



Université Mohamed Khider de Biskra
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES
DEPARTEMENT DES LETTRES ET DES LANGUES ÉTRANGÈRES
FILIERE DE FRANÇAIS

MÉMOIRE DE MASTER

Option : Didactique

Présenté et soutenu par :

HAIF HADIL

Le 28 juin 2022

**L'apport des activités ludiques dans
l'amélioration de la compétence de l'oral. Cas
des apprenants de 2ème année moyenne CEM
Ali Ben Amara Elbordji-Bordj Ben Azzouz
Biskra**

Jury :

Dr.	BELAZREG NASSIMA	MCB	Université de Biskra	Président
Mlle.	BAAISSA RABHIA	MAA	Université de Biskra	Rapporteur
M.	GUERROUF GHAZALI	MAA	Université de Biskra	Examineur

Année universitaire : 2021-2022

Remerciements

*Tout d'abord je dois remercier Dieu qui m'a donné la santé et
la volonté durant la réalisation de ce présent mémoire.*

*Je tiens à exprimer toute ma reconnaissance à ma directrice de mémoire, Madame
BAAISSA RABHIA, je la remercie sa patience et sa valable orientation et de
m'avoir encadré, orienté, aidé et conseillé.*

*Je tiens à remercier sincèrement les membres du jury qui me font le grand honneur
d'évaluer ce modeste travail.*

Je remercie tous les enseignants de département du français.

*Je remercie aussi toutes les personnes qui m'ont aidée de près ou de loin à la
réalisation de cet humble travail.*

*En fin un grand merci à ma mère et mon père, pour leur amour, leurs conseils
ainsi que leur soutien inconditionnel*

Dédicace

Je dédie ce mémoire à :

*A mes chers parents, pour tous leurs sacrifices, leur amour, leur
tendresse, leur soutien et leurs
prières tout au long de mes études.*

*A ma chère mère la lumière de ma vie, la source de mes efforts, et
à mon père exemple éternel,
celui qui sacrifié pour me voire réussir ; que Dieu me les garde.*

*A mes chers frères, Haithem, Hichem et Anis pour leur appui et
leur encouragement, vous êtes ma fierté.*

A ma plus belle sœur Hanadi ma source de joie et de bonheur.

*A mon cher fiancé AbdElHak, l'amour de ma vie merci pour tes
encouragements, tes aides, ta
présence dans les moments difficiles.*

*A Toutes mes amies Hadjer Marwa et Mina avec lesquels j'ai
partagé nos moments de joie et de bonheur*

Résumé :

L'objectif principal de l'enseignement-apprentissage du FLE en Algérie est de développer les compétences de communication chez les apprenants, permis ses compétences à acquérir l'expression orale pour pouvoir communiquer en français. Les apprenants dans nos jours souffrent des difficultés pour prendre la parole, participer et interagir avec l'enseignant dans la classe. Nous avons constaté après notre étude théorique et à l'aide d'une observation et une expérimentation sur terrain, que les apprenants nécessitent des nouvelles techniques en proposant l'intégration des activités ludiques qui aident les apprenants à améliorer et enrichir certaines compétences.

Mots clés : les activités ludique, communication, l'expression orale, l'enseignement-apprentissage.

ملخص :

الهدف الرئيسي من تعليم وتعلم اللغة الفرنسية في الجزائر هو تطوير مهارات الاتصال للتواصل باللغة عند الطلبة. من بين هذه هاته المهارات التعبير الشفهي الذي يمكن من التواصل باللغة الفرنسية. يواجه الطلبة اليوم صعوبات في التحدث والمشاركة والتفاعل مع الأستاذ في الفصل. وجدنا بعد دراستنا النظرية واستخدام المراقبة والتجريب الميداني أن المتعلمون يحتاجون إلى تقنيات جديدة حيث نقترح إدراج النشاط الترفيهي (الألعاب) التي تساعد الطلبة على تحسين وإثراء مهارات معينة.

الكلمات المفتاحية: لنشاطات الترفيهية. التعليم – التعلم. التعبير الشفهي.

Abstract :

The main objective of teaching and learning French in Algeria is to develop communication skills among learners. One of those skills that are necessary to communicate in French is oral expressions, which enable them to communicate in French. Nowadays the learners experience difficulties in speaking, participating and interacting with the teacher in the classroom. We found after our theoretical study and through observation and field experimentation, that learners require new techniques by offering the integration of playful activities that help learners to improve and enrich certain skills.

Key words: oral, playful activities, oral expression, teaching-learning of FFL.

TABLE DE MATIERE

<i>Remerciement</i>	
<i>Dédicace</i>	
Introduction générale	a
Premier chapitre :	Les activités ludiques en classe de FLE
Introduction :	2
1-Qu'est-ce qu'un jeu ?	2
2-Les types des jeux :	5
2-1 Le jeu ludique :	5
2-2 Le jeu éducatif :	6
2-3 Le jeu pédagogique :	7
3- Fonctions du jeu :	8
4-Les activités ludiques :	9
4-1 Qu'est-ce qu'une activité ludique :	9
4-2 Les types des activités ludiques :	11
A. Les jeux linguistiques :	11
B. Les jeux de créativité :	12
C. Les jeux culturels :	12
D. Les jeux dérivés du théâtre :	13
5-Les caractéristiques du jeu ludique.....	13
5- L'importance des activités ludiques dans l'enseignement du FLE :	14
5-1 Le jeu, une source de motivation :	14
5-2 Le jeu et la cognition :	15
5-3 Le ludique et l'acquisition des compétences langagières :	16
6- La place du jeu en classe de FLE :	16
Conclusion :	18
Chapitre II :	La place de l'oral dans l'enseignement du FLE
Introduction	20
Statut de l'oral dans le système éducatif algérien :	21
1-Définition de l'oral :	22
1-1 Qu'est-ce que l'oral ?	22
2- Les caractéristiques de l'oral :	25
2-1 Les composantes de l'oral :	26

2-3 Comment enseigner l'expression orale ?	28
3- Les supports pédagogiques utilisés en classe de FLE :	29
3-1 Le manuel scolaire :	30
3-1-1 Caractéristiques et fonctions du manuel scolaire :	32
3-2 Le support tableau :	32
3-3 L'image :	33
3-4 Le support audio-visuel:	34
3-5 Support TIC et audio-visuel :	36
Conclusion :	37
CHAPITRE III	« Analyse et interprétation des résultats »
Introduction	39
1-Le cadre spatio-temporel de notre enquête	39
1-1-Le lieu :	39
1-2-Le temps :	40
2-Déroulement de l'expérimentation :	40
2-2 La séance témoin :	40
2-2-1 Déroulement de la séance :	41
2-3 La séance expérimentale :	42
3- La deuxième activité :	44
3-1 Déroulement du jeu :	45
4-Les grilles observations :	46
5- Comparaison et commentaires:	49
6-Synthèse :	49
Conclusion	50
Conclusion générale	...Error! Bookmark not defined.
Bibliographie	55
Annexe	58

Introduction générale

L'enseignement/ apprentissage du français comme langue étrangère est un domaine toujours en voie de développement. Il vise à bien transmettre les connaissances et le savoir à l'apprenant afin qu'il soit capable de parler et d'écrire correctement.

En Algérie, l'enseignement des langues étrangères, le FLE en particulier, est un grand domaine de recherche, ce qui est nécessaire est une variété des études pour améliorer les méthodes pédagogiques, et les techniques d'enseignement.

En effet, l'objectif principale de l'enseignement/ apprentissage d'une langue étrangère c'est d'apprendre aux élèves à communiquer et agir de façon adéquate dans les différentes situations de communication l'utilisation de l'oral dans la vie quotidienne (réagir, s'exprimer, et donner des opinions). C'est-à-dire que la primauté est accordée à la langue comme moyen de communication et non comme système des règles, ce qui a conduit à l'apparition de l'approche par compétences, ainsi que l'approche communicative et actionnelle ce qui encourage les pratiques éducatives en classe en proposant des activités communicatives, des exercices et des tâches basés sur un travail collectif ou individuel en classe.

Toutefois, nous avons remarqué que malgré l'effort accompli par les enseignants dans les écoles et particulièrement chez les apprenants du cycle moyen, nous croyons qu'ils ont rencontré des difficultés pour prendre la parole, ils n'arrivent pas à s'exprimer oralement quand il s'agit de répondre aux questions posées par son enseignant en classe de FLE, ils restent souvent silencieux et incapables de s'exprimer et ce qui conduit à une faiblesse d'interaction en classe.

Donc l'élève reste immotivé ce qui ça influence négativement sur le déroulement de la séance dans la classe.

Pour cela, pour une meilleure acquisition du langage, l'enseignant est censé de choisir les meilleures pratiques et un nouveau processus d'apprentissage en classe qui attire l'attention de ses apprenants parmi elles, nous pouvons inclure les activités ludiques pour bénéficier de l'envie inévitable de l'élève à apprendre et trouve sa liberté en classe, développe son intelligence utiliser les activités ludiques en classe de français langue étrangère signifie enseigner de façon différente par rapport à la classe traditionnelle. Aussi il doit créer un climat convenable.

Dans cette étude, nous traitons le sujet des activités ludiques en classe du français langue étrangère. Donc notre travail de recherche s'inscrit dans le cadre de la didactique de l'oral. Il existe une infinité des jeux de toutes sortes qui peuvent être joués dans ou hors la

Introduction générale

classe. Nous allons nous concentrer sur les activités ludiques, ces derniers jouent un rôle très important et devraient avoir leur place dans les classes de langues.

Notre travail est intitulé : « *L'apport des activités ludiques dans l'amélioration de la compétence de l'oral. Cas des apprenants de la 2^{ème} année moyenne CEM Ali Amara El Bordji Bordj Ben Azzouze BISKRA* », ce mémoire tend ainsi à démontrer que les activités ludiques peuvent être un moyen utile d'aider les apprenants à mieux comprendre et à s'amuser tout en apprenant la langue enseignée.

Notre choix de sujet est motivé par les observations faites en classe du FLE, nous avons constaté que les apprenants font face à de nombreuses difficultés à l'oral, nous avons aussi remarqué que les apprenants aiment les activités ludiques qui leurs facilitent l'acquisition des savoirs. Pour cette raison il nous semble intéressant de chercher à varier les outils et les méthodes pour favoriser l'apprentissage d'une langue étrangère et aussi pour avoir le désir et le plaisir aux apprenants d'apprendre. Et aussi sur les didacticiens et spécialistes qu'ont étudié sur ce genre d'outils en classe du FLE comme : N. De Grandmont, M J.-P. Cuq, I. Gruca, J. Piaget ont abordé la question de la validité de l'expérience ludique, sa compatibilité avec la classe de FLE. Pour eux, le jeu est un mariage harmonieux du travail et de l'amusement. Ils ont expliqué que l'approche ludique permet l'amélioration de l'enseignement à plusieurs niveaux comme la relation enseignant/apprenant ou la création des apprenants en classe. Dans notre travail de recherche, nous choisissons les activités ludiques comme support pédagogique pour améliorer la compétence de l'orale chez les apprenants de 2^{ème} année moyenne, cette réflexion nous à pousser à s'interroger:

❖ Comment les activités ludiques enrichissent-elles la compétence de l'oral chez les apprenants de 2^{ème} année moyenne ?

Pour répondre à cette problématique, nous proposons les hypothèses suivantes :

❖ Les exercices à caractère ludiques participent à l'enrichissement du vocabulaire des apprenants et les aident à mieux apprendre la langue française.

❖ Le jeu (outil pédagogique) favorise la motivation des apprenants et concourent à développer l'esprit créatif de l'apprenant.

L'objectif de notre travail consiste à enrichir et faciliter la compétence langagière des apprenants de 2AM par le recours au jeu et de vérifier l'impact de ces activités sur les

Introduction générale

interactions des apprenants et sur le développement de leur compréhension orale. Nous nous sommes basées sur une méthode pour réaliser ce travail : expérimentale (Une expérimentation avec un groupe d'apprenants de 2ème AM où nous exploiteront les activités ludiques) le plan de travail se compose de trois chapitres deux chapitres théoriques et un chapitre pratique. Dans le premier chapitre intitulé « les activités ludiques en classe du FLE » sera dédié aux concepts fondamentaux tels que : le jeu, les types des jeux, les activités ludiques et l'importance des activités ludiques dans l'enseignement du FLE. Le deuxième chapitre intitulé « La place de l'oral dans l'enseignement du FLE » où nous allons parler sur le statut de l'oral dans le système éducatif algérien après nous allons définir l'oral (ses caractéristiques, composantes). Puis nous allons introduire comment enseigner l'expression orale, et enfin des supports pédagogiques utilisés dans l'enseignement et l'apprentissage de l'oral. Le troisième chapitre représente le cadre pratique de notre travail de recherche « Analyse et interprétation des résultats » dont nous allons présenter le lieu de l'expérimentation, le corpus et le déroulement des séances. Nous concluons notre travail de recherche par une conclusion générale où nous allons annoncer les résultats obtenus.

Premier chapitre :

Les activités ludiques en classe de FLE

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de FLE

Introduction :

Dans le premier chapitre, il s'agit de mettre l'accent sur l'intérêt du jeu ludique en classe de FLE. Nous essayerons de définir les deux concepts : « jeu » et « activité ludique », et de montrer les différents types des jeux d'activités ludiques

Par ailleurs nous nous tâcherons à expliquer les différents types d'activités ludiques qui peuvent être présentées et introduites en classe et leurs impacts sur l'Enseignement/Apprentissage de FLE et précisément sur la compétence de l'oral.

1-Qu'est-ce qu'un jeu ?

Selon les dictionnaires :

Le petit Robert :

« ...activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure »¹.

« Le jeu ludique pour l'enfant est une activité libre et gratuite dont la motivation première n'est pas l'efficacité de l'action mais la libre expression de ses instincts. »²

« Activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain ou une perte »³.

