils apprennent à lire.

Il propose quatre tâches aux enfants

II.1.1. Discrimination

Chapitre II : Graphonémo comme un jeu ludique dans une class de FLE

il permet de percevoir le lien entre les lettres et les sons



Figure n° 2 : l'activité 1 « la discrimination »

II.2. Suppression de syllabe

trouver le son qui correspond à la syllabe.



Figure n° 3 : l'activité 2 « suppression de syllabe »

II.3. Segmentation

Chapitre II : Graphonémo comme un jeu ludique dans une class de FLE

Comprendre les mots dans leur ensemble en les identifiant syllabe par syllabe

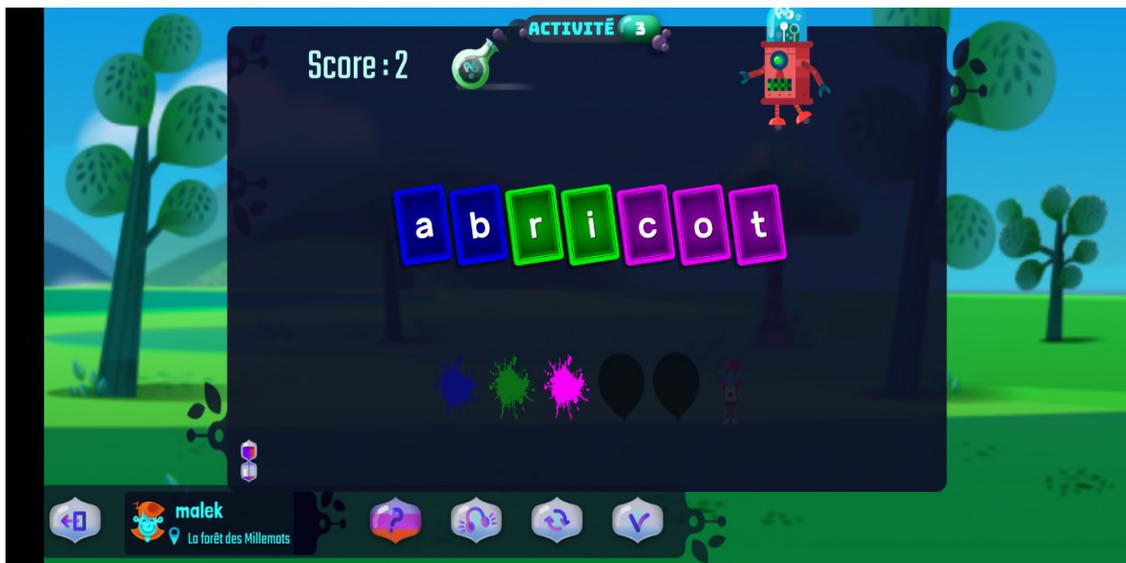


Figure n° 4 : l'activité 3 « la segmentation »

II.4. Écriture

encourage l'interaction entre la lecture et l'écriture.

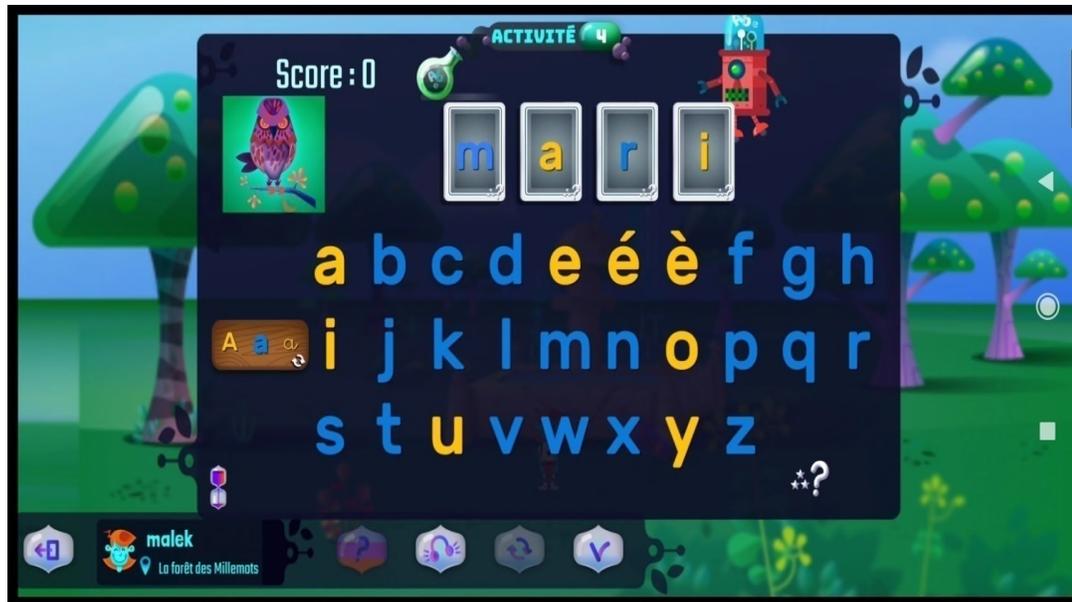


Figure n° 5 : l'activité 4 « l'écriture »

Chapitre II : Graphonémo comme un jeu ludique dans une class de FLE

Ces activités encouragent les enfants à réfléchir au langage écrit et à observer son fonctionnement. En vingt minutes de travail, il réalise une « tâche ». Il obtient de l'aide au besoin avec une rétroaction instantanée. L'autocorrection est précieuse.

