

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

Ministère de l'Enseignement Supérieur et
de la Recherche Scientifique

Université Docteur Tahar moulay –Saida-
Faculté des lettres et des langues étrangères
Département : de Français

Mémoire présenté en vue de l'obtention du diplôme de Master
Option : Didactique de FLE

Le statut de ludique dans une classe de FLE
(Cas des apprenants de la 1er et 2eme
année moyenne)
Wilaya de Saida

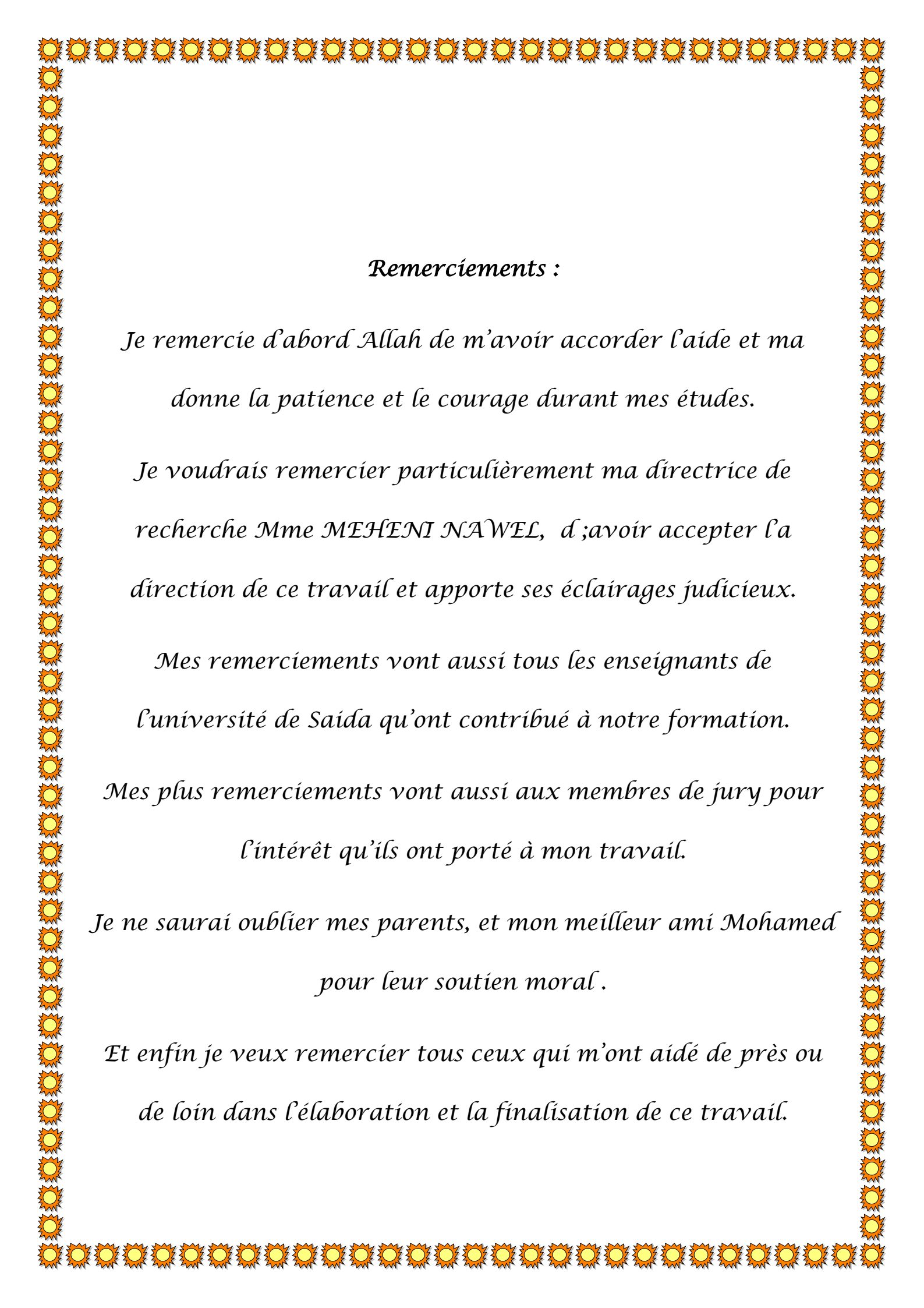
Présenté par :

❖ Belbali Kenza

Sous La direction de :

Mme : Mehenni Nawel

Année universitaire : 2017/2018.



Remerciements :

*Je remercie d'abord Allah de m'avoir accorder l'aide et ma
donne la patience et le courage durant mes études.*

*Je voudrais remercier particulièrement ma directrice de
recherche Mme MEHNI NAWEL, d'avoir accepter l'a
direction de ce travail et apporte ses éclairages judicieux.*

*Mes remerciements vont aussi tous les enseignants de
l'université de Saïda qu'ont contribué à notre formation.*

*Mes plus remerciements vont aussi aux membres de jury pour
l'intérêt qu'ils ont porté à mon travail.*

*Je ne saurai oublier mes parents, et mon meilleur ami Mohamed
pour leur soutien moral.*

*Et enfin je veux remercier tous ceux qui m'ont aidé de près ou
de loin dans l'élaboration et la finalisation de ce travail.*

Dédicace :

Avec tout honneur et fierté, je dédie ce modeste travail.

*A mes chère parents qui m'ont vraiment aidé par leur
encouragement durant toute ma vie.*

*A mes chères sœurs et frères : Fatima, Khelifa, Imane, Sid
Ahmed, Aicha et Tayssir.*

A mes meilleurs amis : Khadidja, Kenza, Mohamed et Amina.

*Enfin je dédie à tous mes amis que je n'ai pas cités et à toute la
promotion de Master 02 -2018*

Table des matières

Introduction générale :	1
Chapitre 01 : définition de concepts	4
<i>L'enseignement</i>	6
2- L'apprentissage :	6
2-1- L'apprentissage auditif.....	7
2-2- L'apprentissage communicatif.....	7
2-3- L'apprentissage visuel.....	8
2-4- L'apprentissage moteur	8
3-Les stratégies d'apprentissage :	8
3-1-Les stratégies cognitives.....	8
3-2- Les stratégies métacognitives.....	10
3-3- Les stratégies socio-affectives.....	11
3-4- Stratégie mnémonique.....	12
3-5- Stratégies compensatoires	12
3-6- Stratégies affectives.....	13
4- Le jeu :	13
4-1- Le jeu ludique	14
4-2- Le jeu éducatif.....	15
4-3- Le jeu pédagogique	15
Cadre théorique	17
Chapitre 02 : Description du manuel scolaire	17
<i>La description du manuel scolaire de 1AM :</i>	19
2- La description du manuel scolaire de la 2AM :	22
3 - Le programme de français de 1AM et 2AM moyenne	24
4-L'activité ludique dans le cadre scolaire :	24
Cadre Pratique : Interpretation et experimentation	27
<i>Présentation et l'analyse du questionnaire :</i>	28
Présentation de l'échantillon enquête :	28
1- Analyse et interprétation du questionnaire :	29
Expérimentation ;.....	51

<i>Conclusion générale</i>	56
Les Annexes	59
<i>Références Bibliographiques :</i>	63



INTRODUCTION



Introduction générale :

L'enseignement/ Apprentissage du FLE en Algérie constitue un champ de recherche très vaste pour différents chercheurs (didacticiens, psychologues, enseignants...)

