

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université de Saida Dr. MOULAY Tahar
Faculté des lettres, des Langues et des Arts
Département des Lettres et Langue Française



Mémoire de master

En vue de l'obtention du diplôme de Master en Langue Française

Option: Didactique et Langue Appliquée

Intitulé

Le ludique comme processus d'enseignement/apprentissage du FLE
Cas des apprenants de la 4ème année primaire de l'école ZIANI
Baghdad. Saida

Réalisé et présenté par:

SEHL Fatima Zohra

Devant le jury composé de :

M. MARIF Miloud	Président du jury	Université de Saida
M. LAAROUSSI Ali	Rapporteur	Université de Saida
M. LEZREG Lakhdar	Examineur	Université de Saida

Année universitaire 2019-2020

Dédicace

Ce mémoire n'aurait jamais pu voir le jour sans l'encouragement des membres de ma famille que je tiens à remercier et à qui je dédie ce modeste travail, tout d'abord aux deux personnes les plus chères de ma vie :

Ma chère mère, la lumière qui m'a toujours éclairée le chemin. A celle qui a tout fait pour ma réussite, pour sa douceur, sa tendresse, ses sacrifices et ses prières; Mon père, à qui je dois tout le respect et l'amour, pour son soutien, son encouragement et surtout sa confiance en moi. Et toute ma famille et mes amies, pour leur soutien ; Je dédie ce travail.

Remerciements

Nous tenons tout d'abord à remercier Dieu le tout puissante miséricordieux qui nous a donné la force et la patience d'accomplir ce modeste travail.

En second lieu, nous tenons à remercier notre encadrant M. LAAROUSSI ALI pour ces précieux conseils son orientation et son aide durant toute la période de ce travail. Nos vifs remerciements vont également aux membres du jury pour l'intérêt qu'ils ont porté à notre recherche en acceptant d'examiner notre travail et de l'enrichir par leurs propositions.

Enfin, nous tenons également à remercier toutes les personnes qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de ce projet.

Table des matières

Introduction générale	7
<i>Chapitre 1 : L'enseignement / d'apprentissage à travers l'utilisation du ludique</i>	
1.1. L'enseignement/ apprentissage des langues étrangères en Algérie	12
1.2.2. Les activités ludiques	14
1.2. Qu'est-ce qu'une activité ludique?	14
1.2.1. Qu'est-ce que le Ludique ?	14
1.2.3. Qu'est-ce qu'un jeu?	15
1.2.4. Quelle est la différence entre le jeu ludique, éducatif, et pédagogique	17
1.3. L'évolution du concept ludique comme une nouvelle pédagogie	19
1.3.1. La pédagogie du jeu	19
1.3.2. Les avantages de la pédagogie ludique	20
1.4. Les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire	20
1.4.1. Le rôle de l'enseignant	21
1.4.2. Le rôle de l'apprenant	22
1.4.3. Qu'est-ce que la motivation ?	22
1.4.4. Le jeu et la créativité	24
1.5. Les trois étapes pour exploiter le jeu dans un contexte pédagogique	24
1.5.1. L'évaluation du jeu	25
<i>Chapitre 2 : Les activités ludiques au service de la compréhension de l'oral</i>	
2.6. Les activités ludiques au service de la compréhension de l'oral	27
2.6.1. Qu'est-ce que l'oral	27
2.6.2. La compréhension orale	28
2.6.2.1. L'objectif de la compréhension orale	29
2.6.2.2. L'évaluation de la compréhension orale	29
2.7. La production orale	30
2.8. L'expression orale	30
2.9. La compétence orale	31
2.9.1. Composantes de la compétence de communication orale	31
2.10. La didactique de l'orale	32
2.11. Les supports pédagogiques utilisés à l'orale	33
2.11.1. Le tableau	33

2.11.2. L'audiovisuel	33
2.11.3. Les TICE	34
2.11.4. Les activités ludiques	34
2.11.4.1. Jeux linguistiques	34
2.11.4.2. Le jeu de rôle	35
2.11.4.3. Les jeux de découverte	36
Chapitre 3 : Analyse des données relatives au questionnaire et observation en classe	
3.1. Présentation de l'enquête	38
3.1.1. Présentation de l'établissement	38
3.2. Dépouillement et analyse des données	38
3.2.1. Lieu d'enquête et public visé	39
3.2.2. L'observation de la classe	39
3.2.2.1. La description du déroulement de la compréhension de l'oral	39
3.2.2.2. La description du déroulement de l'expression de l'orale	40
3.3. Mode d'observation et collecte des données	42
3.4. Synthèses des séances de l'observation des classes	42
3.5. Le questionnaire	43
3.5.1. L'objectif du questionnaire	43
3.5.2. L'élaboration du questionnaire	43
3.6. Les difficultés rencontrées pendant l'enquête	44
3.7. Présentation des enquêtés	44
3.8. Outils d'analyse des résultats	44
Conclusion générale	65
Références bibliographiques	68
Résumé	
Annexes	

Introduction générale

« Le jeu, c'est le travail de l'enfant, c'est son métier, c'est sa vie »

Pauline kergomard

Introduction générale

Introduction générale

Le processus d'enseignement/apprentissage de FLE résume la manière et les méthodes de la transmission des connaissances et des savoirs, ce concept aidera à mieux orienter, informer et installer plusieurs compétences chez élèves ainsi d'aider les enseignants à fixer des modalités et répondre au besoin de l'apprenant, afin de créer des conditions favorables pour la réception des informations, ainsi de trouver une qualité appropriée pour faciliter l'acquisition dans une classe de FLE.

La langue française prit son statut dans le domaine d'enseignement/apprentissage, donc l'élève de primaire se trouve face à une nouvelle langue étrangère, un nouveau vocabulaire, il ouvre la porte d'un monde différent. De ce fait cette situation nécessite la présence d'un suivre de l'enseignant qui a pour rôle de satisfaire son besoin et répondre à ses questionnements.

En effet, l'activité ludique est très plaisante lorsqu' elle est partagée, tel que le travail d'équipe, les devinettes, jeu de mots, jeu sur les mots, comptines...etc. Impliquant les élèves dans une conscience du groupe, du collective, qui sont des aspects essentiel et très enrichissantes. Cependant pour se faire plaisir, il faut pouvoir observer les progrès que l'on fait, arriver à compter ces difficultés, être membre de projet dans lesquelles on trouve sa place, et l'on s'épanouit.

L'efficacité de ce processus réside dans les conditions de déroulement de l'activité ludique et plus précisément sur le rôle de l'enseignant qui est primordiale dans le choix du sujet, de méthode, d'activité ainsi de l'apprenant et ses efforts fournisses pour installer l'information afin de réussir cette dimension.

La vie d'un enfant se fonde sur le jeu, ce dernier aide d'impliquer tous les apprenants dans leur apprentissage d'une manière spontané, et qui lui permettre de développer sa personnalité son profil, exercer son cerveau, et stimuler la créativité et l'imagination. Dans le but de rencontrer l'élève et la langue française par l'utilisation de cette approche.

Introduction générale

Après tout une longue réflexion nous avons opté pour le choix du niveau de 4 AP, pour notre recherche. Parce qu'à cet égard, nous pensons que, l'utilisation du ludique semble donner une meilleure acquisition et constitue un processus d'enseignement /apprentissage en classe de primaire, en mettant l'accent sur l'enseignement ludique en classe du FLE, et les conditions de déroulement de ce support dans une situation d'enseignement /apprentissage d'une langue étrangère au primaire. Partant de ce principe, l'élève a besoin d'une stratégie efficace et active qui pourrait éveiller en lui le plaisir d'apprendre.

Chez l'élève du primaire, nous pensons que l'emploi des activités ludique soit convenable pour l'apprentissage .Notre travail de recherche qui s'inscrit dans le domaine DLE « didactique des langues étrangère », pour ce faire, nous avons opté pour une approche mixte (qualitatif/quantitatif), vu que notre objectif est de tenter de :

- D'améliorer une qualité d'enseignement/apprentissage.
- Créer chez l'apprenant la motivation et la créativité.
- Installer la confiance et forger la personnalité de l'apprenant.
- D'encourager les enseignants à intégrer le ludique dans leur pratique pédagogique pour installer des nouvelles compétences.
- Familiariser les élèves avec ce genre d'activités.

Nous avons formulé un ensemble de questions de recherche, à premier revue, pour orienter notre recherche.

Mais aussi afin de vérifier l'impact de notre sujet sur le processus d'enseignement/apprentissage et son rôle dans l'amélioration de la compréhension orale, il est donc nécessaire de répondre aux questions suivantes :

- comment faire réussir les apprenants de 4AP ou leurs engager dans les activités ludiques pour améliorer la compréhension orale ?

Introduction générale

- comment la dimension ludique peut créer un climat favorable pour les apprenant et facilite la tâche de l'enseignant ?

-est ce que le ludique constitue un processus d'enseignement/apprentissage de FLE?

Nous émettons les hypothèses suivantes:

-Le ludique offrirait une source d'exploitation pour l'enseignant et lui permettre de créer un climat harmonieux pour l'apprentissage de plus, permet à l'apprenant de résoudre une situation problème et lui rendre autonome.

-l'activité ludique constituait un outil pédagogique efficace qui rend le cours plus intéressant et qui nécessiterait un bon déroulement en classe pour améliorer la compréhension orale.

De ce fait, nous avons opté pour le cadre pratique en s'appuyant sur une enquête par questionnaire et observations. Pour l'analyse, nous avons choisi de nous inscrire à la fois, dans l'aspect quantitatif que qualitatif qui vont nous permettre de chercher l'amélioration de la qualité d'apprentissage. Le travail de réflexion que nous proposons est reparti en deux sections différentes (la théorie et la pratique).

La première section : nous verrons qu'elle se focalise sur des concepts théoriques liés définitivement au développement du sens enseignement/d'apprentissage à travers l'utilisation du ludique, ici, nous aborderons d'une hiérarchisation déductive (Qu'est-ce que le ludique, Qu'est-ce qu'un jeu , les types de jeu ,l'évaluation du jeu ,le rôle des activités ludique, les principes d'apprentissage, le ludique au service de l'oral en FLE primaire, la compréhension orale, la compétence orale, les supports pédagogiques utilisés à l'oral etc...).

Introduction générale

La deuxième section : Pour confirmer ou infirmer les hypothèses de notre cadre d'étude, nous avons consacré cette partie à l'enquête par un questionnaire destinée aux enseignants du primaire et des observations en classe de 4 AP, Nous finirons notre recherche par une conclusion et des perspectives.

Chapitre 1

L'enseignement / d'apprentissage à travers l'utilisation du ludique

Introduction

Le cycle primaire c'est la base de tout autre cycle, c'est pour cela on a besoin de développer la situation d'enseignement/apprentissage relative à ce cycle. La langue française est une langue étrangère qui fonctionne en parallèle avec la langue mère, alors il faut mobiliser les différents outils pour aider les apprenants à maîtriser cette langue. Dans ce chapitre, nous allons parler de la place du jeu dans l'enseignement / apprentissage du FLE au primaire, L'enseignement ludique en classe du FLE pour présenter la définition du jeu ludique, le jeu éducatif et Le jeu pédagogique. On a parlé aussi du jeu en classe du FLE en passant par les notions suivantes : la pédagogie de jeu, le jeu source de motivation et l'évaluation du jeu, le jeu aide à acquérir plusieurs compétences, alors nous allons aussi parler de cette dimension au service de l'oral et ces différents concepts.

1.1. L'enseignement/ apprentissage des langues étrangères en Algérie

L'enseignement /apprentissage des langues étrangères est dépendant des statuts et des places dont celles-ci dans les pays où elles sont enseignés .Dans le système éducatif algérien, une nécessité particulière est accordée aux langues étrangères, en particulier le français. Cette langue est très vivante elle devient une langue d'enseignement et on lui accorde beaucoup plus d'importance.

Selon les textes officiels elle doit Permettre à l'apprenant d'acquérir un outil de communication à travers lequel il Pourrait accéder au savoir. « *En fait, le français en Algérie a vécu plusieurs évolution, d'une langue du colonisateur à une langur de littéraire finalement un véhicule de la culture science, de la technologie et de l'ouverture de l'algérien sur le monde* »¹aussi l'élève et l'enseignant se trouve face à des difficultés « *L'enseignement du français en Algérie ne satisfait plus ni les enseignants ni les parents qui constatent une baisse remarquable du niveau général et affirment que les*

¹KANOVA, S. Culture et enseignement du français en Algérie, édition Synergies Alger, 2008, p88.

élèves ont de plus en plus de difficultés à communiquer (à l'oral comme à l'écrit) dans cette langue. C'est dans ce contexte que la notion de stratégie d'apprentissage a suscité notre intérêt afin de mieux comprendre et de bien montrer comment exploiter ces moyens dans le but de favoriser l'apprentissage du F.L.E.»²

En effet, le processus d'enseignement/apprentissage de FLE dans le système éducatif algérien ou la confrontation de deux systèmes linguistiques élaborés inéluctablement celles de deux cultures véhiculées par les deux langues est en progression renouvelée depuis des années «L'enseignement est l'art d'éveiller la curiosité des jeunes âmes pour la satisfaire ensuite».³ Il a subi des alternances continus dans le but de transformation, modification et efficacité. Les didacticiens spécialisés dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères donnent l'importance aux stratégies que mettent en place les apprenants pour apprendre les langues étrangères de façon efficace.

Pour Cuq JP, dans leur ouvrage, ils donnent une définition reliant entre l'enseignement et l'apprentissage : « *l'enseignement est une activité de médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant* ».

C'est à dire : la logique d'enseignement/apprentissage est un besoin fondamental qui considère l'enseignant comme étant le donneur de connaissance d'une part, il va trouver des méthodes appropriées pour confronter les difficultés trouvées en classe de FLE et faciliter leurs tâches ; d'autre part, installer chez l'apprenant des compétences diverses de communication pour une interaction à l'oral et l'écrit, d'acquérir des savoirs et des savoir-faire indispensables, apprendre à apprendre afin de comprendre les stratégies d'enseignement par l'expérience de l'apprenant.

«L'apprentissage consiste à acquérir ou à modifier une représentation de l'environnement. Ce processus cognitif permet à un animal d'utiliser son expérience passée pour assimiler l'organisation de son environnement et les conséquences de

² Mémoire HAMZA Sara, L'ACTIVITE LUDIQUE COMME OUTIL PÉDAGOGIQUE FAVORISANT L'ACQUISITION DU VOCABULAIRE DANS UNE CLASSE DE FLE « CAS DES APPRENANTS DE 5^{ème} ANNEE PRIMAIRE »/ OPTION : DIDACTIQUE DES LANGUES-CULTURES, UNIVERSITE MOHAMED KHIDER – BISKRA, 2014 / 2015 page 04.

³ Selon A. France dans notre beau métier de F. Macaire.

ses propres actions, et pour s'y accommoder, il contribue donc à l'autorégulation et à l'adaptation des comportements »⁴

Selon le dictionnaire de didactique : « *l'enseignement c'est une tentative de médiation organisée entre l'objet d'apprentissage et l'apprenant* »⁵

Pour ces raisons l'enseignant a toujours la préoccupation de chercher des différentes méthodes d'apprentissage et type d'interaction dans la classe de FLE au primaire et de trouver des processus permettant de créer et développer les interactions et de faciliter la compréhension dans la classe afin de réveiller la motivation. L'efficacité d'un processus d'apprentissage préside sans doute dans l'aboutissement des contenus et des procédés fournis au cours des activités de classe dans le but d'acquiescer et d'intégrer ces contenus. Cette efficacité repose cependant aussi sur le discernement par les apprenants et leurs situations d'apprentissage.

1.2. Les activités ludiques

1.2.1. Qu'est-ce qu'une activité ludique?

Le ludique est une activité pédagogique qui vise à faciliter la tâche de l'enseignant et installer des nouvelles compétences par le biais du jeu. Nous allons essayer de définir les deux concepts 'jeu' et « activité ludique » dans le processus d'enseignements apprentissage de FLE.

1.2.2. Qu'est-ce que le Ludique ?

Selon le nouveau dictionnaire de français, LAROUSSE :

Relatif au jeu ; qui manifeste un certain penchant pour le jeu : une forme ludique d'apprentissage.

⁴Les fondements de l'apprentissage et de la cognition ; Gaëtan Morin éditeur, page 02

⁵Cuq,J.P ; Gruca : Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Pug, Grenoble, 2002.p117.

Selon Jean Pierre Cuq : « *une activité d'apprentissage dite ludique est guidé par des règles de jeux et pratiqué pour le plaisir quel procure, elle permet une communication entre apprenant en collecte d'information, problème créativité, prise de décision. Orienté vers un objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utilisée pour faire façon collaborative* »⁶

Donc c'est une autre manière qui permet aux apprenants d'apprendre et de communiquer dans plusieurs situations quotidiennes dans la vie.