II.2. Les points forts de Graphonémo

L'application Graphonemo est innovante sur les points suivants :

- Il s'agit d'une application qui met les enfants en situation de recherche pour trouver des solutions aux problèmes qu'ils rencontrent en stimulant leur curiosité et leur ingéniosité.
- elle permet aux enfants de pallier le manque de conscience phonologique. Pour ce faire, Graphonémo comprend les phonèmes en commençant par les graphèmes : les enfants commencent par de vrais mots écrits, avec régularité et irrégularité, pour comprendre la plus petite unité sonore d'une langue. L'application fournit également une évaluation des compétences en lecture pour la détection précoce de troubles spécifiques, tels que la dyslexie.
- Il s'agit d'une application qui ne sanctionne pas l'erreur. Ceci est essentiel car la confiance en soi est nécessaire pour se risquer de comprendre. Les créateurs de l'application ont choisi de montrer aux enfants leurs erreurs et de leur permettre de les corriger dès qu'ils réussissent, et leur autocorrection est valorisée. Sinon, ils continueront leur « quête » quoi qu'il arrive.
- D'après les observations du laboratoire CHArt-UPEC, il s'agit de la seule solution réellement évolutive. Graphonémo travaille avec des chercheurs pour mesurer son impact, créer de nouvelles fonctionnalités et élargir l'environnement d'apprentissage.

II.3. Les fondatrices de Graphonémo

Sylvie Meunier¹

Sylvie Meunier a obtenu son Certificat d'Aptitude Professionnelle à l'Enseignement en 1980. Jusqu'en 1999, elle a enseigné majoritairement en cycle 2, se passionnant pour l'apprentissage de la lecture.

¹ Relations publiques « Graphonémo, le serious game hybride qui aide les enfants à apprendre à lire » disponible sur <https://www.relations-publiques.pro/178324/graphonemo-le-serious-game-hybride-qui-aide-les-enfants-a-apprendre-a-lire.html>

Chapitre II : Graphonémo comme un jeu ludique dans une class de FLE

En 2015, Sylvie obtient un Master 2 « Intégration de la personne handicapée ou en difficulté », rédigeant un mémoire sur les difficultés d'apprentissage de la langue écrite associées aux difficultés d'écriture manuscrite. C'est à cette occasion qu'elle crée une méthode d'apprentissage de la lecture dont les fondamentaux seront repris lors de la création du concept « Graphonémo ». En 2018, elle s'associe avec Sandrine Grégoire, Arthur Meunier et Laurent Délas pour créer la société Magik Eduk.

Sandrine Grégoire²

Après des études de Lettres Modernes, Sandrine obtient son Certificat d'Aptitude Professionnelle à l'Enseignement en 2006. Elle exerce immédiatement auprès d'élèves souffrant de troubles des fonctions cognitives en IME et obtient son Certificat d'Aptitude Professionnelle pour les aides spécialisées, les enseignements adaptés et la scolarisation des élèves en situation de handicap.

Passionnée par l'aide aux apprentissages, Sandrine aime transmettre des savoirs à tous les enfants, et ressent une grande satisfaction à voir les difficultés d'un élève céder la place à la joie de l'apprentissage. Elle décide donc de se tourner vers les élèves en difficulté. Elle décroche la qualification d'enseignante spécialisée pour l'aide à dominante pédagogique en 2016 et enseigne en RASED.

II.4. La progression du concept « jeu » en pédagogie

D'après Jean- Laurent Pluies, le jeu est exprimé en trois niveaux

« Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1. Niveau ludique [...]. 2. Niveau éducatif [...]. 3. Niveau pédagogique [...] »³

De cette déclaration nous proposons de présenter les niveaux cités ci-dessus :

II.4.1. Le jeu ludique

² Ibid

³Mémoire de master, Mme GUERNI Sabrina, l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques, 2001. p.14.(cite par Jean- Laurent Pluies)

Chapitre II : Graphonémo comme un jeu ludique dans une class de FLE

C'est une activité libre, spontanée, imaginative qui n'a pas de règles fixes. Selon Christine Renard « [...] il permet de structurer son processus physique et d'élaborer ses capacités cognitives et affectives ».⁴

Ce type de jeu n'impose pas de règles. Le produit n'est pas obligatoirement esthétique et perfectionné.

II.4.2. Le jeu éducatif

Nicole De Grandmont déclare : « si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, [...] c'est le premier pas vers la structure [...] devrait être distrayant et sous contraintes perceptibles »⁵

Ce type de jeu permet à l'apprenant un développement de nouvelles connaissances dans des situations assez longues pour favoriser un apprentissage, il permet d'observer les comportements, il fait diminuer la notion de plaisir. Il est axé sur l'apprentissage.

II.4.3. Le jeu pédagogique

Selon Nicole De Grandmont, cette notion est définie comme une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages. Il est axé sur le devoir d'apprendre, il génère habituellement un apprentissage précis. Dans ce types de jeu, la notion de plaisir peut pour certains disparaître.

II.5. Les activités ludiques

Le dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme suit « *activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure* »⁶

Selon B.CORD Maunoury, 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 échec* »⁷.

⁴Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf>. (Consulté le 01/06/2022).

⁵Grandmont, Nicole, La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre, université de Boeck ; Edition Bruxelles 1997, p.66.

⁶ CUQ.J.P, Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.16

Chapitre II : Graphonémo comme un jeu ludique dans une class de FLE

D'après DE GRANDMONT le jeu est considéré comme une action librement consentie avec un début et une fin, sans contraintes autres que celles dictées par le joueur. Il ajoute que les jeux proposent « *le désir et la volonté de se concentrer sur un problème afin de le résoudre* »⁸

A travers ces définitions, nous pouvons dire que, les jeux et les activités ludiques signifient les activités de plaisir qui comportent un gagnant et un perdant soumises à des règles conventionnelles.

Dans la pédagogie, les activités ludiques sont des supports didactiques et éducatifs où l'apprenant prend plaisir dans son développement du savoir et manifestant sa créativité, comme le signale Nicole DE GRANDMONT : « *aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie* »⁹. Pour viser à préparer l'enfant à la participation en classe l'enseignant introduit ce genre d'activités aux apprenants, par la découverte du monde et l'intégration de ses expériences les plus précoces dans son quotidien. A travers ces activités, l'apprenant apprend à connaître de nouvelles choses en jouant avec d'autres enfants de même âge pour déceler leurs différences, et ressentir les réactions des autres. Ainsi, l'utilisation de ces activités en classe de FLE vise un point essentiel ; la motivation et la centration sur l'apprenant, l'enseignant n'est qu'un médiateur.

