

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

***Pratiques pédagogiques en classe de FLE lors de
l'apprentissage de l'oral. Cas de l'activité ludique chez les
apprenants de 4ème AP***

Réalisé et présenté par :

Mme kadi Nesrine

Sous la direction de :

Mme. ARABI Malika

Devant le jury composé de :

- | | | |
|---------------------|-------------------------|---------------------|
| - Mme. Arabi Malika | Directrice de recherche | Université de Saida |
| - Mme. Radji Fatema | présidente de recherche | Université de Saida |
| - Mme MHENNI Nawel | Examinatrice | Université de Saida |

Année universitaire : 2022-2023

Remerciements

Tout d'abord, nous remercions le Dieu

pour son immense bonté tout-puissant pour la volonté, et la patience qu'il nous a donné durant toutes ces années d'études, et la force pour compléter ce modeste travail.

Nous tenons à remercier vivement madame Arabi Malika pour sa grande Disponibilité et ses précieux conseils tout au long de la rédaction de ce mémoire.

Nos vifs remerciements vont également aux membres du jury qui nous font le grand honneur d'évaluer ce travail de recherche.

Nous remercions également tous les enseignants pour les efforts qu'ils ont fournis durant notre cursus de formation.

Je suis reconnaissante à mes proches, mes parents, mes frères et mes amies qui ont su rester à mes côtés pendant toute cette période de formation.

Kadi Nesrine



Dédicace

Je dédie ce modeste travail :

*A ma chère mère qui m'a toujours éclairé le chemin,
celle qui a tout fait pour ma réussite, pour
sa douceur, sa tendresse, ses sacrifices et ses prières.*

*A mon père à qui je dois tout le respect et l'amour, pour son
soutient, son encouragement et surtout sa confiance en moi.*

*A mon cher mari ma source d'espoir que Dieu illumine son chemin
et le garde.*

*A mes chers enfants : Mohamed et Siline la prunelle de
mes yeux que Dieu les bénisse*

A tous les membres de ma famille et de ma belle famille

A mes amies

Et tous ceux qui m'aiment

Merci infiniment

Table des matières

Introduction générale

Chapitre 1 *L'activité ludique au service de l'enseignement /Apprentissage du FLE.*

Introduction

1. Apprentissage par les activités ludiques.

1.1 Apprentissage par les activités ludiques

1.2 Les activités ludiques

1.2.1 Qu'est ce que le ludique ?

1.2.2 Qu'est qu'une activité ludique ?

1.2.3 Qu'est ce qu'un jeu ?

1.3 Les type d'activités ludiques :

1.3.1 Les jeux linguistiques.

1.3.2 Les jeux de créativité

1.3.3 Les jeux culturels

1.3.4 Les jeux dérivés du théâtre

1.4 Classification des jeux

1.5 les caractéristiques du jeu.

2. L'évolution du concept ludique comme une nouvelle pédagogie :

2.1 La pédagogie du jeu

2.2 Les avantages de la pédagogie ludique

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

4. Le rôle des activités ludique dans une classe de FLE

4.1 La motivation

4.2 Développement harmonieux de la personne

4.3 Développement de la créativité et de l'imaginaire

5 Comment exploiter les activités ludiques en classe du français langue étrangère ?

5.1 Les trois étapes pour exploiter le jeu dans un contexte pédagogique

5.2 L'évaluation du jeu

Conclusion

Chapitre 2 : Les activités ludiques au service de l'oral

6. Les activités ludiques au service de l'oral

6.1 Qu'est-ce que l'oral ?

6.2 Le statut de l'oral en classe de FLE

6.3 L'importance de l'oral dans une classe de FLE

6.4 Les composantes de l'oral

6.4.1 La compréhension orale

6.4.2 L'objectif de la compréhension orale

6.4.3. L'évaluation de la compréhension orale

6.5 La production de l'oral :

6.6 L'expression orale :

6.7 Le Jeu, les activités ludiques dans l'enseignement de l'oral :

6.8 Les supports pédagogiques utilisés à l'oral

6.8.1. Le tableau :

6.8.2. *L'audiovisuel :*

6.8.3. *Les TICE :*

6.8.4. *Les activités ludiques*

6.8.4.1. *Jeux linguistiques*

6.8.4.2. *Le jeu de rôles*

6.8.4.3. *Les jeux de découverte*

Conclusion

Chapitre 3 : Description de l'enquête et analyse des données recueillies

Introduction

1-Description de l'enquête

2- Présentation et analyse du questionnaire

3 - Questionnaire

3 -1 Analyse des données

3-2 Interprétation des résultats

B- L'exploitation des activités ludiques en classe de FLE

1-1/ -L'observation de la classe

1-2- la description de la séance de compréhension de l'oral

1-3/- La description de la séance de l'expression orale

1-4/- les remarques d'observation et collecte des données

1-5/- synthèse des séances d'observation des classes

2- **L'expérimentation**

Synthèse

Conclusion générale

Références bibliographiques

Annexes

Introduction générale

Introduction générale

Introduction générale :

Communiquer avec l'autre est l'un des principaux objectifs de l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. Ce besoin se réalise généralement par une grande volonté et exige un engagement personnel, d'affronter toutes les difficultés liées à la compétence communicative en langue étrangère, comme les difficultés que rencontrent les élèves du primaire à l'activité de l'oral en FLE, qui fait partie du système scolaire.

Cependant, l'habileté de communiquer oralement permet l'apprenant d'interagir ou d'entretenir des conversations avec des locuteurs natifs afin d'accéder à une autre culture. En effet, la classe est espace clos où les apprenants ont besoins d'être motivés par des activités favorisant leur apprentissage.

De ce fait 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. impliquer les apprenants dans une conscience de groupe, de la collectivité, qui sont des aspects indispensables et très enrichissants.

Le déroulement de l'activité ludique repose sur le rôle de l'enseignant qui est primordial dans le choix du sujet et de méthodes.

Vu les difficultés rencontrées à communiquer par les apprenants nous avons essayé de réfléchir à l'intégration des activités ludiques dans l'enseignement du FLE.

Partant du principe que l'apprenant a besoin d'une stratégie efficace et active qui pourrait éveiller en lui le plaisir d'apprendre, nous postulons la problématique suivante :

- Dans quelle mesure les activités ludiques peuvent-elles être efficaces dans l'enseignement/apprentissage de l'oral dans le cycle primaire ?

- Quelle est l'activité ludique la plus utilisée par les enseignants ?

Introduction générale

Et pour répondre à notre problématique nous émettons l'hypothèse suivante :

- Le ludique pourrait rendre les apprenants plus actifs et les amènerait à participer dans des différentes situations d'apprentissage.

-Le jeu serait un moyen efficace à la compréhension chez les apprenants.

Les objectifs prévus par notre recherche sont présentés comme suit :

Montrer en premier, le rôle que peuvent avoir les activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage du FLE en général et dans la séance de l'oral en particulier.

Secundo, Favoriser l'apprentissage de l'oral en classe ainsi créé chez les apprenants la motivation et la créativité.

- D'améliorer une qualité d'enseignement/apprentissage.

- Installer la confiance et forger la personnalité de l'apprenant.

-D'encourager les enseignants à intégrer le ludique dans leur pratiques pédagogiques pour installer des nouvelles compétences.

-Familiariser les élèves avec ce genre d'activité.

Pour bien mener notre recherche nous avons divisé le travail en trois chapitres, deux chapitres théoriques et un chapitre pratique

Le premier chapitre est consacré à la présentation de l'activité ludique avec toutes ses dimensions

Le deuxième chapitre est réservé à la présentation de l'expression orale.

Quant au troisième chapitre, il sera focalisé sur une analyse quantitative des résultats obtenus d'un questionnaire destiné aux enseignants de français dans le cycle primaire, via le réseau social face book, en plus de deux séances d'observation non participante dans une classe de FLE

Enfin, une conclusion générale qui clôt notre travail et qui met en exergue les résultats obtenus.

***Chapitre 1 : L'activité ludique au
service de l'enseignement
/Apprentissage du FLE***

Introduction

Aujourd'hui, l'enseignement/apprentissage du FLE à l'école primaire est au cœur des préoccupations de tous ceux qui participent au système éducatif. Ce palier est la base de l'apprentissage de la langue étrangère, ce qui permettra aux apprenants d'accéder à un niveau supérieur. L'objectif principal de l'enseignement du FLE vise à enseigner aux apprenants comment communiquer. Le but de l'apprentissage d'une langue étrangère n'est plus l'acquisition d'un savoir académique mais son usage dans la vie quotidienne : comprendre et répondre à ce qui se dit (réagir, s'exprimer, et donner des opinions).

De ce fait, il est important de mobiliser les différents outils qui aident les apprenants à maîtriser cette langue.

Dans ce chapitre, nous essayerons de présenter les concepts théoriques utiles à notre thème, tels que l'apprentissage, les activités ludiques, le jeu, et ses caractéristiques. Ainsi que la pédagogie du jeu et ses avantages

1. Apprentissage par les activités ludiques

1.1 Qu'est-ce qu'un apprentissage ?

L'apprentissage est un processus de perception des objets par l'individu. Pour interagir avec eux et de les intégrer avec ses dimensions sociales, cognitives et émotionnelles en vue de transformer, créer ou faire évoluer leur structure cognitive. L'apprentissage est lié à l'information, aux connaissances, aux compétences, aux attitudes et aux valeurs.

Selon De graeve.S, *«L'apprentissage est le résultat d'échanges continuels entre un individu et son entourage dans une situation et dans un temps donnés »*¹

Donc l'apprentissage est l'ensemble des interactions entre une personne et son environnement dans un moment donné, et pour faciliter l'apprentissage des apprenants, l'enseignant doit trouver différentes méthodes afin de réveiller la motivation, et parmi ces méthodes les chercheurs proposent le jeu comme en tant qu'outil pédagogique efficace pour motiver les apprenants dans une classe de langue.

¹ De graeve.S : « Apprendre par les jeux », de Boeck, p : 13

1.2 Les activités ludiques

1.2.1 Qu'est-ce que le ludique ?

Le mot « ludique » : c'est un dérivé du mot latin « ludus » qui signifie relatif au jeu. *« Le jeu ludique pour l'enfant est une activité libre et gratuite dont la motivation première n'est pas l'efficacité de l'action mais la libre expression de ses instincts ²»*. Selon le nouveau dictionnaire de français, LAROUSSE : relatif au jeu ; qui manifeste un certain penchant pour le jeu : une forme ludique d'apprentissage.

Le ludique est une activité pédagogique qui a pour objectif de faciliter la tâche de l'enseignant à installer des nouvelles compétences grâce au billet de jeu. Nous essaierons de définir les deux concepts «**jeu**» et «**activité ludique**» dans le processus d'enseignements apprentissage de FLE.

1.2.2 Qu'est-ce qu'une activité ludique ?

Les activités ludiques sont considérées comme un moyen d'apprentissage très efficace, elles représentent un ensemble d'avantages pour le processus d'apprentissage d'une langue étrangère chez les apprenants surtout les enfants aux primaires. Elle permet à tout enfant de retrouver son équilibre et par conséquent d'assurer son développement intellectuel, émotionnel et social. Le jeu ludique peut ainsi être considéré comme une activité dans laquelle les enfants se façonnent en développant leurs capacités et leurs compétences. En pédagogie, les activités ludiques sont des supports pédagogiques et éducatifs.

Selon Jean Pierre Cuq : « une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeux et pratiquée 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 et créative l'ensemble de leur ressource verbale et communicative »³

Cela signifie que le ludique est une source de motivation et un outil pour exercer les compétences linguistiques dans des situations didactiques où l'enfant remplit son rôle comme acteur dont l'objectif principal de ce moyen est d'enseigner aux apprenants la créativité, la découverte, la compréhension, l'expression et la communication. Donc on peut dire que l'activité ludique est essentielle pour l'enfant,

² CUQ.J.P, Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.16

³ J-P Cuq, dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, Paris, CLE, 2003, p16

C'est un outil de divertissement et d'enrichissement, elle offre à l'enfant la possibilité de jouer tout en fixant son objectif qui est effectivement l'apprentissage des langues étrangères.

1.2.3 Qu'est-ce qu'un jeu ?

Le jeu est une activité relaxante pour l'enfant, il est présent dans la vie quotidienne de l'être humain, c'est là où l'enfant est acteur de son apprentissage au cours de l'émission et de la réception d'un produit oral.

Selon Nicole De Grandmont précise, « *aborder l'apprentissage par la pédagogie du jeu est bénéfique parce qu'elle permet à l'élève d'acquérir du discernement, de prendre décision, de faire des choix et de développer ainsi son autonomie* »⁴ Il ajoute que les jeux proposent « *le désir et la volonté de se concentrer sur un problème afin de le résoudre.* »⁵

Qui veut dire : pour préparer l'enfant à la participation en classe, l'enseignant doit présenter ces types d'activités aux apprenants, par la découverte du monde et l'intégration de ses expériences dans leur vie quotidienne. Ces activités permettent aux apprenants d'apprendre de nouvelles choses en jouant avec d'autres enfants du même âge pour découvrir leurs différences, et ressentir les réactions des autres. Ainsi, l'utilisation de ces activités dans la classe de FLE vise à un point essentiel ; la motivation et la centration sur l'apprenant, l'enseignant n'est qu'un médiateur.

Nous pouvons dire que les activités ludiques sont le territoire essentiel de l'apprentissage des enfants, où l'élève trouve la détente et le plaisir dans son apprentissage et son développement du savoir, et là où le potentiel personnel de création et de créativité se réalise.

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* »⁶.

⁴ Nicole de Grandmont, Pédagogie de jeu : jouer pour apprendre, Boeck, Paris, 1997, p90.

⁵ GRANDMONT. Nicole, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, De Boeck, Paris, 1997, p.83

⁶ N. De Grandmont, Pédagogie du jeu, Edlogiquet., Montréal, 1995, p. 24. 20.

« 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. »⁷

Selon ces différentes définitions le jeu représente une action essentielle pour le développement moteur d'un apprenant parce qu'il influe beaucoup plus le côté psychique de l'apprenant que lui donne la motivation. Il lui rend autonome dans une situation d'apprentissage afin de fixer ce qu'il apprend. Effectivement, on trouve dans le jeu l'idée de forger la personnalité, la découverte de et l'autonomie.

1.3 Les type d'activités ludiques :

Il existe une variété d'activités ludiques qui peuvent être utilisées en classe de langue et qui peuvent satisfaire divers objectifs.

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca (2003), dans leur ouvrage Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, on distingue quatre principaux types d'activités à caractère ludique, à savoir : les jeux linguistiques, les jeux de créativité, les jeux culturels et les jeux dérivés du théâtre que nous expliquerons dans les passages suivants :

1.3.1 Les jeux linguistiques :

Les jeux linguistiques en classe de FLE permettent aux enfants d'apprendre la langue à partir des lettres à la construction des énoncés. Il représente un outil qui aide les apprenants à surmonter les difficultés de la grammaire et de la conjugaison.

Ce sont les jeux qui animeront la classe et motiveront les apprenants, et selon J.P.Cuq et Gruca « *Les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographique....* ». ⁸

Ces derniers sont difficiles pour les apprenants débutants, et le Français est une langue étrangère pour eux.

1.3.2 Les jeux de créativité :

Ce sont les jeux qui incitent l'apprenant à réfléchir de manière plus personnelle et lui ouvrent les portes de la créativité et de l'imagination comme les devinettes, les charades, l'anagramme et le lipogramme.

⁷ 2BOADIWAA 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

⁸ Jean-Pierre Cuq, Isabelle Gruca. « Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde », PUG-collection : Didactique (FLE), France, 2007, p. 417

C'est-à-dire ce sont des jeux qui engagent la personnalité de l'élève, sa créativité d'utiliser le langage et son habileté d'imaginer des situations d'énonciation.

Dans ce sens les jeux de créativité ont pour but le développement du potentiel langagier des apprenants et les encourager à l'invention et à la production pour le plaisir de formes, de sens, de phrases ...