1.2.3. Qu'est-ce qu'un jeu?

Selon Jean -Noël Foulin, Serge Mouchon « *Le jeu est chez l'enfant une activité essentielle et nécessaire à son équilibre et à son développement intellectuel, psychomoteur, affectif et social. Jouer permet aux enfants d'acquérir des notions complémentaires au jeu, par le jeu. 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 pairs.* »⁷

Qui veut dire que le jeu représente une source de motivation et l'outil d'exercer des compétences linguistique dans des situations didactique ou l'enfant remplis son rôle autant qu'un acteur dont l'objectif principal de ce support est d'enseigner aux apprenants la créativité la découverte la compréhension l'expression et la communication.

Selon Piaget (1896-1980) « *jouer, c'est prendre un échantillon du monde extérieur et en user au service de son monde intérieur. C'est aussi extérioriser un fragment de son monde intérieur pour le concrétiser en objet extérieur* »⁸

C'est-à-dire ; jouer c'est créé un climat harmonieux, favorable pour apprendre tout en s'amusant, cette action va motiver l'apprenant et lui permettre de capter l'information spontanément, et très rapidement.

⁶CUQ, Jean-Pierre, Gruca I, Op.cit., 2002.P22

⁷<http://www.imagineo.ca/Blogs/48/25/> PDF Author: Marie-ève Parent, Directrice du support aux ventes, Formes et Jeux

⁸Jean -Noël Foulin, Serge Mouchon : PSYCHOLOGIE DE L'EDUCATION .Dépôt légal octobre 2001, page 14

Selon le dictionnaire didactique : « *Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence* »⁹

Et selon Nicole De Grandmont, orthopédagogue canadienne, connue par ses travaux : la pédagogie de jeu, le jeu éducatif, le jeu pédagogique. « *Le jeu est une activité qui dans l'absolu devrait être ludique. Donc imbue de plaisir intrinsèque et gratuit* »¹⁰

De Grandmont Nicole précise dans son livre « *Pédagogie du jeu que* » « *Le Chapitre I: L'introduction des jeux en classe du FLE 15 vrai sens du jeu vient de ce qu'il est une activité ludique caractérisée par l'irréversibilité de son action et par l'imprévisibilité de son contenu ...Le jeu ludique fait appel à l'imaginaire, au merveilleux et favorise la créativité Dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur, sans limite de temps ni d'espace.* »¹¹

Gilles Brougère (2005) nous donne une définition du jeu en cinq critères :

- **la fiction « réelle » (le second degré)**, le jeu prend place dans un cadre spatio-temporel donné et implique un méta communication. Le joueur s'y investit avec autant de sérieux que dans la réalité.
- **la décision du joueur**, il n'y a jeu que si le joueur le décide, ce qui renvoie à la fois à sa décision d'entrer dans le jeu et aux décisions qu'il prendra durant le jeu ;
- **la règle**, elle structure le jeu et fait l'objet d'une acceptation collective par les joueurs ;
- **la frivolité**, il n'y a aucune conséquence sur la réalité, il invite à de nouvelles expériences dans lesquelles on n'a pas besoin de mesurer les risques qui freinent. On est force de proposition, plus créatif ; on peut se surpasser ;

⁹CUQ, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreanch, paris, 2003, p.10

¹⁰Nicole De Grandmont, pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, édition 1997, p.83.

¹¹N. De Grandmont , Pédagogie du jeu, Edlogiquet., Montréal ,1995 , p. 24. 20.

- **L'incertitude**, c'est le moteur du jeu. Le jeu n'est jamais deux fois pareil. On ne sait jamais à l'avance comment il va se dérouler et finir.

le jeu représente une action indispensable pour le développement moteur d'un apprenant « *Les jeux pédagogiques comme un ensemble d'activités plaisantes ; amusantes et récréatives entreprises par un enseignant et ses élèves dans une classe de langue pour faciliter et promouvoir l'enseignement/apprentissage de cette langue.* »¹²

D'après ces différentes définitions le jeu touche beaucoup plus le côté psychique de l'apprenant qu'il lui donne la motivation. Il lui rend autonome dans une situation d'apprentissage afin de fixer ce qu'il apprend. En effet, on trouve dans le jeu l'idée de forge de personnalité, de découverte de l'autre, et d'autonomie.

1.2.4. Quelle est la différence entre le jeu ludique, éducatif, et pédagogique ?

Selon Nicole de Grandmond (1995), le jeu comme étant:¹³

-Un acte total faisant appel à tout l'être.

-Une action libre qui ne peut être commandée.

-Une activité incertaine, dépendante de la fantaisie du joueur ; une activité spontanée, sans règles préétablies donc une activité qui fait appel à la motivation intrinsèque par contre la pédagogie du ludique est une autre forme d'application de la PÉDAGOGIE avec un grand « P ».

Donc elle a les mêmes intentions que la pédagogie seule son approche et ses approches diffèrent pour soutenir certains élèves ont des difficultés plus fragiles ou plus résistants à l'une ou l'autre des pédagogies conventionnelles elle propose une typologie en 3 axes des jeux.

¹²BOADIWAA MAAME AMA, l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère: le cas des apprenants d'Assante man senior high school, YAA ASANTEWAA girls senior high school et opokuware senior high school master of philosophy (french; march, 2015 .page 24.

¹³<http://portaleduc.net/website/la-pedagogie-du-jeu-2>

	Jeu ludique	Jeu éducatif	Jeu pédagogique
Définition	<p>Activité libre et gratuite Essentiel au plaisir Née de l'étincelle du moment, doit se consumer en chef-d'œuvre instantané Fait appel à la pensée divergente (solutions multiples et personnelles) Nécessaire au développement de tout individu</p>	<p>Premier pas vers la structure Contrôle des acquis Permet à l'adulte d'observer les comportements stratégiques Fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque Cache l'aspect éducatif de l'activité Il devrait être distrayant, sans contrainte perceptible, axé sur les apprentissages</p>	<p>Activité axée sur le devoir d'apprendre Fait uniquement appel à la pensée convergente (solutions univoques) C'est une sorte de « testing » des habiletés généralisées C'est le plaisir de performer Génère habituellement un apprentissage précis Activité souvent mécanique comme les « kits »</p>
Notion	<p>Structurer sans structure préétabli, n'impose pas de règles Supporter par l'intériorité du joueur Servir à organiser, structurer, élaborer son monde intérieur et extérieur Favoriser le développement intellectuel, affectif, psychomoteur</p>	<p>Structurer avec des structures préétablies Supporter par le désir d'apprendre du joueur Servir à mieux définir, structurer, comprendre son monde intérieur et extérieur Favoriser les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif, psychomoteur</p>	<p>Structure préétablie et sans variante Supporter par la compétence du joueur Servir à vérifier et renforcer, les compétences du joueur Fait appel à l'intellectuel, l'affectif et le psychomoteur</p>
Synthèse des qualités	<p>Le jeu n'impose pas de règles Le produit du jeu n'est pas obligatoirement :</p> <ul style="list-style-type: none"> esthétique prédéterminé perfectionné <p>Il y a une notion de plaisir Le jeu est nécessaire au développement de tout individu Le jeu permet d'organiser de structurer et d'élaborer le monde extérieur Le jeu crée des liens égaux avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> le psychisme l'émotif-affectif le sensoriel le cognitif 	<p>Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure Sert de contrôle aux acquis Permet d'évaluer les appris Permet d'observer les comportements du joueur Le jeu éducatif fait diminuer la notion de plaisir intrinsèque Le jeu éducatif devrait être :</p> <ul style="list-style-type: none"> distrayant, sans contraintes perceptibles, axé sur les apprentissages <p>Le jeu éducatif cache l'aspect éducatif au joueur</p>	<p>Axé sur le devoir d'apprendre Le jeu pédagogique génère habituellement :</p> <ul style="list-style-type: none"> un apprentissage précis, un appel aux connaissances du joueur, un constat des habiletés à généraliser <p>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</p>
En termes d'apprentissage	<p>Le jeu ludique influence un bon nombre des composantes de la connaissance :</p> <ul style="list-style-type: none"> La motivation intrinsèque à la connaissance La motivation intrinsèque à l'accomplissement La motivation intrinsèque aux sensations <p>Le jeu ludique aide certains apprentissages comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> savoir gérer l'imprévu, contrôler ses émotions, explorer ses émotions, développer sa motivation et sa curiosité <p>Le jeu ludique permet d'explorer ses connaissances sans aide ou sans support extérieur.</p> <p>Le jeu ludique permet d'apprivoiser le plaisir, les sensations, les sentiments</p>	<p>Le jeu éducatif est le premier pas vers la structure Le jeu éducatif permet certains apprentissages comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> comprendre les notions, apprivoiser les concepts, structurer sa pensée, développer ses connaissances et ses habitudes <p>Le jeu éducatif permet de mieux définir, structurer et comprendre son monde intérieur et extérieur Le jeu éducatif favorise les apprentissages d'ordre intellectuel, affectif et psychomoteur</p>	<p>Le jeu pédagogique fait uniquement appel à la pensée convergente et aux solutions univoques Le jeu pédagogique génère habituellement un apprentissage précis Le jeu pédagogique sert avant tout à vérifier et à renforcer ses compétences Le jeu pédagogique est une sorte de « testing » des apprentissages généralisés Le jeu pédagogique c'est le plaisir de performer mais il y a peu de place pour le plaisir intrinsèque</p>
	Jeu ludique	Jeu éducatif	Jeu pédagogique

D'après N. De Grandmont, <http://ndegrandmont.webatu.com>

Donc elle parle d'un développement dans le jeu donc Les étapes par les quels passe cette progression sont: le jeu ludique, le jeu éducatif, le jeu pédagogique.

1.3. L'évolution du concept ludique comme une nouvelle pédagogie

1.3.1. La pédagogie du jeu

Selon Grand Robert 1998, Activité physique ou morale, purement gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autre fin qu'elle même, d'autre but que le plaisir qu'elle procures.

La pédagogie du jeu, comme toute autre forme de pédagogie, a ses forces et ses limites. Elle convient à certains et peut déplaire à d'autres. Elle peut aider à mieux saisir certaines notions, certains concepts comme d'autres pédagogies peuvent le faire. Il lui faut, par contre, deux axes solides:¹⁴

1. un pédagogue voué à sa philosophie et qui comprend très bien les enjeux de cette façon d'aborder l'apprentissage.
2. la pédagogie du ludique procède par détour, par de l'indirect, c'est-à-dire que l'apprenant n'est pas ou peu conscient du but visé. Un débriefing est donc indispensable à la structuration de cet apprentissage. Ainsi tout au long de son « jeu » aura-t-il droit à toutes les découvertes que le pédagogue aura mises en place et bien d'autres que même ce dernier n'aura peut-être pas perçues puisque le bagage de connaissance de l'élève n'est pas à ce point mesurable. L'élève vit dans divers milieux et chacun d'eux lui apporte des connaissances qu'on ne mesure pas nécessaires à l'école.

C'est à dire la pédagogie ludique nécessite la présence de l'enseignant pour guider les apprenants par l'intermédiaire du jeu en utilisant des différents activités afin de stimuler leur apprentissage et développer leur compétences.

Donc le jeu constitue une aide d'une part, il permet à l'apprenant d'explorer et comprendre de différents situation d'apprentissage, installer chez les apprenants des capacités divers pour une interaction à l'oral et a l'écrit, développer le travail

¹⁴Op.cite

d'équipe, donner l'autonomie, faciliter le transfert d'acquis, et forger leur personnalité.

D'une autre part, cette pédagogie offre également un profit à l'enseignant il lui permet d'observer les comportements des apprenants, évaluer leur niveau d'apprentissage, travailler dans un environnement convenable, améliorer la relation entre eux, et leur initier à la créativité et l'imagination afin de éviter tout blocage et gagner leur concentration.

1.3.2. Les avantages de la pédagogie ludique

- Respecter le choix et l'envie de l'élève.
- Observer l'apprenant pendant le cours et son degré d'apprentissage.
- Permet d'intégrer un enseignement efficace.
- Rendre l'apprenant autonome, motivé et compétent.

1.4. Les activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du FLE au primaire

Les 4^{èmes} années primaires constituent la première année d'enseignement apprentissage de la langue française comme langue étrangère. Cette mesure c'est une période complètement nouvelle et déférente ; une langue étrangère, un nouveau contenu, des difficultés de compréhension et d'expression. Alors l'enseignant doit diversifier ses méthodes d'enseignement et ses choix d'activités, pour ces raisons le jeu va aider et encourager les apprenants à aimer cette langue et avancer dans le processus d'apprentissage « *L'enseignement du français au primaire a pour but de développer chez les jeunes apprenants des compétences de communication à l'oral et à l'écrit* »¹⁵

L'école primaire concorde souvent une pédagogie qui fait recours aux activités ludiques en tant que processus d'enseignement apprentissage dans des

¹⁵Nouveau programme du 3^e AP, p3

conditions stimulantes qui produisent une bonne source de motivation et autorisent à l'enfant d'apprendre par plaisir. Elle introduit le jeu comme dimension d'enseignement-apprentissage pour bénéficier de l'envie, éveiller la curiosité, attirer l'attention des apprenants. Elle présente un rôle très important et efficace en utilisant une méthode communicative qui s'appuie sur la motivation.

Ainsi cette dimension va améliorer l'avancement dans le processus d'enseignement-apprentissage. Le jeu permet aux apprenants de participer, d'agir, de réagir, de prendre position, peut changer le rythme d'un cours, augmenter la compréhension d'une façon créative et collaborative.

1.4.1. Le rôle de l'enseignant

L'enseignement de la langue française relève de la responsabilité de l'enseignant de langue, il est le médiateur et le transmetteur d'un nouveau lexique et d'un savoir-faire culturel à la fois afin de former de futurs citoyens. En effet, selon Marion Vergues (2011) : « *Le rôle joué par l'enseignant est celui d'un médiateur, d'un facilitateur, d'une personne-ressource, tourné vers les apprenants* »¹⁶

Dans une classe de FLE au primaire, le jeu est considéré comme un outil pédagogique complémentaire aux autres techniques et méthodes d'apprentissages employées habituellement, il peut être également une solution pour les enseignants qui ont toujours le souci de comment améliorer l'apprentissage de FLE chez les apprenants, car il soutient positivement le courage, la confiance en soi, la participation, le plaisir de jouer, le défi, la compétition, le succès, la curiosité, l'interaction entre les joueurs, la prise de parole et l'effet d'entraînement et la possibilité de gagner des points.

L'enseignant joue un rôle primordial dans la classe, intervient sur le choix des jeux pour s'assurer qu'ils sont bien éducatifs ou pédagogiques, il possède la liberté pour choisir les applications qui vont fixer ses objectifs et répondre aux

¹⁶VERGUES Marion, classe de langues et de culture(e) : vers l'interculturalité ? 2011, p 325

besoins de ses apprenants. Le rôle de l'enseignant : son rôle reste primordial et dominant dans une situation d'enseignement/apprentissage avec la présence de l'apprenant pour la réception des informations.

En effet, « *il surveille le déroulement matériel, la dynamique du groupe, il gère le temps et vérifie le respect des règles. Pendant son observation, il repère ce qu'il faudra reprendre et travailler encore avec le groupe ou avec un élève concret, ainsi que les modifications qu'il devra faire pour parfaire l'activité...* »¹⁷

Alors ce formateur prend un grand impact dans l'acquisition et l'expression chez l'élève d'une part, il va les classer dans le même niveau pour arriver à la fin à un état précis de repense et à la participation pour chaque élève, Favoriser chez l'apprenant le développement de son autonomie, Exprimer clairement définir les tâches demandée et les responsabilités, Respecter le profil d'apprentissage de l'apprenant, travailler avec l'apprenant un processus de communication et Aider l'apprenant à avoir des information c'est-à-dire le former et l'informer . D'autre part, il permet de qualifier des moments de partage, de savoir et d'apprendre à apprendre.

1.4.2. Le rôle de l'apprenant

Dans le jeu, l'apprenant doit prendre en conscience le déroulement du jeu, se questionner sur ce qu'il a fait pendant le jeu, comment il a procédé pour résoudre le problème et trouver la solution.

Selon Nicole de Grandmont, l'apprenant va réutilise des stratégies, les consignes, règle du jeu. C'est dans cette phase que l'élève passe du jeu ludique (découverte, exploration) au jeu éducatif (structuration, contrôle des acquis, évaluation des appris).

¹⁷Haydée Silva, "Le jeu en classe de langue", 2008, p73.