II.6. Les types des jeux

Il existe plusieurs types de jeu, disons qu'il est quasiment impossible de dénombrer tous les jeux et les classer notamment avec le développement croissant de ces derniers grâce aux progrès technologiques. Nous présenterons dans ce qui suit la classification proposée par J.P.Cuq et Gruca selon une perspective didactique :

II.6.1. Les jeux linguistiques :

Ce sont les jeux qui rendent une classe vivante et qui fait participé les apprenant, et selon J.P.Cuq et Gruca

⁷ Edufrance.com

⁸ DE GRANDMONT. Nicole, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, De Boeck, Paris, 1997, p.83

⁹ DE GRANDMONT. Nicole, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, De Boeck, Paris, 1997, p.90

Chapitre II : Graphonémo comme un jeu ludique dans une class de FLE

« Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographique... »¹⁰. Ces derniers sont difficiles pour les apprenants débutants, le français pour eux est une langue étrange. Dans ce type d'activité nous proposons un exemple de jeu linguistique, celui des : *Mots croisés* : c'est un jeu de lettres. Son but est de retrouver tous les mots d'une grille grâce aux définitions données en annexe. Des définitions sont données pour toutes les lignes (mots horizontaux) et toutes les colonnes (mots écrits verticalement) de la grille : ainsi les lots de ces deux directions s'entrecroisent, d'où le nom de « *mots croisés* »¹¹

II.6.2. Les jeux de créativité

La préparation de l'activité de lecture est une tâche primordiale. Dans ce sens les jeux de créativité ont pour but le développement du potentiel langagier des apprenants et les encourager à l'invention et à la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases, de discours ...

Faire découvrir ce potentiel que contient une compétence linguistique même limitée si on en utilise toutes les ressources, pour cela, on doit libérer les apprenants de la répétition ou de l'imitation de modèles scolaires plausibles, raisonnables et conformistes, on ne naît pas créatif, on le devient, c'est en exerçant qu'on acquiert la capacité d'invention, la fluidité des idées, la flexibilité, la capacité de synthèse propres la créativité., A cet effet H. Auge déclare « *Devenir créatifs ou mourir d'ennui 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 ...* »¹²

Par exemple : Mon premier est un métal précieux, mon second se trouve dans les cieux, et mon tout est un fruit délicieux.

La solution : Or + Ange = Orange.

II.6.3. Les jeux culturels

Les jeux culturels sont des jeux qui font partie à la culture et la connaissance de l'apprenant, comme le jeu du baccalauréat (ou jeu du bac).

¹⁰ Jean-Pierre Cuq, Isabelle Gruca. « Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde »,

¹¹, <http://fr.wikipedia.org/wiki/mots-croisés>. (Consulté le 20-05-2022)

¹² H. Auge, P 56

Chapitre II : Graphonémo comme un jeu ludique dans une class de FLE

Cette catégorie de jeux de langue exploite les connaissances culturelles des apprenants, comme les détermine le **Dictionnaire Du Français Langue Etrangère et Seconde** « *les jeux culturelles qui font d'avantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant* »¹³

Présentons l'exemple du jeu du baccalauréat : ce jeu dans sa forme rituelle, consiste à remplir un tableau tout en fonction de la lettre initiale imposé par les cases, la formes du tableau est comme suite :

Lettre	Pays	Fruit	Personnage/historique	Métier
A	Algérie	Ananas	Albert Einstein	Agriculteur

II.6.4. Les jeux dérivés du théâtre :

Sont des activités qui transforment la classe en une scène théâtrale, et les apprenants en acteurs. Les jeux de rôle et la dramatisation font partie de ce type de jeu.

Cette classification des différents types de jeu qu'on pourrait exploiter dans une classe de langue, nous permettent de mettre une grande distinction sur le côté participant de l'apprenant.

II.7. Le rôle des activités ludique dans une classe de FLE

II.7.1. La motivation

Le dictionnaire de psychologie définit la motivation comme : « *l'ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu* ». Selon René RITCHERICHÉ, la motivation est : « *l'ensemble des mobiles et impulsions qui poussent un individu ou un groupe d'individus à avoir un comportement déterminé* »¹⁴; où le degré de

¹³Cuq, Jean. Pierre, Gruca, Isabelle, cours de didactique de français langue étrangère er seconde, Ed presse université de Grenoble, Grenoble 2003, p.458

¹⁴ RITCHERICHÉ, René, système d'apprentissage des langues vivantes pour les adultes, cité par : BOUACHA, A, la pédagogie du français langue étrangère, Hachette, Paris, 1985, P102

Chapitre II : Graphonémo comme un jeu ludique dans une class de FLE

motivation influe sur les différents comportements de l'être humain et sur ses rapports avec le monde.

Dans le cadre de l'apprentissage d'une langue étrangère, la motivation est sentie à par le biais du choix des méthodes pédagogiques les plus adéquates pour accroître le plaisir d'apprendre et la volonté à réussir dans tous les niveaux.

Les plus grands défis de l'enseignement actuel c'est la motivation des apprenants, cela implique l'enseignant dans une double tâche ; la première consiste à comprendre ce qui pousse l'apprenant à s'engager dans une activité, la poursuivre et la mener à bien ou l'interrompre. La seconde tâche consiste à donner envie et entretenir le désir

Les jeux présentent une source importante d'une grande motivation et de plaisir dans l'enseignement / apprentissage d'une langue étrangère parce qu'ils permettent de modifier l'habitude de la présentation d'un cours et relancer l'intérêt des apprenants et rendent l'apprentissage attrayant et motivant.

La motivation apparaît à travers ce que l'apprenant a fait et a appris par le jeu, ainsi que sa relation avec les autres apprenants. Le jeu permet d'augmenter la motivation qui se présente par l'acquisition de nouvelles connaissances qui mettent en pratique celle qui sont déjà acquis.

II.7.2. Développement harmonieux de la personne

Dans la classe, l'enseignant joue son rôle comme animateur ou facilitateur de l'apprentissage et entre temps utilise des moyens qui permettent aux apprenants de participer à la construction de leur savoir, parce que l'apprenant est influencé par le comportement de son enseignant et par le support didactique adopté lors de son processus d'apprentissage comme les jeux.