Pour cela, on doit libérer les apprenants de la répétition ou de l'imitation de modèles scolaires plausibles, raisonnables et conformistes, on ne naît pas créatif, on le devient, c'est en exerçant qu'on acquiert la capacité d'invention, la fluidité des idées, la flexibilité, la capacité de synthèse propre la créativité., A cet effet H. Auge déclare « *Devenir créatifs ou mourir d'ennui nous n'avons pas le choix : ou nous continuons à enseigner dans le désert, ou nous modifions pour modifier l'école, pour nous sentir exister en créant ...* »⁹

1.3.3 Les jeux culturels :

Ce sont des jeux qui font appel aux connaissances culturelles des apprenants comme le cinéma, le théâtre, la musique, la peinture, les concerts et arts plastiques.

1.3.4 Les jeux dérivés du théâtre :

Selon J.P.Cuq et Gruca. Les jeux théâtraux sont «*Les jeux qui transforment la salle de classe en scène théâtrale, les apprenants en acteurs, et qui reposent soit sur l'improvisation, [...] directive, [...] la dramatisation* »¹⁰

C'est-à-dire ce sont des activités qui transforment la classe en une scène théâtrale, et les apprenants en acteurs. Le jeu de rôle et la dramatisation font partie de ce type de jeu. Cette classification des différents types de jeu pouvant être utilisés dans une classe de langue, qui nous permet de mettre une grande distinction sur le côté participant de l'apprenant. Les jeux théâtraux aident l'apprenant à développer ses compétences communicatives. Nous pouvons dire aussi qu'à travers ce type de jeu, l'apprenant sera plus motivé, il apprend la langue étrangère tout en s'amusant à jouer des pièces théâtrales.

⁹ H. Auge, P 56

¹⁰ J.P.Cuq & Gruca. I, op cite, 418.

1.4 Classification des jeux

Selon le chercheur Piaget : le jeu est classifié selon le stade de développement de l'enfant comme suit :

« -Stade sensori-moteur : les jeux d'exercices Le jeu revêt ici sa forme la plus primitive et est utilisé pour le simple plaisir fonctionnel qu'il procure.

- Stade préopératoire ou intuitif : le jeu symbolique.

Cette étape est marquée par l'apparition du langage comme moyen d'expression propre.

L'enfant s'y exerce dans les jeux d'imitation...

- Stade des opérations concrètes : jeux de construction.

- Les jeux de construction tendent à constituer de véritables adaptations ou solutions à des problèmes et à la création intellectuelle.

- Stade des opérations formelles : jeux de règle

Ils parachèvent le développement affectif de l'enfant, l'intègrent dans la réalité de son environnement et aident à la socialisation. »¹¹

Donc, les quatre stades confirment que le jeu aide dans la progression de l'apprenant linguistiquement et culturellement. Le but essentiel du jeu est celui de rendre l'enfant capable d'agir et de réagir dans différentes situations communicatives en classe et dans sa vie quotidienne

1.5 Les caractéristiques du jeu :

Les auteurs, Pierre Ferran, François Mariet et Louis Porcher, ont tenté d'expliquer les traits fondamentaux constitutifs de tout acte de jouer et nous ont proposé six traits psychologiques du jeu de l'enfant

a) La fiction : dans le jeu il existe un décalage par rapport à la réalité. Le jeu possède des caractéristiques imaginaires.

b) L'exploration : jouer, c'est explorer le monde, c'est un exercice de pouvoir

¹¹ mtdm.free.fr/media/textes/Le-jeu.pdf.

c) La socialisation : le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui. Par ce que le jeu est une fiction. Un apprenant qui joue est un apprenant qui se socialise

d) L'inconscience : l'apprenant au cours du jeu acquiert des connaissances sans qu'il s'en rende compte

e) La gratuité : la seule motivation du jeu est celle du pur plaisir

f) La compétition : le fait de jouer implique l'acceptation d'une épreuve en vue d'obtenir une réussite. On perd ou on gagne et le plaisir réside dans l'espoir de la victoire¹²

2. L'évolution du concept ludique comme une nouvelle pédagogie :

2.1 La pédagogie du jeu

« 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:

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. »¹³

C'est-à-dire la pédagogie ludique est nécessite la présence de l'enseignant pour guider les apprenants par l'intermédiaire du jeu en utilisant des différentes 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 différentes situation d'apprentissage, installer chez les apprenants des capacités diverses pour une interaction à l'oral et a l'écrit, développer le travail d'équipe, donner l'autonomie, faciliter le transfert

¹² Pierre Ferran, François Mari et, Louis Porcher, A l'école du jeu, Bordas, 1978

¹³ <https://portaleduc.net/web/site/la-p%C3%A9dagogie-du-jeu-2/>

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 d'éviter tout blocage et gagner leur concentration.

2.2 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.

Le jeu permet :

- D'ajuster le rythme de la leçon et de redonner l'intérêt aux apprenants.
- De capter l'attention de tous les apprenants
- De faire participer les apprenants timides
- D'améliorer la prononciation et de la compréhension
- D'offrir une grande variété de situations motivantes

Par conséquent, le jeu présente de nombreux avantages, notamment en motivant l'apprenant, en favorisant son utilisation de la concentration et de la mémoire. Les jeux créent une atmosphère d'enseignement positive dans laquelle les erreurs sont dédramatisées et le centre d'attention se déplace du contenu de la langue vers les tâches amusantes à accomplir. Lorsqu'ils sont motivés, les apprenants peuvent prendre l'initiative de travailler seuls ou avec des pairs de leur choix. De plus, le jeu est un moment de détente émotionnelle, intellectuelle et physique. Le jeu offre aux apprenants la possibilité d'être motivés, favorisant ainsi leur réussite scolaire. Les jeux de la classe FLE peuvent être de vrais atouts si vous savez bien vous en servir et les paramétrer correctement.

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

« 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 » ¹⁴

L'école primaire concorde souvent une pédagogie qui fait recours aux activités ludiques en tant que processus d'enseignement apprentissage dans des 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, agir, réagir, prendre position, peut changer le rythme d'un cours, augmenter la compréhension d'une façon créative et collaborative. Elle est une, « *assimilation du réel* » il est défini comme étant l'activité libre par excellence qui n'obéit à aucune règle. Il est l'œuvre du plaisir instinctif de tout joueur ou acteur qui se lance dans le jeu en vue d'apprendre.

Le jeu est totalement lié à son aspect ludique (liberté, plaisir et sans commandement) elle fait appel à développer leur imagination et leur créativité et il n'y a pas de limites de temps et d'espace.

La pratique des activités ludiques favorise la motivation d'apprentissages et éveille l'intérêt et le désir d'apprendre chez l'apprenant pour maîtriser les tâches assignées en classe de FLE.

¹⁴ Nouveau programme du 3e AP, p3

4. Le rôle des activités ludique dans une classe de FLE :**4.1 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.* »¹⁵

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 découvrir, il est censé de fixer ses objectifs pour satisfaire son besoin par le billet de jeu l'apprenant doit être créatif, motivant afin d'acquérir de nouvelles compétences compléter et réaliser leur tâche par volonté dans des situations didactiques ainsi que les apprenants apprennent mieux lorsqu'ils 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 ludiques. L'enseignant favorise toujours le recours à ce support pour créer une atmosphère favorable et dynamique au sein de la classe, qui encourage l'élève à recevoir des informations en particulier dans l'enseignement primaire lorsque les apprenants sont à un âge influencé où ils sont attachés à ce genre d'activité car les jeux présentent une source importante de motivation et de plaisir lors de l'enseignement / apprentissage d'une langue étrangère car ils peuvent de changer les habitudes de cours, raviver l'intérêt des apprenants et rendre l'apprentissage attrayant et motivant.

¹⁵ 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

La motivation vient de ce que font les apprenants, de ce qu'ils apprennent par le jeu et de leurs relations avec les autres apprenants. Le jeu augmente la motivation qui vient de l'acquisition de nouvelles connaissances et de la mise en pratique des connaissances déjà acquises.

4.2 Développement harmonieux de la personne :

En classe, les enseignants agissent comme animateurs ou facilitateurs de l'apprentissage tout en utilisant des moyens qui permettent aux apprenants de participer à la construction des savoirs. En effet les apprenants sont influencés par le comportement de son enseignant et par le support didactique. Son processus d'apprentissage est comme un jeu. Pour les enfants le jeu est une version en miniature de la vie, c'est une étape préparatoire à la vie d'adulte, non seulement un moment de détente et de loisir mais un moyen pour les enfants de jouer, d'explorer, de découvrir et s'immerger dans le monde, obtenir plus que cela pour découvrir de nouveaux horizons. Les enfants mesurent leurs capacités leurs aptitudes en jouant avec d'autres enfants, reconnaissent les différences et les similitudes, remarquent les attitudes de ceux qui les entourent, leurs propres forces et faiblesse.

4.3 Développement de la créativité et de l'imaginaire

Les enfants naissent avec un grand nombre de neurones. L'importance est qui s'établit des contacts entre ses neurones par l'intermédiaire du réseau synaptique. Le développement du réseau synaptique d'un l'enfant, c'est la signification des capacités mentales telle que toucher, frotter ou bouger,... des bruits, des sons, des rythmes. Il répète ce processus, s'améliore à chaque fois et créant de nouvelles structures rythmiques.

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

Dans cette construction de soi, le jeu apparaît comme une activité indispensable et le meilleur avantage pour assurer l'épanouissement des l'adulte de demain.

5 Comment exploiter les activités ludiques en classe du français langue étrangère ?

Tout d'abord, le jeu est considéré comme une étape très importante pour que l'enfant développe ses compétences linguistiques et résolve la situation du problème donné. Si l'enseignant fait des activités amusantes en classe, les enfants poseront des questions sur ces activités car ils sont nouveaux pour eux et l'enseignant répondra. En fait, les activités des jeux varient d'une personne à l'autre, car les enseignants appliquent ces activités en fonction des besoins, des niveaux et de l'âge de leurs élèves. Chaque activité a finalement un objectif spécifique à atteindre.

Le terme "jeu" peut se résumer en quatre termes importants : liberté, spontanéité, liberté et joie. Ce sont les principes qui aident les élèves à développer et à apprendre leur personnalité. Une langue étrangère. Pour la réussite de cette session, il peut être très important de distinguer comment les groupes réalisent des activités ludiques.

En conclusion, les activités ludiques peuvent aider les apprenants à développer leurs confiances en eux, à s'exprimer oralement et à résoudre diverses situations de problèmes.

5.1 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 "
-S'interroger sur l'approche ludique. - S'interroger sur le jeu choisis. - S'interroger sur la mise en œuvre du jeu. - Préparer le jeu	- Créer une atmosphère favorable - Présenter le jeu - Animer le jeu - Le déroulement	- Dresser un bilan et mettre en perspective - Préparer les parties du jeu à venir¹⁶

Autrement, par l'intermédiaire du jeu le formateur fixait ses objectifs, préparer 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 leurs niveaux d'apprentissage et pour offrir aux enfants des occasions d'apprendre tout en ayant du plaisir.

5.2 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

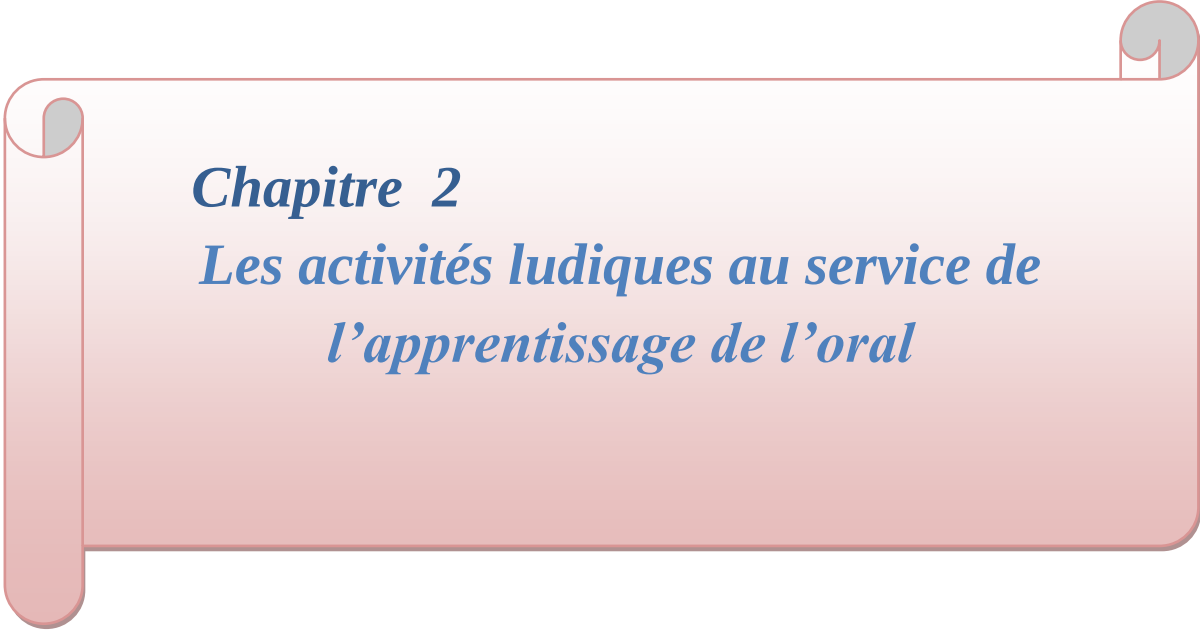
¹⁶ bib.univ-oeb.dz a été indexé pour la première fois par Google en February 2018

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 dès ses apparents 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 ludiques sont l'un des outils didactiques qui influence d'une manière positive sur le processus d'enseignement /apprentissage, c'est également un moyen qui autorise à l'enfant de s'instruire tout en s'amusant. de plus il est préférable de pratiquer ce genre d'activités par les enseignants avec leurs apprenants car elle améliore chez eux la production langagière et communicative, et rend l'apprentissage de la langue étrangère plus facile et authentique. Ce sont des outils pédagogiques précieux et une formidable source d'exploitation.



Chapitre 2

Les activités ludiques au service de l'apprentissage de l'oral

6. Les activités ludiques au service de l'oral**Introduction :**

Après avoir traité l'ensemble des concepts concernant l'enseignement / apprentissage de FLE le ludique, ces types ses caractéristiques et la pédagogie du jeu et ces avantages, les conditions de bon déroulement de cette activité, nous allons essayer, dans ce deuxième chapitre, nous avons présenté quelques notions de base 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.

L'oral :

L'homme dès sa naissance est programmé pour acquérir et utiliser le langage oral face à des situations de communication et d'interaction avec sa famille et son entourage. Ainsi, cela lui permettra de développer ses capacités langagières. C'est parce que la langue c'est la pratique ; les nouveaux programmes scolaires ont accordé une réelle importance à l'oral et à son apprentissage. Les didacticiens et les chercheurs ont développé les compétences et les approches pour l'enseignement de l'oral. Les activités ludiques jouent le rôle de faciliter la transmission des connaissances.

6.1 Qu'est-ce que l'oral ?

Le terme « oral » est défini par le fait de parler, mais aussi d'écouter

Selon le dictionnaire électronique le grand Robert, l'oral se définit ainsi : « *Qui se fait par la parole, qui est énoncé de vive voix, qui se transmet de bouche en bouche.* »¹⁷,

Alors que l'oral dans le dictionnaire le petit Larousse illustré, désigne le : « *fait de vive voix, transmis par la voix (par opposition à l'écrit). Témoignage orale. Tradition orale, qui appartient à la langue parlée.* »¹⁸ De ce fait, on dit qu'il est difficile d'apprendre le français en tant que compétence en langue étrangère. En effet, le langage parlé se compose de multiples éléments, à savoir le rythme, l'intonation, l'accent et

¹⁷ Robert, P. Dictionnaire Electronique, « Le Grand Robert de la langue française », 2e Edition

¹⁸ Le Petit Larousse illustré, Larousse, Paris, 1995, p. 720

d'autre part, les paramètres non linguistiques comme le langage corporel ou les gestes. D'après Luciano Bret à travers une citation : « nous retenons 20 % de ce que nous entendons, 30 % de ce que nous voyons, 50 % de ce que nous entendons et nous voyons, 80 % de ce que nous disons, 90 % de ce que nous disons et faisons »¹⁹. Cela veut dire qu'on retient 80 % de ce qui est dit.