1.4.3. Qu'est-ce que la motivation

Pour C. Prévost « *la motivation s'inscrit dans la fonction de relation du comportement : grâce à elles, les besoins se transforment en but, plans et projets* », *il continue en disant que « pour que la motivation se développe, il faut impliquer les quatre éléments suivants du processus : la canalisation des besoins (apprentissages), l'élaboration cognitive (buts et projets), la motivation instrumentale (moyens et fins), la personnalisation (autonomie fonctionnelle).* »¹⁸

La motivation a été perçue longtemps comme l'ensemble de forces qui impulsent notre activité: besoin, instinct, envie, passion, désir, intérêt, curiosité, volonté, projet, but, etc....

Selon le Petit Robert « *le jeu est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* ». ¹⁹

Selon J. Huizinga (historien): « *Le jeu est une activité volontaire accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante.* ».²⁰

D'après la lecture de ces définitions on peut dire que le jeu n'est pas seulement un outil pédagogique mais une source de motivation et de création et que plus les enfants ne sont motivés, plus l'apprentissage n'est facile.

Donc la motivation joue un rôle central dans le processus d'apprentissage, elle rend l'apprenant acteur de son propre savoir, car l'enfant aime le travail d'équipe, pour lui le jeu est une activité très importante ;c'est un nouveau monde à

¹⁸BOUDJEMAA Ilhem Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE(Cas des apprenants de la 2ème AM Ecole OTHMANE SAAD) Sciences du langage et Didactique Tbesa 2015/2016. P.19

¹⁹Le petit Robert, dictionnaire de français, EDIF 2000, Paris, 2005, P.237.

²⁰ALIA HIBA MANAA NOUR EL HOUDA L'utilisation du jeu comme source de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE (Cas des apprenants de 3ème année primaire) Sciences du langage et Didactique UNIVERSITE LARBI TEBESSI-TEBESSA 2016-2017,p.33.

découvrir, il est censé de fixer ses objectifs pour satisfaire son besoins par le billet de jeu l'apprenant doit être créatif ,motivant afin d'acquérir de nouvel compétences compléter et réaliser leur tâche par volonté dans des situations didactique ainsi que les apprenants apprennent mieux lors qu'il sont mentalement et physiquement actifs alors le jeu permet, d'encourager le développement social cognitif et intellectuel des apprenants, favoriser la motivation et l'interaction au sein de la classe.

Grâce à de la motivation qui forme l'un des points positifs de l'utilisation des activités ludique. L'enseignant préfère toujours le recours à ce support pour créer un climat favorable et dynamique dans la classe, qui encourage l'élève à recevoir les informations surtout au niveau primaire où les apprenants sont dans un âge influencé par ce genre d'activité.

1.4.4. Le jeu et la créativité

Le jeu engage une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'élève et sollicite beaucoup d'avantages, améliorer sa créativité et son imagination.

c'est-à-dire que l'apprenant devra consulter ses connaissances préalables et son imagination pour pouvoir chercher des solutions comme le cas des charades où il devra faire face à des devinettes qu'il ne pourra pas résoudre s'il ne sollicite pas sa créativité.

1.5. Les trois étapes pour exploiter le jeu dans un contexte pédagogique

Selon Haydée Silva, il existe trois étapes principales pour exploiter le jeu en classe de FLE:

Avant le jeu : " l'importance d'une organisation	Pendant le jeu : « veiller à créer une atmosphère propice »	Après le jeu : " un moment de bilan "
<ul style="list-style-type: none"> - S'interroger sur l'approche ludique. - S'interroger sur le jeu choisis. - S'interroger sur la mise en œuvre du jeu. - Préparer le jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - Créer une atmosphère favorable - Présenter le jeu - Animer le jeu - Le déroulement 	<ul style="list-style-type: none"> - Dresser un bilan et mettre en perspective - Préparer les parties du jeu à venir

Autrement, par l'intermédiaire du jeu le formateur fixe ses objectifs, prépare le matériel nécessaire au jeu, bien calculer le temps intervenir à un moment précis, observer ses apprenants enregistrer ses observations et interprétations pour les réinvestir prochainement, et répondre à ces besoins afin d'évaluer leur niveau d'apprentissage et pour offrir aux enfants des occasions d'apprendre tout en ayant du plaisir.

1.5.1. L'évaluation du jeu

Selon l'ouvrage de C. Tagliante, dans cette opération l'enseignant doit s'interroger sur les outils, les objectifs, et les types d'évaluation. L'évaluation du jeu en classe peut présenter la plus considérable contrainte dans l'appel à la pédagogie du jeu.

L'unité didactique a besoin d'une démarche pédagogique pour servir l'apprentissage et donner des indications sur le travail des élèves, la méthode de l'enseignant. La notion d'évaluation associe plusieurs termes dans le parcours d'apprentissage des élèves, c'est pour cette raison nous avons opté pour une définition qui donne une appréciation globale sur l'approche de la classe. L'évaluation est un mode pédagogique obligatoire pour l'accomplissement de la séquence didactique qui sert à mesurer, contrôler, tester réguler l'apprentissage en testant l'installation des acquis. Elle est aussi l'occasion de vérifier l'atteinte des objectifs fixés.

Pendant l'utilisation d'une dimension ludique. L'enseignant s'interroge sur la manière d'évaluer le degré d'apprentissage des apprenants et l'efficacité de ces activités, l'évaluation c'est le bilan final qui permet, d'une part, à l'apprenant de valoriser les degrés de son acquisition d'autre part elle donne l'occasion à l'enseignant de connaître si l'objectif pédagogique visé dès le début sont atteints ou non.

Conclusion

Les activités ludique sont l'un des outils didactique qui influence d'une manière positive sur le processus d'enseignement /apprentissage, c'est également un moyen qui autorise al enfant de s'instruire tout en s amusant.de plus il est pour l'enseignant outil pédagogique précieux et une formidable source d'exploitation.

Chapitre 2

Les activités ludiques au service de la compréhension de l'oral

2.6. Les activités ludiques au service de la compréhension de l'oral

Introduction

Après avoir traité l'ensemble des concepts concernant l'enseignement/apprentissage de FLE le ludique, la pédagogie ludique, les conditions de bon déroulement de cette activité, nous allons essayer, dans ce deuxième chapitre, d'éclaircir d'autres notions telles que la compréhension et la production orale, l'expression orale, l'évaluation de l'oral ainsi que l'intégration des différents supports pour un but ludique.

2.6.1. Qu'est-ce que l'oral ?

L'oral c'est faire acquérir des savoirs faire, relatifs à l'apprentissage de la production orale chez les apprenants *«L'oral étant une forme de communication au même titre que l'écrit, une part importante lui a été accordée dans le programme comme forme première de l'échange langagier »*²¹

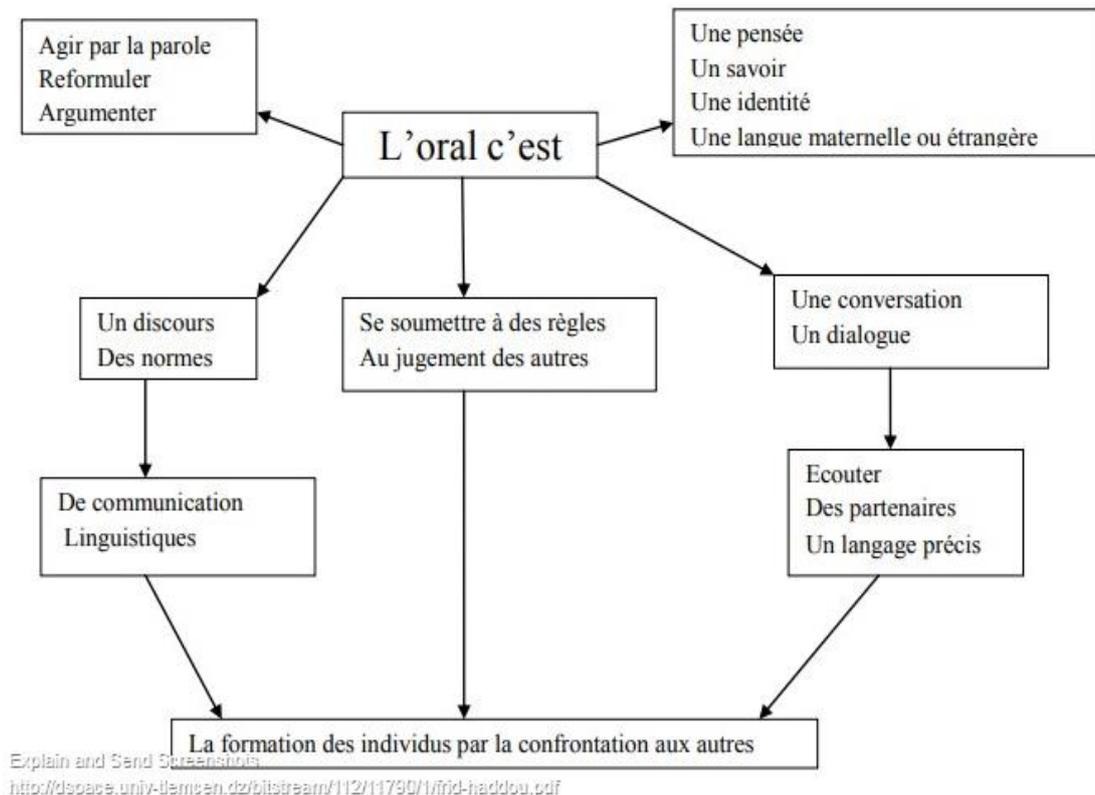
L'expression orale ou production orale est une compétence que les apprenants doivent acquérir progressivement et qui consiste à s'exprimer dans des situations diverses.

Sa signification renvoie au mot savoir agir, parler, selon Le Petit Larousse illustré, l'oral signifie «fait de vive voix, transmis par la voix (par opposition à écrit oral, qui appartient à la langue Parlée». l'oral est considéré en didactique comme un outil de médiation communicationnelle fondamental qui permet l'axé à l'étape de l'écrite.

Jean-Marc Coletta explique sous forme d'un schéma par lequel il résume la notion de « l'oral »²²

²¹COMMISSIONS NATIONALE DES PROGRAMMES, Document d'accompagnement du programme de Français de la 3ème Année primaire, Juillet 2004, P08.

²²Coletta Jean –Marc « c'est quoi ? Dans oser l'oral, cahier pédagogique » N°400 p 38 ,2003



2.6.2. La compréhension orale

La compréhension orale est une compétence qui vise à faire acquérir graduellement à l'apprenant des stratégies d'écoute premièrement et de compréhension d'énoncés oraux deuxièmement. Elle débute par l'écoute et la réception d'un message. En effet, La compréhension orale est motivée par une technique d'écoute et pour un but précis : il s'agit d'écouter pour comprendre une information globale, particulière, détaillée ou implicite.

Evoquons néanmoins, que l'écoute passe par les étapes suivantes :

-Pré écoute ou la motivation

Il s'agit d'investir chez le nouveau vocabulaire pour prévoir la compréhension de ce qu'ils vont apprendre, c'est une activité de motivation, elle leurs permet de formuler des hypothèses visant la compréhension du document à écouter.

-L'écoute

Cette étape se déroule en deux phases :

-La première écoute :

Elle est axée sur la compréhension globale du document, nécessite une écoute attentive pour qu'ils puissent répondre aux questions de types : (qui, quoi, comment, où et quand).

-La deuxième écoute :

Elle comprend la compréhension détaillée du document écouté pour authentifier les données tirées.

-La post-écoute

En cette période les apprenants seront prêts à échanger oralement pour exécuter un devoir ou une tâche ordonnée par l'enseignant.

2.6.2.1. L'objectif de la compréhension orale

- améliorer chez l'apprenant un ensemble des compétences.
- développer la capacité de mémorisation.
- progresser le degré de concentration.
- encourager l'élève à organiser et interpréter ces idées.
- l'apprenant être capable de faire un lien entre ses connaissances préalables et ce qu'il apprend.

2.6.2.2. L'évaluation de la compréhension orale

C'est un processus permettant de détecter le degré d'assimilation chez les apprenants tout en respectant des grilles d'évaluation propre à chaque apprentissage, les outils pour évaluer la compréhension orale sont divers nous citons :

- ✓ QCM (questionnaires à choix multiples).
- ✓ Des activités d'appariement.
- ✓ Des questionnaires à réponses ouvertes et courtes.
- ✓ Des tableaux à éléments manquants.

2.7. La production orale

Sert à faire apprendre à l'élève comment exprimer et communiquer en français dans les différentes situations de communication qu'il affronte quotidiennement d'une manière claire et compréhensive en respectant la bonne prononciation des mots, la phonétique, l'intonation, le volume et les différentes techniques de l'expression orale. Elle est également un message oral transmis d'un locuteur à un interlocuteur dans un contexte déterminé. La bonne production orale garantit l'interaction et une meilleure compréhension du récepteur. Les objectifs de la compréhension orale.

2.8. L'expression orale

Selon le livre de méthodologie (2015) le concept de l'expression orale est comme suite « L'expression orale, ou la production orale, est une relation émetteur-destinataire accompagnée d'une production orale dans un contexte donné de communication »

L'oral implique un travail sur les sons, sur le rythme, sur l'intonation et il s'agit pour l'apprenant de se familiariser avec ces différents moyens, de se les approprier peu à peu.

Toute expression orale commence par des idées sous forme d'informations, d'opinions diverses ou de sentiments avec des objectifs selon l'âge de l'apprenant, son rôle et son statut social. Le message oral, qui est immédiat, produit des effets sur son auditeur, agit de son droit de reprendre les idées ; tout est accompagné de la gestuelle, du regard, de la mimique, de la voix du locuteur. L'expression orale peut donc englober le non-verbal (sous forme de gestes, de signes, de sourires, d'expressions gestuelles diverses adaptées à la situation de communication), la voix (volume, articulation des sons, débit de la voix ou de l'intonation pour que la communication soit faite de manière expressive), les pauses, les silences, les regards (pour vérifier le niveau de la compréhension du message verbal).

2.9. La compétence orale

Pour maîtriser la communication en langue française ,il faut non pas seulement s'améliorer dans la compréhension mais aussi d'avoir une compétence orale «*Vue, les réflexes ; le concept de soi, à savoir les attitudes, valeurs, l'image de soi ; les connaissances ou savoirs ; les savoir-faire (" skills ") définis par " la capacité à réaliser une tâche physique ou mentale* L'orientation est ici nettement psychologique, ce qui n'est pas étonnant au regard de la discipline scientifique de son auteur travaux de Mc Clelland et de Spencer et Spencer) (American Compensation Association, 1996. »²³

Donc lorsqu'on met l'élève dans une situation réel cette compétence aide à trouver des solutions de chaque situation problème dans un contexte pédagogique.

2.9.1. Composantes de la compétence de communication orale

-Composante linguistique

Le respect des règles syntaxiques, lexicales et grammaticales permet de réaliser des messages d'accès facile.

Ex. : Mettre au passé un texte qui est au présent.

Qu'est-ce qu'une compétence²⁰ ? Prenons les deux définitions que cite HARMOS ; celle de Le Boterf (1994) : « un savoir agir responsable et validé, consistant à savoir mobiliser, intégrer et transférer des ressources (connaissances, capacités...) dans un contexte »

-Composante discursive ou communicative

Organisation du message en fonction des actes de parole. La communication s'adapte à l'âge, au rôle ou au statut des interlocuteurs.

Ex. : Transformer un dialogue oral en un récit à la troisième personne.

²³ LA COMPETENCE, SES DEFINITIONS, SES ENJEUX Alain Klarsfeld Toulouse Business School, Université de Toulouse Groupe Travail, Emploi, Santé Article publié dans la revue Gestion 2000, n°2, mars-avril 2000, p.31

-Composante socio – culturelle

Communiquer oralement consiste, non seulement à formuler des phrases, mais aussi à tenir compte des rituels de communication appropriés à des situations de communication (la manière de contacter, de se saluer, de prendre la parole face à son égal ou à son supérieur...).

Ex. : Varier les interlocuteurs dans des situations de communications variées.

-Composante stratégique

En expression orale, le calme, les gestes, les mimes, les mimiques, les regards, les pauses, les silences... sont très significatifs. En effet, l'expression physique est un élément de l'expression orale qui facilite aussi la compréhension.

La compréhension orale vise à faire acquérir progressivement à l'élève des stratégies d'écoute d'abord et de compréhension d'énoncés à l'oral ensuite.

2.10. La didactique de l'orale

La didactique générale se figure dans des domaines spécifiques, comme la didactique des langues, en la circonstance du français et, de façon plus précise ici, de l'oral. La linguistique demeure la base première de la didactique des langues, mais il faut examiner ici une linguistique plus élargie qui accepte les annonces orales et écrits.