Le jeu pour l'enfant est une vie en miniature, c'est une phase préparatoire à la vie d'adulte, il ne consiste pas uniquement à un temps de détente et de loisir mais va au-delà, quand il joue, l'enfant explore, découvre et s'intègre dans le monde, il apprend à connaître de nouveaux horizons.

Chapitre II : Graphonémo comme un jeu ludique dans une class de FLE

L'enfant mesure ses aptitudes, ses capacités, en jouant avec d'autres enfants, il se rend compte des différences et des similitudes, il s'aperçoit des attitudes de son entourage, de ses propres points forts et faibles.

II.7.3. Développement de la créativité et de l'imaginaire

L'enfant nait avec un grand nombre de neurones. L'importance est qui s'établissent des contacts entre ses neurones par l'intermédiaire du réseau synaptique. Développer le réseau synaptique de l'enfant, c'est accroître ses capacités mentales par exemple le fait de toucher, de froter ou de bouger,... de bruits, de sons, de rythmes. Il refait les opérations et s'améliore à chaque fois, crée de nouvelles structures rythmiques.

C'est donc dans et à travers son imagination, sa créativité, son invention que son réseau synaptique s'améliore et devient plus performant.

Dans cette construction de soi, le jeu apparaît comme une activité de première importance et comme le meilleur avantage pour assurer le développement de l'adulte de demain.

Chapitre III

Analyse des résultats de l'expérimentation

Chapitre III : Analyses des résultats de l'expérimentation

Introduction

Dans le chapitre consacré au Graphonémo comme un jeu ludique dans une classe de FLE, nous avons tenté de mettre en évidence différents aspects du ce jeu sérieux et de sa confection. Notre objectif est désormais d'appréhender comment les apprenants interagissent avec un jeu à intention sérieuse et comment l'intégrer au mieux dans une classe de FLE pendant l'activité de la remédiation de façon performante.

Nous allons donc dans ce chapitre, nous appuyons sur une expérimentation réalisée auprès des apprenants sélectionnés de la 4^{ème} AP pour évaluer la performance du ce jeu sérieux « Graphonémo ».

L'objet étant de tenter d'en établir une analyse critique et d'essayer d'argumenter en faveur de l'utilisation du Graphonémo en classe de FLE afin de permettre une assimilation du système graphique du français pour lire et comprendre un court texte

Après avoir décrit cette application informatique, sa vocation, son contexte de création et d'utilisation son public cible, ses différentes composantes, nous aborderons les résultats obtenus lors du pré-test et du post test qui vont affirmer ou infirmer nos hypothèses émises au départ dans notre recherche.

III.1. Terrain

III.1.1.L'école

Notre expérimentation se déroule à l'école primaire Boudjema Essaleh ,Eloutaya , Biskra . Elle scolarise actuellement environ 472 élèves .Ces derniers sont répartis en 5 niveaux de la première année, à la cinquième année ; trois classes de chaque niveau. Elle comporte 11 classes dont 8 sont au rez-de-chaussée et 3 classes se situent au niveau du premier étage. Vu le nombre volumineux d'apprenants, le système de l'école met en exécution le système de double vacation.

Quant au personnel enseignant de l'école, il est en nombre de 18 enseignants, trois d'entre eux sont chargés d'enseigner le FLE.

III.1.2.L'espace classe

La classe dans laquelle nous allons effectuer notre expérimentation est une classe de 4^{ème} AP. Elle se trouve au premier étage au milieu des classes. Sa surface est assez

Chapitre III : Analyses des résultats de l'expérimentation

large. Elle comporte 3 rangés et chaque rangé contient cinq tables. Les élèves sont assis individuellement due au protocole sanitaire. Au fond de la classe, il y a deux armoires. Quant aux murs, ils sont peints en vert et rose, et ils sont bien décorés par des affichages didactiques de langue arabe et de langue française, des posters, des illustrations et des panneaux composés de productions des élèves

III.2. Public

Notre expérimentation a été menée auprès d'une classe de 4^{ème}AP, composée de 12 élèves, dont 5 garçons et 7filles, âgés entre 9 et 11 ans, d'un niveau hétérogène. Ces derniers sont majoritairement issus d'une classe sociale moyenne :ouvriers dans des usines et chantiers, commerçants, conducteurs

Notre choix est justifié par le fait que les élèves de 4^{ème}AP éprouvent des difficultés majeures au niveau de l'identification du code graphique du français. Ils n'arrivent pas à déchiffrer de simples mots ; ce qui entravent par conséquent l'accès à la compréhension des textes écrits.

Par ailleurs, selon le document d'accompagnement de 3^{ème}AP, le profil de sortie d'un élève de 3^{ème}AP est qu'il doit être capable de déchiffrer un texte d'une vingtaine de mots, mais en réalité le profit d'entrée des élèves de 4^{ème}AP montre que la majorité écrasante des élèves sont incapables de déchiffrer au moins une phrase complète. De ce fait, nous avons négligé totalement l'aspect de la compréhension durant tout le travail. Par conséquent nous n'avons pas pensé uniquement à faire un inventaire de difficultés d'apprentissage de la lecture mais nous avons aspiré à les remédier.

III.3. Corpus

Dans les paragraphes suivants, nous aborderons, sous forme de description, les moments les plus importants de notre protocole expérimental.

Pour connaitre au mieux la performance et les limites de notre jeu dans une classe de FLE, nous avons opté pour une expérimentation qui s'est déroulée durant deux semaines avec des apprenants de 4^{ème}AP qui sont au nombre de 12. Notre objectif est de démontrer l'efficacité de notre jeu à intention sérieuse.

Chapitre III : Analyses des résultats de l'expérimentation

Afin de mesurer la performance de Graphonémo de son opération, il est important d'avoir des paramètres de comparaisons pour étudier et analyser la progression des apprentissages de notre groupe expérimental dès le début de l'expérimentation en classe jusqu'à la fin de cette dernière. Pour ce faire, nous avons opté pour un pré test avant l'introduction de notre outil d'apprentissage, et un post test à la fin de l'expérimentation. Une étude comparative des deux contenus nous permettra de prononcer un jugement sur la performance de « *Graphonémo* » et d'identifier ses limites pour les prendre en compte lors des travaux futurs.