L'oral, donc, est un moyen de transmission de savoir, et de savoir-faire, dont il passe par la pratique de deux phénomènes, l'écoute de l'autre, et la production de la parole. Lorsqu'on apprend une langue étrangère. Dans le cas du FLE lors de l'apprentissage d'une langue étrangère, la langue l'oral précède souvent l'écrit, du fait de sa position dominante.

En prend en considération deux grands domaines d'enseignement/apprentissage qui sont (l'oral et l'écrit), en accordant la priorité à l'oral comme outil didactique qui accomplit la tâche d'enseignement, car L'oral est considéré en didactique comme un outil de médiation communicationnelle fondamental qui permet l'axe à l'étape de l'écrite. L'objectif principal de l'enseignement de l'oral, est de développer les compétences des apprenants pour décrire, reformuler, et s'exprimer facilement en langue.

De plus, l'oral encourage la compréhension de cette langue. C'est ainsi qu'on peut affirmer, qu'une langue ne peut être connue que si on la pratique. Il s'agit alors d'une compétence à construire, d'un objet à enseigner et à évaluer. Le travaille à l'oral, a pour but de développer des compétences clairement utiles à l'écrit. Les enseignants d'une telle discipline, doivent créer des situations de communications favorables et de gérer l'interaction orale dans la classe entre "enseignant- élève » - élève élève."

Nous empruntons la définition de l'oral de Jean-Marc COLETTA sous forme d'un schéma car nous pensons qu'elle peut résumer toute la notion de « l'oral »²⁰:

¹⁹ N. BELDJENNA, "La place de la phonétique dans l'enseignement du français oral en Algérie : le cas d'une classe de Fle de la 4eme année primaire," Ph.D. dissertation, UNIVERSITÉ MOULOUD MAMMERI DE TIZI-OUZOU, 2015. 5 CHAPITR

²⁰ Coletta Jean –Marc « c'est quoi ? Dans oser l'oral, cahier pédagogique » N°400 p 38 ,2003

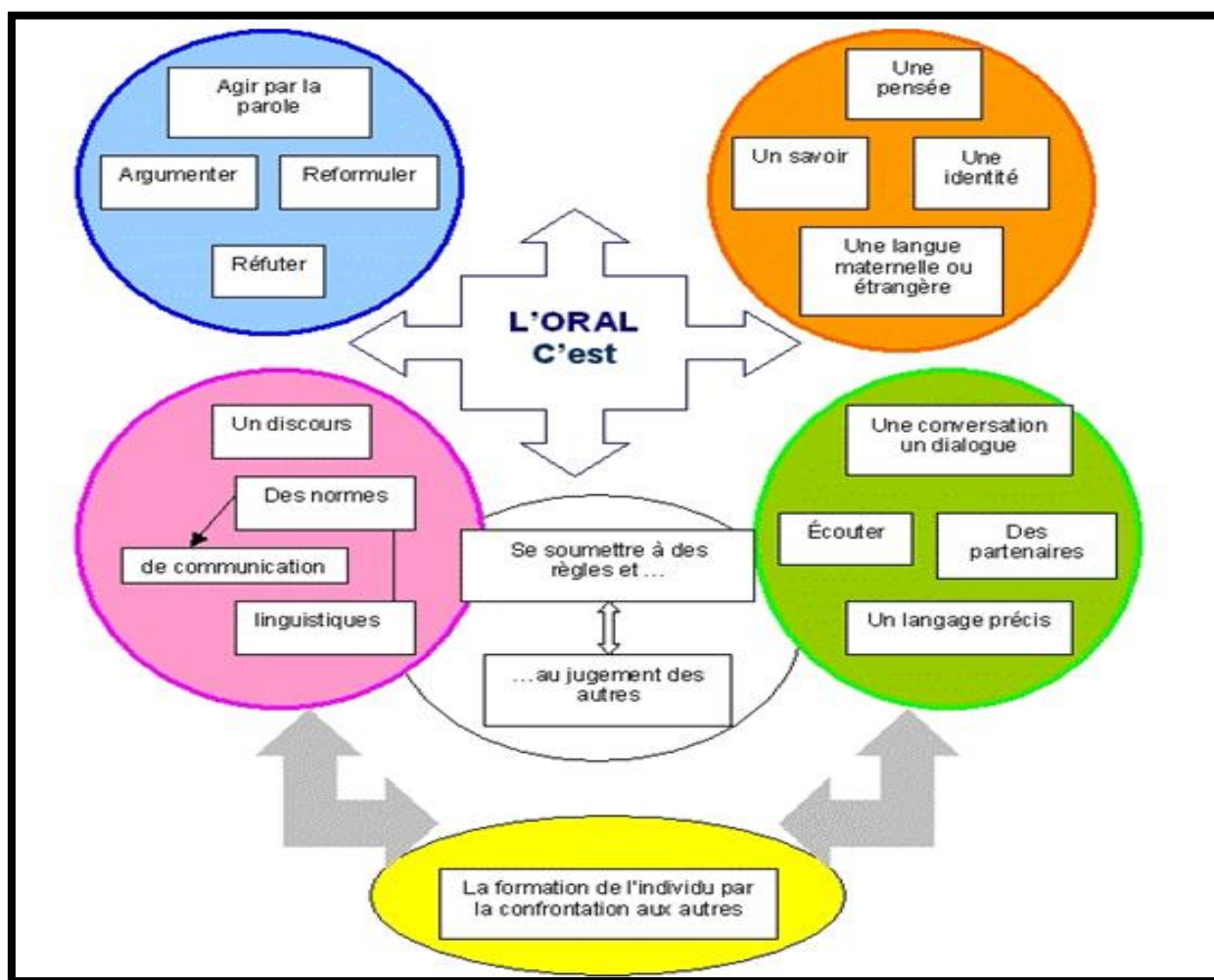


Schéma de Jean-Marc COLETTA (12/12/2014, P.18)

A travers ce schéma nous remarquons que J- M. Coletta veut expliquer que c'est par la parole que l'enseignant transmet un savoir à l'apprenant et que l'oral est essentiel en classe et nécessaire car c'est par la parole l'élève peut apprendre une langue. (Le langage).

6.2 Le statut de l'oral en classe de FLE

L'enseignement du FLE dans le système éducatif du Français a mis l'accent sur l'enseignement-apprentissage de l'oral du primaire jusqu'au secondaire, car l'enseignement des langues étrangères exige une bonne maîtrise de l'oral. La compétence orale est essentielle dans l'apprentissage du FLE, elle sert à installer et fixer chez les apprenants la compétence de s'exprimer et d'intervenir dans diverses situations. «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 cela veut dire que l'oral occupe une place importante.

L'oral est toujours placé au second plan notamment à cause de la méthode traditionnelle qui s'intéressait beaucoup plus à l'écrit. Cependant, les méthodes ont évolué au fil des années, et parler en terme d'enseignement dans les classes de langues étrangères. En effet, notamment grâce aux méthodes modernes et aux approches communicative, il s'est imposé comme objectif principal de l'enseignement/apprentissage du français car il permet le développement des compétences langagières. C'est pour cela à l'école on apprend d'abord à parler avant d'apprendre à lire et écrire, il est toujours présent dans toutes les activités langagières. Selon Pierre Martinez, *«la langue orale occupe une place importante dans les méthodologies moderne et constitue souvent le point de départ de l'apprentissage»²²*

L'oral est considéré comme vecteur et objet de l'apprentissage dans les domaines de l'écoute et de la parole, quant à l'écrit, il s'occupe de la lecture et de l'écriture.

Enfin, il ne faut pas oublier que comme dit précédemment, l'oral c'est communiquer et la communication peut être verbale ou non donc c'est le cas de l'oral comme l'explique si bien Jean François Halté :

« L'oral ce n'est pas uniquement le temps de parole des élèves c'est aussi l'écoute, les attitudes du corps et la gestuelle, c'est la gestion complexe de relations interindividuelles (...) l'oral c'est en effet l'écoute tout autant que l'expression, le silence tout autant que la parole, le jeu des regards autant que celui des mots, c'est aussi la gestion des échanges et de la prise de parole »²³.

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

²² MARTINEZ, P, La Didactique des langues étrangères, Paris : Puf, 1996. Pp. 91-92.

²³ <https://www.classedefle.com/2019/10/quest-ce-que-loral.html>

6.3 L'importance de l'oral dans une classe de FLE :

Apprendre une deuxième langue peut signifier apprendre à communiquer oralement ou par écrit. L'oral aura donc une place importante. Cela développera, les capacités d'écoute / compréhension, chez les apprenants, ou conduira également à la mise en place de systèmes de prononciation et d'expression de mots pour une bonne initiation à l'échange linguistique, à la lecture et à l'écriture de phrases. L'habileté de communiquer oralement permet à l'apprenant d'interagir ou d'entretenir des conversations avec des locuteurs natifs, afin d'accéder à une autre culture. En effet, l'apprentissage de la lecture et de l'écriture repose étroitement sur des compétences d'abord acquises à l'oral. Certes, la lecture est une activité de recreation du sens d'un texte dont l'apprenant d'une L2 doit comprendre le rapport entre phonétique et orthographe. Les productions écrites d'un débutant n'est que le reflet de ses productions orales.

L'oral occupe une place primitive, non seulement dans l'apprentissage de la communication orale mais aussi dans ce qu'il fait : - apprendre à lire, - apprendre à écrire.

6.4 Les composantes de l'oral :**6.4.1 La compréhension orale**

C'est une activité essentielle dans l'apprentissage d'une langue,

J-P Robert, explique que la compréhension en didactique des langues est : « *L'opération mentale en décodage d'un message oral par un auditeur (compréhension orale) ou d'un message écrit par un lecteur (compréhension écrite). Cette opération nécessite la connaissance du code oral ou écrit d'une langue et celle des registres de discours des interlocuteurs ou des textes écrits.* »²⁴

La compréhension orale est une compétence qui vise progressivement à construire chez l'apprenant, une stratégie d'écoute premièrement et de compréhension de l'énoncé oral deuxièmement, Elle commence par l'écoute et la réception d'un message. En effet, la compréhension orale est induite par une technique d'écoute et dans un but précis : comprendre une information globale, particulière, détaillée ou implicite.

²⁴ ROBERT, J-P(2002), Dictionnaire pratique de didactique du FLE, Collection l'essentiel Français, Ophrys. P.32

Sachant 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 leur permet de formuler des hypothèses visant la compréhension du document à écouter.

-L'écoute

Cette étape se déroule en deux temps:

-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.

6.4.2 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.*

6.4.3. 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.
- Questionnaires à réponses courtes et ouvertes.
- Des tableaux à éléments manquants

Donc on peut dire que l'évaluation est une étape primordiale dans le processus d'enseignement/apprentissage, à travers laquelle l'enseignant évalue les élèves, vérifie leurs lacunes et les obstacles pour les corriger, et permet également de positionner les acquis des élèves. Cependant, l'oral reste toujours un objet difficile à évaluer, plusieurs chercheurs et didacticiens ont parlé des difficultés de l'oral « C'est un objet difficile à cerner et par conséquent ardu à scolariser. Il n'est donc pas surprenant de constater que l'enseignement de l'oral peine à s'imposer comme véritable discipline du français »²⁵

Les enseignants prennent en compte quelques critères lors de l'évaluation de l'apprenant lors de la séance de l'oral :

Structuration : dans un premier temps l'apprenant devra préciser et sélectionner de quoi il va parler et pourquoi ; ses idées illustrées des exemples concrets, avec métaphore et une touche d'humour.

L'enchaînement des idées : avoir un objectif clair de ce qu'il va dire et exprimer des idées autant que possible intéressantes et originales.

_ **Le langage** : l'important dans une communication est de faire comprendre et exprimer ce que l'on veut réellement dire, plutôt que parler parfaitement mais avec des mots neutres. Notre vis-à-vis sera toujours heureux de donner le mot manquant

_ **L'attitudes et les gestes** : ayant un visage ouvert, souriant et expressif ; c'est-à-dire en illustrant ce que l'on dit avec des gestes naturellement adaptés.

_ **La voix, la prononciation** : le volume doit être adapté à la distance qui sépare la personne qui parle de son interlocuteur, et leur articulation doit être soignée, et l'intonation aussi doit être expressive et significative.

_ **Le regard, le silence** : les pauses et les silences sont généralement significatifs du cheminement de la réflexion, et le regard établit et maintient le contact, c'est à travers le regard nous vérifions si un message a été compris.²⁶

²⁵ DOLZ, Jouquim « Pour un enseignant de l'oral : initiation aux genres formels », Paris, Esf, p.11.

²⁶ TAGLIANTE, Christine. la classe de langue. Paris, Clé International, 1994.

6.5 La production de l'oral :

Dictionnaire de Larousse, définit la production comme : « *action de produire : fait de se produire .Bien produit* ». ²⁷

Le Robert, illustre, la production : « *action de provoquer un phénomène* » ²⁸.Manière de se produire.

Hélène Sorez affirme : « *S'exprimer oralement, c'est transmettre des messages, généralement aux autres, en utilisant principalement la parole comme moyen de communication* » ²⁹

La production orale sert à faire apprendre à l'élève à exprimer et à communiquer de manière claire et compréhensive en français dans diverses situations de communication rencontrées au quotidien notamment l'expression qui respect la prononciation correcte des mots, la phonétique, l'intonation, le volume et les différentes techniques de l'orale. C'est un message oral transmis par le locuteur l'interlocuteur dans un contexte déterminé.

La production orale en classe de FLE, est la mise en situation interactive d'un interlocuteur et d'un récepteur qui se manifeste à l'aide de la parole. C'est ce qui est perceptible à l'oreille. En effet, elle met en œuvre la stratégie de l'écoute et de la production de la parole

6.6 L'expression orale :

Il s'agit d'une compétence qui consiste à s'exprimer dans diverses situations en utilisant la parole.

Jean Pierre Cuq ETI. Gruca (2002) définit l'expression orale comme suit : « *S'exprimer oralement est un processus complexe qui s'inscrit dans la durée et ne se limite pas à la maîtrise des principales structures langagières de la langue et des principaux actes de langage.* » ³⁰

Jean_ Michel et all cité par Radia Azzam -Hannachi (2005)2 affirment que : « *L'expression orale, rebaptisée production orale (...), est une compétence que les apprenants doivent progressivement acquérir, qui consiste à s'exprimer dans les situations les plus diverses, en français. Il s'agit d'un rapport interactif entre un émetteur et un destinataire, qui fait appel également à la capacité de comprendre*

²⁷ Dictionnaire de Larousse, La présente, France, 2008, P339.

²⁸ Dictionnaire du Robert, Martyn BACK et SILKE ZIMMERMAN ; Paris,2005, P340.

²⁹ SOREZ, Hélène, 1995, p5.

³⁰ J. P. Quq et I. Gruca, « Didactique du français langue étrangère et secondes », éd.Pug, 2002

l'autre. L'objectif se résume en la production d'énoncés à l'oral dans toute situation communicative. »³¹

Hélène Sorez déclare : « L'expression orale est un moyen de communication c'est sans doute là sa fonction principale ».³² C'est à dire que l'expression orale n'a pas de sens qu'en fonction de la communication.

S'exprimer dans une langue étrangère est une tâche difficile, mais les apprenants doivent fournir des efforts pour apprendre à maîtriser la langue orale. C'est par le biais de l'expression orale qu'ils vont développer leur écoute, l'expression orale se renforce par la compréhension orale et écrite.

En outre, L'expression orale est une compétence que les apprenants doivent progressivement acquérir³³

Or, la tâche principale du professeur consiste à faire parler les apprenants, c'est-à-dire à favoriser cette prise de parole. Il peut alors utiliser des activités ludiques qui détendent l'atmosphère entre les apprenants. Il peut également organiser deux à trois conversation pour faciliter la communication .Dans lesquels ils définissent des objectifs de communicatifs et linguistiques spécifiques.