La scolarisation des savoirs présuppose une perception de l'enseignement du français dans laquelle l'objectif est diffusion de savoirs savants.

La didactique du français est partagée entre des savoirs à compréhension culturelle et lettre, et des savoirs savants et pratiques. C'est donc dire que le corps enseignant s'attend, entre autres, à ce que l'enseignement du français développe des savoirs utiles à toutes les disciplines. Ce constat rejoint tout à fait les principes de la

réforme actuelle plaçant la communication orale en tant que compétence transversale. Étant donné que le français demeure la langue d'enseignement des autres matières scolaires, il est considéré comme un bien commun extérieur à l'école et joue, à cet égard, les rôles de socialisation et d'intégration dans la société par la culture et la langue.

2.11. Les supports pédagogiques utilisés à l'orale

L'utilisation des différents supports traditionnel ou moderne dans une classe de FLE, permettre à l'apprenant d'être plus autonome actif afin d'aborder la langue sous ses différentes formes, et comprendre l'intérêt de ses usages par rapport à la situation pédagogique.

2.11.1. Le tableau

Le tableau est un outil plus représentatif à l'école primaire et dans l'enseignement en général, autrement une surface d'écriture qui permet de partager connaissances et favorise l'interaction en classe de FLE.

2.11.2. L'audiovisuel

Le support audiovisuel peut prendre la forme sonore comme (les cassettes audio, les enregistrements .ou visuelle comme l'image, ou les deux ou même temps comme la vidéo ...etc. « *On appelle documents audiovisuels au sens strict "tous les documents dont au moins une partie est constituée par la fixation d'une séquence de son ou d'unes séquence d'images, fixes ou animées, sonorisées ou non, et n'est consultable qu'à l'aide d'un appareil de lecture* »²⁴

Ce support d'une part aide l'enseignant à transmettre des connaissances illimitées, développer la manière d'enseignement dans la classe enrichir la langue écrite et orale, informer, expliquer et éveiller la curiosité de l'apprenant. D'autre part, il a une grande influence sur la motivation des apprenants, il lui permet à comprendre une idée l'organiser l'interpréter et construire une idée.

²⁴ DELCOURT Thierry et FONTAINE Jean-Marc, La conservation des documents audiovisuels. In : ODDOS Jean Pauldir., La conservation : principes et réalités, Paris, Ed. du Cercle de la Librairie, 1995)

Donc, lors d'une séance de l'oral l'intégration des supports audiovisuels dans la vie scolaire est devenue une nécessité dans le domaine d'enseignement/apprentissage.

2.11.3. Les TICE

L'acronyme TICE signifie : Technologie de l'Information et de la Communication pour l'Éducation.

« Les TICE regroupent, pour des fins d'enseignement ou d'apprentissage un ensemble des savoirs, de méthodes et d'outils conçus et utilisés pour produire, entreposer, classer, retrouver et lire des documents écrits, sonores et visuels ainsi que pour échanger ces documents entre interlocuteurs, en temps réel ou différé.(...)»²⁵

Nous vivons dans un monde où la technologie et la communication dominant tous les domaines de la vie. Alors les apprenants de primaire, et surtout qui n'ont pas une base de la langue française, l'utilisation des TICE au sein de la classe sert à motiver et encourager les apprenants pour développer leurs compétences à l'oral simplifier et faciliter l'acquisition des connaissances.

2.11.4. Les activités ludiques

Les enseignants de primaire cherchent, toujours des nouvelles méthodes et stratégies d'apprentissage donc l'activité ludique consiste un support pédagogique qui vise à développer plusieurs compétences, et notamment la compréhension et la production orale.

2.11.4.1. Jeux linguistiques

Le jeu linguistique constitue un meilleur outil pour affronter les difficultés trouves en classe, un moyen par excellence qui aide les apprenants à surmonter les Contraintes linguistiques: grammaticaux, morphologiques, phonétiques, orthographiques, il permet aux élèves d'apprendre la langue étrangère a partir des lettres jusqu' aux constituions des phrases et des paragraphes comme le jeu de mots, le mot croise ...etc.

²⁵ROBERT Jean Pierre, Dictionnaire pratique de didactique du FLE, 2008, p. 198.

2.11.4.2. Le jeu de rôle

Jean-Mark Caré et Francis Debyser « *Le jeu qui se déroule entre deux personnes, entre une personne et une chose, entre une société et une autre société, entre une personne et son œuvre, entre une société et l'humanité dans son ensemble* »²⁶

Le jeu de rôle est défini par Alex Mucchielli (1983) comme « *la mise en scène d'une situation problématique impliquant des personnages ayant un rôle donné, sous le contrôle d'un animateur* »²⁷.

D'après ces différentes définitions on peut dire que le jeu de rôle est une activité qui s'appuie sur un contexte donné qui repose sur la présence d'un groupe de participants.

Pour aider les apprenants à réussir dans la réalisation de cette activité on s'attachera à les faire passer par l'improvisation anarchique à une spontanéité créatrice car l'improvisation à ses lois :

-Le cadre matériel

Il peut être intentionnellement choisis ou laissé au hasard de l'improvisation, pour la scène il faut un espace de dimensions circulaires bien limité une table et une chaise feront le décor.

-Les participants

De deux à huit, rarement plus de dix assurer la mobilité nécessaire et un minimum d'implication pour réduire tout blocage rencontré pendant la réalisation de cette tâche.

²⁶Jean-Mark Caré et Francis Debyser, *Jeu, langage et créativité*, P 90

²⁷MUCCHIELLI, A, *Les jeux de rôle*, Presses universitaires de France, collection « Que sais-je ? », n°2098, Paris, 1983

-Le rôle

Chaque apprenant doit remplir son rôle, personnage, afin d'exploiter une situation précise.

-Le guide

Le professeur joue un rôle crucial pour faire réussir cette tâche il assure les apprenants pour favoriser leur participation, il influe fortement sur le déroulement de cette activité.

2.11.4.3. Les jeux de découverte

C'est l'ensemble des activités qui favorisent l'échange verbal sans interprétation de personnage, ils demandent un réel effort de concentration et de mémorisation, ces activités font appel à une participation collective de la classe, et permettent d'exploiter un large éventail de notions pédagogiques ainsi ils représentent un facteur personnel influant sur l'état d'esprit de chaque apprenant. Ce type de jeu est généralement utilisé lorsque le professeur remarque une baisse due à la fatigue ou au dispersement de sa classe.

Conclusion

Dans ce chapitre nous avons abordé la notion de l'oral (expression production et compétence compréhension orale) et ses différentes étapes, l'évaluation de cette dernière ainsi que la compétence communicative interculturelle. Ce travail théorique aborde les théories et les composantes que nous jugeons utiles pour approuver et attester la place de la compréhension orale à travers des différents supports dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères chez les élèves du cycle primaire dans un but ludique.

Chapitre 3

Analyse des données relatives au questionnaire et observation en classe

Introduction

Toute hypothèse n'est qu'abstraction et se doit être concrétisée par une partie de mise en œuvre afin de la confirmer, ou de l'infirmer, nous avons opté pour une enquête sur le terrain qui va servir à confirmer ou infirmer par la suite les hypothèses proposées.

Pour cette enquête nous employons deux outils d'investigation deux observations non participantes en classe de 4AP, pendant la séance de l'oral et un questionnaire destiné aux enseignants du français au primaire.

3.1. Présentation de l'enquête

Dans cette phase, nous présentons les différents paramètres, de la recherche qui contient le lieu de l'enquête, les outils d'investigation utilisés et le public visé. Nous avons porté notre choix du lieu de l'enquête sur un établissement scolaire primaire de la wilaya de Saida : le primaire de ZIANI BAGHDAD, l'enquête sur le terrain est réalisée par le biais d'un questionnaire destiné aux enseignants du cycle primaire. Nous tenons à signaler que nous étions présentes le 05/03/2020 et le 09/03/2020.

3.1.1. Présentation de l'établissement

Nous avons mené notre enquête au sein du primaire ZIANI BAGHDAD qui se situe au village d'OULED KHALED Cité ENNAHDA de la Wilaya de Saida. Daté de l'année 2000.

3.2. Dépouillement et analyse des données

Cette étape consiste à présenter et à analyser les résultats obtenus par les outils d'investigation utilisés durant l'enquête, l'observation de la classe, et le questionnaire.

3.2.1. Lieu d'enquête et public visé

Nous avons pris comme échantillon, une classe de quatrième année primaire. Les apprenants sont âgés entre 09 et 10 ans et ont déjà suivi un enseignement de langue française pendant seulement une année, à raison de (5h 15 min) par semaine. Nous avons remarqué que l'intervention des élèves, comme dans toute interaction, est régulière, c'est-à-dire que tous les apprenants prennent la parole au tour de rôle, cette classe est composée de 36 élèves dont 03 redoublants. Quant à l'intervention de l'enseignante est plus fréquente. Les élèves de cette classe sont calmes, et très actifs. C'est avec cette classe que nous avons réalisé deux séances d'observation.

3.2.2. L'observation de la classe

Nous avons assisté aux deux séances (compréhension orale et expression orale) chez une seule enseignante qui a la charge des classes de 3^{ème} et 4^{ème} années primaire et qui a six (06) ans d'expériences d'enseignement du FLE au primaire. Cette observation non participante en classe va nous aider à vérifier si le ludique aide l'élève à s'améliorer et installer des nouvelles compétences de la. Chaque pratique de l'oral contient deux séances, d'abord la séance de la compréhension de l'orale suivit par celle de l'expression orale et la durée de chacune est d'une (45) quarante-cinq minutes.

3.2.2.1. La description de la séance de la compréhension de l'oral

Ayant assisté dans une classe de 4AP à une séance de compréhension de l'oral le 05/03/2020 de 8h à 9h 30. Le nombre des élèves (36 élèves dont 03 redoublants). L'enseignante a entamé le deuxième projet qui s'intitule (c'est notre cartier) : compréhension d l'oral. Dans un premier lieu l'enseignante a fait un petit rappel avec les élèves sur la séance précédente, elle donne la parole à tous les apprenants et elle insiste à chaque fois à corriger les erreurs commises par les élèves. L'enseignante a fait preuve de bonne gestion de la classe. Ensuite elle leur a posé une série de questions tout en utilisant des gestes:

- Ou sommes-nous ?
- Comment allons-nous à l'école ?
- L'école est-elle loin de vos maisons ?
- Ou se trouve l'école ?
- Connais-tu ton adresse ? ou habites-tu ?

Elle incite l'élève à donner son opinion. Et essaie le pousser à deviner des termes formant le champ lexical qui faciliterait la tâche de mettre la classe dans l'ambiance du sujet. En cas d'échec, elle utilise le tableau comme support pédagogique pour passer à une méthode plus simple (écrire le mot en question) afin de permettre en même temps une révision brève et rapide de quelques sons précédemment étudiés, elle entame le sujet du général vers le particulier pour favoriser l'imagination des apprenants et éveiller leur curiosité. Le tableau n'est pas l'unique matériel didactique utilisé il était question de présenter aussi une maquette de quartier comprenant des maisons une mosquée une école un jardin des voitures et des arbres les feux de circulation (voire l'annexe C), ainsi qu'une carte de la ville pour apprendre à l'apprenant comment détecter son environnement.

Quant aux objectifs d'apprentissage, le projet nécessitait ce qui suit :

- Discriminer les unités de sens.
- identifier les actes de parole et mémoriser le lexique relatif aux actes de paroles.
- développer la compréhension orale chez les apprenants.
- améliorer leur écoute et leurs capacités à repérer les informations essentielles.

3.2.2.2. La description du déroulement de séance de l'expression de l'oral

D'abord, l'enseignante a fait un rappel rapide des points principaux de la séance précédente qui est la compréhension de l'oral ensuite, elle a posé une question pour éveiller l'intérêt des apprenants dans le but de les orienter en se référant à ce qu'ils ont appris lors de la séance de la compréhension de l'oral. Elle

entame le même projet, séquence deux (02) qui s'intitule (au magasin) elle lire un texte oralement (tiré de manuel scolaire 4^{ème}AP, p 32) puis elle pose une série de question :

- Quel est le titre de texte ?
- Quelle sont les personnages du texte ?
- Ou se trouve le magasin ?
- Avec qui Madjid va au magasin ?
- qu' est-ce qu'on peut trouver dans un Mazagan ?

L'enseignante demande aux apprenants de répondre à haute voix et elle accepte toute les réponses, elle synthétise les réponses des apprenants dans un seul énoncé oral, elle le répète deux à quatre fois, ensuite, elle laisse le choix aux apprenants de la répéter ou de donner leurs propres synthèses. Donc elle les encouragé à prendre la parole, c'est là où l'élève est dirigé à s'exprimer oralement sur le sujet qui est proposé dans le manuel scolaire ou par l'enseignant, L'apprenant est ordonné dans cette activité à investir ses connaissances et ses pré requis dans une expression orale. Nous avons assisté à cette séance pour découvrir son déroulement et ses différentes étapes chez une seule enseignante.

Quant aux objectifs et compétences d'apprentissage, le projet nécessitait ce qui suit :

- **objectifs**

- enrichissement du vocabulaire de l'apprenant.
- réaliser des actes de paroles pertinentes dans une situation d'échange.

- **Compétences**

- construire le sens le sens d'un message oral en réception et systématisation.
- reproduire un énoncé de façon intelligible.

3.3. Mode d'observation et collecte des données

Installée au fond de la classe, nous avons observé sans aucune interaction avec les élèves. Nous avons commencé par collecter des informations qui peuvent nous aider dans notre recherche et pour cela nous avons noté par exemple l'organisation de la classe, l'effectif, les exercices, et les difficultés qui contraignent les apprenants à la compréhension orale. Nous avons également observé le comportement verbal et non- verbal des élèves en classe, même les interactions entre ses derniers ou avec l'enseignante, le rôle de l'enseignante et sa méthode d'enseignement, la qualité d'intervention. Enfin, nous avons recensé le matériel didactique utilisé et sa nature ; ce dernier est constitué principalement du manuel scolaire, le tableau, l'ardoise et le matériel plastique (voir l'annexe D), les cartes, l'affichage et l'illustration ...etc. Le manque de DATA SHOW ce qui oblige l'enseignante d'utiliser son ordinateur.

3.4. Synthèses des séances de l'observation des classes

Nous avons constaté, lors de ces observations, que l'enseignante sépare entre les deux séances celle de compréhension de l'oral et l'autre de l'expression orale chacune a été réalisée en une seule séance en limitant par le volume horaire. L'enseignante opte beaucoup plus, pour le travail d'équipe. Elle exige l'amélioration de la compréhension orale de leurs apprenants, car toute langue est orale avant qu'elle soit écrite.

Nous retenons également, que pendant la séance de la compréhension orale les élèves étaient trop motivés par le choix des supports proposés par l'enseignante elle opte beaucoup plus pour le matériel plastique (voir l'annexe D) pour faire passer un nombre illimité des nouveaux mots, créer un climat favorable pour l'apprentissage et surtout, elle incite les apprenants à entrer dans une zone d'imagination. Alors les élèves veulent tous participer et donnent de leurs mieux même en bloquant dans un terme.

En fin, Les interactions étaient entre (enseignant / élève) et (élève /élève) dans les deux séances de l'Oral, dans la séance de l'expression orale, l'interaction

dominante était (enseignant /élève), plusieurs échanges durant toute la séance à la fin les apprenants doivent synthétiser oralement tout ce qu'ils ont appris. (Évaluation formative). L'enseignante vérifie et évalue la compréhension des élèves à travers la participation les interactions la concentration et les activités.

3.5. Le questionnaire

Afin de collecter davantage d'informations d'une façon rapide sur le sujet de la recherche et de pouvoir répondre avec plus de neutralité et de brièveté aux questions de départ, nous avons opté pour le questionnaire parce qu'il permet de mieux assiéger les éventuelles réponses aux hypothèses de recherche.

3.5.1. L'objectif du questionnaire

Dans le cadre de notre recherche, le questionnaire nous aide à définir le rôle du ludique comme processus d'enseignement apprentissage de FLE au primaire et son impact sur la compréhension orale.

3.5.2. L'élaboration du questionnaire

L'élaboration de ces questions a été faite en fonction des besoins de notre thématique et en relation avec les hypothèses fondées. La description du questionnaire le questionnaire (voir l'annexe A) que nous utilisons dans cette étude est composé de deux (02) parties, la première partie est consacrée à l'identification des enquêtés d'une façon anonyme, ils doivent, cependant, fournir seulement des informations telles que : l'âge, l'établissement, l'expérience, l'effectif des élèves, la classe que nous jugeons utiles pour cette recherche.