III.4. Les conditions matérielles

Durant les trois séances de cours consacré à l'évaluation du jeu ludique «*Graphonémo*» nous avons eu recours aux mêmes conditions matérielles qui consistent en :

- Un tableau pour expliquer les différentes lacunes présentées par les apprenants;
- Un PC
- Etiquettes lettres/ syllabes.
- Un data show pour visionner le déroulement de la partie du jeu.
- L'éclairage de la salle est approprié à l'utilisation de data show.

III.5. Le pré-test

Dans le but de sélectionner les membres de notre expérimentation, nous avons effectué le pré-test (voir copie dans l'annexe) le 06/02/2022, auprès de 20 élèves. L'objectif principal de ce dernier est de sélectionner les apprenants les plus qualifiés à entamer une expérimentation avec Graphonémo. « Sélectionner un groupe de 12 élèves ayant des troubles d'apprentissage au niveau de la lecture »

Le pré test a duré 45 minutes. Il contient 4 questions, dont chacune est consacrée à un cours que l'on abordera dans les cours qui vont suivre. Nous avons alors organisé les réponses obtenues dans le tableau suivant : « après avoir pré-testé 20 élèves nous avons pris en charge que les résultats de 12 élèves les plus faible »

Chapitre III : Analyses des résultats de l'expérimentation

Apprenant													
Question	Apprenant 1	Apprenant 2	Apprenant 3	Apprenant 4	Apprenant 5	Apprenant 6	Apprenant 7	Apprenant 8	Apprenant 9	Apprenant 10	Apprenant 11	Apprenant 12	Moyenne du cours
La discrimination	1/5	0/5	1/5	3/5	2/5	2/5	2/5	1/5	4/5	3/5	2/5	3/5	2
Suppression de syllabe	2/5	1/5	1/5	3/5	1/5	2/5	1/5	0/5	0/5	2/5	1/5	4/5	1.5
La segmentation	0/5	3/5	1/5	2/5	0/5	0/5	1/5	1/5	2/5	0/5	1/5	1/5	1
L'écriture	0/5	1/5	1/5	1/5	0/5	0/5	0/5	1/5	2/5	1/5	0/5	0/5	0.58
Moyenne de l'apprenant	3/20	5/20	4/20	9/20	3/20	4/20	4/20	3/20	8/20	6/20	4/20	8/20	

III.6. Analyse du pré-test

Il ressort de la lecture du tableau ci-dessus que la quasi-totalité des apprenants éprouve des difficultés quant à l'identification des graphèmes. Nous remarquons que la majorité des moyennes des apprenants ne dépasse pas 9/20. Ces résultats démontrent une véritable carence chez les élèves de 4 AP chose que nous essayerons d'y remédier avec notre outil spécialement conçu pour ce type de contenu. Ces résultats nous ont permis également de faire le tri de notre groupe expérimental

Chapitre III : Analyses des résultats de l'expérimentation

III.7. Le déroulement de l'expérimentation

Durant les 3 séances qui nous ont été accordées, nous avons suivi le même déroulement où nous avons découpé les 45 minutes attribuées au cours en 3 temps.

- Temps 1 ; de 20 minutes à visionner un exemple du déroulement du *Graphonémo* pour expliquer la consigne de jour
- Temps 2 : de 5 minutes accordées à expliquer les points encore flous aux apprenants ; remédier aux différentes erreurs effectuées par les apprenants.
- Temps 3 : 20 minutes pour rejouer au jeu en prenant en considération les erreurs effectuées auparavant.

III.7.1. Description des séances

nombre	durée	Objectifs visés	Contenus
1	45 min	<ul style="list-style-type: none">- L'apprenant sera capable d'identifier les phonèmes a/i- Lire des mots contenant les phonèmes a/i	a/i
2	45 min	<ul style="list-style-type: none">- L'apprenant sera capable d'identifier les phonèmes l/f- Lire des mots contenant les phonèmes l/f	l/f
3	45min	<ul style="list-style-type: none">- L'apprenant sera capable d'identifier les phonèmes m/n- Lire des mots contenant les phonèmes m/n	m/n

Chapitre III : Analyses des résultats de l'expérimentation

III.7.2. Première séance :

Nous avons mené la séance avec notre groupe expérimental le 08/02/2022 dans la salle 4 de

13:00 jusqu'à 13 :45 avec le matériel nécessaire.

Nous avons commencé pour la première séance avec une lecture combinatoire avant d'entamer le jeu et ce pour plusieurs raisons que nous avons prévues :

- ❖ Le retard des apprenants
- ❖ Un problème technique
- ❖ Une explication initiale plus longue
- ❖ L'apprenant ne comprend pas bien l'utilisation de ce jeu

III.7.2.1. Commentaire sur les résultats collectés

Nos préoccupations se sont apparues vraies vu que la moitié des apprenants sont venus 5 minutes en retard. Le fait d'avoir commencé par une lecture combinatoire nous a permis d'économiser 5 minutes dans le deuxième temps où les apprenants étaient capables d'entamer le jeu en 15 minutes.

Cependant ce travail effectué en peu de temps a engendré chez les apprenants plusieurs erreurs vu qu'ils n'étaient pas concentrés au début.

Lors du premier et du deuxième temps la prise de parole chez les apprenants était presque inexistante que si l'enseignant accompagnateur pose des questions.

Nous avons remarqué aussi des situations de blocage chez certains apprenants qui ont été visibles par leur comportement timide et une hésitation à répondre aux questions qui leur sont adressées.

Afin de remédier aux différentes lacunes remarquées dans cette séance, nous avons utilisé le troisième temps pour expliquer aux apprenants les enjeux de notre pratique mais aussi l'importance de certains faits qu'ils doivent prendre en considération telle que la prise de parole même avec des erreurs vu que notre jeu vise à mettre l'apprenant en situation de confiance vis-à-vis de l'erreur.

Chapitre III : Analyses des résultats de l'expérimentation

Malgré les différentes lacunes rencontrées lors de cette séance, les apprenants du groupe expérimental ont démontré une véritable motivation vis-à-vis de notre pratique.