L'expression orale permet aux apprenants d'améliorer leur vocabulaire et leur prononciation. En classe de FLE L'enseignant tente de montrer à l'apprenant la valeur et l'importance de la parole dans le cursus scolaire et la vie professionnelle pour maîtriser les effets de la voix, il est nécessaire de travailler le volume, le débit, l'articulation et l'intonation.

6.7 Le Jeu, les activités ludiques dans l'enseignement de l'oral :

Le Jeu selon le Robert « *est une activité physique ou mentale dont le but essentiel est le plaisir qu'elle procure* »³⁴

Selon le dictionnaire *didactique* « *le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants, pour développer une compétence* »³⁵

³¹ R. Azzam-Hannachi, « Evolution de l'enseignement des langues vivantes à l'école primaire en France : formation et représentation des enseignants du premier degré », thèse de Doctorat, Université de Nancy2, U.F.R sciences du langage, 2005.

³² SOREZ, Hélène 1995, p38

³³ Conseil de l'Europe.(2001),Un Cadre Européen Commun de Référence pour les langues : Apprendre, enseigner, évaluer, Division des politiques linguistiques, Paris, p173.

³⁴ Le Robert, Dictionnaire de Français, EDIF 2000, Paris, 2005, P 237

³⁵ 7 Cuq, Jean-Pierre, dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreach, paris, 2013.p106

Les jeux, les activités ludiques sont des animations de plaisir. En pédagogie, ce sont des supports didactiques et d'accompagnement pédagogique, là où l'apprenant veut apprendre de nouvelles choses tout en jouant, Ils sont aussi des occasions privilégiées d'apprendre la langue par la mémorisation et la production orale en situation d'apprentissage.

L'utilisation de jeux, modifiant le rythme d'un cours ordinaire pour le rendre plus engageant, est une façon de négliger certains cours classiques déjà appris en théorie, et qui sont ennuyeux pour l'élève. Ces activités en classe de FLE visent un point essentiel : la motivation et l'attention à l'apprenant.

De plus, l'apprentissage par le jeu améliore les compétences de prononciation et de compréhension. Les jeux permettent aux élèves timides, passifs ou en difficulté de s'exprimer. L'élève apprend avec joie car il considère cela comme un simple jeu amusant et non comme une contrainte. L'enseignant, pour sa part, doit faire confiance à l'élève, lui fournir les règles du jeu, créer les conditions de communication et d'interaction.

Et enfin, ces activités devraient être modifiées pour aider les élèves à s'exprimer spontanément. Les activités ludiques présentent de nombreux avantages pour la compréhension et la production orale des élèves :

- Mieux apprendre leurs compétences linguistiques
- Exercer leur motricité fine et globale
- Explorer des différents rôles (partenaire-opposant...)
- Développer les facultés d'expression, de communication, de pensée critique, d'analyse et de synthèse

6.8 Les supports pédagogiques utilisés à l'oral :

L'utilisation des différents supports traditionnels ou modernes 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.

6.8.1. 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.

6.8.2. L'audiovisuel :

« 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'une séquence d'images, fixes ou animées, sonorisées ou non, et n'est consultable qu'à l'aide d'un appareil de lecture »³⁶

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. 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 de comprendre une idée l'organiser l'interpréter et construire une idée.

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.

6.8.3. 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.(...)»

Nous vivons dans un monde où la technologie et la communication dominent 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.

6.8.4. 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.

³⁶ 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)

6.8.4.1. Jeux linguistiques :

Les jeux linguistiques sont un excellent outil pour faire face aux difficultés rencontrées en classe, excellent outil qui aide les apprenants à surmonter les barrières linguistiques : grammaticales, morphologiques, phonétiques, orthographiques, il permet aux élèves d'apprendre la langue étrangère à partir des lettres jusqu'aux constitutions des phrases et des paragraphes comme le jeu de mots, le mot croise ...etc.

6.8.4.2. Le jeu de rôles :

« 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 »³⁷

Le jeu de rôles 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 »*.³⁸

D'après ces différentes définitions on peut dire que le jeu de rôles 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.

³⁷ Jean-MarkCaré et FrançoisDebyser, Jeu, langage et créativité, P 90

³⁸ MUCCHIELLI, 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.

6.8.4.3. 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 il représente 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 :

L'oral est d'une importance cruciale dans le système scolaire algérien. Cependant le processus d'enseignement/ apprentissage demande beaucoup de responsabilité et d'engagement de la part de l'enseignant pour faire face aux obstacles rencontrés par ses apprenants.

Toutefois, la pratique des activités ludiques en classe de FLE peuvent créer un contexte où les apprenants développent leurs capacités cognitives et s'intégrer dans un groupe qui délimite les contraintes. Ce qui peut améliorer leur expression orale et développer leurs capacités de communication en langue française

Chapitre : 3
***Description de l'enquête et analyse des
données recueillies***

Introduction :

Toutes hypothèses n'est qu'abstraction et se doit être concrétisée par une partie de mise en œuvre afin de la confirmer ou l'infirmer les informations collectées sur l'utilisation des activités ludiques en classe de langue. Nous nous sommes rendus dans certains primaires pour assister aux séances de l'oral, dans le but de savoir et de connaître, est-ce que les enseignants de 4^{ème} année du primaire ont utilisé les activités ludiques pédagogiques en classe. Et pour le besoin de notre recherche nous avons opté pour l'élaboration d'un questionnaire (une enquête) ; une observation non participante sur le terrain pour réaliser notre expérimentation.

Pour mener à bien notre enquête nous nous sommes appuyés sur deux outils d'investigation, deux séances d'observations non participantes en classe de 4^{ème} AP l'hors de la séance de l'oral, un questionnaire destiné aux enseignants du français langue étrangère au cycle primaire.

Description de l'enquête :

Notre enquête s'est tenue dans un établissement scolaire primaire de la wilaya de Saïda, appelé AOUIER KHALED situé dans la commune de Ain Hdjar qui s'éloigne de 7 km de la wilaya de Saida, où nous avons assisté à deux séances de l'oral : la première

Se déroulant le : **26 /02/2023** et la deuxième le **02/03/2023**

Cet établissement est construit en 1980, il comprend 436 élèves répartis sur 14 classes ont raison de 25 jusqu'à 38 élèves par classe et 14 enseignants dont 3 enseignants de la langue française.

Notre corpus est constitué d'un questionnaire composé de dix questions adressé à 31 enseignants du français du cycle primaire par le biais du réseau social face book.

2/ - présentation et analyse du questionnaire :

Cette phase consiste à présenter et à analyser les résultats obtenus par l'outil d'investigation utilisé durant notre enquête qui est le questionnaire et qui nous permettra de

Chapitre 3 Description de l'enquête et analyse des données recueillies
savoir le rôle du ludique comme processus d'enseignement apprentissage de l'oral dans une classe de FLE

Questionnaire :

Questionnaire adressé aux enseignants de l'enseignement primaire sur l'utilisation des activités ludiques en classe de 4^{ème} AP :

Dans le cadre d'une recherche en master didactique et langue appliquée, nous désirons avoir votre point de vue sur le rôle du ludique comme processus d'enseignement/apprentissage du FLE chez les apprenants du cycle primaire.

Nous vous remercions de votre coopération.

Identification:

L'expérience : moins de 5 ans

plus de 5 ans

plus de 10 ans

QUESTIONS :

1/- Vos apprenants aiment- ils apprendre le français

Oui

Non

Parfois

2/- Rencontrent-ils des difficultés à s'exprimer oralement dans la classe ?

Oui

Non

Un peu

3/- Que signifie l'expression orale dans l'apprentissage d'une langue ?

- Utiliser la langue par le biais de la parole

- Développer une compétence communicative

4/- Quels moyens utilisez-vous pour faciliter l'expression orale chez vos apprenants ?

Chanson

Dialogue

Activité ludique (jeu)

5/ - Faites-vous recours aux activités ludiques dans vos classe ?

Souvent

Parfois

Jamais

6/ - Comment concevez-vous une activité ludique ?

- Outil pédagogique

- Procédé attrayant

- Facilitateur du processus pédagogique

7/ - le recours au ludique suscite-il la motivation des apprenants ?

Toujours

☐

Parfois

☐

Rarement

☐

8/- Quel est l'intérêt de l'activité ludique dans l'apprentissage de l'oral ?

- Développer les compétences langagières
- Rendre un cours plus dynamique
- Favoriser l'interaction verbale

☐
☐
☐

9/- Quel est l'apport de l'activité ludique dans la motivation des apprenants ?

- Rendre l'apprenant plus attentif et plus autonome
- Créer le plaisir d'apprendre
- Rendre l'apprenant acteur dans son apprentissage

☐
☐
☐

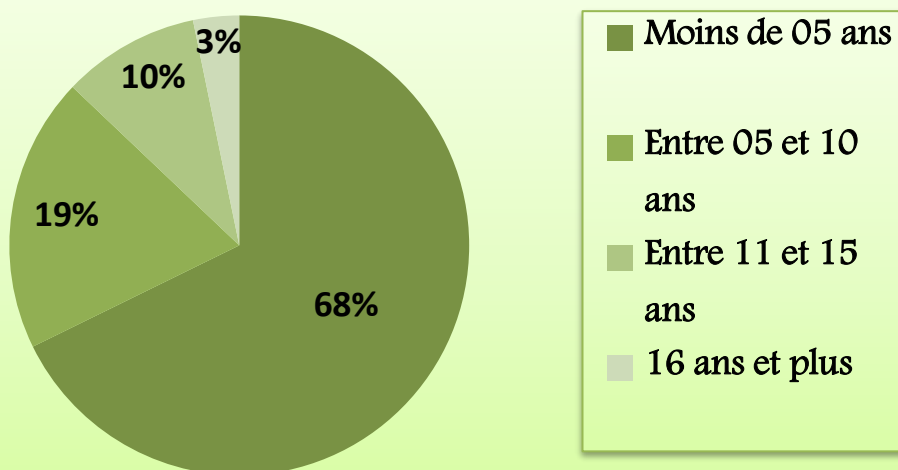
10/- Comment jugez-vous, l'intégration du ludique dans l'enseignement /apprentissage de l'oral ?

- Procédé nécessaire
- Procédé facultatif

☐
☐

2-1/-Analyse des données :**Question 01 : l'expérience professionnelle :**

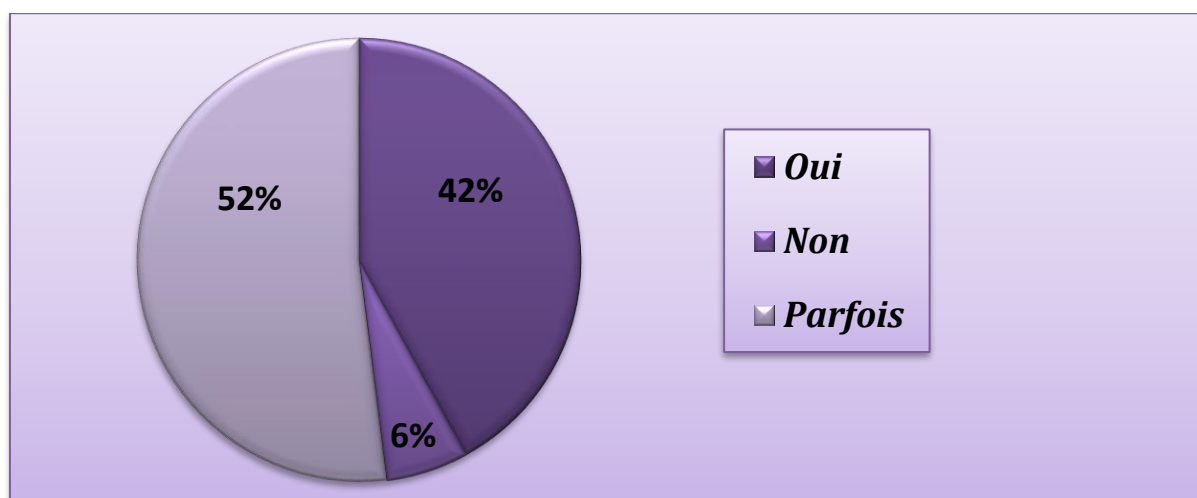
<i>L'expérience professionnelle</i>	<i>pourcentage%</i>
Moins de 05 ans	68%
Entre 05 et 10 ans	19%
Entre 11 et 15 ans	10%
16 ans et plus	3%

**Figure N°02 : l'expérience professionnelle****Commentaire :**

En ce qui concerne l'expérience professionnelle, nous constatons que la majorité a une ancienneté de 5 ans a raison de 68%, 19% d'enseignants ont une ancienneté qui s'étend entre 5 ans et 10 ans , 10% ayant une ancienneté plus de 10 ans et 3% seulement ont plus de 15 ans d'expérience.

Question03 : Vos apprenants aiment-ils apprendre le français ?

Oui	42%
Non	6%
Parfois	52%

**Figure N°03 : Apprendre le français en classe****Commentaire :**

Nous obtenons 52% de réponses qui déclarent que les apprenants n'aiment pas toujours apprendre le français « parfois ». 42 % déclare que les apprenants aiment apprendre le français et la minorité, ont raison de 6% ne l'aime pas.

Question 4: *Rencontrent- ils des difficultés à s'exprimer oralement dans la classe ?*

<i>Oui</i>	<i>84%</i>
<i>Non</i>	<i>3%</i>
<i>Un peu</i>	<i>13%</i>

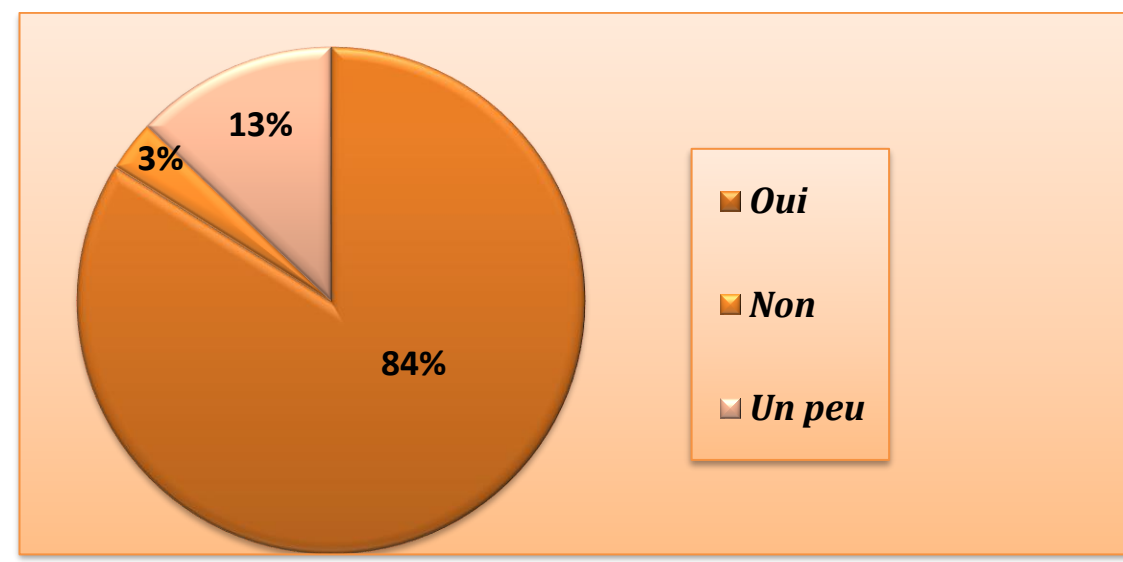


Figure N°04 : *Les difficultés à s'exprimer oralement*

Commentaire :

Comme le montre le tableau ci-dessus un grand nombre d'enseignants soit 84 % déclarent que leurs élèves rencontrent des difficultés à s'exprimer oralement dans la classe, 13% d'enseignants rencontrent moins de difficulté à s'exprimer chez leurs élèves et 3% seulement d'enseignants trouvent que leurs élèves s'expriment librement.