La partie suivante est formée de treize (12) questions, qui sont de natures différentes, des questions fermées (oui/non) pour une analyse quantitative, des questions ouvertes où les enseignants peuvent s'exprimer librement pour une analyse qualitative, et enfin des questions à choix multiples (QCM) ou ils doivent choisir une ou plusieurs des réponses proposées.

Cette variation de question porte particulièrement sur le rôle du ludique comme processus d'enseignement/apprentissage de FLE à la 4ème année primaire.

3.6. Les difficultés rencontrées pendant l'enquête

Nous avons rencontré des difficultés particulières au niveau de l'accès à l'établissement, le questionnaire c'était l'obstacle du covid19 à cause du confinement nous n'avons pas pu récupérer tous les questionnaires que nous avons distribué, nous avons pu récupérer les copies, ce qui nous a poussé à faire appel au questionnaire en ligne sur Google FORM ce qui nous a permis d'avoir les réponses de (27) répondants. En plus, l'incompréhension de certaines questions ce qui a amené les enseignants à ignorer complètement quelques questions.

3.7. Présentation des enquêtés

Nous avons distribué 27 copies du questionnaire aux 27 enseignants de français qui enseignent au primaire, cependant nous n'avons pu récupérer les copies à la fin, les (27) répondants de questionnaire en ligne.

3.8. Outils d'analyse des résultats

Nous avons opté dans notre analyse pour l'utilisation du logiciel SPSS (Stastical Package for the Social Science) Version 24 qui est utilisé pour l'analyse statistique des données tirées depuis les renseignements du questionnaire.

À son tour, l'analyse statistique avec ce logiciel se déroule en trois (03) étapes essentielles comme suit :

- a) Les variables (les questions utilisées dans le questionnaire) doivent être codées sur la fenêtre Vue de variable:

	Nom	Type	Largeur	Décimal...	Libellé	Valeurs	Colonnes	Mesure	Align
1	Age	Numérique	8	0	Age du répondant	{1, Entre 20 et 30 ans}...	17	Echelle	Gauche
2	Nbre_année	Numérique	8	0	Nombre d'années dans la fonction	{1, Entre 20 et 30 ans}...	8	Echelle	Gauche
3	Classe	Numérique	8	0	Classe	{2, 3 ème année primaire}...	19	Echelle	Gauche
4	Effectif	Numérique	8	0	Effectif des élèves	{1, Moins de 25 élèves par cl...}	8	Echelle	Gauche
5	Q1	Numérique	8	0	1/ Que représente le ludique pour vous ?	{1, Apprendre tout en s'amus...}	8	Echelle	Gauche
6	Q2	Numérique	8	0	2 / Voyez-vous une différence entre le ludiqu...	{1, Oui}...	8	Echelle	Gauche
7	Q3	Numérique	8	0	3 / Les activités ludiques existent-elles dans l...	{1, Oui}...	8	Echelle	Gauche
8	Q4	Numérique	8	0	4 / Utilisez-vous des activités ludiques en clas...	{1, Oui}...	8	Echelle	Gauche
9	Devinette	Numérique	8	0	Devinette c'est l'activité proposé aux les élèves	{0, Non}...	8	Echelle	Gauche
10	Jeu_role	Numérique	8	0	Jeu de role c'est l'activité proposé aux les élè...	{0, Non}...	8	Echelle	Gauche
11	Jeu_carte	Numérique	8	0	Jeu de carte c'est l'activité proposé aux les él...	{0, Non}...	8	Echelle	Gauche
12	Theatre	Numérique	8	0	Theatre c'est l'activité proposé aux les élèves	{0, Non}...	8	Echelle	Gauche
13	Q6	Numérique	8	0	6 / Quels moyens didactiques utilisez-vous po...	{1, Audiovisuel}...	16	Echelle	Gauche
14	Q7	Numérique	8	0	7 / Procédez-vous à une évaluation diagnosti...	{1, Oui}...	8	Echelle	Gauche
15	Q8	Numérique	8	0	8 / Faites-vous une analyse des jeux, qui vous...	{1, Oui}...	8	Echelle	Gauche
16	Q9	Numérique	8	0	9 / Les jeux linguistiques sont avant tout des j...	{1, Oui}...	8	Echelle	Gauche
17	Q10	Numérique	8	0	10 / Dans une classe hétérogène, sous la con...	{1, Oui}...	8	Echelle	Gauche
18	Q11	Numérique	8	0	11 / Pensez-vous que l'intégration d'une péd...	{1, Oui}...	8	Echelle	Gauche
19	Q12	Numérique	8	0	12 / Le jeu linguistique est une des technique...	{1, Oui}...	8	Echelle	Gauche
20									
21									

Image N°01 Vue de variable 'SPSS'

b) Les réponses des enquêtés (les données) seront entrées sur la fenêtre Vue de données :

	Nom	Type	Largeur	Décimal...	Libellé	Valeurs	Colonnes	Mesure	Align
1	Age	Numérique	8	0	Age du répondant	{1, Entre 20 et 30 ans}...	17	Echelle	Gauche
2	Nbre_année	Numérique	8	0	Nombre d'années dans la fonction	{1, Entre 20 et 30 ans}...	8	Echelle	Gauche
3	Classe	Numérique	8	0	Classe	{2, 3 ème année primaire}...	19	Echelle	Gauche
4	Effectif	Numérique	8	0	Effectif des élèves	{1, Moins de 25 élèves par cl...}	8	Echelle	Gauche
5	Q1	Numérique	8	0	1/ Que représente le ludique pour vous ?	{1, Apprendre tout en s'amus...}	8	Echelle	Gauche
6	Q2	Numérique	8	0	2 / Voyez-vous une différence entre le ludiqu...	{1, Oui}...	8	Echelle	Gauche
7	Q3	Numérique	8	0	3 / Les activités ludiques existent-elles dans l...	{1, Oui}...	8	Echelle	Gauche
8	Q4	Numérique	8	0	4 / Utilisez-vous des activités ludiques en clas...	{1, Oui}...	8	Echelle	Gauche
9	Devinette	Numérique	8	0	Devinette c'est l'activité proposé aux les élèves	{0, Non}...	8	Echelle	Gauche
10	Jeu_role	Numérique	8	0	Jeu de role c'est l'activité proposé aux les élè...	{0, Non}...	8	Echelle	Gauche
11	Jeu_carte	Numérique	8	0	Jeu de carte c'est l'activité proposé aux les él...	{0, Non}...	8	Echelle	Gauche
12	Theatre	Numérique	8	0	Theatre c'est l'activité proposé aux les élèves	{0, Non}...	8	Echelle	Gauche
13	Q6	Numérique	8	0	6 / Quels moyens didactiques utilisez-vous po...	{1, Audiovisuel}...	16	Echelle	Gauche
14	Q7	Numérique	8	0	7 / Procédez-vous à une évaluation diagnosti...	{1, Oui}...	8	Echelle	Gauche
15	Q8	Numérique	8	0	8 / Faites-vous une analyse des jeux, qui vous...	{1, Oui}...	8	Echelle	Gauche
16	Q9	Numérique	8	0	9 / Les jeux linguistiques sont avant tout des j...	{1, Oui}...	8	Echelle	Gauche
17	Q10	Numérique	8	0	10 / Dans une classe hétérogène, sous la con...	{1, Oui}...	8	Echelle	Gauche
18	Q11	Numérique	8	0	11 / Pensez-vous que l'intégration d'une péd...	{1, Oui}...	8	Echelle	Gauche
19	Q12	Numérique	8	0	12 / Le jeu linguistique est une des technique...	{1, Oui}...	8	Echelle	Gauche
20									
21									

Image N°02 Vue de Donnée 'SPSS'

c) Faire l'analyse statistique des données

The screenshot shows the SPSS Statistics Viewer interface with three frequency tables displayed. The left sidebar shows a tree view of the analysis process, including 'Table de fréquences' for 'Age du répondant', 'Nombre d'années dans la fonction', and 'Classe'.

Table de fréquences

Age du répondant

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	Entre 20 et 30 ans	12	44,4	44,4	44,4
	Entre 31 et 40 ans	10	37,0	37,0	81,5
	Plus de 41 ans	5	18,5	18,5	100,0
Total		27	100,0	100,0	

Nombre d'années dans la fonction

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	Entre 20 et 30 ans	15	55,6	55,6	55,6
	Entre 05 et 10 ans	8	29,6	29,6	85,2
	Entre 11 et 20 ans	1	3,7	3,7	88,9
	Plus de 21 ans	3	11,1	11,1	100,0
Total		27	100,0	100,0	

Classe

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	3 ^{ème} année primaire	4	14,8	14,8	14,8
	4 ^{ème} année primaire	8	29,6	29,6	44,4
	5 ^{ème} année primaire	15	55,6	55,6	100,0
	Total		27	100,0	100,0

Image N°03 Fenêtre de sorti 'SPSS'

This screenshot is identical to the one above, showing the same three frequency tables in the SPSS Statistics Viewer interface.

Table de fréquences

Age du répondant

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	Entre 20 et 30 ans	12	44,4	44,4	44,4
	Entre 31 et 40 ans	10	37,0	37,0	81,5
	Plus de 41 ans	5	18,5	18,5	100,0
Total		27	100,0	100,0	

Nombre d'années dans la fonction

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	Entre 20 et 30 ans	15	55,6	55,6	55,6
	Entre 05 et 10 ans	8	29,6	29,6	85,2
	Entre 11 et 20 ans	1	3,7	3,7	88,9
	Plus de 21 ans	3	11,1	11,1	100,0
Total		27	100,0	100,0	

Classe

		Fréquence	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	3 ^{ème} année primaire	4	14,8	14,8	14,8
	4 ^{ème} année primaire	8	29,6	29,6	44,4
	5 ^{ème} année primaire	15	55,6	55,6	100,0
	Total		27	100,0	100,0

Image N°04 Fenêtre de sortie 2 'SPSS'

Remarque : Tous les résultats ont été obtenus depuis le logiciel SPSS v.24

La première partie : Renseignements personnelle :

1-1. L'âge :

Intervalle d'âge	Nombre de réponses	Pourcentage
Entre 20 et 30 ans	12	44,5 %
Entre 31 et 40 ans	10	37 %
Plus de 41 ans	05	18,5 %
Total	27	100 %

Tableau N°01 : L'âge

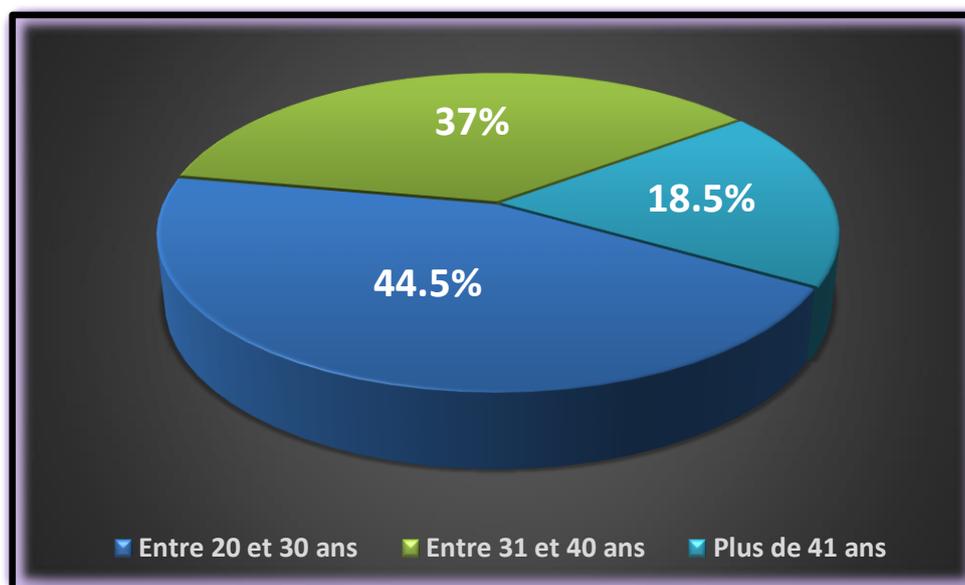


Figure N°01 :L'âge

Commentaire : En ce qui concerne la variable d'âge : l'intervalle de 20 à 30ans représente 44,5% de la totalité d'échantillon, l'intervalle de 31 à 40 ans invoque 37%, et finalement l'intervalle plus de 41ans représente 18,5% de pourcentage.

1-1. Nombre d'années dans la fonction :

Nombre d'années dans la fonction	Nombre de réponses	Pourcentage
Moins de 05 ans	15	55,6 %
Entre 05 et 10 ans	08	29,6 %
Entre 11 et 20 ans	01	03,7 %
Plus de 21 ans	03	11,1 %
Total	27	100 %

Tableau N°02 : Nombre d'années dans la fonction

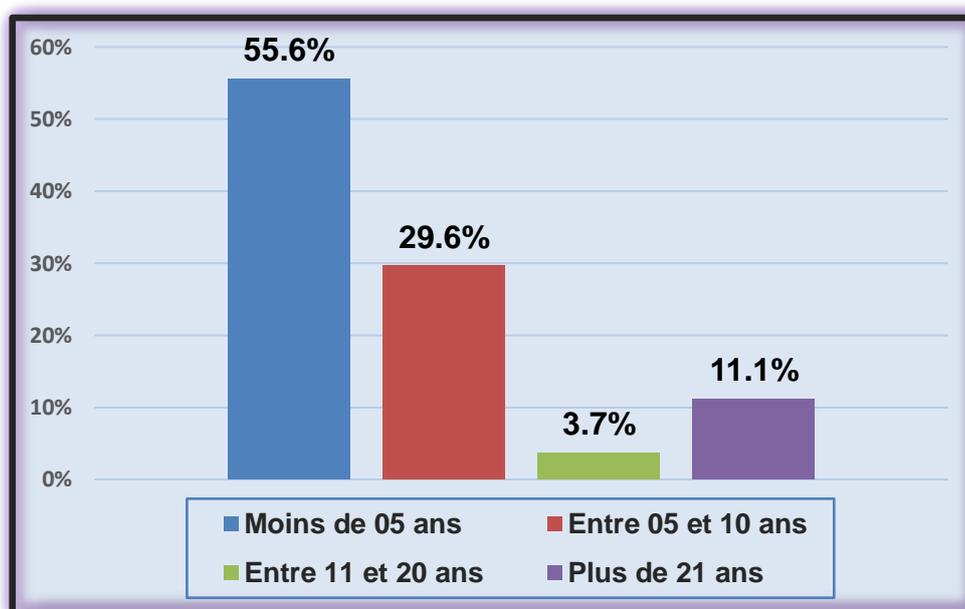


Figure N°02 : Nombre d'années dans la fonction

Commentaire : d'après les résultats de la figure N° 02 les enseignants qui ont entre 20 et 30 ans d'expérience représente 55,6% de la totalité des enquêtés et ceux qui ont entre 05 et 10 ans d'expérience représente 29,6%, puis les enseignants qui ont entre 11 et 20 ans d'expérience représente 3,7%. Et finalement 11,1% est le pourcentage identique qui regroupe les enseignants qui ont plus de 21 ans d'expérience).

1-1. Classe :

Classe	Nombre de réponses	Pourcentage
3 ^{ème} année primaire	04	14,8 %
4 ^{ème} année primaire	08	29,6 %
5 ^{ème} année primaire	15	55,6 %
Total	27	100 %

Tableau N°03 : Classe

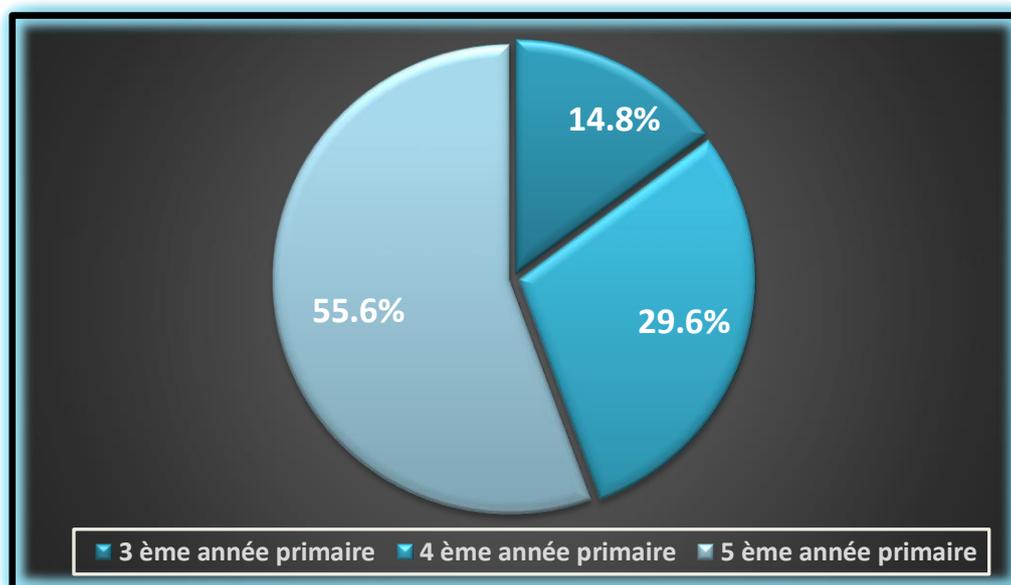


Figure N°03 : Classe

Commentaire : 55,6 % des enseignants, enseignent la classe de 5 AP, 29,6% chargé de la classe de 4 AP, et ceux qui enseignent les 3 AP représente 14,8% de pourcentage,.