III.7.3. Deuxième séance

Nous avons mené la deuxième séance avec notre groupe expérimental le 10/02/2022 dans la salle 4 de

13:00 jusqu'à 13 :45 avec le même matériel nécessaire.

III.7.3.1. Commentaire sur les résultats collectés

Lors de cette séance, certaines lacunes rencontrées lors de la première séance furent absentes. Les apprenants étaient ponctuels et le déroulement de la séance fut comme prévu et devisé en 3 temps. Nous avons remarqué aussi une implication des apprenants dans le premier et deuxième temps et leurs tentatives à participer au cours avec motivation. Nos interventions furent elles aussi diminuées où certains apprenants prennent l'initiative de répondre aux questions de leurs collègues lors du premier et du deuxième temps.

En ce qui concerne l'utilisation du jeu, nous avons remarqué que les apprenants étaient plus spontanés et plus attentifs aux activités du jeu. Nous avons remarqué que moins d'erreurs furent commises par rapport à la séance précédente et ce malgré les activités incluses dans le jeu étaient plus difficiles.

III.7.4. Troisième et dernière séance

Nous avons mené la dernière séance avec notre groupe expérimental le 13/02/2022 dans la salle

4de13:00 jusqu'à13:45 avec le même matériel nécessaire. Nous avons gardé la même structure des tables vu que les apprenants ont développé des liens très proches avec leurs camarades.

III.7.4.1. Commentaire sur les résultats collectés

Dans cette séance, les apprenants étaient maîtres de la classe et nos interventions en tant qu'accompagnateur étaient presque inexistantes dans les 3 temps. Les apprenants

Chapitre III : Analyses des résultats de l'expérimentation

composants notre groupe expérimental étaient plus capable de lire des mots qui contiennent les sons en français, des mots qui se forment des lettres qu'on a déjà vues ensemble

En ce qui concerne le jeu, les apprenants se sont adaptés à ce système d'exercices qui leur permettent de pouvoir commettre des erreurs sans se préoccuper des conséquences négatives auxquelles ils ont l'habitude de faire face. Ce jeu leur permet aussi de exercer plusieurs fois dans les mêmes perceptives sans susciter chez l'apprenant le sentiment de l'ennui vu que les exemples du jeu sont toujours renouvelés.

III.8. Commentaire sur l'ensemble des séances

Nous avons noté lors de ses trois séances, une évolution dans le comportement des apprenants dans leur apprentissage. Les enfants ont bien répondu à cet outil, ils étaient très motivés et participatifs ils ne sont plus acteurs et les séances étaient plutôt collectives, ils ont vraiment très envie de lire, les élèves enchainent les sons super vite ce qui fait qu'ils peuvent être lecteurs très rapidement

Seulement dans la deuxième activité de ce jeu « la suppression de syllabe » qui ne demande pas aux élèves la suppression de la syllabe visée mais plutôt la suppression du reste des syllabes.

Par exemple dans le mot attend, ou le son visé est le « a » mais il lui demande de supprimer la deuxième syllabe « ttend » tandis que l'élève ne maîtrise pas le son « en » ça peut bloquer l'apprenant parfois.

III.9. Le post-test

Afin d'avoir des résultats dans le post test que nous pouvons comparer avec les résultats du pré-test nous avons choisi d'utiliser le même style de test, autrement dit, nous avons effectué le post-test (copie dans l'annexe) le 20/02/2021, auprès des 12 apprenants composant notre groupe expérimental. Le post-test comme le pré-test a duré 45 minutes et a contenu 4 questions ou chaque question est consacrée à un cours que nous avons abordé.

Cependant le niveau des exemples était plus élevé. Nous avons alors organisé les réponses obtenues dans le tableau suivant

Chapitre III : Analyses des résultats de l'expérimentation

Apprenant														
Question	Apprenant 1	Apprenant 2	Apprenant 3	Apprenant 4	Apprenant 5	Apprenant 6	Apprenant 7	Apprenant 8	Apprenant 9	Apprenant 10	Apprenant 11	Apprenant 12	Moyenne du cours	
La discrimination	4/5	3/5	5/5	5/5	4/5	3/5	3/5	3/5	4/5	5/5	2/5	3/5	3.66/5	
Suppression de syllabe	3/5	5/5	5/5	4/5	2/5	5/5	4/5	5/5	5/5	5/5	4/5	5/5	4.33/5	
La segmentation	4/5	4/5	2/5	3/5	5/5	4/5	3/5	3/5	2/5	4/5	4/5	3/5	3.41/5	
L'écriture	3/5	1/5	1/5	3/5	3/5	4/5	4/5	3/5	2/5	4/5	4/5	5/5	3.08/5	
Moyenne du apprenant	14/ 20	13/ 20	11/ 20	15/ 20	15/ 20	16/ 20	16/ 20	14/ 20	13/ 20	18/ 20	14 20	16/ 20		

III.10. Confrontation des résultats (approche comparative)

Les résultats obtenus par ce post-test démontrent un grand progrès chez le groupe expérimental que ce soit sur le plan individuel où la moyenne des apprenants qui ne

Chapitre III : Analyses des résultats de l'expérimentation

dépassait pas la moyenne dans le pré-test, où sur le plan du groupe où on constate une acquisition presque totale des cours.

Un tel résultat peut être perfectionné si l'accompagnement était étalé sur tout un semestre.

Notre groupe expérimental composé des apprenants de 4^{ème} AP nous a permis d'accomplir notre objectif soit d'intégrer l'outil « *Graphonémo* » dans l'enseignement apprentissage du FLE et montrer son impact sur la remédiation de la lecture

Dans ce qui suit, nous allons signaler les points les plus observés et qui confirment la réussite de l'intégration du jeu ludique dans une classe de FLE :

- ❖ Une prise de parole spontanée auprès des apprenants
- ❖ Le dépassement de l'insécurité linguistique
- ❖ Le développement de la capacité d'écoute et de concentration
- ❖ Les apprenants plus capables de lire des mots
- ❖ Les élèves enchainent les sons super vite

III.11. Les limites de graphonemo :

- ❖ dans la deuxième activité de ce jeu « la suppression de syllabe » au lieu de demander aux apprenants de supprimer la syllabe visée, il leur demande de supprimer les syllabes restantes.
- ❖ c'est le jeu qui nous propose la lettre que nous allons la remédier à chaque fois.