C'est ce qui explique d'ailleurs la multiplicité des études effectuées afin d'améliorer des méthodes ainsi que les moyens d'enseignement.

Apprendre une langue étrangère c'est apprendre une culture nouvelle, des modes de vie, des attitudes, et des façons de pensées différentes.

L'utilisation du jeu est une nécessité dans une classe du FLE. Cette dernière inclut dans son acte didactique une pédagogie d'enseignement/ Apprentissage qui emploie le jeu comme moyen pour bénéficier de l'envie inévitable de l'enfant à jouer, l'enseignant de la langue étrangère et précisément la langue française va installer chez ses apprenants une compétence langagière par le biais du « jeu »

L'activité ludique est considéré comme un élément important à l'apprentissage, dès son jeune âge, l'enfant se trouve confronté à des situations ludiques (jeux, contes, dessin ...) qui enrichissent ses expériences, forgent sa personnalité et lui ouvrent d'autres horizons telles que la créativité é et l'imagination. L'activité ludique représente également un moyen d'expression qui sollicite l'échange de connaissances, de propos et de mots. Le recours à l'activité ludique dans l'enseignant / apprentissage du français langue étrangère pourrait susciter chez les jeunes apprenants un intérêt qui peut les encourager à apprendre et à s'exprimer. Il s'agit d'exploiter le plaisir d'engendrer par le jeu pour faire acquérir de nouveau savoir.

L'amour que j'éprouve à la langue française depuis mon jeune âge me pousse à travailler sur ce thème, aussi l'expérience professionnelle que j'ai vécu avec les élèves du moyen et l'énergie que j'ai touché chez les apprenants à apprendre la langue me donne plus de raison à travailler sur ce thème. Je m'intéresse donc au rôle du ludique dans la classe de la première et la deuxième année moyenne. Cela nous incite à poser la problématique suivante :

- Quel est le rôle de l'activité ludique dans l'apprentissage d'une langue étrangère ?
- Pour entamer ce travail de recherche, nous partons des hypothèses suivantes :
 - 1- Le ludique pourrait attirer l'attention des apprenants
 - 2- Le ludique pourrait améliorer le niveau des apprenants dans une situation d'apprentissage.
 - 3- le ludique serait un stimulus de motivation chez les apprenants.
 - 4- Les activités ludiques sont une manière de s'investir et d'exploiter l'imaginaire et la créativité de l'apprenant.

Les activités ludiques font partie des moyens pédagogique qui servent à faciliter l'apprentissage au FLE. Durant mon expérience professionnelle et dans l'établissement où je travaille, les enseignants ne font pas des jeux éducatifs faute de temps et de moyens.

A travers ce travail de recherche, nous tenterons donc d'affirmer l'importance du ludique dans l'apprentissage d'une langue étrangère. Nous essayerons d'imiter les enseignants d'intégrer ce type d'activité dans leurs séances.

Ce travail de recherche s'articulera autour de :

Une partie théorique qui contient deux chapitres, le premier englobe les définitions de concepts. l'apprentissage accompagné du rôle de l'enseignant dans l'intégration du ludique en classe de moyen, et tout ce qui concerne les manuels et les activités proposés.

Une seconde partie pratique, s'imposera dans cette perspective nous essayerons d'analyser le questionnaire proposé auprès des apprenants de la 1ère et 2ème années moyenne et interpréter les résultats afin de détecter leur relation avec la langue.

Enfin une conclusion générale qui nous monte la place de ludique dans une classe de FLE.

Cadre théorique

Chapitre 01

« L'enseignement et l'apprentissage »

Introduction :

L’enseignement / apprentissage est la manière qu’emploi un enseignant pour transmettre une connaissance aux apprenants et pour ce faire comprendre par ceux-ci ces connaissances avant de les dispenser, elles doivent être aux préalable durement structurés et organisées en suivant une démarche scientifique. Pour ce faire, il nécessite d’avoir une connaissance en pédagogie et en didactique. Ces notions constituent la base moyenne et technique mise en œuvre dans la conception d’une façon donnée.

A la lumière des recherches effectives, nous rédigeons ce chapitre composé de 4 intitulés qui touchent l’apprentissage dans l’acte théorique. Nous citons quelques définitions de l’enseignement, apprentissage et le jeu dans son sens général.

Chapitre 01 :Cadre théorique :« L’enseignement et l’apprentissage»

L’enseignement : est une partie mise en œuvre par un enseignant visant à transmettre des compétences à un élève, un étudiant ou tout autre public dans le cadre d’une institution éducative.

D’après le dictionnaire de la didactique : « l’enseignement est une tentative de médiation organisé entre l’objet d’apprentissage et l’apprenant. »¹

L’enseignement donc est une opération de transmission qui peut emprunter nombre de moyens didactiques afin de véhiculer l’apprentissage dans les objectifs de :

- De faire comprendre certains concepts aux élèves et de développer leur désir d’en savoir d’avantage.

- Permettre aux apprenants d’apprendre à apprendre.
- Fournir un appui au travail personnel des apprenants et le suivre.
- Transmettre des connaissances et des méthodes de travail.

2- L’apprentissage :

L’apprentissage est un ensemble de mécanismes menant à l’acquisition de savoir-faire, de savoir des connaissances. L’acteur de l’apprentissage est appelé apprenant.

¹Cup,j-p ;Gruca : cours de didactique du français langue étrangère et seconde .Ed.pug. grenoble,2002.P :117

Chapitre 01 :Cadre théorique :« L’enseignement et l’apprentissage»

R.B.Kozman pour lui l’apprentissage : « peut être vu comme un processus actif et constructif à travers lequel l’apprenant manipule stratégiquement les ressources cognitives disponibles de façon à créer de nouvelles connaissances en extrayant l’information de l’environnement et en intégrant dans sa structure informationnelle déjà présente en mémoire. »¹

- L’objectif de l’apprentissage et de définir la nature de ce processus, ainsi que d’essayer de définir et expliquer son fonctionnement.
- La pédagogie établit plusieurs types d’apprentissage qui sont comme suit :

2-1- L’apprentissage auditif :

L’apprenant peut collecter facilement des informations entendues, les retenir et les répéter.

Il peut suivre des explications verbales et les étudier. Cet apprenant apprend au mieux par l’écoute la matière (Par exemple avec des C.D éducatifs).

2-2- L’apprentissage communicatif :

¹R.B.kozman : éduquer ,enseigner, former et apprendre ! résonnances N° 88 mars 2006. P01

Chapitre 01 :Cadre théorique :« L’enseignement et l’apprentissage»

L’apprenant apprend au mieux par la discussion et la conversation. Il doit se faire expliquer un thème par un camarade et l’examiner en détail, afin de le comprendre et de pouvoir s’en souvenir.

2-3- L’apprentissage visuel :

L’apprenant lit l’information et suivre des séquences d’action. Il se trouve que le contenu est plus facile à mémoriser. Lorsqu’il le démontre sous forme de graphique ou d’image.