Selon le dictionnaire didactique : *« Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence »⁴*

Après avoir vu ces différentes définitions sur le jeu, nous pouvons dire que : le jeu est généralement choisi et favorisé par l'enfant, il représente le vecteur idéal pour l'apprentissage et le développement dans la vie.

Dans l'ouvrage de R.Cloutier J. Piaget psychologue, biologiste, logicien et épistémologue suisse connu par ses travaux de la psychologie de développement, et l'épistémologie génétique souligne que : *« Le jeu constitue un moyen privilégié pour*

¹¹Le Petit Robert, Dictionnaire de Français, EDIF 2000, Paris, 2005, P 237

²Ibid p237

³Ibid p238

⁴CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003, p.106

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de FLE

l'enfant d'exécuter sans contrainte ses schémas à lui, en réponse à ses propres besoins affectifs et intellectuels»⁵

Nous avons constaté qu'à travers le jeu qui prépare l'enfant au comportement d'adulte, par lequel il établit le contrôle de son propre comportement. Par le jeu avec des règles, il apprend comment contrôler ce surplus d'énergie sans se laisser entraîner par lui. Le jeu participe au développement personnel de l'enfant et lui apprend qu'il existe des stratégies d'apprentissage qui lui permettent d'être autonome.

Selon N DE GRANDMONT, orthopédagogue canadienne, connue par ses travaux sur la pédagogie du jeu, le jeu éducatif, le jeu pédagogique, les enfants différents voit que :

« Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit »⁶

Elle affirme aussi que le jeu évoque trois catégories principales : *« 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 [...] »⁷

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

- Activité libre et gratuite.
- Essentielle au plaisir.
- Née de l'étincelle du moment, doit se consumer en chef
- D'œuvre instantané.

⁵- CLOUTIER R, RENAUD A, éd *psychologie de l'enfant*, Gaëtan Morin, Québec 1990. P208

⁶N DE GRANDMONT article <http://www.pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com> consulté 06-04-20220 a 1-30

⁷Grandmont, N., (1997), *La pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*, Université De Boeck : Edition Bruxelles. P 106.

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de FLE

- Fait appel à la pensée divergente (solutions multiples et personnelles.)
- Nécessaire au développement de tout individu.

Aussi J. Lacombe affirme que « *Le jeu représente un des facteurs essentiels dans le développement de l'enfant, et son évolution est déterminée par celle de l'enfant ; il est cause et conséquence. Il est abordé, ici, selon l'axe de développement de l'enfant et selon ses fonctions dominantes : (Fonctionnelle ; intellectuelle ; symbolique ; desocialisation ; de création.).* »⁸

Nous pouvons considérer le jeu est une source de créativité et de plaisir aussi un moyen de communication et de socialisation enrichissant et positif qui favorise l'échange et l'interaction en classe.

Nous pouvons dire alors que :

Le jeu est une activité libre et considéré comme activité qui demande un effort ou une réactivité physique et mentale. Selon J. HUIZINGA dans son ouvrage, il définit le jeu comme « *Une action libre sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit en un temps et dans un espace, se déroule avec ordre selon des règles données*⁹. »

En somme, le jeu ludique est censé être sans règles et sans obligation. Il procure du plaisir et du plaisir à ceux qui l'exercent.

Schiller affirme que "*l'homme n'est pleinement homme que quand il joue*"¹⁰ nous pouvons dire donc que l'utilisation des techniques de motivation pour rendre plaisant un cours à partir des jeux est mieux que beaucoup d'exercices.

En effet, l'utilisation des mots ou de règles syntaxiques dans un jeu peut constituer une situation de communication plus authentique.

Les jeux ludiques peuvent donc être considérés comme des activités dans lesquelles les enfants se construisent en développant leurs capacités et compétences. Par le jeu, ils font l'expérience de la vie, par eux-mêmes et en compagnie de leurs

⁸J. Lacombe, Le développement de l'enfant de la naissance à 7ans, , De Boeck université, 2006P.210

⁹Huizinga Johan Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu 1951, p34-35

¹⁰ Schiller in « Le nouvel observateur » n°1138, du 29 août au 4 septembre 1980 p106

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de FLE

pairs. Ils apprennent petit à petit comment fonctionne le monde dans lequel ils vivent.

2-Les types des jeux :

Nicole De Grandmont souligne qu'il existe une progression dans le jeu de la modification vers la transformation du jeu, les étapes de cette progression sont : le jeu ludique, le jeu éducatif, le jeu pédagogique. Alors elle détaille les différents types de jeu. Alors elle détaille les différents types de jeu.

2-1 Le jeu ludique :

N De Grandmont dans son livre précise que par définition une activité gratuite et libre, essentielle pour la vie de l'homme, c'est un moyen très nécessaire pour le développement et d'exploration de l'individu, elle ajoute que « *dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur, sans limite de temps ni d'espace.* »¹¹ Donc dans ce cas l'apprenant exprime librement à partir de leur imagination et de leur acquis intérieur.

Aussi trouve que le jeu ludique est le territoire central des apprentissages de l'enfant puisqu'il lui motive de créer et de découvrir la réalité. Il permet aussi « *d'organiser, de structurer et d'élaborer le monde extérieur* »¹² Cela veut dire que le jeu permet à tout sujet de comprendre plus en plus et de développer leur esprit pour connaître le monde extérieur.

Synthèse des qualités du jeu ludique¹³

- N'impose pas de règles.
- Le produit du jeu n'est pas obligatoirement :
 - Esthétique
 - Prédéterminé
 - Perfectionné
- Notion de plaisir.
- Nécessaire au développement de tout individu.

¹¹ Nicole De Grandmont, Pédagogie du jeu. Ed. Boeck université 1997 p47-48

¹² Ibid. p65

¹³ AHLEM, T (2008,2009) L'ACTIVITE LUDIQUE DANS L'APPRENTISSAGE DES MOTS EN FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE, cas des élèves de 4ème année primaire. Université d'Oran p43

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de FLE

- Permet d'organiser
 - Structurer
 - Et d'élaborer le monde extérieur
- Créer des liens égaux avec :
- Le psychisme
 - L'émotif- affectif
 - Le sensoriel
 - Le cognitif

2-2 Le jeu éducatif :

Il est défini comme étant un premier pas vers la structure, c'est-à-dire que ce type de jeu comporte la structuration des règles, cette réflexion rejoint celle de Freinet qui décrivait le jeu éducatif comme un jeu imposé possédant toutes les caractéristiques néfastes du travail obligatoire.

Le jeu éducatif n'est pas différent du jeu ludique, « *si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, soutenant l'action* »¹⁴

Nicole de Grandmont constate que le jeu éducatif est « *le premier pas menant vers la règle et la structure* »¹⁵. Ce niveau se caractérise par deux fonctions essentielles, d'une part il pousse à la découverte et l'acquisition de nouvelles connaissances, et l'observation du comportement de l'apprenant, sans passer par la monotonie et l'ennui que peut causer un cours classique dans son contexte éducatif le rôle du jeu sera donc de motiver les apprenants et de réunir l'organisation et la structure précis au jeu, les prérequis, cette méthode aidera l'apprenant à mieux développer ses idées et les construire

D'autre part, le jeu éducatif devrait garder son statut de jeu en gardant son caractère « *amusant sans contrainte* » car le rôle fondamental du jeu est de « *créer un climat de plaisir* »¹⁶

¹⁴ Nicole De Grandmont, Pédagogie du jeu, 1997 p.66

¹⁵Ibid, p 66.

¹⁶Ibid op.cit., p64

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de FLE

Synthèse des qualités du jeu éducatif¹⁷ :

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

2-3 Le jeu pédagogique :

D'après Nicole de Grandmont, le jeu pédagogique est représenté comme :

« Une activité ou un outil qui joue le rôle d'un test de connaissances et des apprentissages »¹⁸ par exemple ; vérifier la mémorisation de l'enfant, tester ses acquis. Il est considéré comme un moyen de renforcement et de vérification des connaissances. Il est donc proche de l'exercice dans la mesure où il est employé pour développer des compétences acquises.

En plus le jeu pédagogique peut souvent être confondu avec le jeu éducatif. D'ailleurs Grandmont le souligne en avançant que « dans la plupart des écrits sur le sujet, il [le jeu pédagogique] sera confondu très souvent avec le jeu éducatif »¹⁹ mais la principale différence entre les deux se situe aux niveaux des objectifs qui sont explicites dans le jeu pédagogique²⁰

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

¹⁷ AHLEM, T op.cit p55

¹⁸GRONDMONT, Nicole, op. cit., p. 84.

¹⁹Ipid Op cit, p.70.

²⁰ GWENDOLINE, Pirillo, TIFFANY, Schouwey, « Pédagogie ludique au service de la motivation en allemand en CYP2 et CYT », Mémoire professionnel, Juin2013, p. 09

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de FLE

Synthèse des qualités du jeu pédagogique²¹

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

3- Fonctions du jeu :

Les jeux sont sources de situations-problèmes au moment de leur présentation. Ils peuvent avoir plusieurs et différentes fonctions à des différents moments ²²:

- ❖ **Découverte et recherche** : Le jeu permet de découvrir un nouveau matériel ; rechercher un but possible à son fonctionnement ainsi que définir des modes et des stratégies de fonctionnement. ainsi que définir des modes et des stratégies de fonctionnement.
- ❖ **Entraînement et consolidation** : Le caractère répétitif du jeu permet à l'apprenant de s'exercer sans se lasser. Le jeu mobilise des compétences et assure la stabilité des acquis.
- ❖ **Application et création** : Le jeu est un moyen qui permet de mettre en œuvre des procédures précédemment utilisées et de les adapter à de nouvelles situations (réinvestissements et transferts) : qui s'offrent à l'apprenant et que l'apprenant crée.

²¹AHLEM.T Opcit page 48

²²Heddouche O, , L'exploitation du ludique dans L'E\A du FLE.Thèse de doctorat, université de Mohamed Khaider Biskra decembre2016 p 125

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de FLE

- ❖ **Evaluation** : Les jeux permettent d'obtenir des informations précises sur des aptitudes particulières de l'apprenant. Ceux qui favorisent de plus l'autoévaluation, puisque l'apprenant sait qu'il est arrivé au bout de sa tâche et qu'il peut apprécier la qualité de sa réalisation.
- ❖ **Communication** : La communication est présente dans tout jeu collectif. Concernant les jeux individuels, il est préférable que l'apprenant s'exprime sur ce qu'il a réalisé ou ce qu'il est en train de réaliser pour exprimer sa satisfaction, préciser sa démarche ou exposer ses contraintes.

4-Les activités ludiques :

4-1 Qu'est-ce qu'une activité ludique :

L'activité:

- *Ce terme polysémique peut renvoyer :/Aux opérations cognitives, souvent inconscientes, auxquelles donne lieu tout processus mental (repérer, comparer, mémoriser, etc. Exemple en lisant un journal)*
- *Aux exercices eux-mêmes (répondre à des questions, résumé, participé un jeu de rôle, etc.)²³*
- *Les activités au support utilisé pour apprendre (dialogue, actualités télévisées, chanson, exercice de grammaire, etc. l'activité d'apprentissage peut être définie comme un lien entre ce que font effectivement les élèves (leur tâche sur un support donné) et l'objectif vise (qu'apprend l'élève)²⁴ ?*

Les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage très efficace utilisé par les enseignants. Elles ont été considérées comme excellents supports pédagogiques, et aident à faire naître une ambiance amicale entre l'enseignant et ses apprenants durant la séance.

Le dictionnaire Grand Robert donne l'explication suivante :

- *« Ludique c'est relatif au jeu. » Autrement dit, relatif au jeu en tant qu'élément du comportement humain. »²⁵*

Le terme ludique renvoie dans le dictionnaire de langue Larousse au terme « jeu » :

²³CUQ, Jean-Pierre, Gruca I : cours de la didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Pug, Grenoble, 2002. P14

²⁴ Ibid p15

²⁵ G. ROBERT, 2001, p124

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de FLE

➤ « *Qui relève le jeu : l'activité ludique des enfants* »²⁶

L'activité ludique, tout comme le jeu, a aussi plusieurs définitions que nous allons proposer par la suite, selon CUQ : « *Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure* »²⁷

Nous pourrions dire que "jeu" et "activité ludique" c'est à peu près la même chose puisque G. Brougère affirma que : « *Jeu est ce que le vocabulaire savant appelle « activité ludique* »²⁸.

Selon le dictionnaire de la Didactique du Français de J.P Cuq définit le ludique comme :

*«Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure, elle permet une communication entre les apprenants (collectivité d'informations, problème à résoudre, compétition créativité, prise de décision, Orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives. Etc. »*²⁹.

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

Aussi ce sont des activités qui forment des jeux et qui permettent aux apprenants de communiquer et discuter entre eux en utilisant la langue.

L'activité ludique représente un élément indispensable dans la vie des êtres humains car elle est très importante dans le développement de l'individu. 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 :

²⁶ G. ROBERT, 2001, op, cit.p 155

²⁷Cuq, le Dictionnaire du français langue étrangère et seconde, p.160

²⁸ BROUGERE, Gilles. Jeu et éducation. Paris. L'Harmattan, 1995.p.13.

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

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de FLE

« 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 »³⁰

A travers ce genre d'activités en classe, l'apprenant apprend à connaître les choses en jouant avec d'autres apprenants de son âge pour découvrir leurs différences, et ressentir les réactions des autres.

Ainsi, l'utilisation de ces activités en classe de FLE vise à préparer l'enfant à la vie, par la découverte du monde et l'intégration de ses expériences dans sa vie quotidienne.