1-1. Effectif des élèves :

Effectif des élèves	Nombre de réponses	Pourcentage
Moins de 25 élèves par classe	01	03,7 %
Entre 26 et 30 élèves par classe	12	44,4 %
Entre 31 et 40 élèves	14	51,9 %
Total	27	100 %

Tableau N°04 : Effectif des élèves

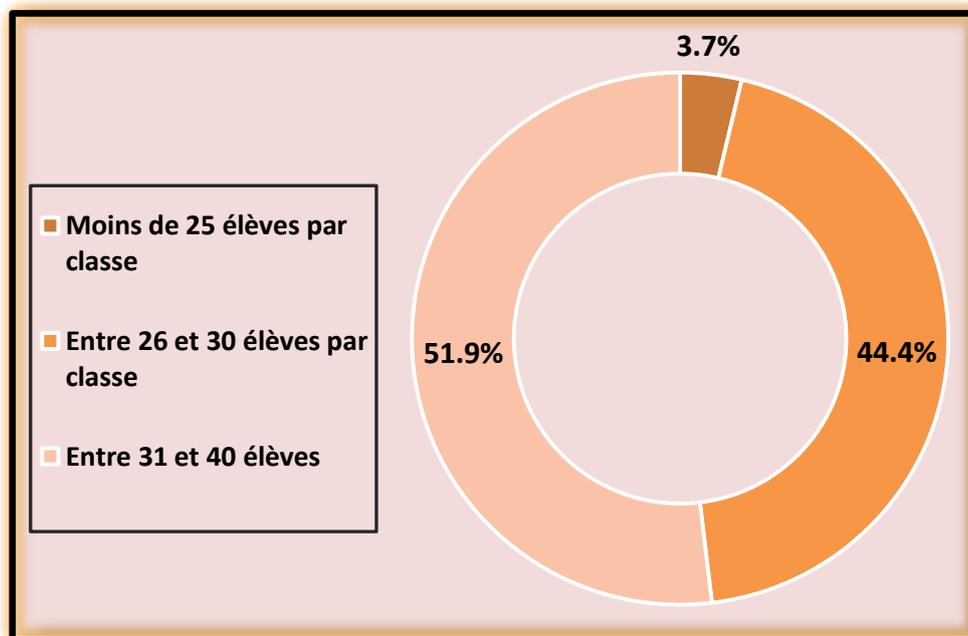


Figure N°04 : Effectif des élèves

Commentaire :

L'effectif des élèves, moins de 25 élèves par classe représentent 3,7%, puis entre 20 et 30 élèves représente 44,4%. finalement, entre 31 et 40 élèves représentent 51,9% de pourcentage.

La deuxième partie : Analyse des questions

1- Questions :

- **Q1 : Que représente le ludique pour vous ?**

Q1 /Que représente le ludique pour vous ?	Nombre de réponses	Pourcentage
Apprendre tout en s'amusant	06	23,1 %
Source de création et de motivation	04	15,4 %
Un climat harmonieux pour enseigner et apprendre	03	11,5 %
Rendre l'apprenant autonome	04	15,4 %
Outil pédagogique pour le développement des nouvelles compétences	09	34,6 %
Total	26	100 %

Tableau N°05 : La représentation du ludique.

Remarque : Y'a une (01) seule valeur manquante (Non remplis)

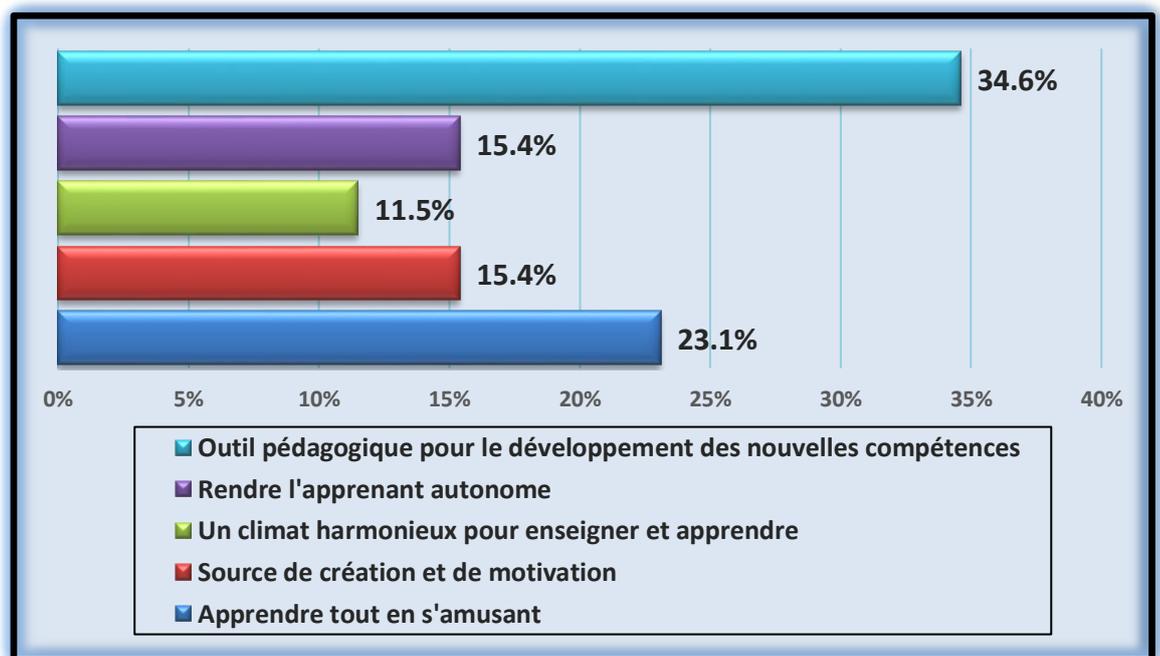


Figure N°05 : la représentation du ludique.

Commentaire :

La plupart des enseignants qui représentent un pourcentage de 34,6% pense que le ludique est un outil pédagogique pour le développement des nouvelles compétences, 23,1% trouvent que le ludique c'est apprendre tout en s'amusant, un pourcentage identique de 15,4% considère que le ludique comme une source de motivation et de création et qui rend l'apprenant autonome dans son apprentissage . finalement un pourcentage de 11,5 % trouve que le ludique c le fait de créer un climat favorable pour enseigner et apprendre.

- **Q2 : Voyez-vous une différence entre le ludique et l'éducatif ?**

Q2 / Voyez-vous une différence entre le ludique et l'éducatif ?	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	19	70,4%
Non	08	29,6%
Total	27	100 %

Tableau N°06 : La différence entre le ludique et l'éducatif

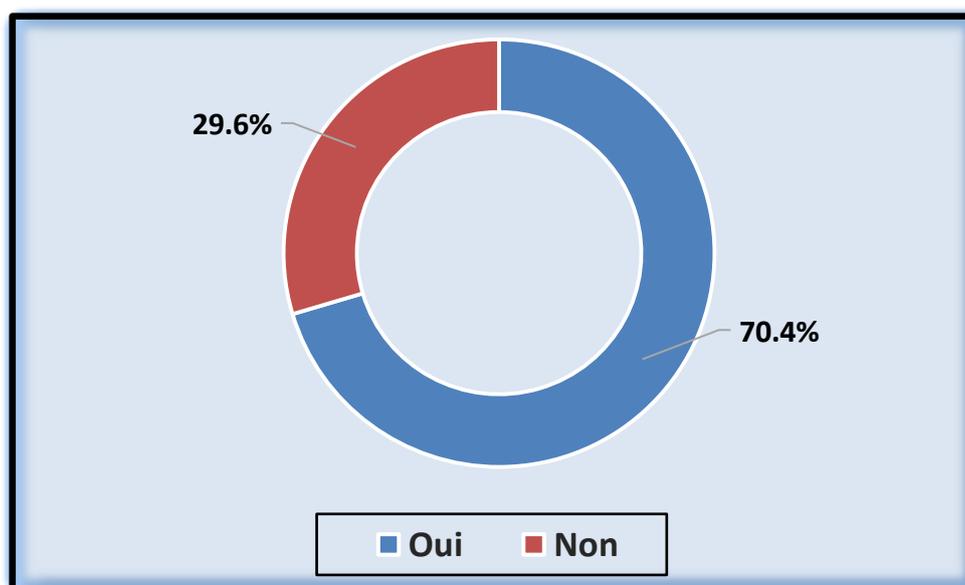


Figure N°06 : La différence entre le ludique et l'éducatif

Commentaire : la majorité des enseignants voit qu'il existe une différence entre le ludique et l'éducatif représente 70,4% de pourcentage, cependant 29,6% regroupe le pourcentage des enseignants qui voient le contraire.

- **Q3 :** Les activités ludiques existent-elles dans le programme officiel ?

3 / Les activités ludiques existent-elles dans le programme officiel ?	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	19	70,4%
Non	08	29,6%
Total	27	100 %

Tableau N°07 : L'existence des activités ludiques dans le programme officiel

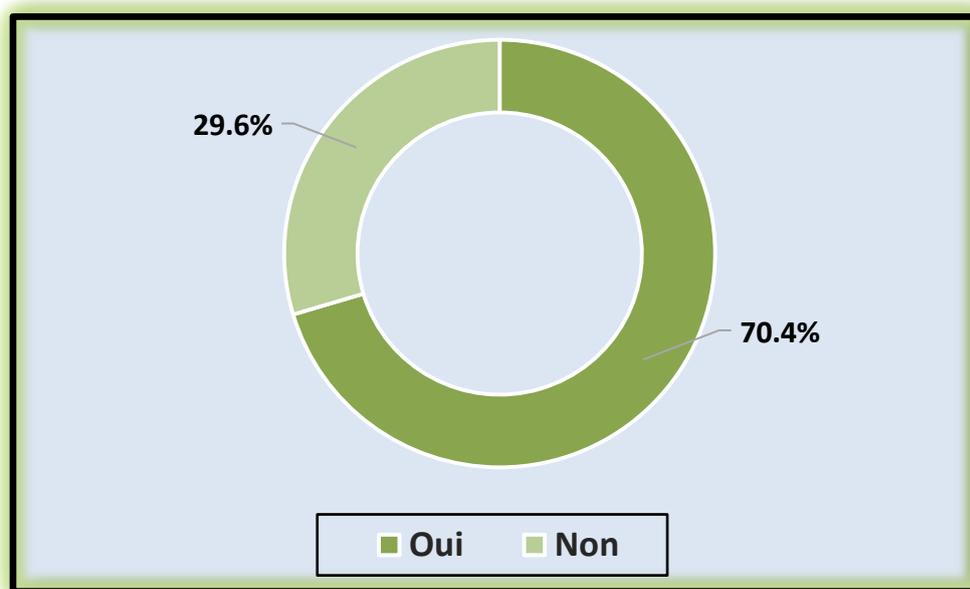


Figure N°07 : L'existence des activités ludiques dans le programme officiel

Commentaire : les enseignants qui affirment l'existence des activités ludiques dans le programme officiel représentent 70,4% de pourcentage, et 29,6% disent le contraire.

- **Q4** : Utilisez-vous des activités ludiques en classe ?

4 / Utilisez-vous des activités ludiques en classe ?	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	27	100%
Non	00	00%
Total	27	100 %

Tableau N°07 : L'utilisation des activités ludiques en classe

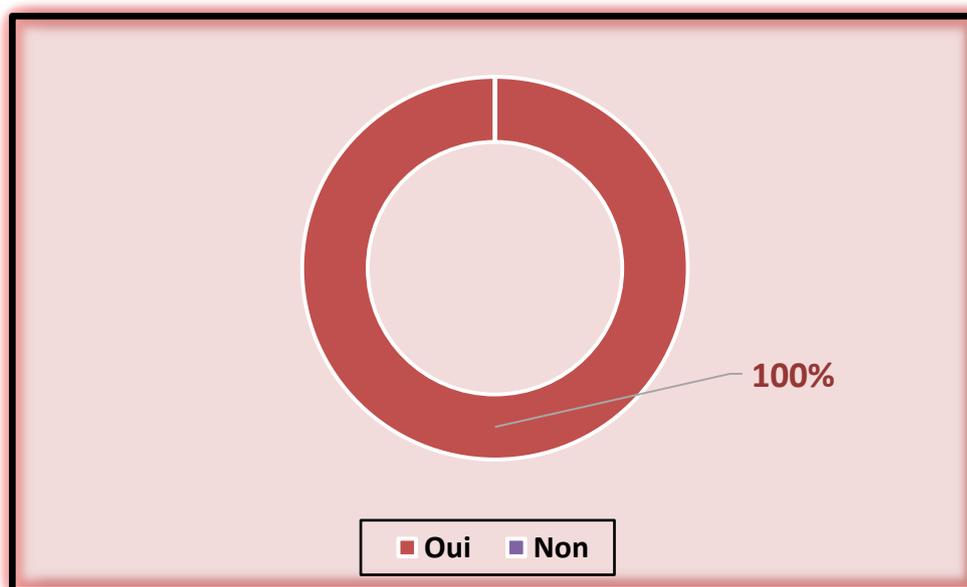


Figure N°07 : L'utilisation des activités ludiques en classe

Commentaire : tous les enseignants introduire les activités ludiques en classe.

- **Q5 : Quels types d'activités proposez-vous à vos élèves ?**

Dans cette partie on a fait une analyse de réponses multiples (cette question contient des choix multiple qui peuvent être dupliqués)

Q5 /Quels types d'activités proposez-vous à vos élèves ?	Nombre de réponses	Pourcentage
Devinette	18	36 %
Jeu de rôle	25	50 %
Jeu de carte	03	06 %
<i>Théâtre</i>	04	08 %
Total	50	100 %

Tableau N°08 : Les activités proposées aux élèves

NB : N= 50 est la somme des réponses choisies dont lesquelles les réponses dupliquées sont comptées (par exemple : il y'a des cas ou le répondant à choisi deux réponses à la fois ' Devinette et jeu de carte '). Autre utilise des autres propositions.

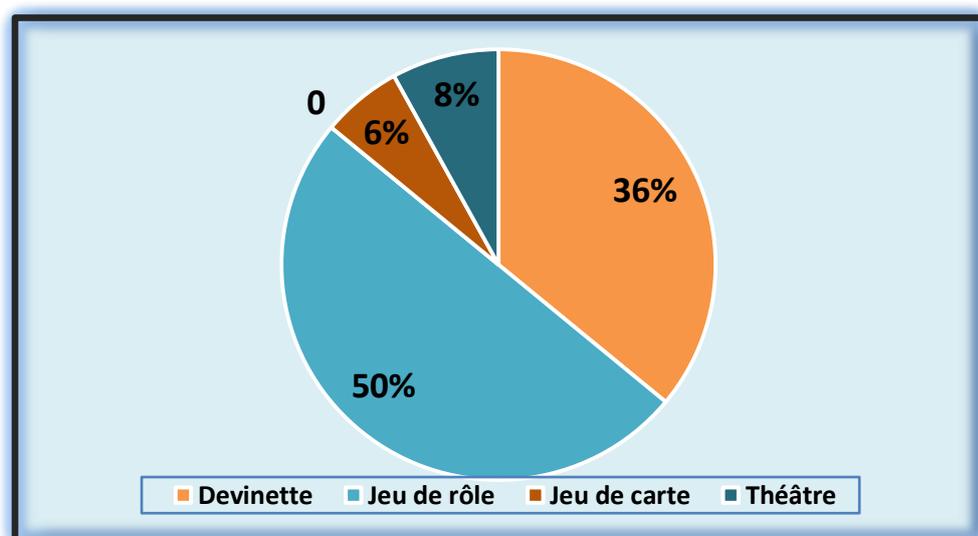


Figure N°08 : Les activités proposées aux élèves

Commentaire : la majorité des enseignants qui représente un pourcentage de 50% utilise le jeu de rôle comme activité ludique en classe ,36 % proposent les devinettes ,8% optent pour le théâtre et une minorité de 6% utilisent le jeu de carte.

- **Q6 :** Quels moyens didactiques utilisez-vous pour assurer le ludique en classe ?