III.12. Créer un nouveau jeu via Graphonémo :

Tout en s'inspirant du jeu Graphonémo, nous allons proposer un nouveau jeu. C'est une autre version de Graphonémo plus adaptée au programme algérien.

- ❖ Autoriser l'utilisateur à sélectionner le son à remédier en présentant un menu de toutes les lettres.

Chapitre III : Analyses des résultats de l'expérimentation

III.12.1. Le programme de jeu :

1. a/i/y

2. m/n

3. e/é

4. t/d

5. o/u

6. l/r

7. ou/u

8. p/b

9. oi/oïn

10. f/v/ph

11. an/on/ion

12. k/qu/g

13. eau/au

14. eu/œu

15. s/z

16. j/ch

Chapitre III : Analyses des résultats de l'expérimentation

17. en/em/ien

18. ui/oui

19. in/ein/ain/un

❖ Nous allons rendre le jeu un peu spécifique en apportant quelques modifications au niveau de l'organisation des activités et en proposant l'activité d'écriture et surtout nous allons adapter la deuxième consigne au niveau des apprenants.

III.12.2. Activité 1 : la discrimination

Dans quel mot entends-tu le son U

âne

une

Chapitre III : Analyses des résultats de l'expérimentation

III.12.3. Activité 2 : la suppression de syllabe

Dans le mot « sucré » entoure  ce qui fait « su »

Sucré

Chapitre III : Analyses des résultats de l'expérimentation

III.12.4. Activité 3 : la segmentation

Combien y a-t-il de syllabe dans le mot « usine »

Faire glisser les couleurs sur les syllabes dans le mot « usine »

Usine



III.12.5. L'activité 4 : dictée

Ecris ce que je te dicte :

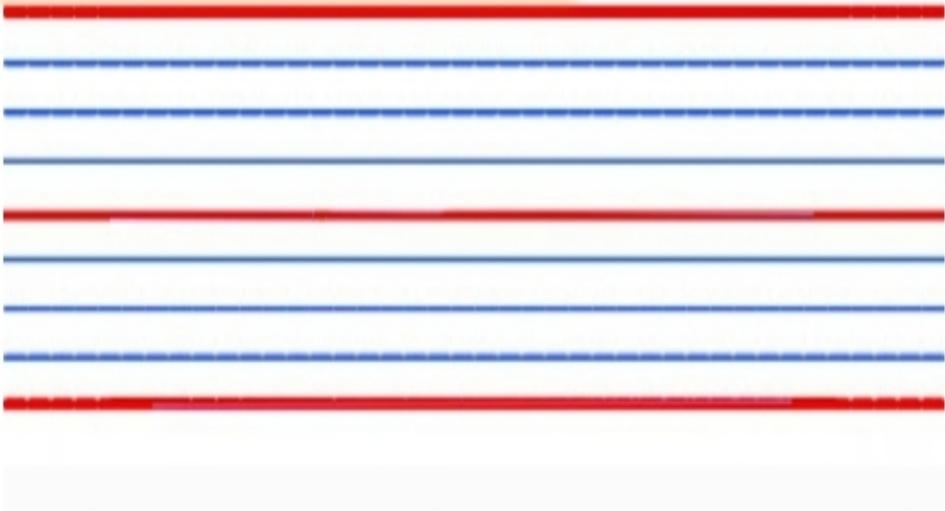
.....



Chapitre III : Analyses des résultats de l'expérimentation

III.12.6. Activité 5 :l'écriture en cursive

Ecris en cursive



A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z

Conclusion générale

Dans notre travail intitulé « *Graphonémo comme un moyen de remédiation de la lecture Cas des apprenants de 4^{ème} année primaire à l'école Boudjemaa Essaleh Biskra* » il nous a été donné d'observer la performance du ce jeu sérieux « *Graphonémo* » dans un environnement favorable aux TIC.

Cette étude a pris source après longue réflexion sur l'importance de l'intégration des multimédias dans le processus d'enseignement/apprentissage afin de remédier les lacunes d'apprentissage de l'apprenant.

Cette recherche a été fondée sur la question centrale suivante Le Grahonémo serait-il un outil d'accompagnement favorable dans une classe de FLE pour remédier les apprenants de 4^{ème} AP ayant des troubles d'apprentissage en lecture? Mais aussi les questions annexes suivantes: Quelles seront les difficultés de l'intégration d'un jeu ludique dans une classe de FLE ? Comment faciliter l'intégration d'un jeu ludique en classe de FLE ? Á quelle mesure le Graphonémo favorise-t-il la performance de l'apprentissage de la lecture ?

Pour répondre à ces questions, nous avons consacré notre premier chapitre de la partie théorique à expliquer ce qu'est la lecture et comment l'enseigner et la remédier. Quant au deuxième chapitre nous avons présenté Graphonémo comme un jeu ludique en classe de FLE. Pour répondre à notre problématique. Nous nous sommes par la suite appuyées sur notre expérimentation dans laquelle nous avons expérimenté la performance du jeu «Graphonémo» et d'après les résultats obtenus, nous sommes arrivés à confirmer nos hypothèses

En effet, notre expérimentation a pu démontrer un développement de la lecture chez le groupe expérimental. Le fait que l'enseignant n'est pas le maitre de la classe a permis aux apprenants de prendre conscience qu'ils sont responsables de leur apprentissage.

Notre expérimentation a permis de prouver que le Graphonémo offre une meilleure performance en raison que nous étions capable de motiver les apprenants et à leur permettre de dépasser la peur de l'erreur vu que leurs erreurs n'ont pas un véritable impact négatif dans le déroulement de leur apprentissage.

Dernièrement, cette expérimentation nous a permis de mieux connaître la démarche à effectuer lors de l'exploitation du jeu ludique en classe. En effet, la présentation du jeu «Graphonémo» avec des difficultés progressives a permis l'acceptation du processus.