4-2 Les types des activités ludiques :

Il existe plusieurs types de jeu qui correspondent à chaque stade du développement de l'apprenant, connaître ces types permettent à l'enseignant de proposer les activités qui correspondent aux besoins des apprenants. Selon la distinction de Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca, il existe quatre types d'activités dites ludiques :

Les jeux linguistiques :

Les jeux linguistiques selon J.P.Cuq et Gruca « *Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographique....* »³¹

Ceux sont des jeux qui demande une très grande réflexion sur la composante linguistique de la langue qui basent sur la manipulation de la langue aussi et, du vocabulaire et des règles qui les régissent. Aussi ils permettent aux apprenants de mémoriser plein de nouveaux mots en un peu de temps, il faut que l'enseignant doive choisir une activité selon le niveau et les besoins de ses apprenants.

Parmi ces jeux, nous proposons un exemple de jeu linguistique : les mots croisés : consistant à créer de nouveaux mots à partir d'autres mots, qui améliorent le vocabulaire des élèves.

³⁰ N DE GRANDMONT. Nicole, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, De Boeck, Paris, 1997, p.90

³¹ CUQ, Jean-Pierre, GRUCA, Isabelle, « Cour de didactique de français langue étrangère et seconde », éd presse universitaire de Grenoble, Grenoble, p. 417.

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de FLE

Les jeux de créativité :

Ces activités « *engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent d'avantage sa créativité et son imagination* »³² c'est-à-dire que l'apprenant va utiliser son imagination et ses connaissances langagières pour trouver des solutions comme le cas des charades ou il faut trouver les différentes syllabes d'un mot à partir d'une définition donnée, puis avec toutes ces syllabes on trouve le mot.

Selon les travaux de Debyser« *les jeux de créativité ses fonctions de développer le potentiel langagier des élèves formes, de sens, de phrase,* »³³ Dans ce sens les jeux de créativité ont pour but le développement du potentiel langagier des apprenants, et les encourager beaucoup plus.

Les jeux culturels :

Selon le dictionnaire du français langue étrangère et seconde, les jeux culturels « *font d'avantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants* »³⁴, les apprenants vont apporter leurs connaissances culturelles acquises antérieurement, pour les utiliser dans une situation donnée.

J.P Cuq et I Gruca dans leur ouvrage soulignent que : « *Les jeux de créativité, qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la plupart de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination ; l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voire même poétiques.* »³⁵

Par conséquent, les deux concepts ; jeux et créativité sont souvent ensemble, en effet la créativité se découvre à travers le jeu. D'ailleurs c'est un jeu qui vise à éveiller l'esprit de l'apprenant afin qu'il crée une situation d'imagination en utilisant sa compétence langagière, et produise de nouveau mot, des phrases et des énoncés. Comme le jeu du baccalauréat (ou jeu du bac).

³² Ibid., p. 457

³³ Caré, J.M, F.Debyser, « Jeu, langage et créativité .Les jeux dans la classe de français », éd Hachette, Paris, 1978, p. 116

³⁴ 4 CUQ, Jean-Pierre, GRUCA, Isabelle, op. cit. p. 458.

³⁵ 7 J.P Cuq et I Gruca, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Presses universitaires de Grenoble, 2008,p45

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de FLE

Les jeux dérivés du théâtre :

Ce sont : « les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent sur soit sur l'improvisation, soit sur une directivité plus ou moins grande, soit sur la contrainte ; la dramatisation, les jeux de rôle, les jeux de simulation (...) »³⁶

Il permet à l'apprenant d'améliorer ses compétences communicatives et pragmatiques.

Nous évoquons comme exemple ; les jeux de rôle, et la dramatisation font partie de ce type de jeu.

Les jeux de rôle : « Un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants ou chacun joue un rôle pour développer sa compétence sous ses trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique et la composante pragmatique »³⁷ dans cette situation, l'apprenant est impliqué dans l'échange linguistique, sociolinguistique et même pragmatique, il est en face d'une situation communicative d'où il est appelé à prendre la parole et à se comporter dans un groupe.

5-Les caractéristiques du jeu ludique³⁸

Nous avons regroupé les principales caractéristiques du jeu. Le jeu Est donc une activité :

- **La fiction** : dans le jeu il existe un décalage par rapport à la réalité. Le jeu possède des caractéristiques imaginaires.
- **L'exploration** : jouer, c'est explorer le monde, c'est un exercice de pouvoir
- **La socialisation** : le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui. Par ce que le jeu est une fiction. Un apprenant qui joue est un apprenant qui se socialise
- **L'inconscience** : l'apprenant au cours du jeu acquiert des connaissances sans qu'il s'en rende compte
- **La gratuité** : la seule motivation du jeu est celle du pur plaisir

³⁶Ibid., p.458

³⁷ Ibid, Op cit, p 221

³⁸<https://is.muni.cz/th/hjkbi/BombaDIP.pdf> consulté 02-03-2022 à 19.00

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de FLE

- **La compétition** : le fait de jouer implique l'acceptation d'une épreuve en vue d'obtenir une réussite. On perd ou on gagne et le plaisir réside dans l'espoir de la victoire.

5- L'importance des activités ludiques dans l'enseignement du FLE :

5-1 Le jeu, une source de motivation :

L'auteur Susan Halliwell parle d'un « *apprentissage indirect* » et précise que :

« Les jeux sont bien davantage qu'un à-côté divertissant. Ils fournissent l'occasion de construire et d'utiliser des phrases alors que l'attention est prise par l'effort du jeu. Ils sont de cette manière, un moyen très efficace d'apprentissage indirect et ne devraient donc pas être rejetés sous prétexte de temps perdu. Il ne faudrait pas non plus les considérer juste comme des bouches trous en fin de cours ou comme une récompense après un « vrai travail ».

Le jeu est effectivement un vrai travail. Il tient une place capitale dans le processus d'acquisition d'une langue. »³⁹.

Quand 'on travaille en avoir l'impression. La motivation est parmi les éléments majeurs dans la classe de la langue, elle influence positivement le comportement de l'apprenant et les différentes situations d'apprentissage. L'enseignant doit différencier ses méthodes, stratégies et ses supports pour qu'il puisse motiver ses apprenants.

Le jeu fait partie de l'enfance, il tient une place importante au sein de notre société actuelle. En effet, les jeux procurent du plaisir et attire l'attention et la curiosité de l'apprenant, et il prenne beaucoup de plaisir à faire des activités dans lesquelles l'écoute le regard et la parole passent au premier plan.

C'est l'une des composantes les plus puissantes de la motivation à apprendre, et qui encourage les interactions et la prise de parole en classe. Avoir recours à la dimension ludique aide beaucoup pour entretenir la motivation des apprenants plus les enfants sont motivés plus il est facile d'apprendre. Avec le temps, et peu à peu, le jeu prend sa place réelle dans la pédagogie. Aujourd'hui, il est comme un moyen pertinent dans l'apprentissage du français langue étrangère. Silva Haydée ajoute « *le*

³⁹Susan Halliwell, enseigner l'anglais à l'école primaire, Longman, p 5-6

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de FLE

jeu peut constituer un vecteur de motivation, en brisant la rigide de la relation pédagogique traditionnelle »⁴⁰

C'est-à-dire que le jeu crée un climat positif et surtout entres les apprenants sur leurs relations

5-2 Le jeu et la cognition :

Le rôle notable du jeu dans la stimulation du développement cognitif des jeunes enfants a été décrit par les premiers théoriciens, et chercheurs comme Silva Haydée « *le jeu ne favorise pas seulement le développement cognitif, mais il peut amener les participants à déployer leurs intelligences, leurs dons d'observation, leurs facultés d'analyse et synthèse, et aussi d'investir leurs connaissances et d'avoir une estime de soi »⁴¹*

Dans son livre « Comprendre le cerveau de son enfant », Pascale Toscani, docteur en psychologie cognitive, rappelle que les jeux permettent l'acquisition de compétences cognitives et sociales. Parmi ces compétences, on peut en citer cinq importantes⁴² :

- ✓ **Favoriser les défis, seul ou à plusieurs :** Quand un enfant joue, il a un objectif (gagner) et prend des décisions, fait des choix en vue d'atteindre cet objectif.
- ✓ **Surmonter la frustration :** Jouer à des jeux de société ou aux cartes expose fatalement au fait de perdre, Cette expérience est désagréable et les jeunes enfants mais elle est l'occasion d'apprendre beaucoup de choses : se distancier de ses émotions, se projeter dans le futur (l'enfant ne perdra pas toujours, même s'il perdra encore parfois), élaborer des stratégies pour les prochaines fois.
- ✓ **S'engager cognitivement :** Le fait de dire pendant un jeu à un enfant : "A ton tour, c'est à toi de jouer !". Cette phrase indique le moment précis au cours duquel l'enfant doit s'engager dans l'action et que tous les yeux sont rivés sur lui. L'enfant vit intensément cet engagement, il sait que sa stratégie est attendue et qu'elle va avoir des répercussions sur la suite du jeu et même les décisions des autres joueurs. Il peut même anticiper le coup suivant. Ce retour d'informations sur ce qu'il vient de décider présente une grande valeur dans une démarche d'apprentissage.
- ✓ **Maîtriser son attention et sa mémoire de travail :** La maîtrise de l'attention est une condition même de la possibilité de jouer. Dans le cas du jeu, la mémoire de travail est largement sollicitée car chaque joueur doit garder en tête les stratégies des autres joueurs et les siennes, voire les anticiper et les précéder.

Les jeux sont donc des supports d'apprentissages à part entière et représentent des soutiens efficaces dans la classe de FLE

⁴⁰ SILVA, Haydée, « Le jeu en classe de langue », le français dans le monde, n358, Juillet-juin 2008, pp. 25-31. Disponible sur: <http://francparler-oif.org/lesdossiers/tous-les-dossiers/2352-jouer-en-classe-de-fle.html>

⁴¹ SILVA, H op.cit p27

⁴² Pascale Toscani Comprendre le cerveau de son enfant de (éditions Hatier) 2019.p 10

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de FLE

5-3 Le ludique et l'acquisition des compétences langagières :

Le jeu en classe du FLE a beaucoup d'avantages et des inconvénients mais son rôle dans la vie des êtres humains reste indéniable, il renforce leur intelligence, il leur facilite l'acquisition du langage, ce qui est une bonne chose puisque l'être humain commence par apprendre à parler. Le jeu offre la liberté d'expression, la manifestation de soi.

Selon Haydée Silva :

« Le jeu est un précieux instrument de socialisation et il présente une force capacitive de transmission culturel. En cela il est en phase avec les nouvelles orientations méthodologiques sur l'enseignement des langues »⁴³

« Le jeu, mieux que beaucoup d'exercices permet le maniement de certaines régularités de la langue, la parole et l'un des premiers jouets [...] qui se prête à une créativité infinie »⁴⁴

Donc comme il précise Carré Les activités ludiques mènent les élèves dans un monde de fiction où ils doivent jouer un rôle pour développer leurs compétences langagières dans différentes situations de communication.

6- La place du jeu en classe de FLE :

Selon les définitions des dictionnaires, les activités ludiques ont une place importante dans l'enseignement, apprentissage du FLE.

Selon Weiss *«le jeu est un outil idéal pour l'acquisition de la communication. Il est persuadé qu' il est indispensable de créer en classe un contexte favorable à un entraînement valable et motivant pour communiquer et réemployer de façon personnelle et nouvelle les moyens linguistiques et sociolinguistiques appris »⁴⁵*

Selon Sylvie lors d'un travail de recherche professionnel, elle cite que le jeu est un moyen privilégié d'apprentissage, c'est l'apprenant lui-même qui crée son atmosphère favorable qui convient à ses compétences et sa capacité à apprendre : *« J'ai donc pu constater combien l'aspect ludique favorisait les apprentissages et que les élèves sont davantage impliqués quand ils sont maîtres du jeu et par conséquent,*

⁴³SILVA, Haydée,op.cit p29

⁴⁴ Carré, J.M., Les avantages et les inconvénients du jeu, document non publié lors d'un stage BELC,2007,P85

⁴⁵Weiss, F. (2002). Jouer, communiquer, apprendre. Hachette. Paris.p65

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de FLE

acteurs de leur apprentissage ; quand chaque rôle est joué par un élève et que l'enseignant n'intervient qu'en cas de besoin. »⁴⁶

Aussi elle explique que l'activité ludique incite les apprenants à employer ses connaissances, en effet, ces activités favorise aussi une atmosphère de détente dans la classe ce qui facilite la perception et l'apprentissage.

Sylvie voit aussi que l'activité ludique est un facteur qui réalise la motivation en classe de langue. De telles activités mettent l'élève en recherche et le force à mobiliser ses connaissances ; *le côté ludique vient du fait que les élèves manipulent des flashcards par exemple, qu'ils se déplacent et que l'ambiance de la classe est davantage détendue. Les élèves sont alors motivés et ne se rendent pas compte qu'ils sont en situation d'apprentissage⁴⁷.*

Selon Winnicott (1975)⁴⁸, l'enfant joue :

- Par plaisir
- Pour exprimer de l'agressivité,
- Pour maîtriser l'angoisse,
- Pour accroître son expérience
- Pour établir des contacts sociaux.

La place des jeux dans l'enseignement/apprentissage du FLE est très importante car ces derniers encouragent l'interaction et la communication en classe, et elles permettent d'intégrer la dimension du plaisir dans l'apprentissage.

Alors, nous pouvons dire que les jeux ont une place indispensable dans notre vie, et ils sont importants pour toutes les catégories de la société en tant qu'activité ludique pour créer de nouvelles situations et résoudre tous les problèmes.

Dans le système éducatif en Algérie notamment en cycle moyenne les activités ludiques ont pris une place importante dans la classe de langue étrangère. Car ils sont une source interminable d'enrichissement du vocabulaire dont on connaît

⁴⁶ PLANE Sylvie et SCHNEUWLY Bernard, « Regards sur les outils de l'enseignement du français : un premier repérage », Repères. Recherches en didactique du français langue maternelle, 2004, vol. 22, n o 1, p. 3-17

⁴⁷Ibid p 19

⁴⁸ Winnicott, D. W. Jeu et réalité. L'Espace potentiel. Paris : Gallimard. 1975.p 235

Chapitre I : Les activités ludiques en classe de FLE

l'impact sur l'apprentissage d'une langue étrangère et aussi sur les capacités d'expression et de communication.