2-4- L’apprentissage moteur :

Lorsque l’apprenant se met en scène il arrive de cette manière à apprendre les déroulements de l’action en considération. L’apprenant apprend plus facilement quand il est au cours d’exécution de quelque chose par exemple les jeux de rôle et les activités de groupe.

L’apprentissage doit être rationnel, organisé, sous une direction technique et pédagogique avec un personnel d’enseignement spécialisé.

3-Les stratégies d’apprentissage :

3-1-Les stratégies cognitives :

Chapitre 01 :Cadre théorique :« L’enseignement et l’apprentissage»

Les stratégies cognitives impliquent une influence entre l’apprenant et la langue étudiée. Elles sont concrètes et observables, ces derniers sont au centre de l’apprentissage (Cyr 1996 :46-47) .Oxford (1990 :43)⁰² considéré que : « Les stratégies ne se rendent pas compte de la nécessité de la pratique langagière. L’occasion de s’engager dans une cognitive et la stratégie de plus utilisée parmi les apprenants. Souvent l’apprenant en situation de communication doit être saisi chaque fois que celle-ci se présente, l’apprenant doit profiter pour réinvestir ce qu’il a appris cette pratique peut être appliquée en classe à travers des situations authentiques.

Par contre, on distingue le fait de saisir l’occasion et de rechercher des occasions de pratiquer la langue. Les deux faits sont bien sûr importants dans l’apprentissage des langues.

- Pour Oxford (1990-43) : « Le plus important dans la pratique de la langue est de la pratiquer naturellement. »
- Les stratégies cognitives impliquent des actes :
 - **Pratiquer la langue** : communiquer et savoir prendre la parole dans une situation de communication dans la langue cible. (ici le français)
 - **Mémoriser** : stocker et retenir à travers des techniques variées. (ex : l’illustration)
 - **Prendre des notes** : noter les termes nouveaux, qui contribuent à construire une certaine autonomie.

- **Grouper** : sélectionner et classer les nouvelles acquis pour faciliter leur réutilisation.
- **Réviser** : reprendre à plusieurs reprises ce qui a été vu.
- **Rechercher** : utiliser le contexte pour comprendre le sens du texte.
- **Traduire et comparer** : se servir de la langue naturelle pour comprendre le système et le fonctionnement de la langue cible

3-2- Les stratégies métacognitives :

Pour Oxford (1990 :136) métacognitive veut dire « beyond, beside or with the cognitive »⁰⁴. La stratégie métacognitive permet de « Faire prendre conscience à l’élève de sa façon d’apprendre, de ce qu’il utilise pour résoudre un problème et de vérifier ce qu’il a fait en situation d’apprentissage »⁰⁵

La stratégie métacognitive est utilisée plus par des élèves un peu avancés en langue étrangère (Cyr 1996 :42, Oxford 1990 :136).

Les différents types d’apprentissage par métacognition sont : La planification, qui incite l’apprenant à prévoir et se fixer des buts à termes, l’attention sélective, l’autogestion qui consiste à comprendre les conditions facilitant l’apprentissage, l’autorégulation présentant l’acte d’autocorrection au cours d’un apprentissage, et enfin l’identification du problème et d’autoévaluation (Oxford 1990 :136) l’apprenant peut évaluer le résultat de son apprentissage, voir même ses capacités,

ce qui lui permettra par la suite de choisir les stratégies d’apprentissage qui lui conviennent .

La connaissance de soi comme apprenant est primordiale pour l’évaluation et pour la progression individuelle dans l’apprentissage des langues (Jaakkola 2000 :12).

Les stratégies métacognitives permettent à l’apprenant d’augmenter ses capacités d’apprendre des langues.

3-3- Les stratégies socio-affectives :

Les stratégies socio-affectives impliquent une coopération avec les autres locuteurs motifs ou pairs afin de permettre l’acquisition de la langue cible (ici le français) en se servant de la dimension affectives chez l’apprenant. En fait cette stratégie consiste à faire travailler les apprenants en groupe, en les encourageant. L’apprentissage se fait par le biais de communication.

Oxford (1990 :140) parle de deux parties distinctes, pour expliquer les stratégies socio-affectives : affective et sociale. Par le terme affective il renvoie aux émotions, attitudes motivation et valeur. Tenter d’évaluer ces facteurs chez un apprenant s’avère compliqué. une simple sensation comme le stress, peut l’aider à mieux « performer », une autre sensation peut également le bloquer comme la peur. Oxford ajoute qu’il faut oser prendre des risques dans des situations d’apprentissage, il ne faut pas avoir peur de faire des fautes et des erreurs (Oxford 1990 :140-144)

Chapitre 01 :Cadre théorique :« L’enseignement et l’apprentissage»

Les différents types de stratégies socio-affective peuvent être classifiés approximativement en trois actes (cyr 1996 :55-57) , Oxford 1990 :140-144)

La clarification et la vérification : consiste à authentifier les informations trouvées dans un support écrit ou oral. Clarifier les éléments concernant l’apprentissage auprès des enseignants en leur demandant des explications ou des reformulations ...

Coopérer et interagir avec les autres : apprendre à participer dans un groupe pour résoudre un problème ou réaliser un travail. Solliciter de la part d’un locuteur des appréciations au sujet de son apprentissage.

Gérer les émotions et réduire l’ansciété : Savoir dominer ses craintes et ses réticences et apprendre à se parler à soi-même pour réduire son stress et utiliser des techniques qui l’aide à avoir confiance en soi, ne pas avoir peur de faire des fautes et prendre des risque.

3-4- Stratégie mnémonique :

Ces stratégies représentent en fait des méthodes qui « permettentà l’apprenant de stocker, de recherche et retrouver une information et l’aident à créer des liens mentaux (regrouper- classier-associer-contextualité). Pour Oxford ces stratégies mnémoniques sont d’autant plus efficaces lorsqu’elles interagissent avec d’autres stratégies.R.Oxford,1990.

3-5- Stratégies compensatoires :

Elles servent à compenser une information manquante par une autre, en utilisant synonymes, paragraphes, ou même utiliser la langue maternelle .

3-6- Stratégies affectives :

Les stratégies affectives jouent un rôle très important dans l’apprentissage d’une langue étrangère ainsi que dans la motivation et la concentration de l’apprenant. Elles diminuent les tensions et elles ont un impact sur les émotions et la confiance en soi.

Le choix des stratégies d’apprentissage varient selon les facteurs suivants : âge-sexe motivation- attitude- origine....

4- Le jeu :

On peut définir le jeu comme une activité d’ordre psychique ou bien physique pensée pour divertir à court terme.

Chapitre 01 :Cadre théorique :« L’enseignement et l’apprentissage»

Le jeu est une activité sérieuse, éducative, pédagogique qui contribue au développement affectif, savoir-moteur, cognitif, moral, intellectuel et social de l’enfant.