Q6 /Quels moyens didactiques utilisez-vous pour assurer le ludique en classe ?	Nombre de réponses	Pourcentage
Audiovisuel	14	60,9%
Jeux de mots	01	04,4%
Devinette et charades	01	04,4%
<i>Travail en groupe</i>	03	13%
<i>Tableau et ardoise</i>	03	13%
<i>Comptine et bandes dessinées</i>	01	04,3%
Total	23	100 %

Tableau N°09 : Les moyens didactiques.

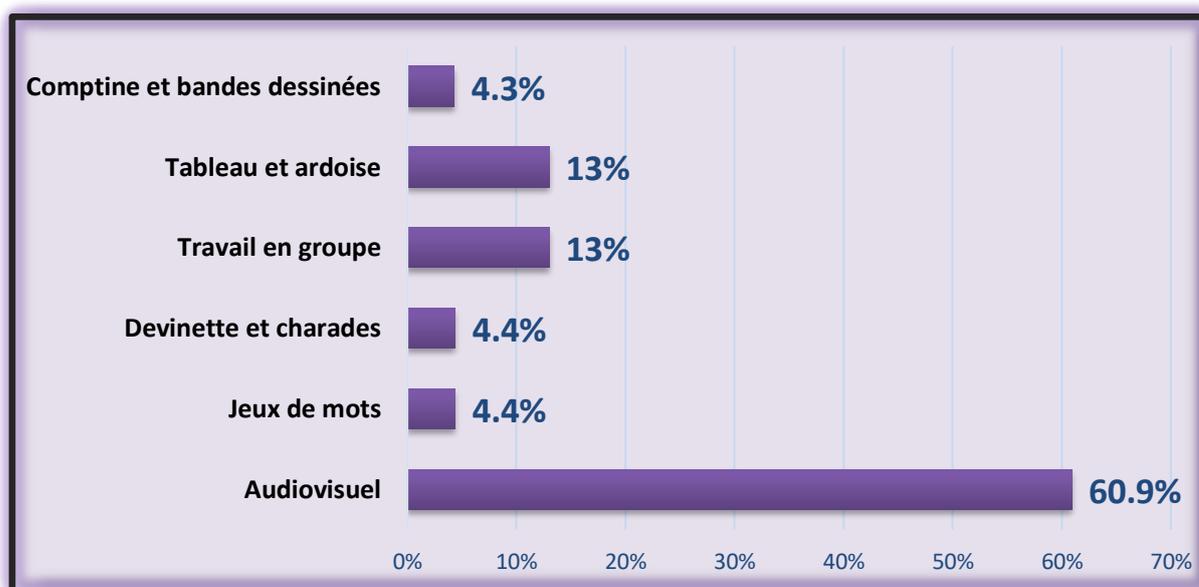


Figure N°09 : Les moyens didactiques.

Commentaire : on a constaté que l’audiovisuel c le moyen didactique le plus utilisé par les enseignants et qui représente 60,9% de pourcentage, puis un pourcentage identique de 13% opte pour le travail en groupe, tableau et ardoise. Ensuite un autre pourcentage équivalent de 4,4% utilise jeux de mots, devinette et charades, finalement une minorité de 4,3% emploi les comptines et les bandes dessines.

- **Q7 :** Procédez-vous à une évaluation diagnostique pour avoir une idée sur les prérequis de vos élèves ?

Q7 / Procédez-vous à une évaluation diagnostique pour avoir une idée sur les prérequis de vos élèves ?	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	27	100%
Non	00	00%
Total	27	100 %

Tableau N°10 : l'évaluation

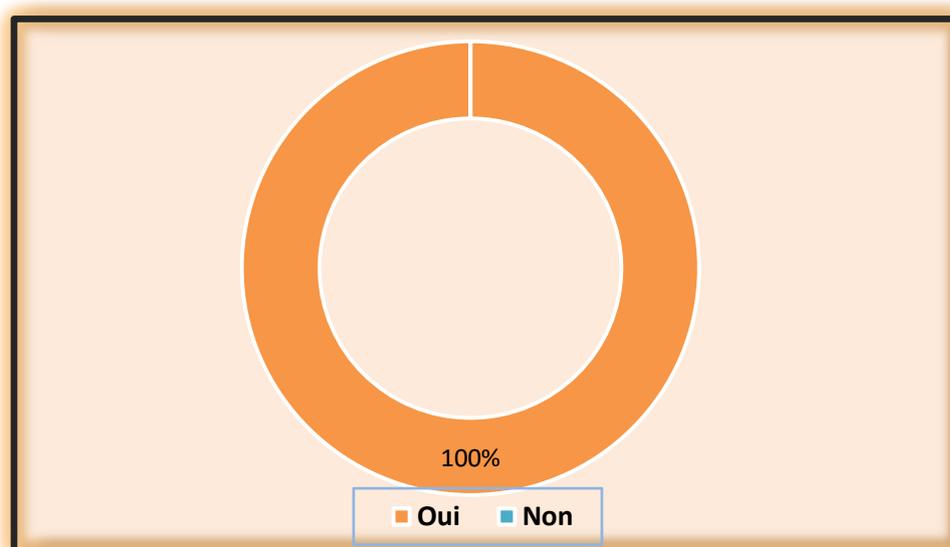


Figure N°10 : l'évaluation

Commentaire : Tous les enseignants procèdent à une évaluation diagnostique pour avoir une idée sur les prérequis de vos élèves.

- **Q8** : Faites-vous une analyse des jeux, qui vous permet à partir du contenu linguistique d'aller du bref au long, du simple au facile ?

8 / Faites-vous une analyse des jeux, qui vous permet à partir du contenu linguistique d'aller du bref au long, du simple au facile?	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	24	88,9%
Non	03	11,1%
Total	27	100 %

Tableau N°11 l'analyse des jeux

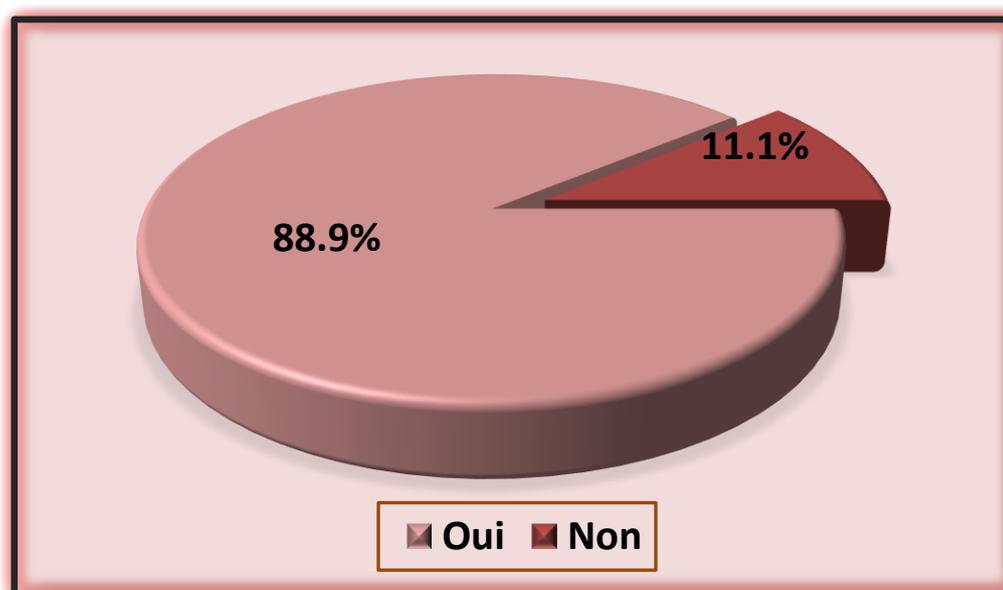


Figure N°11 :l'analyse des jeux

Commentaire : la majorité des enseignants Faire une analyse des jeux, qui leur permettre à partir du contenu linguistique d'aller du bref au long, du simple au facile représente 88,9% de pourcentage, et 11,1% qui ne faire pas cette analyse.

- **Q9** : Les jeux linguistiques sont avant tout des jeux de contrôle, ils supposent toujours des connaissances. Faites –vous un contrôle (évaluation formative) pour savoir comment progressent vos élèves ?

Q9 / Les jeux linguistiques sont avant tout des jeux de contrôle, ils supposent toujours des connaissances. Faites –vous un contrôle (évaluation formative) pour savoir comment progressent vos élèves ?	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	26	96,3%
Non	01	3,7%
Total	27	100 %

Tableau N°12 : l'analyse des jeux

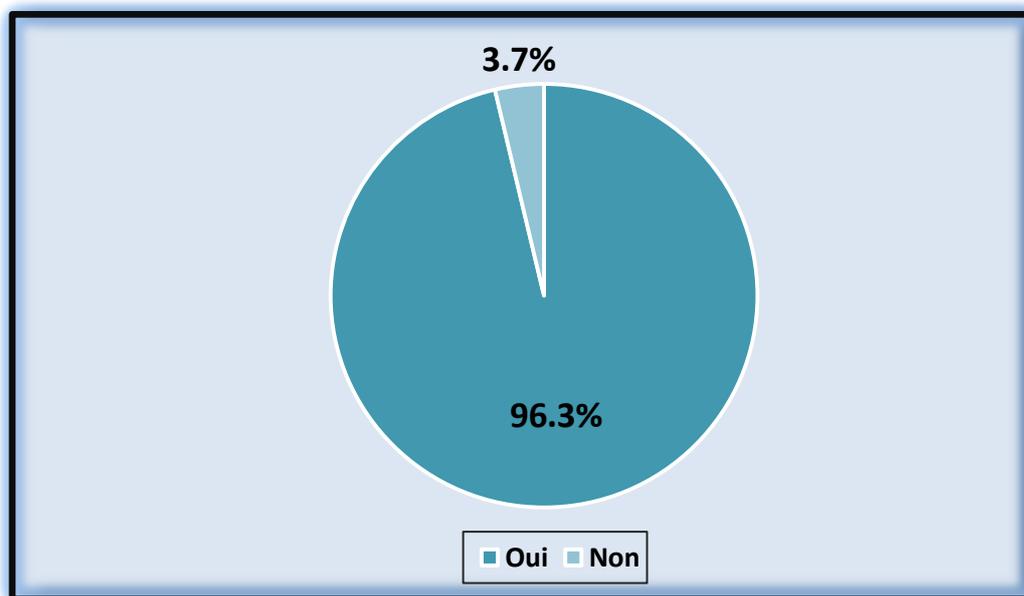


Figure N°12

Commentaire : La plupart des enseignants pensent que Les jeux linguistiques sont avant tout des jeux de contrôle, et qu'ils supposent toujours des connaissances, puis ils Fai un contrôle (évaluation formative) pour savoir

comment progressent leur élèves .tandis que une minorité de 3,7% pensent le contraire, et ne pas ce contrôle.

- **Q10** : Dans une classe hétérogène, sous la conduite de l’enseignant(e), certains jeux peuvent se prêter à une exploitation collective. Par contre face à des élèves en difficultés, procédez-vous à une pédagogie différenciée ?, êtes-vous d'accord ou non ?

Q10 / Dans une classe hétérogène, sous la conduite de l’enseignant(e), certains jeux peuvent se prêter à une exploitation collective. Par contre face à des élèves en difficultés, procédez-vous une pédagogie différenciée?, êtes-vous d'accord ou non ?	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	26	96,3%
Non	01	3,7%
Total	27	100 %

Tableau N°13 :l’intégration d’une pédagogie différenciée

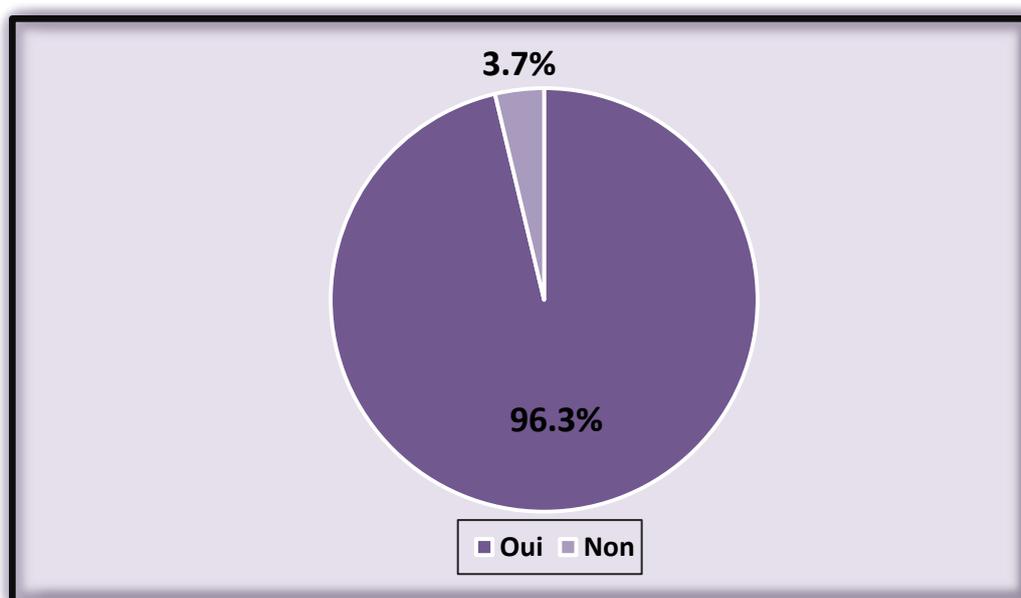


Figure N°13 :l’intégration d’une pédagogie différenciée

Commentaire : Le graphe ci-dessus montre que 96,3% regroupe le pourcentage de la majorité des enseignants qui pensent que certains jeux peuvent se prêter à une exploitation collective face à des élèves en des difficultés, et qui sont pour d'une pédagogie différencié afin de confronter les obstacles trouvés en classe.

- **Q11 :** Pensez-vous que l'intégration d'une pédagogie ludique dans vos cours pourrait améliorer les interactions orales entre enseignant/élèves et élèves/élèves ?

Q11 / Pensez-vous que l'intégration d'une pédagogie ludique dans vos cours pourrait améliorer les interactions orales entre enseignant/élèves et élèves/élèves ?	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	27	100%
Non	00	0%
Total	27	100 %

Tableau N°14 : l'intégration d'une pédagogie ludique

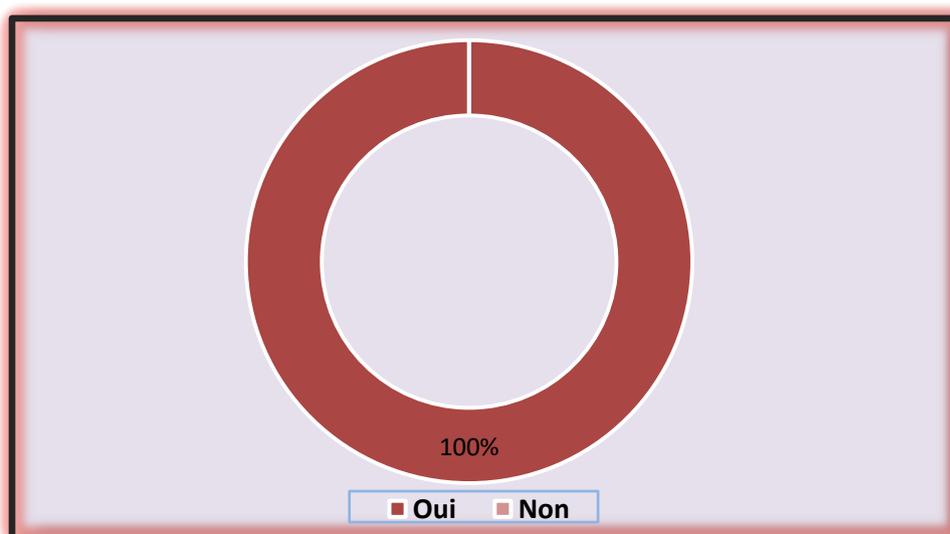


Figure N°14 : l'intégration d'une pédagogie ludique

Commentaire : D’après les résultats présentés dans le tableau, on a constaté que tous les enseignants se sont mis d’accord, que l’intégration d’une pédagogie ludique dans leur cours pourrait améliorer les interactions orales entre eux et ses entre élèves /élèves.

- **Q12 :** Le jeu linguistique est une des techniques essentielles de la pédagogie des langues. Jugez-vous utile de l’insérer dans le programme scolaire ?