« Le jeu est aussi important que de lire des histoires ou encore de faire des dessins... Souvent les parents disent : « Ah, il a joué, donc il n'a rien fait ». Mais pas du tout. Le jeu apprend énormément de choses. Pour les plus petits, c'est une expérimentation, la découverte de l'univers qui les entoure. Pour les plus grands, cela leur permet de développer leur imaginaire, de construire »⁴⁹

Nous supposons que, les jeux seraient un outil pédagogique ludique précieux et une méthode d'apprentissage efficace en classe de langue, car le jeu est une activité indispensable pour l'apprenant, c'est un élément nécessaire à son équilibre et à son développement global, psychologique, cognitif, affectif et social.

Conclusion :

Nous avons essayé de définir quelques concepts concernant les activités ludiques et le jeu d'une part, d'autre part nous avons aussi essayé de montrer les types des activités ludiques tout en prenant en considération la relation entre activité ludique, interaction et motivation en classe. Nous avons pu également voir le rôle primordial des activités ludiques en tant qu'un moyen d'apprentissage et démontré l'apport du jeu à l'amélioration de la pratique du processus l'enseignement/apprentissage tout en montrant son impact sur la motivation et l'interaction entre les apprenants en classe de FLE.

⁴⁹ Quelle est l'importance du jeu pour un enfant ? » <https://www.journaldesfemmes.fr/maman/guide-des-parents/1125287-importance-du-jeu-enfant/> consulté le 20/03/2022 à 20 :57

Chapitre II

La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

Chapitre II : La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

Introduction :

La communication avec les autres est une partie importante de la vie quotidienne. En Algérie l'enseignement /apprentissage du français langue étrangère représente l'une des principales préoccupations dans le domaine de la formation scolaire et son importance sur le plan social. En effet l'apprenant a besoin de cette communication car elle apparaît comme une nécessité vitale dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

L'oral est un élément fondamental dans ce processus pédagogique, mais ce mécanisme vise à la nécessité du développement chez l'apprenant de l'habilité à communiquer et de le rendre capable d'intervenir en langue française écrite et orale. Et il doit être l'objet d'une partie en classe avec des caractéristiques spécifiques et des enjeux réalisables qui servent à préparer les apprenants à leur vie d'adulte et qui permettent de maîtriser et d'acquérir les compétences initiales d'une langue étrangère et d'introduire des expressions en vue de construire des discussions pour établir un contact avec d'autres interlocuteurs.

En effet, nous avons constaté que les pratiques d'enseignement de l'oral en FLE au cycle moyenne sont rigides et systématiques la chose qui ne motive pas l'apprenant et qui n'exploite pas la créativité de l'élève qui est avant tout un enfant, dont l'attention doit être attirée sur cette langue afin qu'il puisse l'aimer et la pratiquer.

Dans le deuxième chapitre de notre recherche, va porter sur quelques essais de définitions de l'oral son rôle, sa place et il va être focalisé sur l'oral en tant que moyen et objet d'apprentissage de la langue en expliquant la didactique de l'oral et son importance dans le processus d'enseignement/ apprentissage du FLE .Puis nous passerons à l'importance de l'oral et ces deux activités celle de compréhension et de production orale ainsi que sur les activités orales pratiquées en classe et sur leurs supports utilisés. Nous concluons cette deuxième partie du chapitre par la proposition de quelques types d'activités d'expression orale.

Chapitre II : La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

Statut de l'oral dans le système éducatif algérien :

Le français est une langue vivante, présente dans tous les domaines de la vie quotidienne, L'enseignement du FLE dans le système éducatif du français en Algérie a mis l'accent sur l'enseignement-apprentissage de l'oral du primaire jusqu'au secondaire, car l'enseignement des langues étrangères exige une bonne maîtrise de l'oral pour pouvoir communiquer car apprendre une langue étrangère c'est apprendre une nouvelle compétence de communication.

Dans cette nouvelle mesure, l'oral devient un objet d'enseignement à part entière différent de l'écrit oralisé des anciens programmes, il s'agit de faire parler l'apprenant dans des différentes situations authentiques de communication.

L'oral est un moyen fondamental d'apprentissage et de transmission des connaissances, des savoirs et des valeurs à ses apprenants pour qu'il puisse mieux faire des échanges verbaux et maîtriser l'oral, comme signale S.Plane : *«l'oral (du maître) sert à la transmission d'informations et à la régulation pédagogique »*⁵⁰

Au niveau du deuxième cycle qui est le moyen sont prévues tout au long des quatre années les mêmes activités de langue : oral, lecture, orthographe, vocabulaire, grammaire, conjugaison, écrit, lecture dite de plaisir et enfin pause-bilan.

Au moyen, l'apprenant va apprendre à communiquer à partir de l'étude de différents types de discours : narratif, informatif, descriptif, prescriptif, et argumentatif. Dans le cadre de la nouvelle Réforme éducative, l'enseignement du FLE en Algérie vise l'acquisition d'un outil communicatif permettant aux Apprenants d'accéder à la vie pratique.

*"L'apprentissage du français langue étrangère au collège contribue à développer chez l'apprenant, tant à l'oral qu'à l'écrit, l'expression d'idées et de sentiments personnels au moyen de différents types de discours. La pratique des quatre domaines d'apprentissage (écouter/parler, lire/écrire) permet à l'apprenant de construire progressivement la langue et de l'utiliser à des fins de communication et de documentation*⁵¹."

D'après cet extrait des textes officiels on peut dire que la compréhension et une habilité fondamentale à faire acquérir à l'élève. Or dans une perspective

⁵⁰ PLANE Sylvie, Les cahiers pédagogiques p33.

⁵¹ Ministère de l'Education Nationale., Programme du Moyen, ONPS, Alger, 2005.p13

Chapitre II : La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

communicative d'apprendre une langue étrangère, on commence par la compréhension avant de produire.

1-Définition de l'oral :

1-1 Qu'est-ce que l'oral ?

L'oral est défini comme étant « *le domaine de l'enseignement de la langue que comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production conduites à partir de textes sonores si possible authentique.* »⁵²

Selon le dictionnaire de la langue française, le terme " oral " renvoie à tout ce qui est transmis ou exprimé par les organes phonatoires par opposition à l'écrit.⁵³

Selon le dictionnaire électronique le grand Robert, l'oral se définit ainsi : « *Qui se fait par la parole ; qui est énoncé de vive voix ; qui se transmet de bouche en bouche.* »⁵⁴

D'autre part, Le petit Larousse illustré, aussi le définit comme suit : « *(du lat. os, oris, bouche). Relatif à la bouche, fait de vive voix, transmis par la voix, qui appartient à la langue parlée.* »⁵⁵. Les deux définitions, des dictionnaires, renvoient à tout ce qui est réalisé par la parole et transmis par la voix ou exprimé par la bouche.

Le code oral veut dire les unités sonores. En didactique des langues, l'oral désigne :

« *Le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production conduites à partir de textes sonores si possibles authentiques* »⁵⁶

⁵² CHARRAUDEAU, P., MAIGNENEAU, Dictionnaire d'analyse du discours, 2002, p.54.

⁵³ Le Petit Larousse illustré 1960 p 233

⁵⁴ ROBERT, P. Dictionnaire Electronique, « Le Grand Robert de la langue française », 2e édition dirigé par Alain REY, Version 2.0, 2005.

⁵⁵ COLLECTIF Larousse, Dictionnaire, « Le Petit Larousse illustré 2012 » Paris, Larousse, 2011.

⁵⁶ Dictionnaire pratique de didactique du F.L.E : Jean-Pierre Robert, Ophrys, 2002, p :120

Chapitre II : La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

Selon LA ROUSSE « du les deux définitions du dictionnaire, renvoient à tout ce qui est réalisé par la parole est transmis par la voix ou exprimé par la bouche »⁵⁷.

Selon DOLZ & SCHNEUWLY, l'oral

« Du latin *os, ors (bouche)*, se réfère à tout ce qui concerne la bouche ou à tout ce qui se transmet par la bouche. »⁵⁸

Défini ainsi, l'oral renvoie au langage parlé, accompli au moyen de l'appareil phonatoire humain.

Communiquer oralement est l'objectif essentiel dans tout enseignement des langues étrangères. Pour cela nous voyons que l'oral est enseigné dès l'école primaire jusqu'à l'université car il se définit comme « *L'un des deux canaux dont se réalise l'enseignement de tout savoir* »⁵⁹ Et cela veut bien dire que c'est un moyen transmettant de connaissances voire d'apprentissage.

Cependant, l'oral n'est pas uniquement ce qui est transmis, ce qui sort par la voie buccale, c'est aussi : « *Ce qui soutenu par le corps de soi et de l'autre, les regards, et tout ce qui donne un contexte aux paroles et en même temps les commente.* »⁶⁰ L'oral sert, avant tout de moyen pour communiquer en didactique des langues, l'oral désigne :

« *Le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignement de la spécificité de la langue orale et son apprentissage au moyen d'activités d'écoute et de production conduites à partir de textes sonores si possible authentiques* »⁶¹.

Gérard Vigne définit l'oral ainsi : « *Terme ambivalent, désigne tout à la fois une situation d'échange : deux interlocuteurs face à face qui coopèrent dans l'élaboration d'un discours en maniant constant. L'oral, l'autre forme de la*

⁵⁷ Le Petit Larousse illustré, Larousse, Paris, 1995, p.720

⁵⁸ DOLZ, J., & SCHNEUWLY, B. (1998/2002), Pour un enseignement de l'oral. Initiation aux genres formels à l'école, Paris, ESF éditeur (3 e édition).p201

⁵⁹ Ouldbenali.N.(2006), compréhension et expression de l'oral en classe de première année de licence de français consulté le 04-04-2022 à 19 :00

⁶⁰ FRANÇOIS, F. (2002) 'Contours de l'oral ?' in Les Cahiers pédagogiques n° 400 (janvier).p144

⁶¹ ROBERT, J.P. (2002) Dictionnaire pratique de didactique du FLE, (collection l'Essentiel français), Paris, Ophrys. P321

Chapitre II : La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

langue, dans sa force sonore, doté de propriétés acoustiques particulières, met en jeu la perception auditive et les capacités articulatoires du sujet. »⁶²

De son côté Francis Vanoy cité par Ch. Marial et p. Blochet affirme que l'oral est un : « *mode essentiel de communication* ». Il ajoute : « *l'oral doit être considéré comme un langage à part entière, car c'est un moyen de communication essentiel de notre époque* »⁶³

Le but d'enseignement /apprentissage de FLE est d'acquérir la compétence de communiquer oralement cette compétence donne une grande valeur dans les nouvelles approches. J.P Cuq confirme que :

« Le fait que l'oral est tantôt un moyen d'enseignement et d'apprentissage tantôt un objectif à part entier cette distinction peut se révéler utile pour apprécier l'évolution de la composante orale dans l'histoire de la didactique de FLE »⁶⁴

L'oral est quelque chose qui relève de l'échange, du partage, de la relation où interviennent le désir et le besoin de situer sa propre expérience par rapport aux autres dans le monde. Alors nous ne devons pas chercher des normes spécifiques à cette parole, mais nous devons plutôt travailler pour permettre son émergence et encourager son développement pour reconnaître sa richesse.

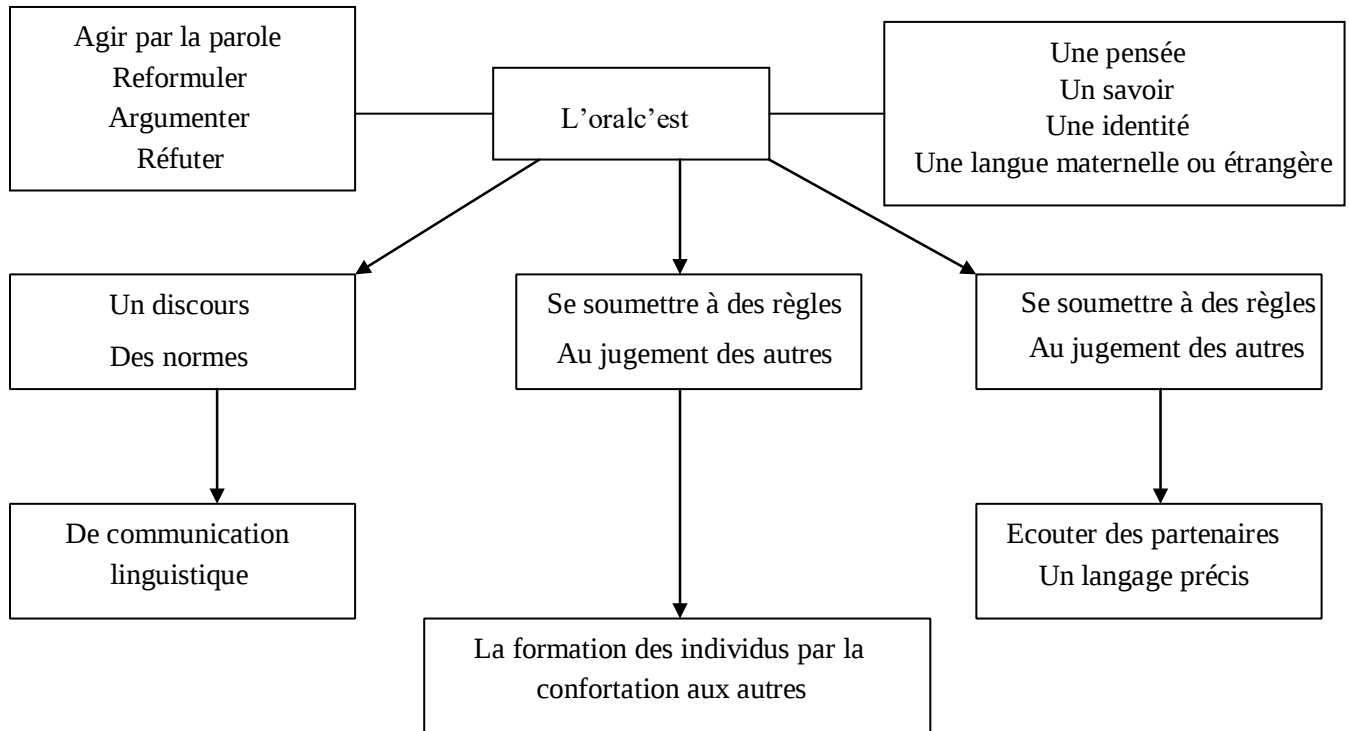
⁶² G. Vigne, « Enseigner le français comme langue seconde », éd. Clé International

⁶³ F. Vanoye in Ch. Mairal et P. Blochet, « Maîtriser l'oral », éd. Magnard, 1998, p122

⁶⁴ Cuq J.P, dictionnaire de la didactique langue étrangère et seconde CEL international, paris :2003, p183

Chapitre II : La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

Voici la définition de l'oral de **Jean-Marc Coletta**⁶⁵ sous forme d'un schéma qui peut résumer toute la notion de « l'oral ».