Question 05: *Que signifie l'expression orale dans l'apprentissage d'une langue ?*

Utiliser la langue par le biais de la parole	19%
Développer une compétence communicative	81%

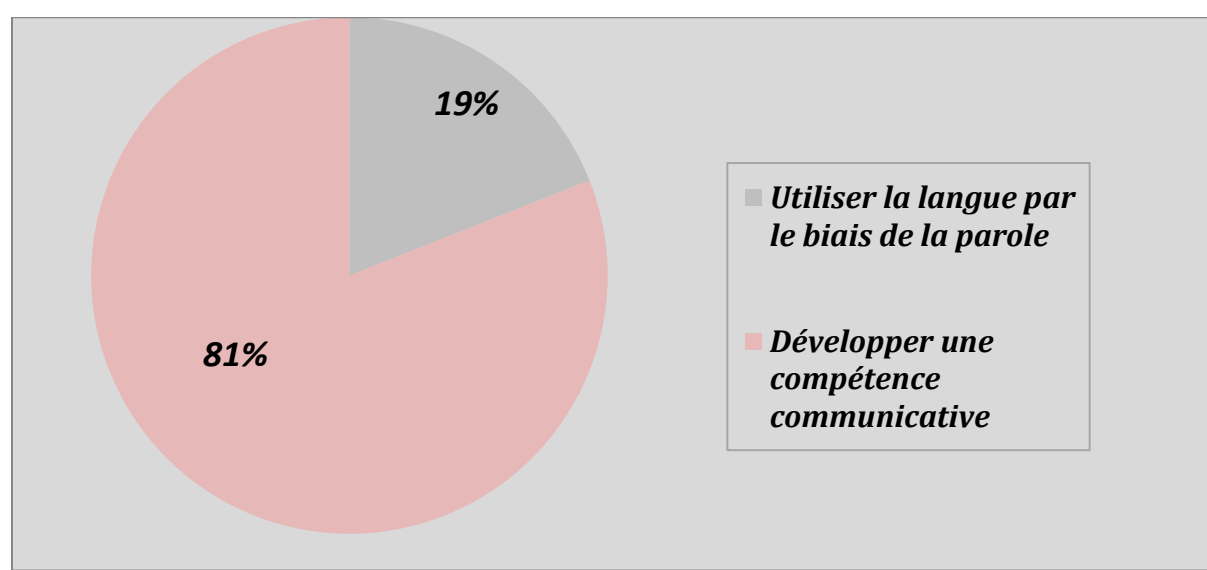


Figure N°05 : La signification de l'expression orale dans l'apprentissage d'une langue

Commentaire :

À la lumière de ce tableau, nous pouvons dire que 81% des enseignants, pensent que la signification de l'expression orale dans l'apprentissage d'une langue peut développer une compétence communicative, par contre 19% estiment que l'expression orale dans l'apprentissage s'est utilisé la langue par le biais de la parole.

Question 06: Quels moyens utilisez-vous pour faciliter l'expression orale chez vos apprenants ?

<i>Chanson</i>	<i>13 %</i>
<i>Dialogue</i>	<i>42%</i>
<i>Activités ludiques (jeu)</i>	<i>45%</i>

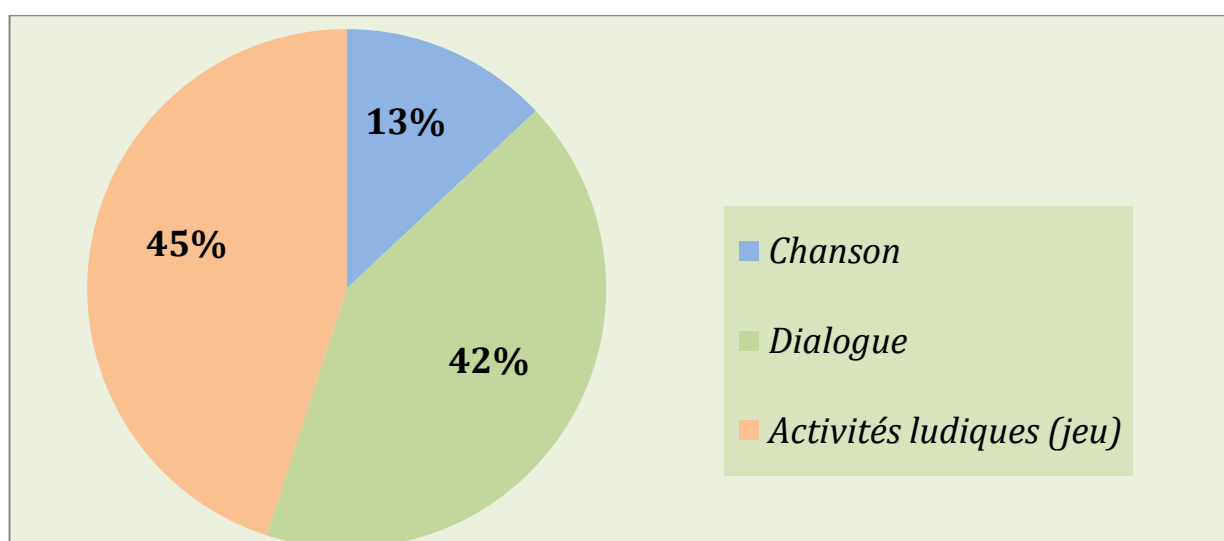


Figure N°06: Les moyens de l'expression orale

Commentaire :

On a constaté dans le tableau ci-dessus que les activités ludiques sont le moyen le plus utilisé par les enseignants à 45 % et 42 % optent pour le dialogue comme moyen facilitant l'expression orale et 13 % d'enseignants font recours aux chansons.

Question 07 : *Faites-vous recours aux activités ludiques dans vos classes ?*

<i>Souvent</i>	<i>13%</i>
<i>Parfois</i>	<i>84%</i>
<i>Jamais</i>	<i>3%</i>

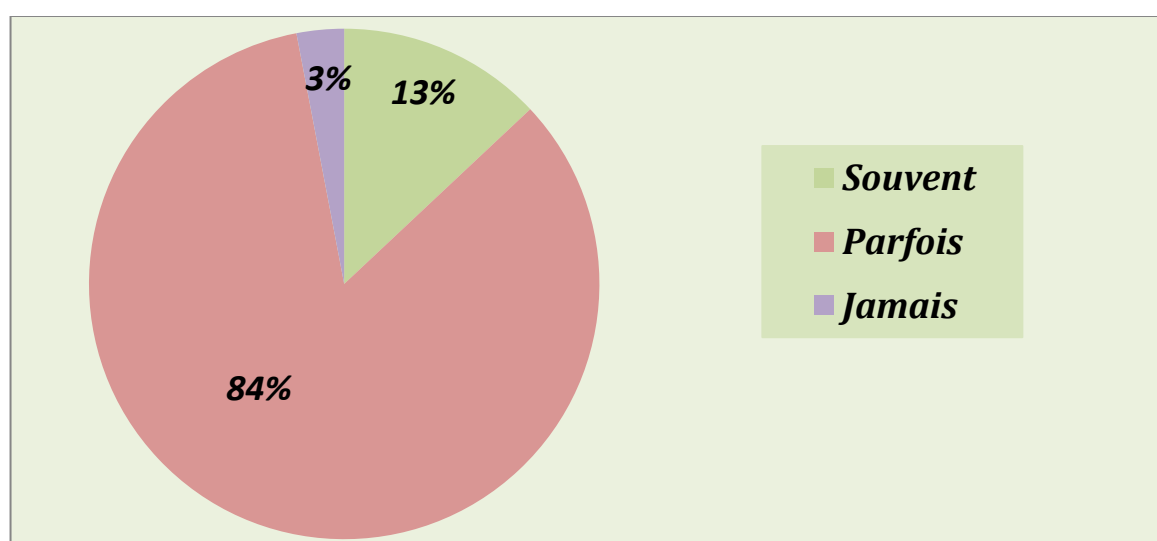


Figure N°07 : Le recours aux activités ludiques

Commentaire :

La majorité d'enseignants 84% utilisent rarement l'activité ludique avec leurs apprenants 13% l'utilise souvent et 3% ne l'utilise jamais.

QUESTION 08 : *Comment concevez-vous une activité ludique ?*

<i>Outil pédagogique</i>	<i>68 %</i>
<i>Procédé attrayant</i>	<i>9 %</i>
<i>Facilitateur du processus pédagogique</i>	<i>23 %</i>

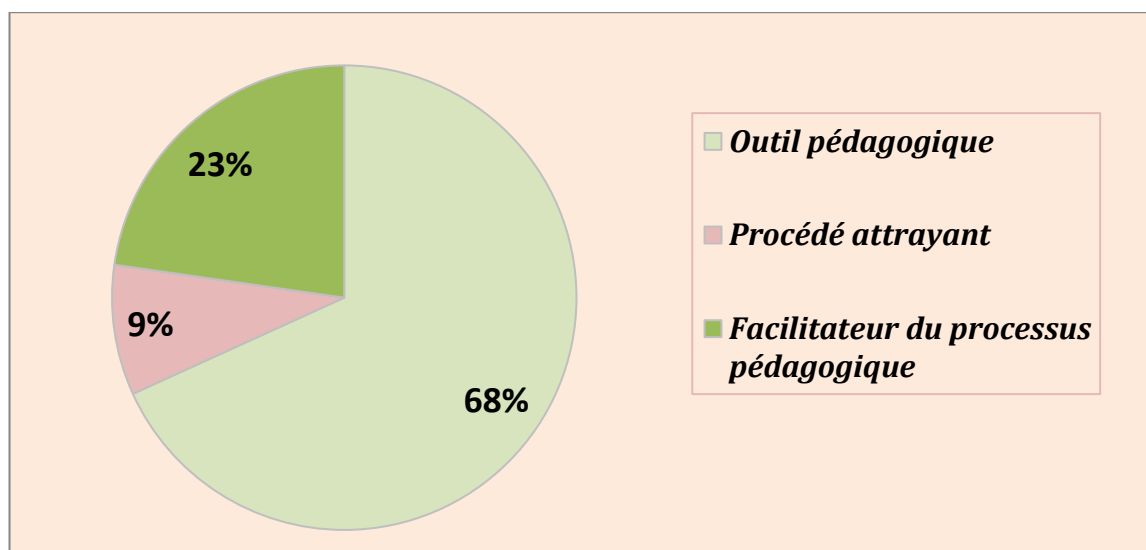


Figure N°08 : la conception de l'activité ludique

Commentaire :

L'activité ludique est conçue comme outil pédagogique par 68% d'enseignants, 23% la considère comme facilitateur du processus pédagogique et 9 % trouve que l'activité ludique est un procédé attrayant.

Analyse et interprétation :

Question09 : Le recours au ludique suscite-il la motivation des apprenants ?

<i>Toujours</i>	<i>61%</i>
<i>Parfois</i>	<i>33%</i>
<i>Rarement</i>	<i>6%</i>

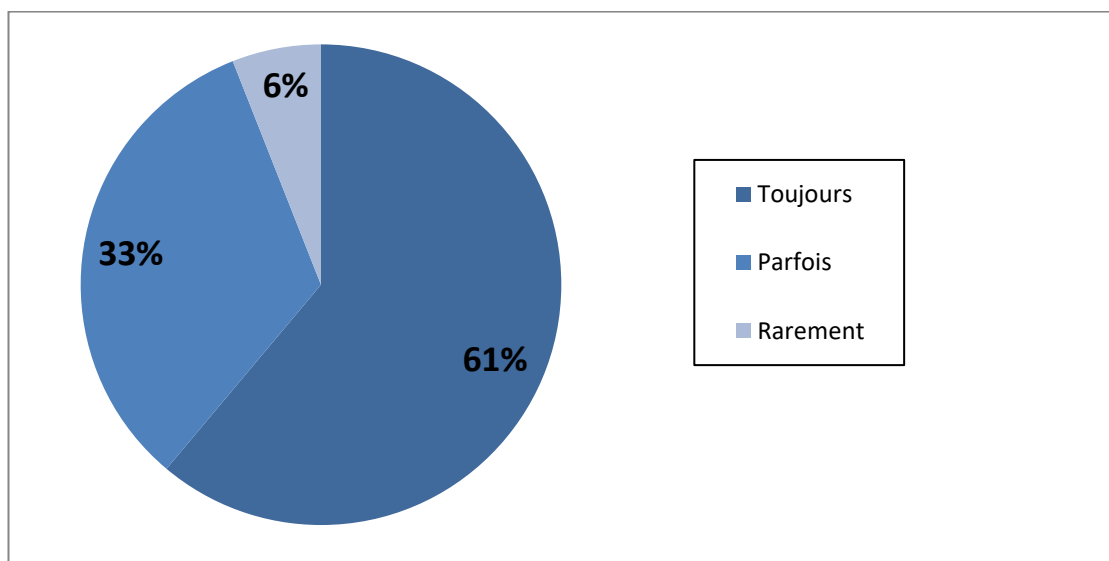


Figure N°09 : Le recours au ludique et la motivation des apprenants

Commentaire :

61% d'enseignants déclarent que l'utilisation de ludique suscite toujours la motivation des apprenants, 33% d'enseignants juge que le ludique motive parfois les apprenants et 6% ne trouvent pas que le ludique motive les apprenants.

Questio10: Quel est l'intérêt de l'activité ludique dans l'apprentissage de l'oral ?

Développer les compétences langagières Toujours	29%
Rendre un cours plus dynamique	32%
Favoriser l'interaction verbale	39%

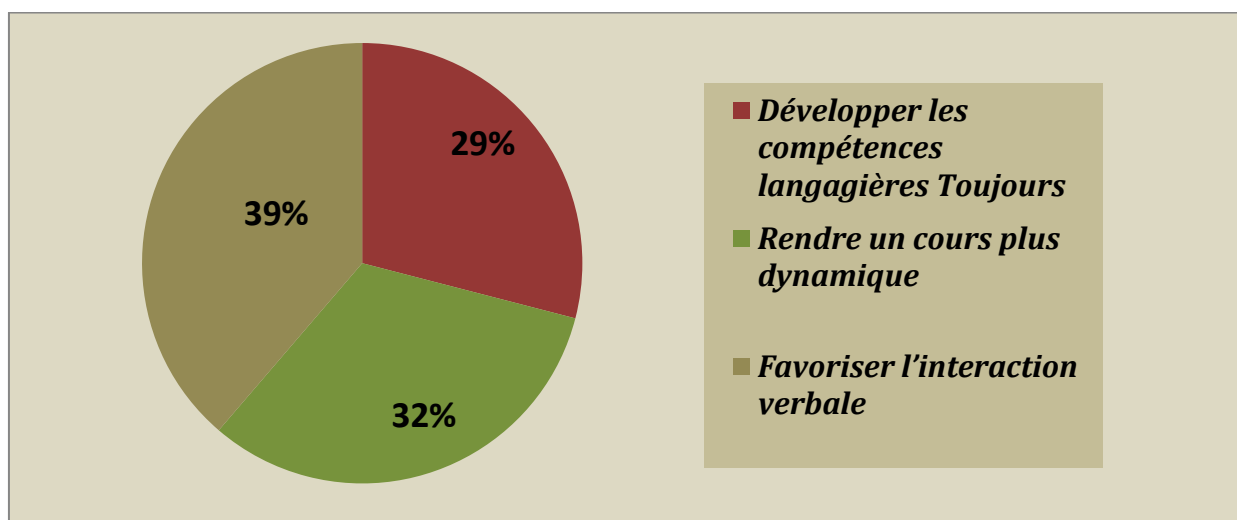


Figure N°10 : L'intérêt de l'activité ludique dans l'apprentissage de l'oral

Commentaire :

à la lumière de ce tableau, nous pouvons dire que 39% des enseignants, trouvent que l'activité ludique favorise l'interaction verbale en classe de langue, 32% estiment que l'activité ludique rend le cours plus dynamique et 29% voit que l'activité ludique t développe toujours les compétences langagières.