Selon le dictionnaire Larousse :

Jeu : nom masculin (latin, plaisanterie) est défini comme ; une activité d’ordre physique ou mental,, nom imposé, une visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s’adonne pour se divertir en tirer en plaisir participer à un jeu.¹

Selon le dictionnaire didactique :

« Le jeu en didactique des langues, un évènement, de communication interactif à deux ou plusieurs participent pour développer une compétence. »²

D’après ces différentes définitions du terme « jeu » constate que le jeu sert également à désigner l’activité de jouer, cette activité est favorisée et choisie par l’enfant. Selon de plaisir et moyen de communication et de développement des compétences dans des situations didactiques ; de cela on distingue trois types de jeu :

4-1- Le jeu ludique :

¹LAROUSSE .FR/Dictionnaire français.

²CUQ .Jean pierre , dictionnaire didactique du français .

C’est une activité libre, spontanée, imaginative qui n’a pas de règles fixes. Selon Christine Renard : « il permet de structurer son processus physique et d’élaborer ses capacités cognitives et affective. Ce type de jeu n’impose pas de règles.¹

4-2- Le jeu éducatif :

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

4-3- Le jeu pédagogique :

Selon Nicole Grandmont ; cette notion est définie comme une activité qui joue le rôle d’un test de connaissances et des apprentissages. Il est axé sur le devoir d’apprendre, il génère habituellement un apprentissage précis.²

¹Christine Renard , les activités ludiques en classe de FLE .

² Grandmont , Nicole , La pédagogie du jeu .

Conclusion :

En guise de conclusion de ce premier chapitre, nous dirons qu’il nous a permis de présenter quelques points qui semblent être utiles pour notre travail.

Nous avons parlé brièvement l’apprentissage et les différentes stratégies d’apprentissage utilisées pour les apprenants dans leur acquisition de langue étrangère, et nous avons présenté le jeu et les différents types du jeu.

Dans ce sens, nous suggérons le recours à l’activité ludique comme outil qui peut être employé en classe de FLE pour favoriser l’apprentissage de la langue française.

Cadre théorique

Chapitre 02

« Description des manuels scolaires »

Introduction :

Pendant le déroulement du cours de FLE, les enseignants observent et utilisent souvent le manuel scolaire, pour appliquer ses multiplications aux apprenants.

« Un manuel scolaire peut remplir différentes fonctions celles-ci varient selon l'utilisateur la discipline et le contexte dans lequel on élabore le manuel. Acte égard une distinction stricte entre manuel de l'élève et manuel de l'enseignant est surannée. » ; *Selon François-Marie Gérard.*

Des manuels pour apprendre : concevoir, évaluer, utiliser. Bruxelles, 2009, P,84.

Nous rédigeons ce chapitre qui est composé de trois titres qui touchent l'apprentissage. On décrit les manuels de 1AM et 2AM puis le programme de 1AM et 2AM et enfin les activités ludiques dans le cadre scolaire.

La description du manuel scolaire de 1AM :

Au premier coup d'œil la couverture du manuel français de la première année moyenne est de couleur mauve claire. Il y a des photos qui représentent la nature et qui représente la statue de L'Emir Abdelkader, en haut de la page figure l'entête « La République Algérien Démocratique et Populaire – Ministre de l'éducation Nationale » en caractère arabe et en couleur blanche, juste en-dessous c'est écrit « Mon livre de la langue française en couleur jaune et juste à côté c'est écrit « 1^{ère} Année Moyenne » encerclé. En bas de la page on trouve « ENAG EDITION »¹. Derrière la couverture est inscrit le signe de l'éducation (ONPS) ² aux couleurs blancs, vert et rouge. Ces écrits en arabe et en français en couleur noir. Enfin il y a le prix de vente de 239.00DA porté en arabe c'est un manuel de 175 pages, ses auteurs sont ChafikaMeraga ; professeur de français au cycle moyen et Halima Bouzebboujen aussi professeur au cycle moyen, sous la direction de Anissa Medagh : inspectrice de l'éducation et l'enseignement moyen.

Le livre de français de premièreannée moyenne contient trois projets, chaque projet est composé de trois séquences sauf le dernier projet contient deux séquences.

Le projet 1 porte sur les gestes importants qui orientent le mode de vie avec trois séquences sont :

Séquence 01 : « J'explique l'importance de se laver correctement. »

Séquence 02 : « J'explique l'importance de manger convenablement »

Séquence 03 : « J’explique l’importance de bouger régulièrement »

Le projet 02 est orienté vers le discours explicatif, être capable d’expliquer aux autres les inconvénients des progrès de la science contient trois séquences sont :

Séquence01 : « J’explique les progrès de la science »

Séquence 02 : « J’explique les différents pollutions. »

Séquence 03 : « J’explique le dérèglement du climat. »

Le projet 03, incite à être responsable envers l’environnement avec ses trois séquences :

Séquence01 : « J’incite à l’utilisation des énergies propres. »

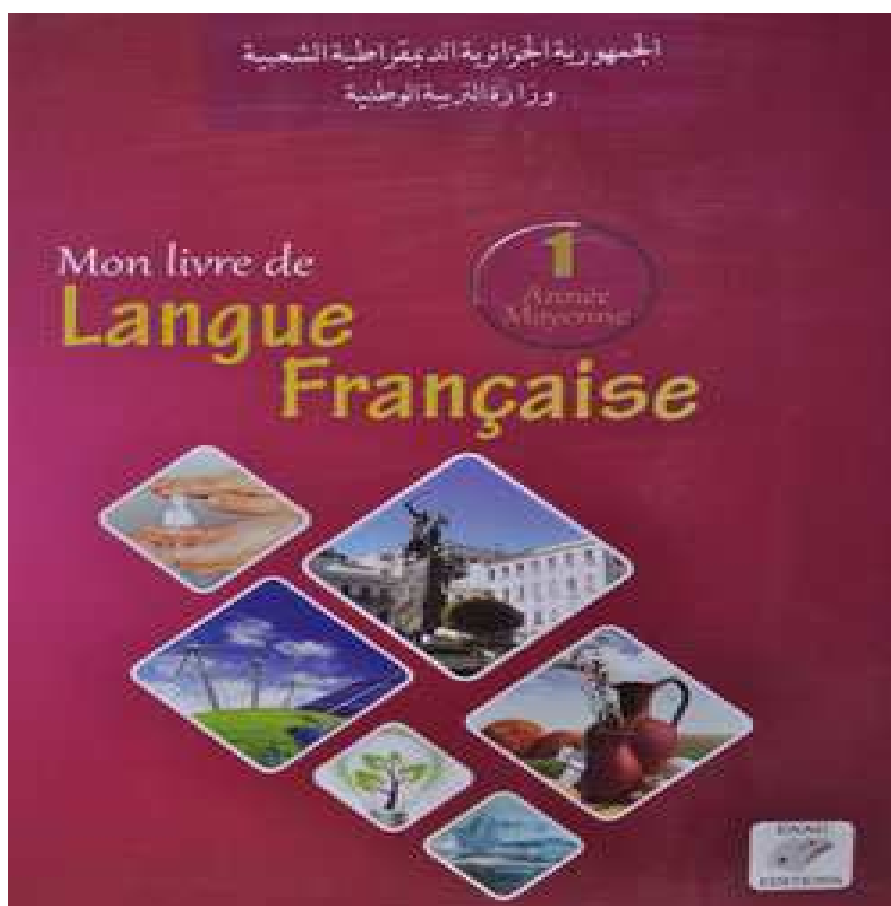
Séquence02 : « J’agis pour un comportement éco-citoyen »

La composition de chaque séquence est déterminée dans l’avant propos³ du manuel scolaire. Elle vise donc à :

- Une production orale avec des visuels à découvrir et à commenter
- Une situation d’identification avec trois textes à lire pour en distinguer le texte explicatif/ prescriptif.
- Un seul et même texte pour lecture / compréhension et une lecture entraînement.
- Des points de langue (vocabulaire-grammaire- conjugaison-orthographe) à développer à partir des textes courts.