D'après ce schéma présenté, nous pouvons dire que l'oral est avant tout une langue maternelle ou étrangère, ainsi qu'il est une pensée, un savoir et une identité, c'est aussi agir par la parole pour augmenter, réfuter, parler, reformuler, en respectant les normes communicatives et les normes linguistiques.

2- Les caractéristiques de l'oral :

Pour une meilleure exploitation et utilisation de l'oral, il est impératif de connaître ses caractéristiques et ses critères. Dans ce terrain, Paul Gévaudan nous a présenté les caractéristiques de l'oral comme suit :

« Traits caractéristiques de l'oral :

- ✓ -la prosodie (l'intonation, l'accent, les pauses,)
- ✓ -les informations sur le locuteur (voix, état mental, position social)
- ✓ -l'adaptation du discours du locuteur à son interlocuteur »⁶⁶

⁶⁵Coletta, Jean- Marc, L'oral c'est quoi ? Dans oser l'oral, cahiers pédagogiques, n°400, p38.

Chapitre II : La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

Nous pouvons dire alors que l'oral se caractérise par des différents critères : des pauses, ruptures et des reprises, l'accent et la voix du locuteur et son intonation, les informations du locuteur qui peuvent influencer le changement de débit et le lexique choisi...etc.

2-1 Les composantes de l'oral :

A. *La compréhension orale :*

La Compréhension de l'oral a repris sa place durant les années 1970, avec l'introduction des documents dits authentiques en classe de langue, la compréhension de l'oral a commencé à occuper un rôle primordial. Elle est basée sur l'écoute. Selon le dictionnaire de didactique du FLE, elle peut être définie comme : « Une suite d'opérations par lesquelles l'interlocuteur parvient généralement à donner une signification aux énoncés entendus ou à les reconstituer »⁶⁷

Selon Robert J.P la compréhension orale est généralement définie comme un ensemble de démarches qui valorisent les étapes faites par l'enseignant qui interprète le sens réel de contenu ; de manière que l'élève soit capable de comprendre le message transmis à l'aide des mimiques et à partir des intonations de la voix comme le confirme ce chercheur : « en didactique des langues, la compréhension est l'opération mentale de décodage d'un message oral par un auditeur (compréhension orale) »⁶⁸

Dans l'enseignement de l'oral il faut commencer par la compréhension car comprendre et apprendre sont deux phénomènes, l'un complète l'autre malgré leur différence.

*« L'apprentissage et la compréhension sont donc deux phénomènes cognitifs à la fois distincts et interdépendants qui correspondent à deux niveaux de connaissances différents. La compréhension développe normalement une aptitude à produire et, réciproquement, l'activité qui consiste à produire influe sur la compréhension. C'est lorsque le stade de la production est atteint qu'on peut dire qu'il y a apprentissage, c'est-à-dire acquisition de connaissances. »*⁶⁹

⁶⁶<http://web.fu-berlin.de/phn/phn73/p73t2.htm> consulté le 28-04-2022 à 10 :41

⁶⁷ ROBERT Jean Pierre : dictionnaire pratique de didactique du FLE, Ophrys, Paris, 2002, p : 32.

⁶⁸ Robert J.P, dictionnaire pratique de didactique de FLE, 2008, p40

⁶⁹ Marie Claude Tréville et Lise Duquette « Enseigner le vocabulaire en classe de langue ».p54

Chapitre II : La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

Cette compétence occupe une place au premier rang, elle est indispensable lors de tout enseignement /apprentissage du FLE. Cette idée est bien soutenue par Christelle DAY en notifiant que : « *La Compréhension orale constitue à son tour la première place dans l'apprentissage de nouveaux faits de langue ce qui correspond aux doubles objectifs de l'approche communicative, les élèves apprennent à la Compréhension et à la production orale tout en apprenant en même temps la langue.* »⁷⁰

Aussi la compréhension de l'oral conçue pour développer chez les apprenants stratégies d'écoute et de compréhension de l'énoncé oral, pour qu'ils puissent parler librement, et c'était pendant la séance de la compréhension de l'oral les apprenants rencontreront différentes structures lexicales, grammaticales, les différentes situations de communication ainsi que les différents sons. Elle sert à rendre les élèves plus autonomes et plus actifs lors de la prise de parole.

*La compréhension orale est une compétence qui vise à faire acquérir progressivement à l'apprenant des stratégies d'écoute premièrement et de compréhension d'énoncés à l'oral deuxièmement. Il ne s'agit pas d'essayer de tout faire comprendre aux apprenants, qui ont tendance à demander une définition pour chaque mot. L'objectif est exactement inverse. Il est question au contraire de former nos auditeurs à devenir plus sûrs d'eux, plus autonomes progressivement.*⁷¹

Ainsi, elle vise à leur faire réinvestir et réemployer ce qu'ils ont appris durant le cours et en classe et le réutiliser dans leurs vies privées. Elle cherche également à responsabiliser les élèves.

*« L'apprentissage et la compréhension sont donc deux phénomènes cognitifs à la fois distincts et interdépendants qui correspondent à deux niveaux de connaissances différents. La compréhension développe normalement une aptitude à produire et, réciproquement, l'activité qui consiste à produire influe sur la compréhension. C'est lorsque le stade de la production est atteint qu'on peut dire qu'il y a apprentissage, c'est-à-dire acquisition de connaissances. »*⁷²

⁷⁰ DAY Christelle : la compréhension orale au collège, CRDP, 2001, p : 19.

⁷¹ Article de Jean Michel Ducrot Sylla 15 août 2005 L'enseignement de la compréhension orale

⁷² MARIE-CLAUDE Trevill et LISE Duguay, Enseigner le vocabulaire en classe de langue, 1994, p.54

Chapitre II : La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

B. L'expression orale :

L'expression orale est indispensable dans la construction des savoirs, elle était considérée comme l'une des compétences la plus marquante en langue étrangère, c'est une compétence que les apprenants doivent progressivement acquérir, qui consiste à s'exprimer en français dans toutes les situations de communication. Selon Hélène, SOREZ : « *S'exprimer oralement, c'est transmettre des messages généralement aux autres, en utilisant principalement la parole comme moyen de communication* »⁷³.

Il est donc important d'impliquer l'apprenant dans des échanges sociaux. Les apprenants seront dans un processus d'apprentissage du français Langue Etrangère. Dans ce cas l'expression orale est un passage obligatoire elle permet aux enseignants de vérifier et d'évaluer la compréhension des élèves à travers la participation et le débat en classe. Selon J.P Cuq ;

« *L'acquisition d'une compétence de communication est conditionnée en tout premier lieu par la compréhension et l'expression orale.* »⁷⁴

Nous pouvons dire que la compréhension et l'expression orale sont en relation forte, nous ne pouvons pas les séparer, les deux compétences sont complémentaires. Cette dernière est une compétence qui doit être progressivement acquise par les apprenants, elle consiste à s'exprimer dans des situations d'énonciations diverses en FLE, à faire appel aux compétences de compréhension pour que l'apprenant soit capable de produire oralement des énoncés dans différentes situations de communication afin qu'il puisse répondre, interroger, s'exprimer, demander, communiquer, etc.

2-3 Comment enseigner l'expression orale ?

L'expression orale ou la production orale sont des compétences que les apprenants doivent acquérir progressivement, et qui consiste à s'exprimer dans des différentes situations de communication. Pour créer un environnement favorable à l'apprentissage, les apprenants doivent être encouragés. De fréquentes interactions communicatives dans la classe stimulent l'engagement des élèves à participer au cours.

⁷³ SOREZ Hélène, Prendre la parole, Paris, HATIER, 1995, p.05

⁷⁴ Cuq J.P dictionnaire de la didactique étrangère et seconde, 2008, p179

Chapitre II : La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

La pédagogie⁷⁵ récente insiste sur l'importance de développer l'expression orale dans les classes de langue chez les apprenants. Voilà une démarche simple mais modifiable que l'enseignant puisse suivre :

- L'expression orale se réalise selon le niveau des apprenants
- L'enseignant demande à leurs apprenants de défendre une thèse à l'oral qui convient avec leur niveau.
- Défendre une thèse en utilisant des arguments
- Préparation de la conversation.
- L'enseignant écoute ses apprenants, les corrige et leur donne le temps pour se corriger ou de donner le temps pour se corriger ou de donner l'occasion à un apprenant de corriger l'autre.
- Enfin, réaliser une synthèse sur la thèse évoquée ou sur le contenu du document sonore proposé.

3- Les supports pédagogiques utilisés en classe de FLE :

Le support pédagogique est un moyen, un médium matériel qui est utilisé pour illustrer et renforcer le contenu qui est exposé par l'enseignant. Il désigne l'ensemble des documents texte, image ou sonore qui sont consacrés à des fins d'enseignement. Selon Cuq donne la définition suivante : *[...] tout support sélectionné à des fins d'enseignement et au service de l'activité pédagogique. [...] un document peut être fonctionnel, culturel, authentique ou fabriqué ; il peut relever de différents codes : scriptural, oral ou sonore, iconique, télévisuel et électronique.*⁷⁶

Les supports pédagogiques font partie de la pratique en classe. En effet ils aident à l'exploitation des différentes activités orales en classe de FLE et permet de favoriser la compréhension et la mémorisation chez les apprenants. Ils servent à diffuser et à faire circuler l'information en classe et permet de diriger et d'animer la séance. Grâce au support pédagogique l'enseignant peut faire un ajustement mais aussi une mise à jour de son enseignement. Ils favorisent l'interaction entre apprenant-enseignant et apprenant-apprenant.

⁷⁵RekikSouad, l'expression orale en question :le français langue étrangère en Algérie le cas des élèves de sixième années primaire, université de Batna,2009,p40/41

⁷⁶ Cuq, J.-P. (Dir.) 2003. Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Asdifle, Paris p75

Chapitre II : La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

Le choix des supports pédagogique joue un rôle fondamental dans le désir et la volonté d'apprendre chez les apprenants et reste une tâche délicate et complexe. Alors il reste à l'enseignant de bien choisir le support de manière à ce qu'il corresponde parfaitement aux objectifs du cours au contenu de l'apprentissage et au public concerné.

Il semble important de diversifier les supports pédagogique et didactiques car elles contribuent fortement à développer la compétence communicative surtout orale, par exemple les jeux ludiques, l'apprentissage coopératif, le questionnement, la discussion et le travail individuel sont autant de stratégies enseignantes dans le but de développer les stratégies de communication chez les apprenants,

Selon Rolland Viau pour que les activités soient motivantes et enthousiasmantes, elles doivent répondre à une série de conditions⁷⁷ :

- Etre variée et s'intégrer aux autres activités.
- Avoir des sens pour les étudiants.
- Responsabiliser les étudiants leur en permet de faire des choix.
- Organiser les savoirs.
- Représenter un défi pour les étudiants.
- Etre authentique.
- Permettre aux étudiants d'intégrer et de collaborer avec les autres.
- Avoir un caractère interdisciplinaire.
- Comporter des consignes et des rétroactions claires

3-1 Le manuel scolaire :

Le manuel scolaire est le support pédagogique le plus proche de l'apprenant, et pour l'enseignant aussi, il reste toujours la référence inévitable à plusieurs aspects pour l'enseignant et l'enseigné, il est tellement important que l'enseignant ne peut se débarrasser de lui. Il représente pour lui « *ce qui reste lorsqu'on a tout oublié. C'est un outil de référence, c'est un support fiable qui permet de compléter un cours mal pris ou de clarifier une leçon mal comprise* »⁷⁸

⁷⁷ VIAU, Rolland. Des conditions à respecter pour susciter la motivation des élèves. Volume 5, n°3, Février 2000

⁷⁸ Les langues vivantes à l'école, Fabia MAURIE, Syros-Alternatives, 1992, p : 41.

Chapitre II : La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

C'est sur lui que repose toute démarche ou approche didactique malgré les nouvelles technologies de la communication qui ont donné un rôle majeur à l'école et à l'espace d'apprentissage ; cet outil joue un rôle incontestable et incontournable.

C'est le plus ancien support pédagogique, il est considéré comme l'un des instruments essentiels sur lesquels s'appuient les enseignants et les apprenants dans le processus d'enseignement/apprentissage d'une langue. Car il contient des textes écrits et des textes iconiques (images, illustrations...) afin de développer la compétence linguistique des apprenants.