Question11: Quel est l'apport de l'activité ludique dans la motivation des apprenants ?

<i>Rendre l'apprenant plus attentif et plus autonome</i>	32 %
<i>Créer le plaisir d'apprendre</i>	61%
<i>Rendre l'apprenant acteur dans son apprentissage</i>	7%

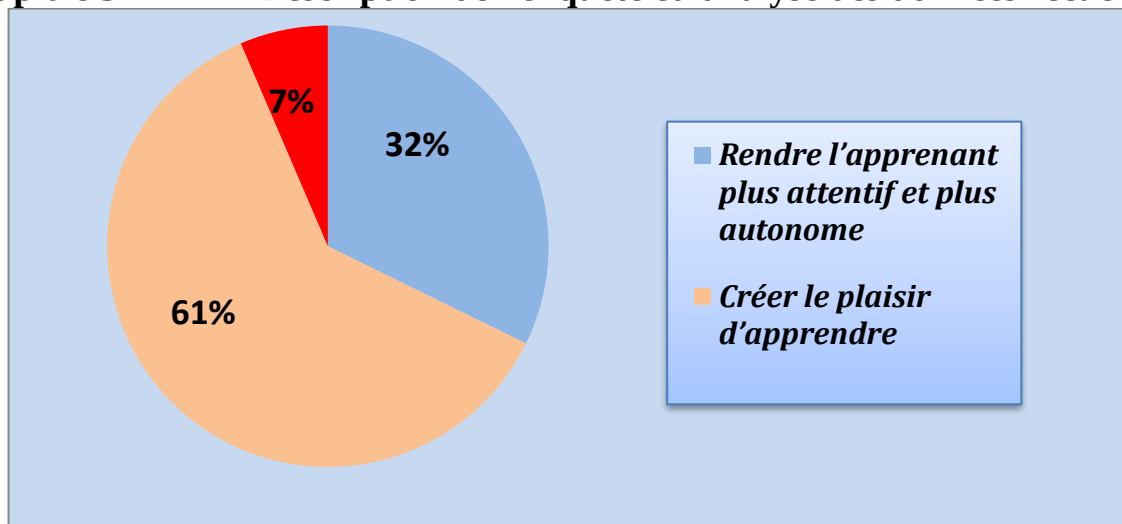


Figure N°11 : L'apport de l'activité ludique dans la motivation des apprenants.

Commentaire :

D'après ces résultats, nous pouvons conclure que le taux le plus important est celui marqué dans la motivation des apprenants, voire 61 % créer le plaisir d'apprendre, puis 32% pensent que l'activité ludique rend l'apprenant plus attentif et plus autonome. Finalement, la minorité représentant 7 % estiment que l'activité ludique rend ont répondu l'apprenant acteur dans son apprentissage.

Question 12: Comment jugez-vous l'intégration du ludique dans l'enseignement /apprentissage de l'oral ?

<i>Procédé nécessaire</i>	<i>77%</i>
<i>Procédé facultatif</i>	<i>23%</i>

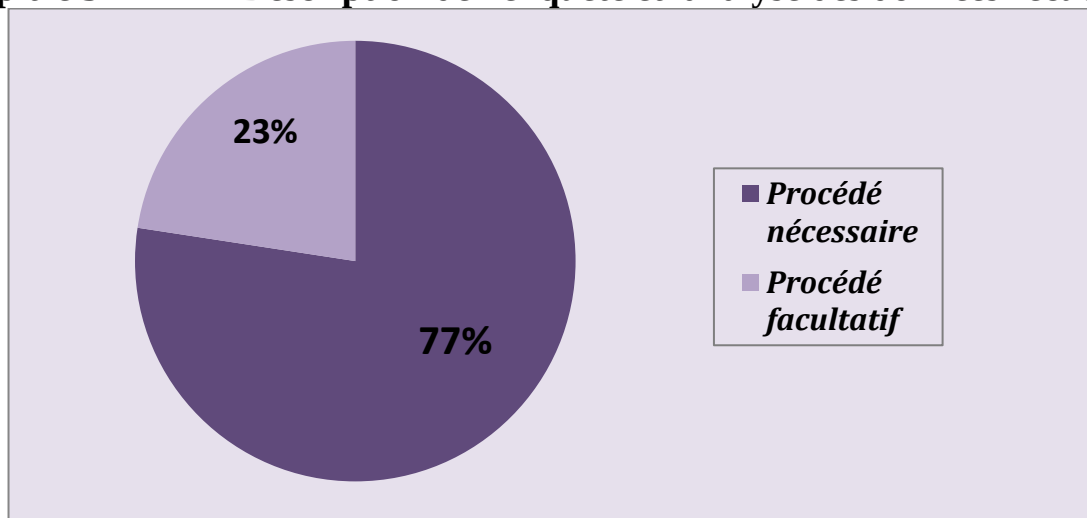


Figure N°12 : L'intégration du ludique dans E/A de l'oral

Commentaire :

77% des réponses obtenues jugent que l'activité ludique est un procédé nécessaire dans une classe de FLE et 23% la conçoivent comme procédé facultatif dans l'apprentissage de l'oral.

Interprétation des résultats :

L'analyse des données nous a révélé que la majorité des enseignants ont une ancienneté de moins de dix ans.

Nous avons constaté que les apprenants rencontrent des difficultés à s'exprimer oralement.

En effet, les enseignants optent pour l'utilisation des jeux et des dialogues comme moyen facilitateur à l'expression orale pour développer une compétence communicative chez leurs apprenants.

Les réponses obtenues nous ont montré que le recours aux activités ludiques ne se fait pas d'une manière régulière, cela s'explique par le manque d'expérience qui empêche l'enseignant d'être plus autonome et plus libre dans sa classe.

L'activité ludique est conçue comme un outil pédagogique qui peut susciter chez l'apprenant le plaisir et l'envie d'apprendre.

Nous avons remarqué que l'aspect ludique est l'un des solutions les plus adéquates qui permet de motiver l'apprenant en favorisant l'interaction verbale pour rendre un cours plus dynamique.

Chapitre 3 Description de l'enquête et analyse des données recueillies

Les résultats obtenus nous confirment clairement la nécessité de l'emploi de l'activité ludique en classe. De FLE car elle améliore la motivation et permet la prise de parole.

Enfin, rien n'empêche de l'utiliser en classe, chaque enseignant doit réfléchir à un moyen pour faire impliquer ses apprenants dans une situation d'apprentissage.

B- L'exploitation des activités ludiques en classe de FLE:

Afin d'avoir des résultats concrets et concrétiser notre expérience, nous avons vu que les activités ludiques jouent un rôle très important dans l'apprentissage de l'oral, dans ce chapitre nous avons appuyées sur l'observation non participante, nous avons assistées à deux séances différentes de l'oral, et après nous essayerons d'appliquer quelques activités ludiques pour que nous pouvons faire une petite comparaison entre l'apprentissage du FLE par l'activité ordinaire et l'apprentissage du FLE par l'activité ludique qui nous permettre de voir les réactions des apprenants pendant ces différentes séances d'activités et de juger de ce qui les motive ou dé motive leur apprentissage.

Nous avons intéressés sur l'efficacité des pratiques ludiques lors de la séance de l'oral avec les élèves de 4 AP primaire.

1-1/ -L'observation de la classe :

Nous avons assisté aux deux séances (compréhension orale et expression orale) chez une seule enseignante qui a 8 ans d'expérience d'enseignement du FLE au primaire.

Nous avons remarqué que, comme dans toute interaction, il y avait une tendance à l'intervention des élèves : les élèves parlaient à tour de rôle. Ils sont calmes et très actifs. Nous avons aussi remarqué que les interventions des enseignants étaient plus fréquentes

La classe est joliment décorée avec des panneaux d'affichages composés de travaux d'enfants. Ces œuvres présentent des dessins, des images, des histoires, des poèmes...

Cette observation non participante nous aidera à examiner si les jeux ludiques aident les élèves à s'améliorer et acquérir de nouvelles compétences.

Chapitre 3 Description de l'enquête et analyse des données recueillies

Chaque séquence est composée de deux parties (la compréhension et l'expression) est la durée de chacune est d'une heure.

1-2- la description de la séance de compréhension de l'oral :

Notre enquête s'est déroulée dans la semaine du 26/02/2023 de 8h à 9h30 l'enseignante à entamer le cours du deuxième projet séquence 3 qui s'intitulent : joyeux anniversaire, activité : compréhension de l'oral

Dans le premier moment : l'enseignante a fait un petit rappel avec les élèves sur l'intitulé de la séquence (présentation de la séquence) elle donne la parole à tous les apprenants, elle insiste à corrigé les erreurs commises par les élèves. Ils ont répondu tous ensemble pour chaque question posée par l'enseignante.

Ensuite, elle a installé quelques illustrations sur le tableau c'est le moment de découverte. Puis elle leur a posé une série de questions tout en utilisant des gestes :

-quelles sont les fêtes que vous connaissez ?

-Que voyez-vous ?

-ou sont-ils ?

- qui sont les personnages ?

Elle incite l'élève à donner son opinion, et essaye de le pousser à s'exprimer.

L'enseignante entame le sujet de la générale vers le particulier pour favoriser l'apprentissage des apprenants et éveiller leur curiosité.

Elle termine sa leçon par une évaluation qui peut synthétiser tous ce qu'elle a expliquée pendant cette séance.

•Les objectifs de cette séance est :

-Développer la compréhension orale chez les apprenants.

-Développer leurs écoutes et leurs capacités à repérer les informations essentielle.

- identifier les actes de parole et mémoriser le lexique relatif de la séquence.

Chapitre 3 Description de l'enquête et analyse des données recueillies

- **Commentaire** : l'atmosphère de la classe était très bonne, l'enseignante a suivi les étapes du déroulement de la leçon comme cela est indiqué sur la fiche pédagogique qu'elle nous a présentés; les élèves suivaient le cours attentivement et participaient. Nous pensons que ce type de leçons avec des images, des illustrations et leur attention est intéressant que d'autres cours.

1-3/-La description de la séance de l'expression orale :

Séance 02 : le 02/03/2023

Lors de cette séance l'enseignante a fait un petit rappel sur les points traités de la séance précédente qui est la compréhension de l'oral. Ensuite, elle a posé des questions pour éveiller l'intérêt des apprenants dans le but de les orienter vers le sujet abordé en même temps de ce qu'il a appris dans la séance de compréhension de l'oral.

Elle a lu un texte oralement (tiré de manuel scolaire 4ème AP. P62-63) qui s'intitule : quelle fête préparent Yacine et Massinissa après elle commence de poser les questions :

-Elle donne des phrases puis elle laisse les apprenants répondent par : vrai ou faux.

- elle pose quelques questions : par exemple : quelle est la date d'anniversaire de Lina.

L'enseignante demande aux apprenants de répondre à haute voix pour que l'élève puisse à s'exprimer. Elle accepte toutes les réponses. Elle laisse les apprenants synthétiser leurs propres réponses. Elle les encourageait de prendre la parole.

C'est là où l'élève sera capable de construire ses propres idées aussi à s'exprimer oralement le sujet proposé dans le manuel scolaire ou par l'enseignant.

L'apprenant dans cette séance est ordonné à installer ses connaissances et ses pré-requis dans une expression orale.

- ***Les objectifs de cette séance :***

-S'exprimer à l'oral pour faire connaissance et se présenter

-Enrichir le vocabulaire des apprenants.

-faire jouer des actes de parole pertinente à travers l'échange des situations.

Chapitre 3 Description de l'enquête et analyse des données recueillies

-Réaliser le produit final ce qui aidera à renforcer les apprenants sur les mots du texte.

- **Commentaire :** la classe a la même atmosphère que le jour précédent. L'enseignante a continué le déroulement du programme. Nous avons remarqué que les élèves étaient motivés et attentifs à la leçon

1-4/- les remarques d'observation et collecte des données :

Lors de cette séance, nous avons installé au fond de la classe et observé sans aucune interaction avec les élèves. Nous avons opté pour la technique de la prise de notes qui nous a servi à décrire l'atmosphère de la classe, le déroulement du cours ET la gestion du temps.

Nous avons commencé par recueillir des informations qui peuvent nous aider dans notre recherche. Par exemple : nous avons noté l'effectif des élèves les difficultés qui rencontrent les apprenants à la compréhension orale. Nous avons également observé le comportement verbal et non verbal des élèves en classe, même les interactions avec l'enseignante.

Nous avons remarqué le rôle de l'enseignante et sa méthode pour présenter le cours devant les élèves. Enfin, nous avons recensé le matériel didactique utilisé qui est constitué principalement du manuel scolaire, le tableau, l'ardoise, les cahiers, le data show.....

1-5/- synthèse des séances d'observation des classes :

Durant l'observation que nous avons effectuée au sein de la classe de 4^{ème} AP, dans le but de renforcer et enrichir notre travail de recherche. L'objectif visé par cette enquête est d'avoir une idée comment les apprenants réagissent pendant les séances orales et comment ils investissent leur temps (le temps d'apprentissage) en classe.

Alors les élèves étaient trop motivés et attentifs. Ils veulent tous participer et donnent de leurs mieux. L'enseignante essaye de créer un climat favorable pour l'apprentissage. Elle incite les apprenants à exprimer et parler en français elle fait recours à la langue maternelle.

En ce qui concerne, les interactions entre (l'enseignante/élèves) lors des séances de l'oral étaient : un échange des idées durant toute la séance. À la fin les élèves synthétisent oralement tous ce qu'ils ont appris. Et l'enseignante vérifie leurs compréhensions à travers les questions et évalue ses participations.

2- L'expérimentation : « Les activités ludiques proposées en classe en de FLE »**Le pré-test :**

Dans cette première phase, nous avons proposé aux élèves trois activités, et chaque activité à son propre objectif et ses règles particulières.

La première concerne la préfixation, la deuxième le lexique de l'année, et la dernière activité on a proposé un jeu d'enveloppe.

Les objectifs visés :

- Amener l'élève à exprimer oralement (l'acquisition de compétence communicative)
- Faire participer tous les élèves. (solliciter la participation)
- Permettre aux apprenants d'utiliser la langue naturellement.
- Apprendre des mots et enrichir le lexique de l'apprenant.

Les activités proposées :

Dans la première activité, nous avons donné aux élèves un ensemble de 10 mots préfixés, on leur a demandé de souligner les préfixes en vert et d'entourer les radicaux par le rouge.

Tandis que pour la deuxième activité il s'agissait de reconstituer les éléments d'une étape pour lui donner un sens.

Et pour la dernière activité, c'est le "jeu des enveloppes". Nous distribuons des enveloppes avec des cartes où ils peuvent trouver des mots à mettre pour former des phrases simples. L'objectif principal de cette activité est d'amener les apprenants à lire des mots à haute voix pour former des phrases, ce qui vise à identifier et à expliquer oralement le sens des mots en utilisant leur mémoire. L'objectifs Motiver et socialiser les apprenants suite à un travail de groupe (tous les apprenants participent à des jeux).

Chapitre 3 Description de l'enquête et analyse des données recueillies

Le but de ce pré-test est de découvrir et d'investiguer les différents défauts existant chez les apprenants afin que les apprenants puissent définir leur rythme en fonction de leurs attentes approprié avec des activités ludiques organisées.

Le déroulement de la 1ère activité :

Nous avons proposé aux élèves une liste des mots préfixés en leur donnant le temps après avoir lu tous les mots (il y a 20 mots en tout sur la liste), nous avons ensuite extrait l'ensemble des mots en séparant les préfixes des radicaux.

Nous avons formé les élèves, à l'aide de leur enseignante en 5 groupes, car on a besoin des groupes équilibrés au niveau de connaissances et nombre des apprenants le premier était en possession des seuls les préfixes, comme les autres, avaient leurs radicaux.

Les élèves du premier groupe choisissent une carte avec un préfixe et lisent ce qui est écrit, Les autres doivent chercher une des cartes dont le mot correspond au préfixe choisi. Le premier qui a trouvé la bonne réponse marque un point

Pour compléter la tâche, les enseignants demandent aux élèves de proposer des autres termes qui contiennent des préfixes.