Q12 / Le jeu linguistique est une des techniques essentielles de la pédagogie des langues. Jugez-vous utile de l’insérer dans le programme scolaire ?	Nombre de réponses	Pourcentage
Oui	27	100%
Non	00	0%
Total	27	100 %

Tableau N°14 :l’intégration de jeu linguistique dans le programme scolaire

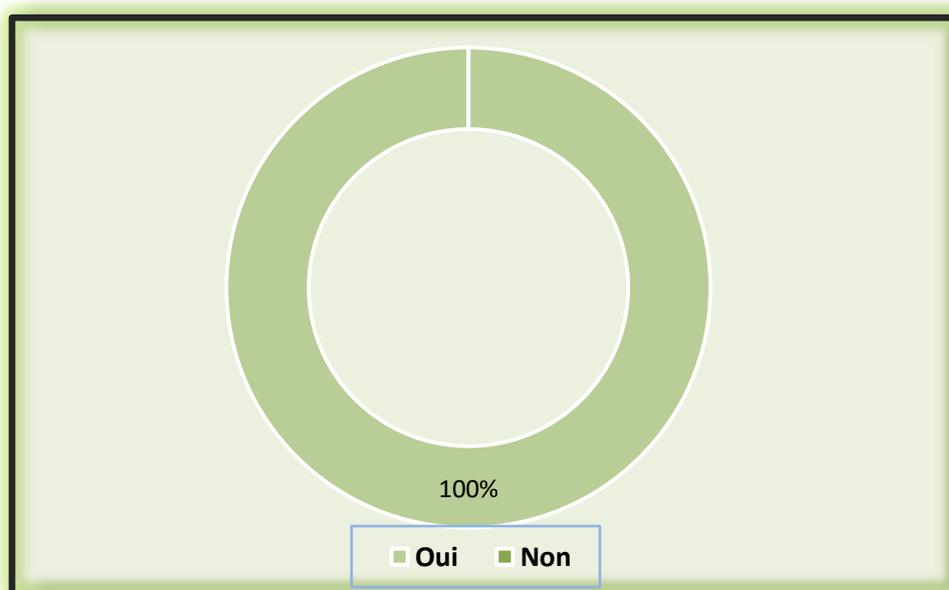


Figure N°14 : l’intégration de jeu linguistique dans le programme scolaire

Commentaire : La dernière figure représente les résultats obtenus depuis le tableau en haut concernant l'intégration de jeu linguistique, on a remarqué, que tous les enseignants trouvent que ce dernier est une des techniques essentielles de la pédagogie des langues, et qu'il est très important de l'insérer dans le programme scolaire.

Interprétations des résultats

D'après les interprétations des résultats du questionnaire, nous pouvons dire que le ludique est un processus d'enseignement /apprentissage bénéficiant d'un rôle très remarquable dans le perfectionnement de la compétence orale en classe de FLE via la manipulation de divers supports pédagogique et activités ludique.

De plus, nous déduisons que la plupart des enseignants accordent un grand intérêt à cette pédagogie différencier, ils arrivent intégrer cette dimension à 100 dans l'enseignement apprentissage de FLE, nous pouvons dire aussi que l'activité ludique influence positivement sur l'amélioration de la compréhension orale et l'acquisition de plusieurs compétences.

Enfin l'activité ludique permet de changer la routine des cours classique ennuyeux, créer un climat favorable et favorise le travail d'équipe.

Conclusion

Dans ce chapitre pratique nous avons essayé de détecter la place du ludique au sein des classes de FLE primaire ,et plus particulièrement lors de la séance de compréhension orale grâce aux divers questions précisés dans le questionnaire et les réponses reçues, il semble que la plupart des enseignants du primaire introduisent les activités ludiques en classe de FLE primaire , car ils pensent que cette pédagogie constitue un processus d'enseignement/ apprentissage et quelle permet d'améliorer la compréhension orale chez les apprenants .

Conclusion générale

Conclusion générale

Conclusion générale

Ce mémoire de recherche a été exécuté dans l'objectif d'identifier le rôle de ludique comme processus d'enseignement /apprentissage de FLE et son impact dans l'amélioration de la compréhension orale des apprenants de 4AP.

D'après les résultats obtenus nous avons tenté de prouver l'efficacité d'intégration de la pédagogie ludique pour faciliter l'enseignement apprentissage de FLE puis nous avons pu confirmer notre hypothèse ce qui nous conduit à dire que les activités ludiques :

- faire partie des moyens pédagogique qui facilite l'apprentissage de FLE.

- offrir une source d'exploitation pour l'enseignant et lui permettre de créer un climat harmonieux pour l'apprentissage de plus, permet à l'apprenant de résoudre une situation problème et lui rendre autonome.

- constituer un outil pédagogique efficace qui rend le cours plus intéressant et qui nécessiterait un bon déroulement en classe pour améliorer la compréhension orale.

- jouer jouerait un rôle primordial dans la motivation et la création des apprenants et pour capter leur attention.

La dimension ludique représente un facteur inévitable de motivation et de création dans la mesure où l'enseignant doit savoir l'utiliser à la fonction de l'apprentissage .ainsi cette approche avaient un impact positif sur l'amélioration de la compréhension orale.

Notre recherche devait s'orienter vers une expérimentation de l'enseignement/apprentissage de la compréhension orale à travers l'intégration du ludique, qui n'a pu se réaliser à cause de la pandémie de la COVID 19 qui a bloqué la continuation de cette recherche et nous nous sommes contentés de l'observation non participante dans le cours de langue FLE et d'un questionnaire adressé aux enseignants de FLE de cycle primaire.

Conclusion générale

Pour conclure nous espérons que les programmes de l'enseignement au primaire encourage l'intégration des activités ludiques car c'est un facteur de progression qui soutient les apprenants à s'améliorer développer plusieurs compétences et que ce travail ouvre des nouvelles perspectives devant d'autres chercheurs pour améliorer l'enseignement/apprentissage du FLE en Algérie.

Références bibliographiques

Dictionnaires:

- 1- CUQ, Jean-Pierre, « *dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde* », Ed Jean Pencreanch, paris, 2003, p.10.
- 2- Le petit Robert, « *dictionnaire de français* », EDIF 2000, Paris, 2005, P.237.
- 3- ROBERT Jean Pierre, « *Dictionnaire pratique de didactique du FLE* », 2008, p. 198.

Ouvrages :

- 1- Alain Klarsfeld « *LA COMPETENCE, SES DEFINITIONS, SES ENJEUX* » Toulouse Business School, Université de Toulouse Groupe Travail, Emploi, Santé Article publié dans la revue Gestion 2000, n°2, mars-avril 2000, p.31.
- 2- Coletta Jean –Marc « *c'est quoi ?* » « *Dans oser l'oral, cahier pédagogique* » N°400 p 38 ,2003.
- 3- COMMISSIONNS NATIONALE DES PROGRAMMES, « *Document d'accompagnement du programme de Français de la 3ème Année primaire* », Juillet 2004, P08.
- 4- Cuq.J.P ; Gruca : « *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde* », Ed Pug, Grenoble, 2002.p117.
- 5- DELCOURT Thierry et FONTAINE Jean-Marc, « *La conservation des documents audiovisuels. In : ODDOS Jean Pauldir., La conservation : principes et réalités* », Paris, Ed. Du Cercle de la Librairie, 1995)
- 6- Gaëtan Morin « *Les fondements de l'apprentissage et de la cognition* » ; Gaëtan Morin éditeur, page 02.
- 7- Haydée Silva, "Le jeu en classe de langue", 2008, p73.
- 8- Jean -Noël Foulin, Serge Mouchon : « *PSYCHOLOGIE DE L'EDUCATION* »Dépôt légal octobre 2001, page 14.
- 9- Jean-MarkCaré et FrançoisDebyser, Jeu, « *langage et créativité* », P 90 .
- 10-KANOUA, S. « *Culture et enseignement du français en Algérie* », édition Synergies Alger, 2008, p88.

Références bibliographiques

- 11-MUCCHIELLI, A, « Les jeux de rôle », Presses universitaires de France, collection « Que sais-je ? », n°2098, Paris, 1983.
- 12-N. De Grandmont , Pédagogie du jeu, Edlogiquet., Montréal ,1995 , p. 24. 20.
- 13-Nicole De Grandmont, « *pédagogie du jeu, jouer pour apprendre* », édition 1997, p.83.
- 14-Nouveau programme du 3AP, p3.
- 15-Selon A. « *France dans notre beau métier* » de F. Macaire.
- 16-VERGUES Marion, « *classe de langues et de culture(e) : vers l'interculturalité?* »"2011, p 325.

Mémoires :

- 4- ALIA HIBA MANAA NOUR EL HOUDA,« *L'utilisation du jeu comme source de motivation dans l'enseignement/apprentissage du FLE (Cas des apprenants de 3ème année primaire) Sciences du langage et Didactique* », UNIVERSITE LARBI TEBESSI-TEBESSA 2016-2017, p.33.
- 5- BOADIWAA MAAME AMA, « *l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère: le cas des apprenants d'Assante man senior high school* », YAA ASANTEWAA girls senior high school et opokuware senior high school master of philosophy (french;march, 2015 .page 24.
- 6- BOUDJEMAA Ilhem,« *Le rôle des activités ludiques comme facteur de motivation dans l'enseignement du FLE (Cas des apprenants de la 2ème AM Ecole OTHMANE SAAD* ») Sciences du langage et Didactique Tbessa 2015/2016. P.19.
- 7- Mémoire HAMZA Sara, « *l'activité ludique comme outil pédagogique favorisant l'acquisition du vocabulaire dans une classe de FLE « cas des apprenants de 5^{ème} année primaire* »option : didactique des langues-cultures, université MOHAMED KHIDER – BISKRA, 2014 / 2015 page 04.

Références bibliographiques

Sitographies:

<http://portaleduc.net/website/la-pedagogie-du-jeu-2>

Résumé

Ce travail de recherche porte sur le rôle du ludique comme processus d'enseignement/apprentissage du FLE au primaire et d'apprécier son impact dans la compréhension orale chez les apprenants du primaire.

À l'issue de cette étude il s'est avéré que le recours à la dimension ludique dans l'enseignement /apprentissage du FLE, représente un outil précieux, qui vise à forger des apprenants autonomes, compétents, et actifs, les soutenir à apprendre et s'exprimer, les encourager à confronter ses contraintes dans la vie et dans une situation didactique.

Mots clés : enseignement/apprentissage du FLE, ludique, compréhension orale, situation didactique.

Abstract

This research work focuses on the role of play as a teaching / learning process for FFL in primary school and to assess its impact on oral comprehension among primary school learners.

At the end of this study it turned out that the recourse to the playful dimension in the teaching / learning of FFL, represents a valuable tool, which aims to forge autonomous, competent and active learners, to support them to learn, and express themselves, encourage them to confront their constraints in life and in a didactic situation.

Keywords: teaching / learning FFL, playful, oral comprehension, didactic situation.

ملخص

يركز هذا البحث على دور اللعب كعملية تعليم / تعلم الفرنسية كلغة أجنبية في المدرسة الابتدائية ولتقييم تأثيرها على الفهم الشفهي لدى متعلمي المدارس الابتدائية.

في نهاية هذه الدراسة، اتضح أن اللجوء إلى بُعد اللعب في تعليم / تعلم الفرنسية كلغة أجنبية، يمثل أداة ثمينة تهدف إلى تكوين متعلمين مستقلين ومختصين ونشطين، لدعمهم على التعلم. والتعبير عن أنفسهم، وتشجيعهم على مواجهة قيودهم في الحياة وفي وضع تعليمي.

الكلمات المفتاحية: تعليم / تعلم الفرنسية كلغة أجنبية ، مرح ، فهم شفهي ، موقف تعليمي.

Annexes

Annexe A : questionnaire

https://l.facebook.com/l.php?u=https%3A%2F%2Fdocs.google.com%2Fforms%2Fd%2Fe%2F1FAIpQLSf6ID8EyTZs--Ey2ISVUIPsK4fXNKJ85m-EHNs6sYhuDjLrOg%2Fviewform%3Ffbclid%3DIwAR27na3a-SCz7IIAMD9Ma1xRVsLMHf4cJgQCJso_ZWCCHejWztVO11gOBHk&h=AT2E3-xbAR7gCnpTJ8RV77jnCVKWqIhJgvz8XVuGEkX7IEVB_ZUfwgUk3x6UWGAFcqd9tCWaid6SSDrE8poicaGq8ze_bpQADM7A7S6-_78YB5xbzZjF_Fh3nI3uT3RJenkv

Questionnaire adressé aux enseignants de l'enseignement moyen

Dans le cadre d'une recherche en Master didactique et langue appliquée, nous souhaiterions avoir votre avis sur le rôle du ludique comme processus d'enseignement / apprentissage du FLE chez les apprenants algériens du cycle moyen. Nous vous saurions gré de bien vouloir répondre à ces questions. Nous vous remercions pour votre contribution.

Identification

Etablissement :

Wilaya :

Age : Masculin Féminin

Nombre d'années dans la fonction :

Classe :

Effectif des élèves :

QUESTIONS

1 / Que représente le ludique pour vous ?

2 / Voyez-vous une différence entre le ludique et l'éducatif ?

Oui Non

3 / Les activités ludiques existent- elles dans le programme officiel ?

Oui Non Pourquoi ?-----

4 / Utilisez-vous des activités ludiques en classe ?

Oui Non Pourquoi ?-----

5 / Quels types d'activités proposez-vous à vos élèves ?

Devinette Jeu de rôle Autres Précisez-----

6 / Quels moyens didactiques utilisez-vous pour assurer le ludique en classe ?

7 / Procédez-vous à une évaluation diagnostique pour avoir une idée sur les pré requis de vos élèves ?

Oui Non

8 / Faites-vous une analyse des jeux, qui vous permet à partir du contenu linguistique d'aller du bref au long, du simple au facile ?

Oui Non

9 / Les jeux linguistiques sont avant tout des jeux de contrôle, ils supposent toujours des connaissances. Faites –vous un contrôle (évaluation formative) pour savoir comment progressent vos élèves ?

Oui Non

10 / Dans une classe hétérogène, sous la conduite de l'enseignant(e), certains jeux peuvent se prêter à une exploitation collective .Par contre face à des élèves en difficultés, procédez-vous à une pédagogie différenciée ?

Oui Non Pourquoi ?-----

11 / Pensez-vous que l'intégration d'une pédagogie ludique dans vos cours pourrait améliorer les interactions orales entre enseignant/élèves et élèves/élèves ?

Oui Non

12 / Le jeu linguistique est une des techniques essentielles de la pédagogie des langues. Jugez-vous utile de l'insérer dans le programme scolaire ?

Oui Non Pourquoi ?-----

Annexe B : autorisations

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université de Saïda Dr Moulay Tahar



Faculté des Lettres, des Langues et des Arts
Département des Lettres et Langues Française
N° : /D.L.L.F/2019

Saida le 30/10/2019

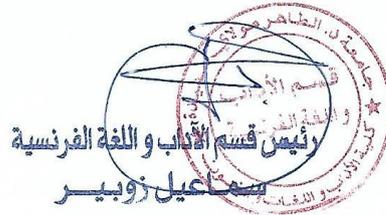
A Madame la Directrice de l'Education Nationale de Saida

Objet : Demande d'autorisation

J'ai l'honneur de venir par la présente, vous solliciter de bien vouloir autoriser l'étudiante: *Sehl Fatima Zohra* inscrite au département de français de l'Université de Saïda Dr Moulay Tahar spécialité (Didactique et Langue Appliquée) au titre de l'année universitaire 2019/2020, à réaliser (des rencontres, des entretiens, des questionnaires, etc.) avec le personnel de l'établissement « *Ziani Baghdad* » et ce, dans le cadre de la préparation d'un stage d'un mois.

Daignez agréer, Madame la Directrice, l'expression de mes sentiments respectueux.

Chef de département



الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التربية الوطنية

سعيدة في: 2020/03/04

مديرية التربية لولاية سعيدة

مصلحة التكوين والتفتيش

مديرة التربية

الرقم: 2020/015 / 499

إلى

السيد: مدير المدرسة الابتدائية زياني بغداد

ت/ ش مفتش التعليم الابتدائي لإدارة المدارس الابتدائية

مقاطعة سعيدة

الموضوع: رخصة لإجراء تربص ميداني

المرجع: مراسلة جامعة الدكتور. مولاي الطاهر سعيدة/ كلية الآداب واللغات والفنون

- تخصص التعليمية واللغات التطبيقية - اللغة الفرنسية - السنة الجامعية: 2019 / 2020

بناء على المراسلة المشار إليها في المرجع أعلاه ، يشرفني أن أطلب منكم السماح للطالبة
سهل فاطمة الزهراء تخصص لغة الفرنسية ، لإجراء تربص ميداني بالمؤسسة التي تشرفون
عليها ، في إطار تحضير مذكرة التخرج لنيل شهادة ماستر.

ع/مديرة التربية



Annexe C : c'est notre quartier



Annexe D : matériel en plastique