De nos jours, le manuel vise à guider les apprenants à construire et à s'approprier les savoirs. La réalisation en devient compliquée car il n'est plus seulement un auxiliaire pour l'enseignement mais il est un outil d'autonomie de l'apprentissage. C'est aussi un outil qui est destiné à mettre l'élève en activité, à l'attirer vers ce qui est le plus important, il doit d'abord être un espace interactif dynamique à l'intérieur du rapport enseignant – apprenant ou l'on suggère et propose divers types d'activités et différentes méthodes de travail. Dans le but de stimuler l'imagination et de développer l'intelligence de l'élève.

Le manuel scolaire est un élément central dans la pratique pédagogique, il est reconnu comme l'un des facteurs les plus efficaces pour améliorer la qualité de l'enseignement, particulièrement dans les états où le système éducatif manque de moyens.

Pour Gérard et Roegiers« *les manuels scolaires doivent également répondre à de nouveaux besoins : développer auprès des élèves des habitudes de travail, proposer des méthodes d'apprentissage, intégrer les connaissances acquises à la vie de tous les jours, pour n'en citer que quelques-uns* »⁷⁹

En effet, des recherches ont montré qu'une amélioration dans la fourniture de manuels scolaires aux écoles avait une influence positive sur le rendement scolaire, ainsi les manuels sont un outil de réussite scolaire. Pour Gerard et Roegiers ils sont « *intentionnellement structuré pour s'inscrire dans un processus d'apprentissage en vue d'en améliorer l'efficacité.* »⁸⁰

⁷⁹ Gérard, F-M., &Roegiers, X. (2007). Des manuels scolaires pour apprendre p. 10-11

⁸⁰Ibid p. 45 a 66

Chapitre II : La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

Ceci en offrant à l'élève un recueil de connaissances où il peut découvrir, apprendre et comprendre de nouvelles choses. Et à l'enseignant, une aide à la gestion de ses cours et une banque d'exercices. Tout en permettant aux parents d'élèves, l'accompagnement et le suivi des apprentissages de leurs enfants.

3-1-1 Caractéristiques et fonctions du manuel scolaire :

Le manuel est un support utilisé par les enseignants et les apprenants pour les diverses fonctions qu'ils exécutent durant la séance Gérard et Roegiers citent trois caractéristiques du manuel scolaire :

- 1) « Il peut remplir différentes fonctions associées aux apprentissages.
- 2) Il peut porter sur différents objectifs d'apprentissage
- 3) Il peut proposer différents types d'activités susceptibles de favoriser l'apprentissage »⁸¹

3-2 Le support tableau :

Un tableau est un panneau sur lequel nous pouvons écrire des informations temporairement. Dans leurs ouvrage Cuq et Gruca disent que :

*« La bonne utilisation du tableau par l'enseignant est donc un savoir-faire très important, surtout avec des groupes de jeunes apprenants »*⁸²

Le tableau est l'outil central, physiquement dans la classe. Ses fonctions sont multiples car il ne permet pas seulement d'écrire, mais aussi de dessiner, de poser des magnets ou encore de projeter. L'utilisation du tableau doit donc être au centre de l'enseignement.

En effet, le tableau est un support visible où le professeur peut écrire des mots, des exercices, des énoncés, phrases.... C'est un défi pour les apprenants, il aide les apprenants à mieux comprendre et à mieux mémoriser le vocabulaire ou les règles de grammaire. Lors de la séance de l'oral le tableau deviendra un moyen indispensable pour l'explication si les idées exprimées oralement sont ambiguës pour certains apprenants l'enseignant va exploiter le support tableau afin d'expliquer et éclairer l'incompréhensible aux apprenants à travers des mots, dessins, et des graphiques par

⁸¹Ibid p. 11

⁸² J.P Cuq et I Gruca, Cours de didactique de français langue étrangère et seconde, Presses universitaires de Grenoble, 2008, p. 461

Chapitre II : La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

exemple.

Le tableau est aussi l'endroit sur lequel vont s'inscrire les synthèses, les règles, les lois, etc. Il représente pour certains l'endroit privilégié sur lequel s'inscrit qu'il faut retenir. Le nombre d'élèves et d'étudiants qui prennent note de tout, ou presque, ce qui est écrit au tableau en est le meilleur exemple.

3-3 L'image :

L'image désigne : un objet, un dessin, une photographie, une gravure, un schéma, etc. Yaïchedéfinit l'image comme « *un objet fascinant qui parle à toutes les générations, un objet à qui l'on confie volontiers ses préoccupations, peut-être parce qu'elle a un caractère familier, intime* ⁸³ ».

Aujourd'hui, avec l'explosion des nouvelles technologies, l'apprentissage visuel s'est réouvert et de nouveaux outils sont apparus. A l'époque moderne, les professeurs ont à leur disposition un grand choix d'outils visuels : les images et les photos en couleurs, sur papier et en format numérique...

L'enseignement de l'oral au cycle moyen nécessite des méthodes et des moyens attrayants et motivants, dont le but de motiver l'apprenant et susciter son intérêt, parmi ces moyens les supports visuels comme l'image « *Parmi tous les moyens utilisés pour l'apprentissage des langues étrangères, on constate que, dans la catégorie des aides visuelles, l'image est de tout temps présente, même si sa forme évolue avec les époques. Elle apparaît en effet grâce à des techniques diverses (image dessinée, peinte, photographique, cinématographique, vidéo, de synthèse) sur des supports variés (papier, diapositives, film, vidéo, etc.)* » ⁸⁴

En effet, l'image permet de faciliter le travail de l'enseignant en lui évitant les longues explications et le recours à la langue maternelle, elle permet aussi de faciliter la compréhension et l'accès au sens, aussi c'est un élément déclencheur de motivation et d'anticipation chez les apprenants ⁸⁵

En effet, L'image bénéficie d'une place privilégiée dans l'apprentissage du FLE. D'une part elle a pour but de sensibiliser les apprenants à recevoir les

⁸³ ALRABDI Elie Issa, NAWAFLEH Ahmed Suleiman, L'image authentique en classe de FLE: Créativité et Autonomie Dirasat, human and Social Sciences, volume 46, No.1, 2019.

⁸⁴ VIALON Virginie, Images et apprentissages : le discours de l'image en didactique des langues, L'harmattan, Paris, 2002, p.05.

⁸⁵ ALRABDI Elie Issa, NAWAFLEH Ahmed Suleiman, op. cit, p.393-394.

Chapitre II : La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

documents iconiques et d'autre part, de susciter leur intérêt. Elle aide les apprenants à comprendre des notions en langue française de par son pouvoir d'actualiser le cours de français. Dans une classe de FLE l'image est considérée comme un moyen de communication, elle permet de créer des échanges entre les apprenants dans des différentes situations de communication, cela développe les compétences orales des apprenants et la capacité de travailler en groupe.

L'utilisation de l'image en classe de FLE, considérée comme un élément de motivation et de création car il est facile d'utiliser une image pour attirer l'attention des élèves elle permet de développer l'imagination de l'apprenant.

3-4 Le support audio-visuel:

Le support audiovisuel est le support le plus adapté et utilisé dans une classe du FLE pour travailler sur les activités de compréhension orale dont le but est d'améliorer l'expression orale chez les apprenants. Nombreuses études ont mis l'accent sur l'importance des supports audiovisuels pour l'enseignement/apprentissage de l'oral du FLE et les didacticiens insistent sur l'importance de l'association du son et de l'image pour un meilleur enseignement des langues étrangères

Une définition du dictionnaire de la didactique de FLE met en relation l'utilisation de ce genre de support avec des méthodes d'enseignement : « [...] *Les méthodes audio-orales et audiovisuelles s'appuient respectivement sur une bande sonore pour la première et un film fixe pour la seconde, la méthode audiovisuelle, de conception plus moderne pour l'époque, constituant un progrès indéniable par rapport à sa sœur aînée audio-orale* »⁸⁶

En utilisant ces supports les enseignants peuvent fournir une quantité illimitée d'informations bien comprises et très saisissables aux apprenants en d'autres termes, les supports audiovisuels sont des documents authentiques qui comportent des images fixes ou animées, des enregistrements vidéos, des chansons, qui servent la relaxation psychologique en classe, et motive les apprenants, pour qu'ils apprennent la langue française, et essaient d'imiter la prononciation des locuteurs natifs tout en écoutant des enregistrements en français etc.

Dans les différents domaines, il existe plusieurs types des supports audiovisuels, nous en citons quelques-uns qui peuvent être utilisés en didactique des

⁸⁶ Robert, J.P : Dictionnaire pratique de la didactique de FLE. Paris. (2002).: OPHRYS. p.12.

Chapitre II : La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

langues : des extraits de films, des microfilms, des documentaires, des émissions télévisés (passages d'un journal télévisé, des dessins animés, des publicités, des interviews politiques, des débats télévisés...), etc.

Ces derniers peuvent être enregistrés sur des supports magnétiques, des cassettes vidéo ou numériques ; sur des supports électroniques également, à savoir, des CD/DVD, disquette, disque dur, flash disc, carte mémoire, etc.

En effet, l'intégration des technologies d'information et de la communication dans la classe de langue à des effets positifs sur la réussite scolaire, le support audiovisuel est devenu un moyen extraordinaire à la disposition des enseignants T. LANCIEN nous confirme, dans son ouvrage *Le document vidéo dans la classe de langues*⁸⁷, que la vidéo est un bon moyen pour acquérir une langue actuelle, authentique et appliquée dans diverses situations. Ce qui amène l'enseignant à envisager une exploitation pédagogique efficace de ce document.

Alors on peut dire que, l'utilisation du support audiovisuel en classe de FLE reste toujours souhaitable non seulement pour acquérir une langue étrangère, mais aussi pour développer les compétences communicatives et interculturelles des apprenants.

3-4-1 Les critères du choix des matériels audiovisuels pour un enseignement de langue⁸⁸ :

Il existe plusieurs critères de sélection le matériel audiovisuel adapté à l'enseignement des langues.

- ✓ L'enseignant doit prendre en considération les élèves visés, leur niveau, leur âge, les connaissances qu'ils ont déjà sur la langue...
- ✓ Les documents audiovisuels doivent être en relation directe avec la leçon.
- ✓ Les documents audiovisuels devraient être choisis de façon à compléter et enrichir les différents domaines du programme d'études.
- ✓ Le document audiovisuel doit être adapté à l'âge, le niveau, et les besoins du public visé.
- ✓ Le matériel utilisé doit être clair, sans bruit, image claire, etc.
- ✓ Il faut faire attention à la durée de l'enregistrement, Si l'enregistrement est long, cela peut démotiver l'apprenant et causer la monotonie.

⁸⁷ LANCIEN, Thierry : Le document vidéo dans la classe de langues, Clé internationale, 1986

⁸⁸ ABU-LAILA Zaki , Les avantages de l'utilisation des supports audiovisuels en classe de FLE Revue des études humaines et sociales-B/ Lettres et langues. N° 19, Janvier 2018, p.39.

Chapitre II : La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

3-4-2 Les avantages de l'utilisation des supports audiovisuels en classe de FLE :

L'audiovisuel a plusieurs avantages sur le processus d'apprentissage de la langue française. Comme le souligne ABU-LAILA Zaki dans son article il a mis l'accent sur les avantages de l'emploi de ces moyens⁸⁹.

- ✓ Le professeur possède la liberté et la responsabilité pour organiser le contenu audiovisuel.
- ✓ L'enseignant a la possibilité de présenter ce contenu avec des moyens didactiques et pédagogiques appropriés.
- ✓ - L'audiovisuel améliore la compétence de la compréhension et de l'expression orale chez l'apprenant.
- ✓ L'audiovisuel augmente la motivation des apprenants, les incite à participer activement dans la classe et éveille la curiosité
- ✓ L'accompagnement de l'image et du son facilite la compréhension : « L'image facilite l'accès au sens d'une langue orale authentique. »
- ✓ L'audiovisuel facilite la mémorisation.

3-5 Support TIC et audio-visuel :

L'utilisation de l'audiovisuel et les supports TIC comme matériel pédagogique a une grande efficacité dans le domaine d'enseignement/apprentissage des langues, c'est des outils préférables pour l'enseignant et pour les élèves, L'audiovisuel et les TIC peut classer comme un facteur de motivation chez les apprenants.

En effet, ils occupent une place fondamentale et très importants dans l'enseignement d'une langue étrangère, ils aident à bien montrer les réalités aux apprenants à partir de l'image mobile l'acquisition sera plus facile et accessible. Le support audiovisuel l'un des supports attrayant et aimable par les apprenants, il attire leurs attentions, ils ont même le plaisir de voir ce qu'est dans la vidéo, l'apprenant face à une situation de curiosité, il cherche à découvrir et comprendre le contenu de ce support.

⁸⁹Ibid, p.40.

Chapitre II : La place de l'oral dans l'enseignement du FLE

De ce fait nous pouvons dire que l'utilisation d'un support audiovisuel au sein de l'apprentissage est très importante, aussi qu'a une forte efficacité sur les différents perspectives de didactique des langues étrangères

Conclusion :

A la fin de ce chapitre, nous pouvons dire que l'oral occupe une place essentielle à l'école, il sert à bien communiquer et la réalisation d'une bonne communication dépend de l'enseignant qui doit être conscient de ses choix des matériels pédagogiques pour améliorer le niveau de ses apprenants. Nous pouvons conclure aussi que les supports pédagogiques aident et améliorent leur niveau et participe à faciliter l'apprentissage de la langue leur emploi en classe développe plusieurs compétences chez l'apprenant et facilite la tâche de l'enseignant.

CHAPITRE III

« Analyse et interprétation des résultats »

Introduction

Notre recherche consiste à s'informer sur la réalité de l'intégration des activités ludiques en classe de FLE pendant les séances de compréhension de l'orale. Dans la partie théorique, nous avons présenté l'activité ludique théoriquement : sa définition, ses types théoriques, ses fonctions, etc.