Une telle étude nous a permis de penser à créer un jeu qui s'adapte au programme algérien et qu'on peut l'utiliser selon les besoins spécifiques de nos apprenants. Nous estimons que dans le futur ce jeu sera réalisé et que le jeu sérieux prendra encore plus de place et d'ampleur dans le monde de l'enseignement/apprentissage de la lecture.

Ce mémoire n'est que le point de départ pour d'autres travaux à venir, c'est une ouverture vers d'autres perspectives.

Bibliographie

Ouvrage

A.M.CHARTIER, J.HEBRARD , »discours sur la lecture (1880-2000) », ED Fayard, France.

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

Jean ECALLE-Annie MAGNAN : L'apprentissage de la lecture et ses difficultés

Jean ECALLE-Annie MAGNAN : L'apprentissage de la lecture et ses difficultés-P91. DUNOD.PARIS.2010.

Grandmont, Nicole, *La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre*, université de Boeck ; Edition Bruxelles1997,

Jean-Pierre Cuq, « *Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde* »

MORAIS JOSE, *L'art de lire*, Odile Jacob, 1994, Paris.

MIREILLE DUBOIS •JULIE ROBERGE, *Troubles d'apprentissage : pour comprendre et intervenir au cégep*, 2010.

RITCHERICHÉ.René, *système d'apprentissage des langues vivantes pour les adultes*, cité par : BOUACHA.A, *la pédagogie du français langue étrangère*, Hachette, Paris, 1985, P102

Dictionnaire

CUQ.J.P, *Dictionnaire de didactique du français*, Paris, 2003.

Dictionnaire Le Petit Robert, 2011, Paris.

Article

Carole TISSET : agrégée de lettres modernes. Maître de conférences en science du langage à l'I.U.F.M de Marseille.

DABENE MICHEL, cité par M.C Kilani in *Français dans le monde*, Octobre, 1997, Paris

Dominique GROUX, « pour un apprentissage précoce des langues, le Français dans le monde, novembre-décembre 2003,N°33.

Dysorthographe : trouble d'apprentissage caractérisé par un défaut d'assimilation.
Dyslexie : trouble psychique

Mémoires et thèses

Mémoire de master, Mme GUERNI Sabrina, l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludiques, 2001. (cité par Jean- Laurent Pluies)

Sitographie

<http://www.methode-de-lecture.com/methode-globale/> .Consulté le 04/3/2022 à 22.16.

<http://www.methode-de-lecture.com/methode-globale/> .Consulté le 04/03/2022 à 22 :02

<http://www.methode-de-lecture.com/methode-mixte/> .consulté le 04/03 /2022 a 21 :55

https://experice.univ-paris13.fr/wpcontent/uploads/2015/02/Le_jeu_peut-il_tre_srieux__.pdf, Consulté le 1/04/2022

Carole TISSET : <http://www.ma.classe.com/Fichier-PDF-apprentissage> de la lecture:méthode syllabique

Commission d'enrichissement de la langue française, « Vocabulaire de l'éducation et de l'enseignement supérieur (liste des termes, expressions et définitions adoptés), *Journal officiel de la république française*, N°98, p.126, Disponible sur : <https://tinyurl.com/yxrur93> , Consulté le 01/04/2022

Christine Renard, les activités ludiques en classe de FLE, l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir. Disponible sur <http://www.uclouvain.be/cps/ucl/adri/document/le-jeu-en-classe-de-FLE.pdf> . (Consulté le 01/06/2022).

<http://fr.wikipedia.org/wiki/mots-croisés>. (Consulté le 20-05-2022)

Document officiel

- *Document d'accompagnement du programme de français* de la 3ème AP et 4 AP, 2011
-

Inspection générale de l'éducation nationale, rapport N°2005-123-novembre 2005

Annexes

Le pré test

Nom :

Prénom :

Activité 1 : J'entoure le mot qui contient le son « f »:

Vélo – classe- fraise – voiture- Fatima – Moustafa –fenêtre – Farid.

Activité 2 : je colorie la syllabe « ma » en jaune

Ramadan – Nadir – rose – Rima – Maman-orange- Mariam-Majid.

Activité 3 : je découpe le mot en syllabe

Mélissa - cartable - Amine - poupée – camarade.

Activité 4 Dictée

Le post test

Nom :

Prénom :

Activité 1 : je coloris le mot qui contient le son « a » :

Ali – Imad – stylo – caméra – école – Rima – trousse – table.

Activité 2 : j'entoure la syllabe « na » en vert :

Nadir – Maria – Amina- tarte-Lina – Nassim.

Activité 3 : je découpe le mot en syllabe

Poubelle – bougie – Mourad – Amirouche – tétine.

Activité 4 Dictée

Résumé

Cette étude vise à mettre en exergue la performance de Graphonémo dans la remédiation de la lecture chez les apprenants de 4^{AP} ayant des troubles d'apprentissage à l'école primaire Boudjemaa Essaleh. L'objectif de notre travail est de traiter les conséquences adaptatives du Graphonémo et de ses implications pour l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère.

Le premier chapitre consacré à expliquer ce qu'est la lecture et comment l'enseigner quant au deuxième chapitre il est consacré à présenter Graphonémo comme un jeu ludique dans une classe de FLE, et de tenter de mettre en évidence différents aspects du jeu et de sa confection. Notre objectif est d'appréhender comment les apprenants interagissent avec un jeu à intention sérieuse et comment l'intégrer au mieux dans une classe de FLE pendant l'activité de la remédiation de façon performante.

Nous appuyons sur une expérimentation réalisée auprès des apprenants sélectionnés de la 4^{ème} AP pour évaluer la performance de ce jeu « *Graphonémo* ».

L'objet étant de tenter d'en établir une analyse critique et d'essayer d'argumenter en faveur l'utilisation du Graphonémo en classe de FLE afin de permettre une assimilation du système graphique du français pour lire et comprendre un court texte

Mots clé :

Graphonémo, jeu ludique ,la lecture, la remédiation .