2ème activité :

Nous avons indiqué un poème présenté dans le désordre, dont des fragments sont affichés au tableau. Les consignes à suivre dans cette activité sont de mettre en ordre les parties du poème en commençant par le mois, puis de colorer chaque saison avec une couleur différente, qui devra être associée à chaque angle du poème. Les élèves lisent le poème à tour de rôle.

3ème activité :

Nous avons distribué cinq enveloppes contenant chacune quatre cartes de couleurs différentes, chacune avec un mot écrit dessus, et nous avons demandé aux apprenants de former une phrase avec ces cartes et de les coller au tableau. Chaque groupe lit ensuite sa propre phrase à haute voix et les autres groupes disent si elle est correcte ou non. C'est donc une forme d'auto-

Chapitre 3 Description de l'enquête et analyse des données recueillies
évaluation. L'auto-évaluation permet aux apprenants d'évaluer leurs progrès (contrôle de soi, raisonnement, utilisation des concepts appris, etc.)

Le jeu est organisé sous forme de :

Nombre de joueurs	La durée	Règles de jeu
5 groupes de 6 apprenants	15 minutes	-Ouvrir les enveloppes et lire les mots écrits dans chaque carte. -A partir de ces mots former une phrase. -Coller la phrase correcte au tableau -Celui qui termine le premier qui gagne

L'objectif de ces activités :

Notre but est de faire participer tous les éléments de groupe, même ceux qui ont des difficultés en langue française, ceci vise à enrichir la communication entre eux, favoriser leurs interactions et encourager leur liberté à s'exprimer et à discuter.

Le test : (groupe expérimental)

Après avoir terminé les activités ludiques, nous avons distribué à notre échantillon les mêmes activités proposées dans le pré-test et dont le but de vérifier, si les activités ludiques sont des moyens qui motive les apprenants à apprendre et développe la compétence communicative.

Les résultats obtenus

Pour mieux expliquer les résultats recueillis après l'expérimentation, nous avons adopté une étude comparative entre les résultats du pré-test et le test.

Chapitre 3 Description de l'enquête et analyse des données recueillies

Représentation tabulaire :

Mots	Pré-test		Test	
1-malhonnête	21	65 %	27	84 %
2- malheureux	15	46 %	32	100%
3- immobile	12	37 %	25	78 %
4-impossible	10	31 %	30	93 %
5- impoli	3	9 %	20	62 %
6- emporter	14	43 %	28	87 %
7- désobéissant	17	53 %	27	84%
8 - débrancher	22	68 %	29	90 %
9-anormal	9	28 %	25	78 %
10- parapluie	18	56 %	32	100%
11- téléphone	5	15 %	20	62 %
12-repartir	8	25 %	19	59 %
13-refaire	11	34 %	27	84 %
14- - incertain	16	50 %	24	75 %
15- intervenir	7	21 %	26	81 %
16- incorrect	23	71 %	32	100%
17- irréel	8	25 %	24	75 %
18- irresponsable	4	12 %	18	56 %
19-irrégulier	12	37 %	24	75 %
20-illisible	9	28 %	31	96 %

Interprétation des résultats :

Dans le tableau ci-dessus, nous constatons et ceci par rapport la comparaison faite entre le pré-test et le test, que le taux des bonnes réponses a augmenté pour chaque réponse.

L'interprétation de ces résultats nous pouvons dire que les élèves ont pu mémoriser les préfixes utilisés à travers l'activité ludique et ils ont pu reprendre rapidement qui a été présentés dans le test. On peut dire que cette activité ludique a laquelle était exposé à nos jeunes apprenants à largement contribuer à la compréhension des préfixes d'un côté et des mots préfixés d'un autre côté.

D'une manière plus claire, l'intégration d'une pédagogie ludique dans nos cours pourrait améliorer les compétences communicatives, elle exerce une influence positive dans l'enseignement du FLE.

Chapitre 3 Description de l'enquête et analyse des données recueillies

D'après ces résultats nous confirment que l'aspect ludique suscite la motivation des apprenants et aide l'élève à mieux apprendre et expliquer tous ce qu'il veut on peut dire elle pousse l'élève à parler automatiquement ; et voila le but que nous voulons atteindre.

2ème activité :

Représentation tabulaire :

Saisons	Pré-test		Test	
Hiver	19	59 %	32	100 %
Printemps	22	68 %	30	93 %
Eté	16	50 %	29	90%
Automne	20	62 %	32	100 %

Interprétation des résultats :

A la lumière de ce tableau on peut observer que le taux de bonnes réponses dans le test est proche de 100 %. Presque tous les élèves ont pu corriger correctement.

Ces derniers résultats nous présentent que l'activité ludique, ici la poésie, a un effet positif à propos des apprenants. Reconstituez le poème et il aura de la couleur Et Cela a montré du bonheur et de l'enthousiasme en eux, ce qui les a aidés à bien mémoriser les principaux termes du poème.

3ème activité :**Représentation tabulaire :**

Les joueurs	Pré-test		Test	
Nombre d'erreurs G1	2	33 %	6	100%
Nombre d'erreurs G2	1	16 %	6	100%
Nombre d'erreurs G3	2	33 %	4	66 %
Nombre d'erreurs G4	3	50 %	5	83%
Nombre d'erreurs G5	2	33 %	6	100%

Interprétation des résultats :

Dans le tableau ci-dessus, nous remarquons et ceci par rapport la comparaison faite entre le pré-test et le test, que le taux des bonnes réponses a augmenté pour chaque réponse.

L'interprétation de ces résultats nous confirment que les apprenants ont la capacité de comprendre la question et d'y répondre facilement ils ont réalisé les activités dans une période très courte, surtout après un travail collective Comme nous avons remarqué qu'ils ont aussi la capacité d'expliquer oralement, de se concentrer, de lire, de comprendre ce qu'on lit, et de mémoriser. Cela signifie que l'exploitation de ces activités ludique a aspect positive, efficace dans le développement des connaissances chez les apprenants.

Synthèse :

Analyse et interprétation des résultats de la recherche et des tests nous amène à traité les points suivants :

- Les activités ludiques jouent un rôle très important dans la structuration et l'assimilation de nouvelles connaissances et dont l'enseignement du français langue étrangère peut tirer de grands bénéfices.
- L'utilisation des activités ludiques favorisent la motivation des apprenants, elles permettent également de développer les compétences langagière, elles ressentent une confiance en eux comme le travail en groupe ou en binôme.
- L'activité ludiques s'engagent et éprouvent les apprenants le désir d'accomplir les tâches qui leurs ont attribué. Ce support permet aux enseignants de capter l'attention des élèves, de les faire Travailler en tenant compte de leurs centres d'intérêts
- Les activités ludiques apparaissent donc comme un outil pédagogique très intéressant au service de l'apprentissage de l'oral permettant d'allier le plaisir et le désir d'apprendre, « jouer et apprendre »

Conclusion partielle :

Etudier une langue étrangère, c'est apprendre à communiquer soit oralement, soit par écrit.

A cet égard, l'oral occupe une place importante dans l'enseignement/ apprentissage d'une langue.

C'est pourquoi, l'enseignant est appelé à installer chez ses apprenants des compétences orales par le biais du jeu, pour créer un climat favorable à un enseignement efficace et réussi.

La mise en place des situations de jeu en classe s'avère être importante et efficace pour aider l'apprenant à analyser le monde et à surmonter les difficultés.



Conclusion Générale

Conclusion générale

Conclusion générale

L'objectif de l'enseignement du FLE ne se limite pas seulement à l'acquisition de la langue, mais vise à amener l'apprenant à communiquer correctement à l'école.

Dans cette perspective, l'enseignement y met en œuvre plusieurs méthodes et stratégies pour faciliter la compréhension et l'expression chez les apprenants.

Dans ce travail nous avons tenté de montrer le rôle des activités ludiques dans l'amélioration de la prise de parole chez les apprenants de la 4^{ème} AP.

Au terme de ce travail, nous pouvons dire que l'activité ludique est une méthode très utile dans l'assimilation de nouvelles connaissances. Elle occupe une place prépondérante chez les apprenants, elle les aide à s'exprimer d'une manière libre et spontanée.

Les résultats obtenus nous ont permis de confirmer nos hypothèses émises au début de notre travail.

Pour atteindre leurs objectifs, les enseignants varient leur choix d'activités en fonction des besoins de leurs apprenants, tantôt les jeux, tantôt les chansons et les comptines.

De ce fait, l'activité ludique est un outil pédagogique efficace dont le principe est la recherche du plaisir. Qu'elle que soit l'activité ludique, elle semble être nécessaire dans une classe de FLE. Elle est une source de plaisir et de joie indispensable à la mémorisation et l'apprentissage d'une langue avec souplesse.

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

Résumé :

Ce travail de recherche porte sur le rôle du ludique comme processus d'enseignement/apprentissage du FLE au primaire et son impact sur l'apprentissage de l'oral chez les apprenants du primaire.

Cet outil attractif a pour rôle d'organiser une rencontre de l'apprenant avec la langue étrangère en rendant l'apprentissage motivant.

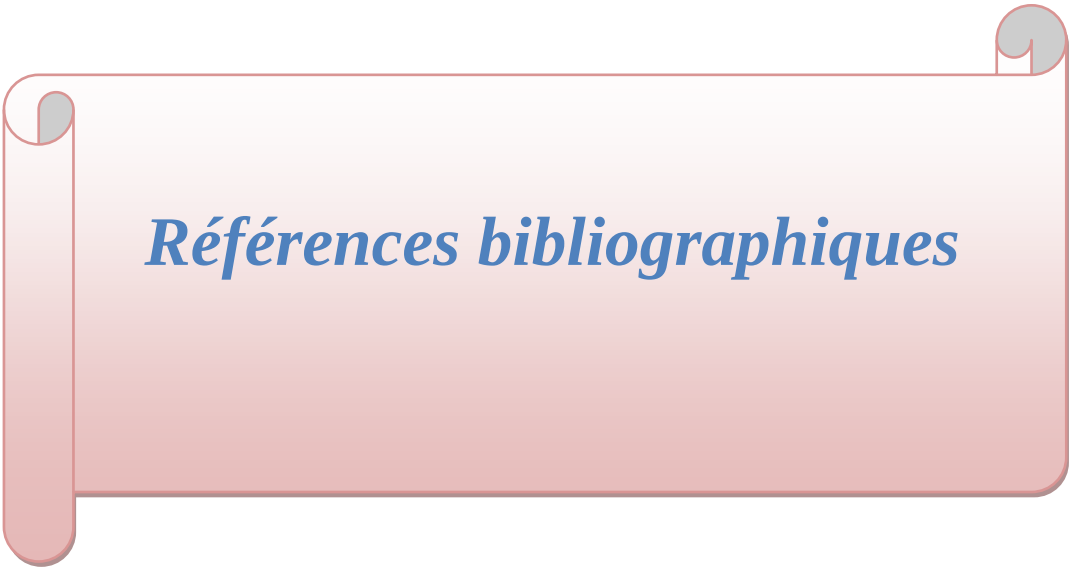
Dans Ce travail, il s'agit de mettre l'accent sur l'activité ludique qui s'avère un outil efficace est important visant à susciter chez l'apprenant de l'intérêt pour l'encourager à exprimer ses idées est ses pensées d'une manière libre et spontanée

Abstract

This research work focuses on the role of play as a teaching/learning process of FLE in primary schools and its impact on oral learning among primary school learners.

This attractive tool has the role of organizing an encounter between the learner and the foreign language by making learning motivating.

In this work, it is a question of emphasizing the playful activity which proves to be an effective tool and important aiming to arouse interest in the learner to encourage him to express his ideas and his thoughts of 'a free and spontaneous way



Références bibliographiques

Références bibliographiques :

Ouvrages :

1. Conseil de l'Europe.(2001),Un Cadre Européen Commun de Référence pour les langues : Apprendre, enseigner, évaluer, Division des politiques linguistiques, Paris, p173.
2. Coletta Jean –Marc « c'est quoi ? Dans oser l'oral, cahier pédagogique » N°400 p 38 ,2003
3. De graeve.S : « Apprendre par les jeux », de Boeck, p : 13
4. 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)
5. DOLZ, Jouquim « Pour un enseignant de l'oral : initiation aux genres formels », Paris, Esf, p.11.
6. GRANDMONT. Nicole, Pédagogie du jeu, jouer pour apprendre, De Boeck, Paris, 1997, p.83
7. J. P. Quq et I. Gruca, « Didactique du français langue étrangère et secondes », éd.Pug, 2002
8. Jean-MarkCaré et FrançoisDebyser, Jeu, langage et créativité, P 90
9. MARTINEZ, P, La Didactique des langues étrangères, Paris : Puf, 1996. Pp. 91-92. TAGLIANTE, Christine.la classe de langue. Paris, Clé International, 1994.
10. MUCCHIELLI, A, Les jeux de rôle, Presses universitaires de France, collection « Que sais-je ? », n°2098, Paris, 1983
11. Nicole de Grandmont, Pédagogie de jeu : jouer pour apprendre, Boeck, Paris, 1997, p90.
12. Pierre Ferran, François Mari et, Louis Porcher, A l'école du jeu, Bordas, 1978
13. SOREZ, Halène, 1995, p5
14. SOREZ, Hélène 1995, p38
15. H. Auge, P 56

Dictionnaires :

1. Cuq, Jean-Pierre, dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Jean Pencreach, paris, 2013.p106
2. CUQ.J.P, Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.16
3. Dictionnaire de Larousse, La présente, France, 2008, P339
4. Dictionnaire du Robert, Martyn BACK et SILKe ZIMMERMAMN ; Paris,2005, P340.
5. Le Robert, Dictionnaire de Français, EDIF 2000, Paris, 2005, P 237

6. Robert, P. Dictionnaire Electronique, « Le Grand Robert de la langue française », 2e Edition
7. -J.P.Cuq & Gruca. I, op cite, 418.
8. -Jean-Pierre Cuq, Isabelle Gruca. « Cours de didactique du Français langue étrangère et seconde », PUG-collection : Didactique (FLE), France, 2007, p. 417
9. -J-P Cuq, dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, Paris, CLE, 2003, p16
10. -Le Petit Larousse illustré, Larousse, Paris, 1995, p. 720
11. -N. De Grandmont, Pédagogie du jeu, Edlogiquet., Montréal, 1995, p. 24. 20.
12. -ROBERT, J-P(2002), Dictionnaire pratique de didactique du FLE, Collection l'essentiel Français, Ophrys. P.32

Thèse du doctorat :

- R. Azzam-Hannachi, « Evolution de l'enseignement des langues vivantes à l'école primaire en France : formation et représentation des enseignants du premier degré », thèse de Doctorat, Université de Nancy2, U.F.R sciences du langage, 2005.

Documents pédagogiques

1. Nouveau programme du 3e AP, p3
2. COMMISSIONS NATIONALE DES PROGRAMMES, Document d'accompagnement du programme de Français de la 3ème Année primaire, Juillet 2004, P08
- **Mémoire :**
 1. 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
 2. 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
 3. N. BELDJENNA, "La place de la phonétique dans l'enseignement du français oral en Algérie : le cas d'une classe de Fle de la 4eme année primaire," Ph.D. dissertation, UNIVERSITÉ MOULOUD MAMMERI DE TIZI-OUZOU, 2015. 5 CHAPITR

Sitographie :

1. <https://univ-fcomte.hal.science/hal-03380341/document>
2. mtdm.free.fr/media/textes/Le-jeu.pdf.
3. <https://www.classedefle.com/2019/10/quest-ce-que-loral.html>
4. <https://portaleduc.net/web site/la-p%C3%A9dagogie-du-jeu-2/>
5. bib.univ-oeb.dz a été indexé pour la première fois par Google en February 2018



Annexes

Annexe : 01

Questionnaire adressé aux enseignants de l'enseignement primaire sur l'utilisation des activités ludiques en classe de 4^{ème} AP :

Dans le cadre d'une recherche en master didactique et langue appliquée, nous désirons avoir votre point de vue sur le rôle du ludique comme processus d'enseignement/apprentissage du FLE chez les apprenants du cycle primaire.