Dans cette partie nous allons présenter une stratégie de vérification pratique pour connaître l'impact de ces activités sur la compétence de l'orale chez les apprenants en classe de la 2ème année moyenne, présenter une stratégie de vérification pratique pour connaître l'impact de ces activités sur l'interaction verbale qui s'opère entre les apprenants en classe et notre deuxième objectif c'est de pouvoir apporter des éléments de réponse à propos de notre problématique de départ et de vérifier si les hypothèses que nous avons proposées sont bien ou mal fondées.

1-Le cadre spatio-temporel de notre enquête

1-1-Le lieu :

Pour réaliser notre expérience, nous avons choisi les élèves d'une classe de 2ème année moyenne de l'école ALI BEN AMARA EL BORDJI (BORDEJ BEN AZZOUZ BIKSRA), le nombre des élèves est de 22, de sexe différent, 11 filles et 11 garçons, divisé par deux groupes. Le public visé est âgé entre 13 et 14 ans. Cette sélection est spécialement pour vérifier l'impact de l'activité ludique sur la compétence de l'oral dans une classe FLE. Nous avons choisi cet établissement d'une part parce qu'il proche de notre lieu de résidence et d'autre part l'enseignante, dès notre premier contact avec elle, elle s'est montrée d'une grande gentillesse et disponibilité pour nous accompagner le long de notre expérience, sa façon de gérer la classe et les échanges. L'enseignante avec qui notre expérimentation s'est déroulée est titulaire d'une licence en langue française et bénéficie d'une expérience de 10ans d'enseignement, elle est chargée des deux niveaux (2^{ème} et 4^{ème} année).

Chapitre III :Analyse et interprétation des résultats

1-2-Le temps :

Notre enquête de terrain s'est étalée sur tout le long du mois d'Avril. Pour cela, nous avons eu besoin d'assister à des séances pour pouvoir récolter les informations dont nous avons besoin pour notre recherche. La première séance a été programmée le lundi de 09 heure jusqu'à 10 heure, la deuxième séance a été programmée le jeudi aussi de 9 heure jusqu'à 10 heure

2-Déroulement de l'expérimentation :

Dans le but de confirmer notre objectif principal et pour arriver à confirmer notre hypothèse, l'étude que nous avons menée s'est faite dans deux séances, la première séance en se basant sur l'observation en classe, une séance témoin (Sans utilisation d'une activité ludiques) en essayant aussi d'observer l'attitude de l'enseignante et les apprenants. Au contraire dans une séance expérimentale, nous avons choisi quelques jeux qui vont être utilisés en classe de la deuxième année moyenne.

Nous avons fait des observations concernant l'organisation de la classe, le déroulement de la séance, le rôle de l'enseignant et le comportement des apprenants en classe durant les séances.

Après la séance témoin nous avons expliqué le déroulement des activités utilisées durant la deuxième séance et la démarche à suivre, les consignes... Ensuite, nous les avons repartis en groupes de 4 à 5 éléments

2-2 La séance témoin :

Date de l'observation : 11-04-2022

Lieu : CEM Ali Ben Ammara El Bordji

L'heure de l'observation : 08 :00 a 09 :00

Niveau : 2AM.

La leçon observée : Compréhension de l'oral. La description objective

Durée : 1 heure.

Chapitre III :Analyse et interprétation des résultats

Support :

- ✓ « Légende de Sidi M'Hammed El Ghrab »
- ✓ La fiche pédagogique.
- ✓ Le manuel scolaire

Objectif éducatif :

- ✓ Se positionner en tant qu'auditeur ;
- ✓ Identifier la situation de communication ;
- ✓ Prendre notes ;
- ✓ Ecouter et analyser une légende afin d'en identifier et repérer les personnages, le cadre spatio-temporel ;
- ✓ Restituer l'histoire écoutée

2-2-1 Déroulement de la séance :

Nous avons assisté avec une classe de 2ème année Moyenne pendant deux séances. Durant les séances (La séance témoin et la séance expérimentale), notre travail était d'observer ce qui se passe en classe en se basant sur des grilles d'observation préparées préalablement.

La séance débutait par le rythme habituel, d'abord l'enseignante a commencé son cours après la salutation par demander à l'un des apprenants d'inscrire sur le tableau la date du jour, le projet, la séquence, l'activité et le support, après elle a commencé à faire un petit rappel sur les cours précédents avec l'aide des élèves pour qu'elle arrive à une présentation du sujet du jour qui est **La légende**.

Après, l'enseignante a demandé aux apprenants d'écouter attentivement le document et de prendre des notes, elle a activé la première lecture de la vidéo « Légende de Sidi M'Hammed El Ghrab » sur YouTube.

Les apprenants ont écouté avec sans réaction sauf quelques échanges des regards. Après l'enseignante a demandé aux apprenants d'ouvrir le manuel scolaire sur la page 102-104 où il y a le texte écrit et les questions puis elle a laissé les apprenants pour faire une lecture silencieuse pendant 10 minutes pour l'exploiter plus tard. Puis elle a commencé de poser des questions générales concernant l'histoire de Sidi M'Hammed El Ghrab.

Chapitre III :Analyse et interprétation des résultats

Ensuite l'enseignante a commencé de poser des questions, elle explique et essaye d'utiliser quelques gestes pour faciliter la compréhension mais le silence et l'hésitation dominent la classe, sauf quelques éléments lèvent le doigt et répondent par un ou deux mots. Après quelques minutes, l'enseignante a lancé une deuxième lecture, puis elle a posé des questions plus difficiles que les premières, en attendant avoir aussi des réponses orales mais le même scénario se répète.

Observations :

La séance a été classique, concernant le comportement des élèves nous avons remarqué que les apprenants étaient démotivés et ils n'ont pas montré l'intérêt durant la séance.

Parfois l'enseignante monopolise la parole parce que les apprenants refusent de participer, il y a que des bons éléments qui participent avec l'enseignante. Les autres apprenants ne font qu'écouter sans faire aucune réaction.

Cela a rendu la classe ennuyeuse. Certaines rencontrent des difficultés à trouver les vocabulaires adéquats pour s'exprimer. Tout au long de la séance les apprenants s'ennuyent, à cause de la routine et l'enseignante répète les mêmes questions dont ils sont habitués, même les réponses des autres apprenants ont été semblables.

Enfin de la séance, l'enseignante demande de faire une synthèse pour clore la séance, les réponses sont écrites au tableau et aux cahiers des apprenants.

2-3 La séance expérimentale :

***Date de l'observation :** 18/04/2022.*

***L'heure de l'observation :** 09 :00*

***Niveau :** 2AM*

***La séance observée :** Vocabulaire, Orthographe*

***Durée :** 1 heure.*

***Support :** Manuel scolaire p.p.107-109*

***Objectif éducatif :** L'apprenant sera capable de*

- *Former des noms à partir de verbes ;*
- *Employer les suffixes –ation, -age, -ment pour former des noms*

2-3-1 Le Déroulement de la séance :

En effet, nous leur avons proposé activités qui concernent le vocabulaire. Dans le choix de cette activité nous, nous avons pris en considération deux critères très importants :

- Le programme officiel destiné aux élèves de 2^{èm} année moyenne.
- Les objectifs tracés pour notre recherche.

L'objectif du jeu :

- encourager l'écoute active ;
- Motiver les apprenants
- apprendre l'art de la discussion a travère le travail collaboratif

L'activité proposée :

Nous avons proposé aux élèves une liste des verbes en leur laissant le temps de lire tous les verbes (la liste contient 20 verbes en tout), puis nous avons retiré l'ensemble des verbes en séparant les suffixes et les radicaux des verbes.

Nous avons dégroupé les apprenants en 2 groupes, le premier avait en sa possession les suffixe seulement, quant aux deux autres, ils avaient les radicaux des verbes. L'enseignante réorganise les tables sous la forme U.

Tout d'abord elle prépare des petits papiers sur lesquelles nous avons écrit les suffixes les radicaux des verbes proposés. Puis elle distribuée les cartes aux apprenants. Elle explique le jeu que nous avons choisis. Après avoir expliqué le concept du jeu elle demande aux apprenants du premier groupe choisissent une carte contenant un suffixe qui correspond à l'un des verbes proposés dans les autres cartes et passer à les afficher au tableau. Le premier à trouver la bonne réponse marque un point.

Le jeu commence, parfois elle répète la consigne pour assurer la compréhension de

Chapitre III :Analyse et interprétation des résultats

toute la classe.

Pour achever le travail, l'enseignante demandent aux apprenants de trouver des autres exemples (verbe suffixe) pour confirmer s'ils ont bien compris le cour du jour.

Mots	
1- Opération	11- Protection
2- Pollution	12-Assortiment
3- Élevage	13-Codage
4- Assemblage	14-Lavage
5- Finition	15- Utilisation
6-Aménagement	16-Changement
7-Réglage	17-Emprisonnement
8-Application	18- déplacement
9-Importation	19- Réalisation
10-Rangement	20- Education

3- La deuxième activité :

Les virelangues

Durée : 45 minutes

Thème : Prononciation

L'objectif du jeu :

- ✓ Favoriser l'expression orale.
- ✓ Soigner l'articulation des apprenants.
- ✓ Travailler la diction et le placement de la voix
- ✓ Permettre aux élèves de développer la capacité d'écoute.

Chapitre III :Analyse et interprétation des résultats

3-2 Déroulement du jeu :

D'abord l'enseignante distribue aux apprenants des étiquettes portant des virelangues c'est-à-dire des phrases à prononcer, puis les élèves occupent l'espace de la salle en marchant. Les élèves doivent lire la phrase puis l'articuler sans émettre aucun son il doit simplement faire bouger ses lèvres et essayer de trouver la personne qui articule la même phrase que la sienne. Une fois trouvée, ils s'assoient côte à côte. Lorsque tout le monde est assis, chaque deux membres de groupe proposent leurs phrases aux autres.

Dès que le jeu commence les apprenants n'ont pas bien compris le concept du jeu, ils ne parviennent pas à décoder/ déchiffrer leurs phrases, l'enseignante le fera tout au début de l'activité en demandant aux élèves de répéter les phrases qu'ils ont.

Après que l'enseignante a mimé la phrase et utilisé la gestualité les apprenants essaient de deviner ce que leur enseignante entraîne de mime. Tout en gardant un œil grand ouvert sur les phrases écrites au-dessus de l'étiquette qu'ils ont.

Observations :

Les apprenants étaient très motivés, et ont montré beaucoup d'intérêt nous avons remarqué que tous les apprenants sont entrés dans une compétition entre eux pour trouver la nominalisation du verbe.

Aucun signe d'ennui n'a été signalé durant la séance, tous les élèves participaient tout en étant attentifs tout au long de la séance, Pendant le jeu, l'enseignante est passée d'un groupe à un autre pour les diriger et corriger leurs fautes. Tous les élèves ont participé pour effectuer la tâche même les timides, ils ont fait des efforts, cherché dans les dictionnaires et discuté entre eux pour trouver la nominalisation du verbe. Ils sont actifs, motivés, et plus stimulés pour réaliser la tâche, ils ont aimé ce genre d'activité, ils se sentent plus libres dans leurs réponses aussi l'imitation de certains apprenants au début de l'activité a aidé les autres à prendre la parole facilement.

Concernant l'enseignante au contraire à la séance traditionnelle où elle monopolise la parole, elle a laissé le temps aux élèves de terminer leurs interactions entre eux car ils sont motivés par les jeux proposés.

Nous pouvons conclure par le fait que le résultat est globalement satisfaisant dans la mesure où les apprenants ont sérieusement travaillé tout au long de la séance.

Chapitre III :Analyse et interprétation des résultats

4-Les grilles observations :

Nous avons recueilli les observations suivantes durant la réalisation des activités ludiques avec la classe de 2ème année moyenne. Enfin, nous avons choisi une séance expérimentale qui a les mêmes objectifs de la séance témoin pour élaborer une grille d'observation en tenant compte des mêmes éléments recueillis afin de comparer les résultats obtenus. Nos commentaires et notre analyse seront focalisés sur l'enseignante, l'apprenant.

-L'enseignante

Questions		Séance1 (Témoin)	Séance2 (Expérimentale)
- La voix de l'enseignante est :	- Basse.		
	- Haute.		
	- Moyenne.	✓	✓
-Les explications sont claires et faciles.		✓	✓
-Les comportements et les attitudes sont sympathiques et stimulants.		✓	✓
-Elle structure son cours.		✓	✓
-Elle encourage la participation.		✓	✓
-Elle corrige toutes les fautes orales.		✓	✓
-Elle interroge :	- Tous les apprenants.	✓	✓
	- Que les meilleurs.		

Chapitre III :Analyse et interprétation des résultats

	- Quelquesuns par hasard.		
-Elle encourage le travail personnel.		✓	✓
-Elle recourt à la gestuelle.		✓	✓
-Elle évalue les acquisitions de	- Tous le apprenants	✓	✓
	- Quelques apprenants		✓
	- Aucun apprenant		

Chapitre III :Analyse et interprétation des résultats

3.1.2. L'apprenant

Questions		Séance1 (Témoin)	Séance2 (Expérimentale)
- Il s'exprime oralement.			✓
- Il pose des questions.			✓
	- La majorité Participés		✓
- Les apprenants sont	-La majorité restés muets	✓	✓
- Se sont les mêmes apprenants qui participent toujours	- Oui	✓	✓
	- Non	✓	✓
- L'apprenant répond par	- Un mot.	✓	✓
	-Une ou quelques phrases	✓	✓ ✓
- Ils sont motivés :	- La majorité.	✓	✓
	- La minorité	✓	✓
	- Aucun	✓	✓

5- Comparaison et commentaires:

A travers la comparaison entre les deux séances, premièrement, nous avons remarqué que les apprenants étaient plus attentifs dans la deuxième séance aussi nous avons constaté d'après les analyses des résultats des deux activités entamées en classe que les élèves ne sont pas très intéressés par le texte lu, ils ont démotivé et ça explique le bruit et mouvement des élèves pendant tout le cours traditionnel.