Chapitre 02 :Cadre théorique :« Description des manuels scolaires »

- Un atelier d'écriture dans lequel l'apprenant aura découvrir des textes modèles et des activités qui permettent de s'entraîner en vue de réaliser la meilleure production écrite possible et des outils d'évaluation qui aideront à améliorer leur texte.
- Une lecture récréative exploitée en classe qui sera pour lesapprenants une source d'échange et d'enrichissement.¹



¹.L'enseignant Algérien de français de première année moyenne face au manuel scolaire

2- La description du manuel scolaire de la 2AM :

Le livre de la deuxième année moyenne a un grand format et pratique bien illustré et moderne avec une belle couverture composées de trois couleurs, vert- crevette et grise, décorer par des vinettes de conte, fables et légendes. Ce manuel propose en sommaire les projets à réaliser et les compétences à installer plus deux pages pour expliquer d'exploitation et faciliter son emploi.

- Le livre contient trois projets, et chaque projet est composé de trois séquences.

La composition de chaque séquence vise à :

- La première page présente des images pour déclencher une expression orale sur le thème du projet.
- La deuxième page est pour la compréhension de l'écrit avec un texte à exploiter en plusieurs lectures ; compréhension et entraînement.
- Des notions et points de langue (vocabulaire- grammaire) à développer à partir des textes courts narratif et des questions et enfin une synthèse et des activités pour l'évaluation de l'apprenant.
- Une page spécialisée de la préparation à l'écrit qui présente des activités qui permettent l'apprenant à rédiger une production écrite et c'est une occasion pour évaluer les acquis de l'apprenant

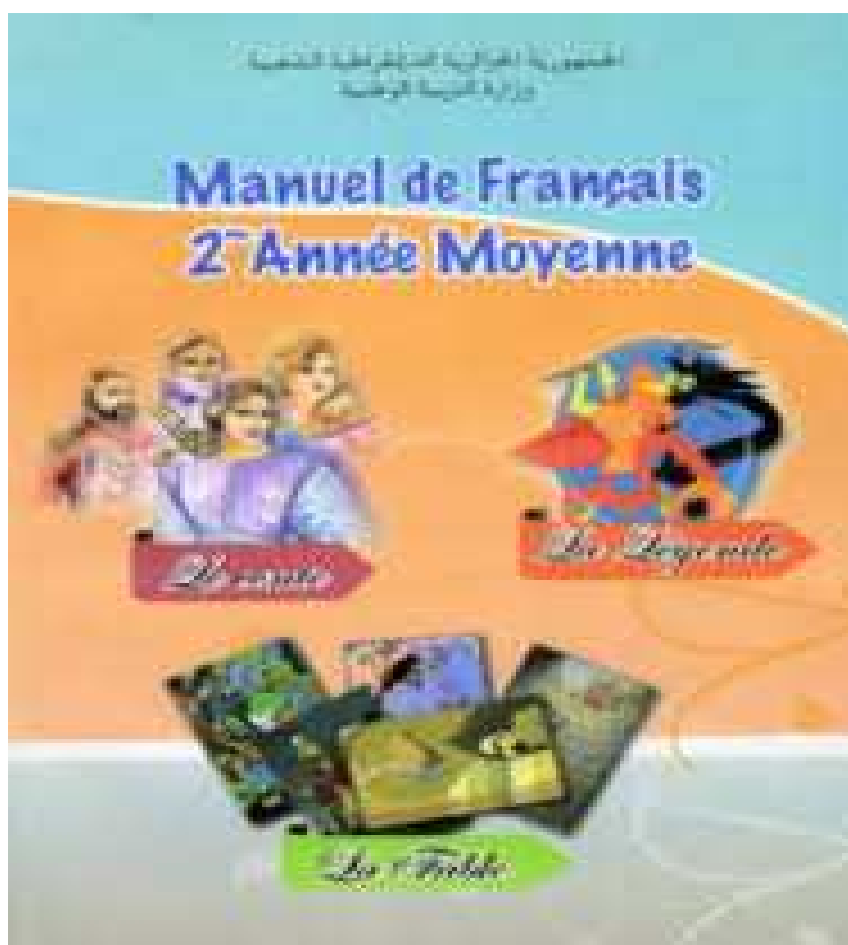
On arrive alors à la page de lecture plaisir, toujours dans le même type narratif, cette page présente un texte à lire pour le plaisir, c'est un choix judicieux de texte

Chapitre 02 :Cadre théorique :« Description des manuels scolaires »

suive de questions simples qui facilitent la compréhension du texte et laisse place au réel plaisir de la lecture.

Ainsi, bien armé l'apprenant se livrera en toute aisance à la réalisation de son projet grâce à la dernière page de la séquence qui lui propose une fiche de route (fiche méthode) dans laquelle il trouvera toutes les étapes à suivre et des conseils pratiques.

Dans le cadre de la pédagogie de projet, plus qu'un manuel ce livre est un guide pratique permettant une autonomie certaine non seulement pour l'élève, mais également pour les parents de gérer les apprentissages de leurs enfants.



3 - Le programme de français de 1AM et 2AM moyenne

Nous survolons le programme de français du 1AM et 2AM moyenne, force est de constater que la part ludique, les supports préconisée sont assez variés et- riche pour faciliter la tâche de l'enseignant et pour proposer à l'apprenant une panoplie très significative qui retiendra vite qu'au jeu de la comptine, il n'y a pas classe, il n'y a que de distraction et d'amusement.

Les supports proposés dans le programme sont des :

- Textes à fonction poétique et ludique
- Textes qui induisent un échange verbal : dialogue.....
- Textes qui racontent : contes merveilleux, petits récits.....
- Textes qui visent à convaincre : panneaux à valeur éducative (santé, hygiène...)

4-L'activité ludique dans le cadre scolaire :

Si l'on considère qu'un apprentissage efficace est celui qui répond aux besoins des apprenants, il semble dès lors indéniable de partir du besoin de jouer d'un apprenant de 11 ou 13 ans pour qu'il y'ait apprentissage, car nous pensons que le jeu offre à l'apprenant un contexte authentique et propice pour mieux apprendre.

- Pour Piaget ; le jeu est pour l'enfant un moyen de s'affirmer par excellence.

Il lui permet d'expérimenter et de maîtriser surtout savoir et savoir-faire et d'intégrer la pensée à l'action.¹

- A partir de cette affirmation piagétienne, il est très important à l'égard du jeu de voir quelle place lui réserve les documents officiels, notamment le programme, les documents d'accompagnements et le manuel scolaire pouvoir mesurer les écarts, entre les concepteurs des documents et la pratique en classe.