Nous vous remercions de votre coopération.

Identification:

L'expérience : moins de 5 ans

plus de 5 ans

plus de 10 ans

QUESTIONS :

1/- Vos apprenants aiment- ils apprendre le français

Oui

Non

Parfois

2/- Rencontrent-ils des difficultés à s'exprimer oralement dans la classe ?

Oui

Non

Un peu

3/- Que signifie l'expression orale dans l'apprentissage d'une langue ?

- Utiliser la langue par le biais de la parole

- Développer une compétence communicative

4/- Quels moyens utilisez-vous pour faciliter l'expression orale chez vos apprenants ?

Chanson

Dialogue

Activité ludique (jeu)

5/ - Faites-vous recours aux activités ludiques dans vos classe ?

Souvent

Parfois

Jamais

6/ - Comment concevez-vous une activité ludique ?

- Outil pédagogique

- Procédé attrayant

- Facilitateur du processus pédagogique

7/ - le recours au ludique suscite-il la motivation des apprenants ?

Toujours

Parfois

Rarement

8/- Quel est l'intérêt de l'activité ludique dans l'apprentissage de l'oral ?

- Développer les compétences langagières

- *Rendre un cours plus dynamique*

- *Favoriser l'interaction verbale*

9/- *Quel est l'apport de l'activité ludique dans la motivation des apprenants ?*

- *Rendre l'apprenant plus attentif et plus autonome*

- *Créer le plaisir d'apprendre*

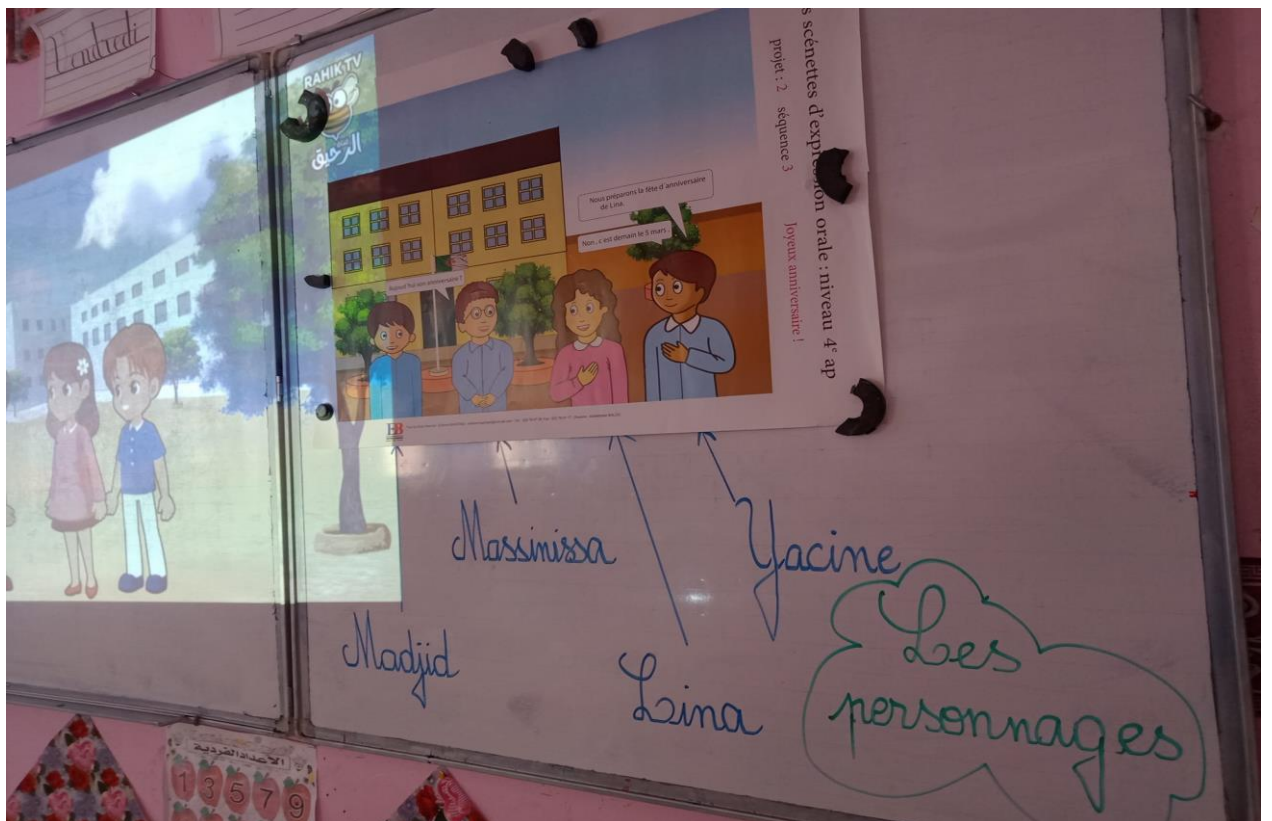
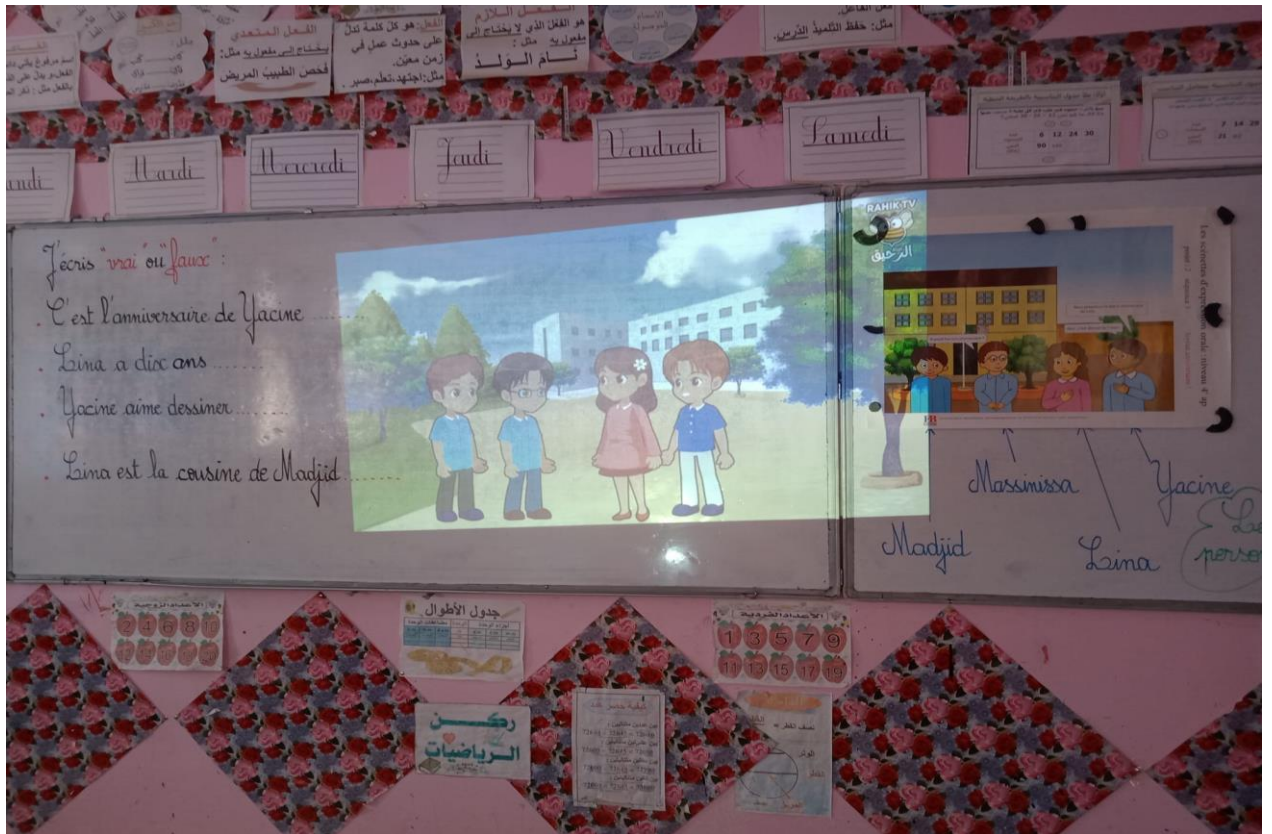
- *Rendre l'apprenant acteur dans son apprentissage*

10/- *Comment jugez-vous, l'intégration du ludique dans l'enseignement /apprentissage de l'oral ?*

- *Procédé nécessaire*

- *Procédé facultatif*

Annexe 02 :



Oral compréhension

Cours : 4^{ème} A.P

Projet 2 : C'est la fête !

Séquence 3 : Joyeux anniversaire !

Activité : Oral compréhension

Durée : 45 mn

Acte de parole : Se situer dans le temps (le mois)

Compétence visée : Construire le sens d'un message en réception

Composantes de la compétence : Saisir la portée d'un message oral

Compétences transversales : - Développer des démarches de résolution de situations problèmes
- Développer un esprit d'initiative

Valeurs mises en œuvre : L'élève a conscience des éléments qui composent son identité algérienne

Objectif d'apprentissage : Comprendre un message oral en réception.

Matériel didactique : Support audio et /ou audio-visuel – Illustrations- Manuel page 62

Déroulement de la séance :

-Eveil de l'intérêt :

Quelles sont les fêtes que vous connaissez ? La fête de l'anniversaire – La fête de l'Aïd -

I-Moment de découverte :

-Demander aux apprenants d'observer l'illustration affichée au tableau.

*Que voyez-vous en image ? Des enfants

*Où sont-ils ? Ils sont dans la cour de l'école

-Accepter toutes les réponses

II-Moment d'observation méthodique :

-Mise en contact avec le dialogue (support audio et / ou audio-visuel ou la voix de l'enseignant)

La 1^{ère} écoute :

-Faire écouter le dialogue.

- Emettre des hypothèses sur le dialogue

-Qui sont les personnages ? Massinissa -Yacine – Tanina - Madjid

- Quelle fête préparent Yacine et Massinissa ? Ils préparent la fête d'anniversaire de Lina

La 2^{ème} écoute :

-Faire écouter le dialogue une deuxième fois

-Questions d'aide à la compréhension :

* Quelle est la date d'anniversaire de Lina ? Choisis la bonne réponse :

Hier, 3 mars

Aujourd'hui, 4 mars

Demain, 5 mars

* Que vont offrir Madjid et Yacine à Lina ? Madjid va offrir un livre à Lina et Yacine un dessin

III-Moment de reformulation personnelle :

-Faire jouer la saynète par les apprenants en respectant l'intonation et la bonne articulation

- **Yacine :** Nous préparons la fête d'anniversaire de Lina.

- **Massinissa :** C'est aujourd'hui son anniversaire ?

- **Yacine :** Non c'est demain, le 5 mars.

-**Madjid :** Je vais offrir un livre à Lina. Et toi ?

-**Yacine :** Je ne sais pas ! moi, j'aime dessiner.

-**Tanina :** Tu fais un joli dessin. C'est une idée formidable !

IV-Moment d'évaluation :

Réponds par vrai ou faux.

- C'est l'anniversaire de Yacine

- Ils invitent les amis du quartier.

- Yacine aime dessiner.

- Lina est la cousine de Madjid

Oral production 1

Cours : 4^{ème} A.P

Projet 2 : C'est la fête !

Séquence 3 : Joyeux anniversaire !

Activité : Oral production 1

Durée : 45 mn

Acte de parole : Se situer dans le temps (le mois)

Compétence visée : Prendre sa place dans un échange de communication

Composante de la compétence : Dire pour s'approprier la langue

Compétences transversales : - Développer des démarches de résolution de situations problèmes

- Développer un esprit d'initiative

Valeurs mises en œuvre : L'élève a conscience des éléments qui composent son identité algérienne

Objectif à atteindre : Participer à une discussion sur un sujet donné.

Matériel didactique : Illustrations – Manuel scolaire page 62

Déroulement de la séance :

-Eveil d'intérêt :

-Demander aux apprenants de citer quelques fêtes qu'ils connaissent :

La fête de l'Aïd - la fête de l'anniversaire – la fête du Mouloud -

I. Moment de découverte:

-Demander aux apprenants d'observer l'illustration.

- **Yacine :** Nous préparons la fête d'anniversaire de Lina.

- **Massinissa :** C'est aujourd'hui son anniversaire ?

- **Yacine :** Non, c'est demain le 5 mars.

- **Madjid :** Je vais offrir un livre à Lina. Et toi ?

- **Yacine :** Je ne sais pas ! Moi, j'aime dessiner.

- **Tanina :** Tu fais un joli dessin. C'est une idée géniale

-Ecrire la consigne au tableau et l'expliquer

-Faire lire par quelques apprenants :

Vous allez présenter la saynète devant vos camarades à tour de rôle.

II. Moment d'observation méthodique :

-Analyser collectivement la tâche de production.

*Qui sont les personnages ? **Massinissa -Yacine – Madjid - Tanina**

*Quelle fête préparent Yacine et Massinissa ? **La fête d'anniversaire de Lina**

*Que va offrir Madjid à Lina ? **Il va offrir un livre à Lina.**

*Et Yacine que va-t-il offrir à Lina ? **Il va faire un joli dessin.**

III-Moment de reformulation personnelle :

- Vous allez préparer la production orale en vous appuyant sur la grille suivante :

1	Je respecte le thème de la situation de communication
2	Je mémorise le tour de parole
3	Je construis des énoncés simples
4	J'utilise le présent de l'indicatif
5	J'emploie des COD
6	Je prononce correctement et j'adopte la bonne articulation

IV- Moment d'évaluation :

-Chaque groupe passe au tableau et présente la saynète devant les camarades en respectant l'intonation et la bonne prononciation.

-L'enseignant oriente et guide le groupe des apprenants

Oral production 2

Cours : 4^{ème} A.P

Projet 2 : C'est la fête !

Séquence 3 : Joyeux anniversaire !

Activité : Oral production 2

Durée : 45 mn

Acte de parole : Se situer dans le temps (le mois)

Compétence visée : Prendre sa place dans un échange de communication

Composante de la compétence : Dire pour s'approprier la langue

Compétences transversales : - Développer des démarches de résolution de situations problèmes

- Développer un esprit d'initiative

Valeurs mises en œuvre : L'élève a conscience des éléments qui composent son identité algérienne

Objectifs à atteindre : Participer à une discussion sur un sujet donné.

Matériel didactique : Illustration – Manuel scolaire page 63

Déroulement de la séance :

-Eveil d'intérêt :

-Quelle est la date d'anniversaire de Lina ? **Le 5 mars**

-Et vous ?

I. Moment de découverte:

- Ecrire la consigne sur le tableau :

Et toi ? C'est quand ton anniversaire ? Avec tes camarades, classe les dates d'anniversaire par saison. Chaque élève dit sa date d'anniversaire à son camarade.

En hiver	Au printemps	En été	En automne
- Hocine (1 Janvier)			
.....			

-Question de compréhension :

* Que doit faire chaque élève ? **Il doit dire sa date d'anniversaire à son camarade**

-Accepter toutes les réponses

II. Moment d'observation méthodique :

- Demander aux apprenants de lire la consigne

- Faire lire et expliquer les paramètres de la situation de communication afin d'assurer la compréhension de la consigne.

- Demander aux apprenants de jouer la réplique comme le modèle suivant :

* C'est quand ton anniversaire ?

* Mon anniversaire est le 1 janvier en hiver.

III-Moment de reformulation personnelle :

-Les apprenants jouent la saynète par deux à tour de rôle.

-L'enseignant guide les apprenants et les oriente vers une bonne production

IV- Moment d'évaluation :

-Faire un concours de la meilleure présentation, en félicitant le premier et en encourageant les autres apprenants.

- C'est quand ton anniversaire ?

- Mon anniversaire est le 5 mars au printemps.