Nous tenons à noter le fait que le premier cours a été présenté d'une manière traditionnelle et peu attrayante car elle ne suscite ni l'attention ni la motivation des apprenants à la prise de parole.

En plus, nous avons aussi la participation des élèves pour répondre aux questions de texte après l'écoute, c'était limité entre deux ou trois apprenants (les bons éléments) et pour quelques questions personne ne veut prendre la parole pour répondre, cela peut justifier le manque de compréhension chez les apprenants et qu'avec l'utilisation de texte l'objectif fondamental de cours n'est pas effectivement atteint.

Nous avons remarqué aussi que les élèves ont pu mémoriser les suffixes employés à travers l'activité ludique et ils ont pu reconnaître rapidement ceux qui ont été présentés dans le test. Cela nous permet de dire que l'activité ludique exposées les élèves à largement contribuer à la compréhension des suffixes d'un côté et de la nominalisation d'un autre côté.

De manière plus claire, l'activité ludique exerce une influence positive qui favorise la compréhension et l'apprentissage des mots

6-Synthèse :

Après l'analyse et l'étude des grilles d'observation et à travers notre enquête de terrain, nous avons pu aboutir aux résultats suivants :

- Les activités ludiques représentent un facteur très important dans la structure et l'assimilation de nouvelles connaissances
- Au cycle moyen l'utilisation du ludique par les enseignants dans diverse pratiques (à l'oral, à l'écrit, en conjugaison et en vocabulaire...) favorisent la motivation dans les apprentissages. Les apprenants ressentent une confiance en eux, ils s'engagent et éprouvent le désir d'accomplir les tâches qui leur sont attribué.

Chapitre III :Analyse et interprétation des résultats

-Les activités ludiques créent une atmosphère confortable qui permet aux apprenants de produire et s'exprimer librement

-Il faut varier les supports et insérer des jeux ludiques afin d'installer la compétence et la réussir en classe de FLE Pour développer chez les apprenants les capacités d'écoute et de compréhension orale et les aider à prendre la parole pour s'exprimer librement.

-L'utilisation des activités ludiques a eu une grande influence sur le comportement des élèves. Effectivement, elles ont eu des effets positifs permettant d'avoir une bonne ambiance en classe contrairement aux cours classiques qui reflète l'ennuie.

Donc les activités ludiques et le jeu demeure une manière efficace d'apprentissage pendant la petite enfance, c'est des auxiliaires pour assurer plus tard la socialisation et le passage à la scolarisation, tout en instaurant de nombreuses compétences nécessaires aux développements chez l'enfant. Cela peut se voir à travers le nombre considérable des travaux qui ayant été réalisés sur l'efficacité de l'application du processus ludique dans l'apprentissage.

Conclusion :

D'après notre enquête par l'expérimentation mené sur terrain nous avons pu montrer que les activités ludiques motivent et aident les apprenants pour s'exprimer sans difficultés dans un climat favorable. Nous avons observé aussi que l'aspect ludique représente un véritable moyen pour répondre au besoin de l'apprenant, le motiver, libérer sa parole et de développer progressivement son bagage linguistique au fil du temps.

Conclusion générale

Conclusion générale

La compétence de l'oral est une composante fondamentale dans l'enseignement/apprentissage de toute langue étrangère, les apprenants de 2AM rencontrent plusieurs difficultés au niveau de l'expression de l'orale

Dans notre modeste travail, nous avons essayé de déterminer l'apport des activités ludiques sur la compétence de l'oral chez les apprenants de 2AM. Pour améliorer une compétence de l'expression orale, l'enseignant doit utiliser des différents supports et des méthodes attrayantes pour enrichir et faciliter l'acquisition de la langue chez les apprenants dont certains exemples ont été cités dans les chapitres précédents.

Tout au long de notre recherche, nous nous sommes interrogé si les activités ludiques aident à développer des compétences en FLE chez les apprenants du 2AM, et montrer en quoi le recours aux activités facilite-t-il l'enseignement/apprentissage d'une langue en s'appuyant sur une démarche basée sur le ludique constitue un choix très pertinent susceptible de faciliter l'acquisition et rendre l'apprenant plus motivé et apte à réaliser les tâches qui lui sont sollicitées. Cette interrogation nous a amené à formuler des hypothèses selon lesquelles l'apport des jeux en classe améliorent certaines compétences chez les apprenants en tant que technique favorable qui motive l'apprenant dans l'apprentissage ; ils feraient un très bon moyen d'enseignement qui peut rendre les apprenants plus autonomes. Le ludique est une manière efficace de par son fort aspect motivant. Il fait appel à toutes les compétences et favorise le développement cognitif et intellectuel de l'apprenant.

D'après le constat réel des résultats que nous avons obtenu à travers notre recherche et notre expérimentation, nous avons pu confirmer nos hypothèses de départ, ce qui nous amène à dire que l'activité ludique est un médiateur très motivant qui aide l'apprenant par lui donner l'impression de réellement apprendre. Nous soulignons aussi que l'activité ludique procure du plaisir qui génère une grande motivation qui facilite l'apprentissage d'une langue étrangère dans la mesure où l'apprenant ne refuse jamais une situation qui se qualifie de ludique, il s'investit pleinement par l'acte de jouer.

A travers notre travail de recherche, nous avons pu affirmer l'importance des activités ludiques dans l'enseignement apprentissage du FLE et Nous pouvons dire

Conclusion générale

ainsi que le problème de la démotivation qui caractérise nos élèves ne réside pas en eux, mais les outils et les méthodes d'enseignements dépourvues de toute ambiance qui doivent être changé, les enseignants doivent être conscients de l'importance de ces supports et des besoins de leurs apprenants afin d'atteindre leurs objectifs.

Finalement, nous avons constaté que l'exploitation de le ludique en classe du FLE peut créer une atmosphère où l'apprenant peut être actif et productif au même temps, c'est un outil nécessaire dans l'acquisition des savoirs qui développe chez l'apprenant la capacité de s'exprimer librement ainsi le plaisir de renforcer son explosivité et sa confiance en soi.

Nous espérons que ce modeste travail balisera le chemin à d'autres recherches encore une fois, dans le but d'améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie.

Bibliographie

Bibliographie

1-Ouvrages théoriques :

BROUGÈRE, G. (1995). *Jeu et éducation*. Paris, L'harmattan: ed Pug.

Caré, J. F. (1978). *Jeu, langage et créativité .Les jeux dans la classe de français* . Paris: éd Hachette.

Carré, J. *Les avantages et les inconvénients du jeu*. ed. Hachette,.

CLOUTIER R, R. A. (1990). *psychologie de l'enfant*,. Québec: Gaëtan Morin,.

Coletta, J. M. *L'oral c'est quoi ? Dans oser l'oral, cahiers pédagogiques*, . n°400, p38.

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

CUQ, J. &. (2003). Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble: éd presse universitaire de Grenoble.

Debyser, J.-M. C. (1991). *Jeu, langage et créativité"*, (*les jeux dans la classe de Français*), . ed. Hachette,.

DOLZ, J. &. *Pour un enseignement de l'oral. Initiation aux genres formels à l'école*. Paris: ESF éditeur (3 e édition).

FRANÇOIS, F. (2002). 'Contours de l'oral ?' in *Les Cahiers pédagogiques*. n° 400 .

G. Vigne. « Enseigner le français comme langue seconde », . éd. Clé International.

GRANDMONT, N. D. (1997). *La pédagogie du jeu ; jouer pour apprendre*. Bruxelles: université De Boeck.

GWENDOLINE, P. T. (2013). *Pédagogie ludique au service de la motivation en allemand en CYP2 et CYT*

Lacombe, J. (2006). *Le développement de l'enfant de la naissance à 7ans*. De Boeck université.

LANCIEN, T. (1986): *Le document vidéo dans la classe de langues*,. Clé international, .

MAURIE, F. (1992). *Les langues vivantes à l'école*, . Syros-Alternatives, .

Pascale Toscani *Comprendre le cerveau de son enfant* de (éditions Hatier).p 10

Schiller, du 29 août au 4 septembre 1980 *Le nouvel observateur* n°1138

Susan Halliwell. *enseigner l'anglais à l'école primaire*. Longman Paris, 1995.

Toscan, P. (août 2019). *Comprendre le cerveau de son enfant*. Paris: de (éditions Hatier).

Vanoye, F. (1998.). in Ch. Mairal et P. Blochet, « Maîtriser l'oral » . éd. Magnard, .

Virginie. (2002). *Images et apprentissages : le discours de l'image en didactique des langues*. Paris: , L'harmattan.

Winnicott, D. W. *Jeu et réalité. L'Espace potentiel*. Gallimard, Paris 1970.

2-DICIONNAIRE:

CUQ J-P, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreac'h, Paris, 2003.

Dictionnaire de Français 2005 Paris EDIF 2000

Le Petit Larousse illustré éd. Larousse, Paris, 1960 p 233.

Le petit Robert, dictionnaire de Français, Edif 2000, Paris, 2005, p 237

ROBERT J-P, dictionnaire pratique de didactique du FLE, Ophrys, Paris, 2008,

3-THESE :

AHLEM, T (2008,2009) L'ACTIVITE LUDIQUE DANS L'APRENTISSAGE DES MOTS EN FRANÇAIS LANGUE ETRANGERE, cas des élèves de 4ème année primaire. Université d'Oran p 43

ALRABDI Elie Issa, N. A. (2019). L'image authentique en classe de FLE: Créativité et Autonomie Dirasat, human and Social Sciences.

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

OULDBENALI.N , compréhension et expression de l'oral en classe de première année de licence de français disponible sur <https://fr.scribd.com/doc/100325752/Memoire-master-en-didactique-FLE>.

Consulté le 04-04-2022

4-ARTICLE :

ALRABDI Elie Issa, NAWAFLEH Ahmed Suleiman, L'image authentique en classe de FLE: Créativité et Autonomie Dirasat, human and Social Sciences, volume 46, No.1, 2019. Disponible sur <file:///C:/Users/USER/Downloads/103469-115368-1-PB.pdf>

Haydée Silva. (Juillet 2005). « Le jeu en classe de langue », le français dans le monde. *article publié sur le site www.Franc-parler.org* .

HAYDEE S, le jeu comme outil pédagogiques, Mexique, 2012, p.1. Consulté le 28/04/2021. Disponible sur <http://www.bulletin.auf.org/index.php?id=872> .

RENARD enardC, 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 (04/05/2022)).

Zaki, A.-L. , *Les avantages de l'utilisation des supports audiovisuels en classe de FLE* *Revue des études humaines et sociales*. Lettres et langues. N° 19, Janvier 2018, p.39. Disponible sur https://www.researchgate.net/publication/322854546_Les_Avantages_De_L'Utilisation_Des_Supports_Audiovisuels_En_Classe_De_FLE . (Consulté le(22/04/2022))

Annexe

Fiche pédagogique 1 :

Niveau : 2^{ème} AM

Projet 03 : Dire une légende

Séquence 01 : Personnes et faits extraordinaires

Activité : Vocabulaire / Orthographe

Batterie d'exercices

Leçons : La nominalisation à base verbale (les suffixes :-ation/ -ment/ -age)

Support : Manuel scolaire p.p.107-109

Objectifs : L'apprenant sera capable de

- Former des noms à partir de verbes ;
- Employer les suffixes –ation, -age, -ment pour former des noms.

Déroulement de la séance

Situation problème : Barre l'intrus puis ajoute un mot à chaque liste :

- * former, fromage, forme, formateur,.....
 - * enseigner, enseignant, enceinte, enseignable,
 - * brosse, bosser, brosser, brossier,
- Quelle est la nature des mots rajoutés ?
 - Comment sont-ils formés ?

I. Exploitation du texte : je lis, j'observe et j'analyse :

1. Que représente cet énoncé ?
2. Observe les mots écrits en gras
 - a) Quelle est leur nature ?
 - b) Décompose-les !
 - c) Que remarques-tu pour leur radical ? (quelle est la nature de leur radical)
 - d) Comment a-t-on donc formé ces mots ?
 - e) Que peux-tu retenir alors ?

II. Structuration

Je retiens :

On peut former **un nom** à partir d'**un verbe**, et ce, en ajoutant au **radical du verbe** les suffixes : **-tion/-ation, -age, -ment/-ement**.

Fiche pédagogique 02 :

Niveau : 2^{ème} AM

Projet 03 : Dire une légende

Séquence 01 : Personnes et faits extraordinaires

Activité : Vocabulaire / Orthographe

Batterie d'exercices

Leçons : La nominalisation à base verbale (les suffixes :-ation/ -ment/ -age)

Support : Manuel scolaire p.p.107-109

Objectifs : L'apprenant sera capable de

- Former des noms à partir de verbes ;
- Employer les suffixes –ation, -age, -ment pour former des noms.

Déroulement de la séance

Situation problème : Barre l'intrus puis ajoute un mot à chaque liste :

* former, fromage, forme, formateur,.....

* enseigner, enseignant, enceinte, enseignable,

* brosse, bosser, brosser, brossier,

- Quelle est la nature des mots rajoutés ?
- Comment sont-ils formés ?

III. Exploitation du texte : je lis, j'observe et j'analyse :

3. Que représente cet énoncé ?
4. Observe les mots écrits en gras
 - a) Quelle est leur nature ?
 - b) Décompose-les !
 - c) Que remarques-tu pour leur radical ? (quelle est la nature de leur radical)
 - d) Comment a-t-on donc formé ces mots ?
 - e) Que peux-tu retenir alors ?

Les vire-langues :

**Un chasseur sachant chasser doit
Savoir rchasser sans son chien.**

**Lulu lit la lettre lue à Lili et
Lola alla à Lille où Lala lie le lilas**

Si ma tata tâte ta tata, ta tata sera tâtée

**Les chaussettes de l'archiduchesse sont
elles sèches, archisèches?**