- Conformément aux instructions officielles et les orientations du programme de français et les manuels scolaires de la 1^{re} AM et la 2^{de} AM, un nombre réduit d'activités conçues pour cet Offet. Reste donc à l'enseignant d'en tirer profite en mettant en œuvre une pédagogie ludique, tenant compte les besoins de ses apprenants qui assure à l'apprenant l'opportunité de construire ses acquis tout en étant lui-même acteur de son apprentissage.

- Comme nous l'avons déjà mentionnée, le jeu procure avant tout du plaisir et cela constitue l'une des composantes les plus puissantes de la motivation à apprendre. Il suffit d'observer la réaction des apprenants lorsqu'on leur annonce qu'ils vont faire des petits des jeux donc les jeux sont biens d'avantage qu'un à coté divertissant. Le jeu à la fois source de motivation et de communication, il est aussi un facteur d'acquisition donc l'enseignant dans ce cas il doit utiliser l'approche ludique, cette dernière, c'est une perspective organisée dans un cadre du projet d'éducation au

¹Jean Piaget , les enfants et l'enseignement des langues étrangère , Didier , 1993, P102.

développement des connaissances et des habilités des apprenants en matière qui l'étude. Cette approche pédagogique permet à l'enseignant de retrouver une situation idéal de l'apprentissage, parce que, en un moment d'une situation d'apprentissage, l'enseignant trouve des difficultés pour faire comprendre à ces apprenants des connaissances un peu complexée, dans cette situation, le recours aux jeux lui permet d'aboutir à l'objectif qui est la compréhension.

Conclusion :

Pour conclure ce chapitre, nous disons qu'il nous a permis de mentionner quelques points important dans notre modeste travail.

En effet, nul ne peut nier l'importance du manuel scolaire dans l'enseignement/ apprentissage de la langue française, il aide à développer les capacités et l'autonomie de l'apprenant.

Nous avons parlé dans ce deuxième chapitre de l'organisation et le fonctionnement du manuel et l'importance de l'activité ludique dans le cadre scolaire.

Dans ce sens, nous avons démontré que l'enseignant fait appel au manuel scolaire afin de présenter ses cours car ce dernier constitue un moyen indispensable pour assurer l'apprentissage

Cadre Pratique

Présentation et l'analyse du questionnaire :

Dans le but d'avoir une idée plus approfondie sur la pertinence des activités ludiques dans l'apprentissage du FLE au cycle moyen, nous avons mené un questionnaire adressé aux enseignants du moyen, ce dernier va nous renseigner sur les éléments suivants : La perception de la langue française, leur implication en classe et l'impact de l'activité ludique.

Dans un deuxième temps nous allons appuyer sur l'observation participante des classes (3séances contenant des activités différentes : une vidéo, un travail collectif, un jeu de rôle) ceci est censé nous garantir des données concrètes sur les pratiques ludiques avec les élèves de la deuxième et la première année moyenne et nous permet aussi de remarquer les attitudes des apprenants pendant ces différentes activités et juger par conséquent de ce qui les motive ou dé motive le plus pendant leur apprentissage.

Présentation de l'échantillon enquête :

Cette enquête a pour objectif de déterminer la pertinence des pratiques ludiques dans l'enseignement/ apprentissage du français en classes de 1^{ere} et 2^{ème} année moyenne. Nous nous sommes appuyées sur les réponses de 30 enseignants observés et interrogés. Il s'agissait d'obtenir la relation entre l'apprenant et la langue française. Il s'agit d'examiner par l'observation le rôle du ludique comme moyen pédagogique suscitant la motivation.

Le questionnaire contient une série de 12 questions que nous avons regroupées en 3 séries : La première série concerne l'expérience de l'enseignant et la relation de

Cadre Pratique

l'apprenant avec la langue française, la seconde l'utilisation de l'activité ludique et son impact sur les apprenants, la troisième et la dernière : c'est l'implication et la préférence des apprenants quant aux pratiques utilisées en classe.

Ce dernier est destiné à une trentaine d'enseignants. Il contient 12 questions fermées et ouvertes. Nous avons essayé à travers le sujet et la formulation de trouver la place du ludique et son influence sur l'apprentissage de la langue française.

1- Analyse et interprétation du questionnaire :

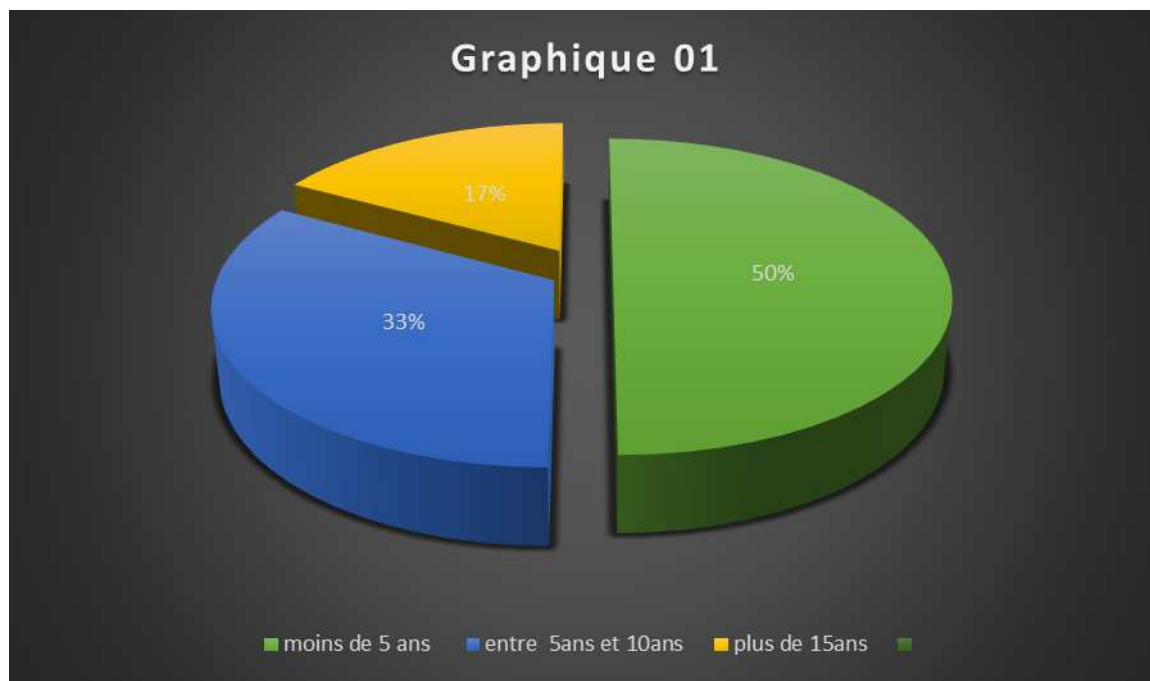
Question01 :

-Depuis quand êtes vous dans l'enseignement ?

Moins de 5ans ☐ Entre 5ans et 10 ans ☐ Plus de 15 ans ☐

Tableau n01 :

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Moins de 5ans	15	50%
Entre 5ans et 10 ans	10	33%
Plus de 15 ans	05	17%



Présentation des résultats :

-L'examen du résultat nous permet de remarquer que la moitié d'enseignants (50%)

sont nouveaux dans cette métier 33% ont une expérience entre 5 ans et 10 ans tandis que 17%ont plus de 10 ans d'expérience.

Commentaire :

D'après la lecture de ce premier résultat concernant le sujet représentant notre échantillon , nous observons, qu'il y a une différence qui s'articule de l'ancienneté. Le taux le plus important se situe chez les enseignants qu'ont exercé sur une période inférieure à Cinq années et les autres enseignants et en particulier chez ceux qui

ont une période supérieur de 10ans c'est une catégorie qui jouit d'une grande expérience et de savoir-faire.

Question n02 :

Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

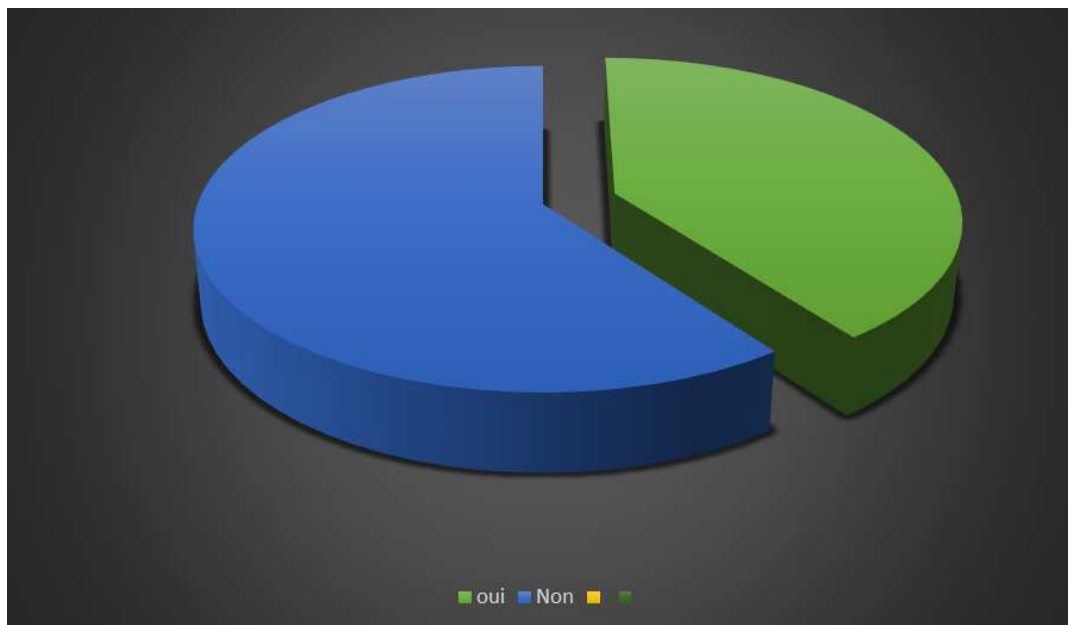
Oui ☐

Non ☐

-Tableau : n02 : L'intérêt des apprenants à la langue française

Réponses	Nombre d'enseignant	Pourcentage
Oui	12	40%
Non	18	60%

Graphique n02 :



Présentation du résultat :

Sur L'ensemble de notre échantillons nous avons obtenu 40% optent pour un « Oui » et 60% trouvent que leurs apprenants ne s'intéressent pas à la langue française.

Commentaire :

-Suit aux résultats obtenus pour cette deuxième question, nous pouvons constater qu'il y a un nombre important d'apprenants qui ne s'intéressent pas à la langue française, ce qui dénote une situation alarmante à laquelle nous devons y remédier. Les apprenants doivent s'intéresser à la langue française, qui occupe un statut important dans leur parcours scolaire ainsi que dans leur quotidien, ce qui nous introduit à proposer de nouvelles approches, ici , les activités ludiques peuvent aider les jeunes apprenants dans leur apprentissage. L'enseignant a pour rôle de susciter l'intérêt des apprenants et de les inviter à l'apprentissage du FLE.

Question n 03 :

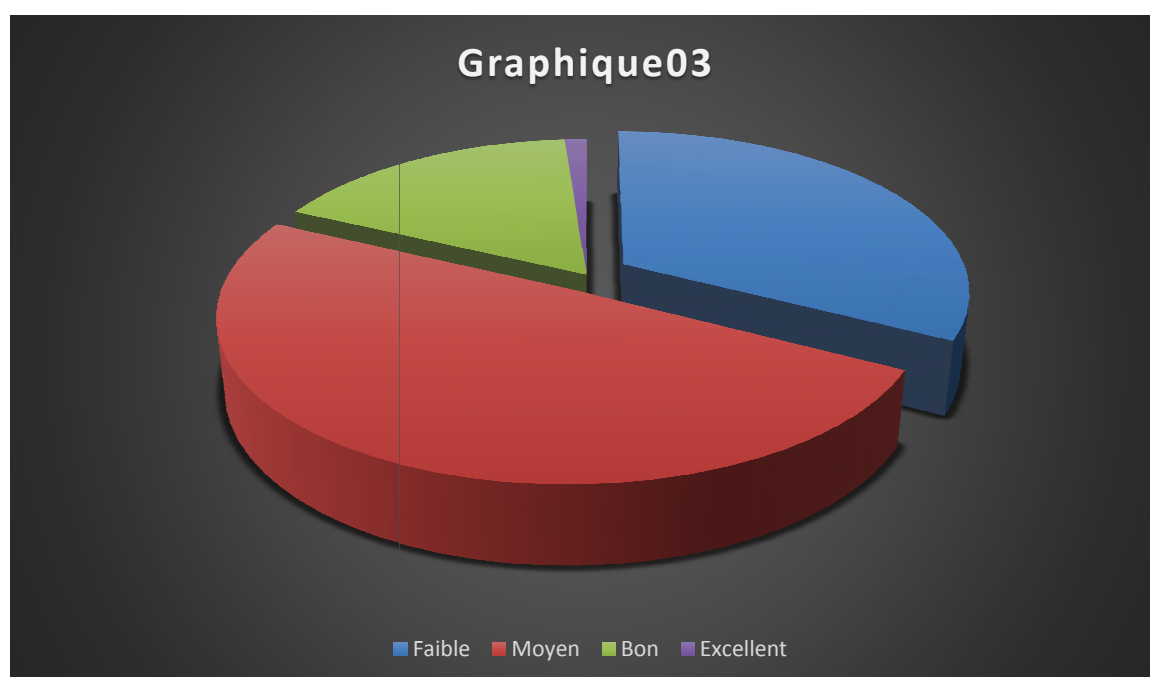
-Comment est leur niveau ?

Tableau n03 :Le niveau des apprenants

Réponses	Nombre d'enseignant	Pourcentage
Faible	10	33.33%
Moyen	15	50%

Cadre Pratique

Bon	05	16.66%
Excellent	00	00%



-Présentation du résultat :

50% des apprenants est leur niveau moyen cependant 33.33% sont faible, seulement 16.66% optent pour un bon niveau et aucun enseignant a pour un niveau excellent.

-Commentaire :

Nous identifions sur ce tableau qu'une bonne partie des apprenants a un niveau moyen, et ce qui nous amène à avancer qu'ils sont opter à apprendre et à améliorer leur apprentissage dans la mesure où nous leur proposons de nouvelles approches qui

correspondent ,bien sûr, à leur âges, leur rythme et leur milieu en exploitant parallèlement leur ressources affectives, sociales et cognitives.

Question n 04 :

-Pensez-vous que le recours à l'activité ludique est efficace ?

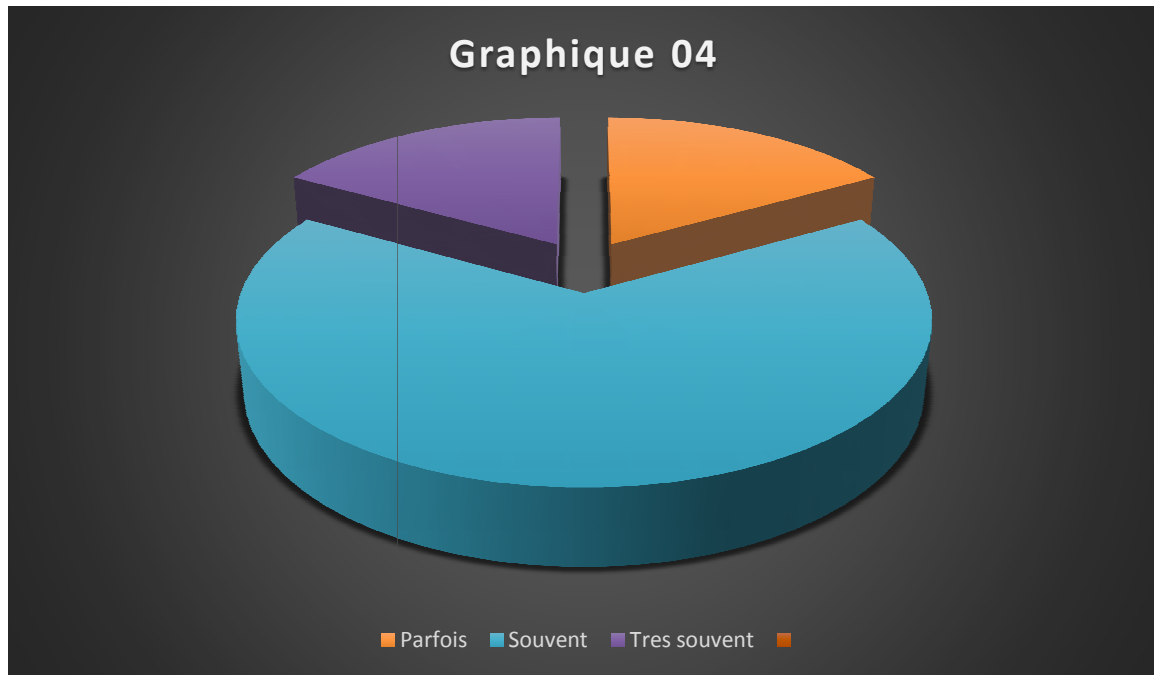
-Parfois

-Souvent

-Très souvent

Tableau n 04 : « L'efficacité de l'activité ludique »

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Parfois	05	16.66%
Souvent	20	66.66%
Très souvent	05	16.66%



- Présentation des résultats :

L'examen des résultats obtenus nous permet de constater que 66.66% des enseignants interrogés pensent que les activités ludiques sont souvent efficaces, 16.66% estiment que l'activité ludique est très intéressante en classe de langue française.

-Commentaire :

Selon les résultats obtenus pour cette question, nous souligner le grand intérêt porté par l'enseignant à l'égard du rôle que peut exercer l'activité ludique dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère , ils voient en elle, un outil , voir un support important et rentable dans leurs pratique. Ce résultat prouve également que l'enseignant en question a déjà en l'occasion d'exploiter cet outil avec leurs apprenants et qu'ils ont effectivement remarqué son effet positif sur les élèves

Cadre Pratique

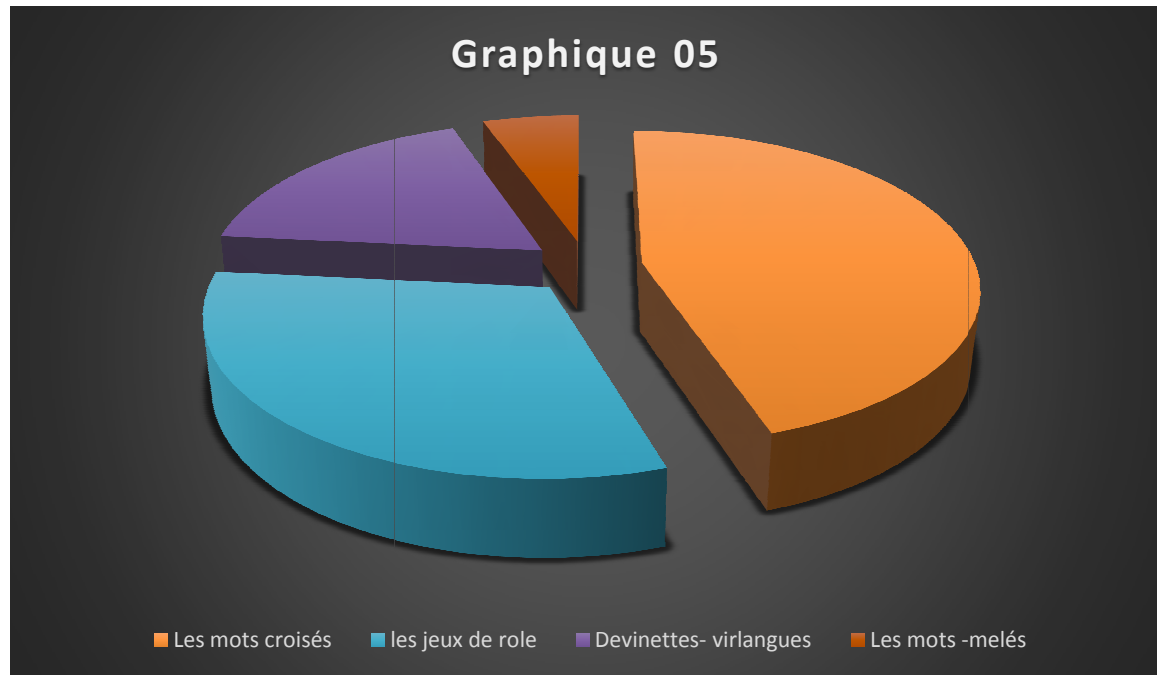
et sa contribution dans l'apprentissage. Nous noterons de ce fait que l'utilisation du support ludique quel que soit la manière, fréquente ou occasionnelle, prouve que le jeu fait déjà parti des supports pédagogiques présent sur le terrain.

Question n05 :

Si, oui, donnez des exemples des jeux proposés ?

Tableau n 05 : « Les jeux proposés »

Jeux	Nombre d'enseignants
Les mots croisés	10
Les jeux deb rôle	07
Devinettes- Virlangues	04
Les mots – mêlés	03



Présentation des résultats :

Nous pouvons affirmer que les types des jeux ludiques varient 19 propositions pour les jeux de mots, 04proposition pour les devinettes et virlangues et seulement 07 propositions pour les jeux de rôle.

Commentaire :

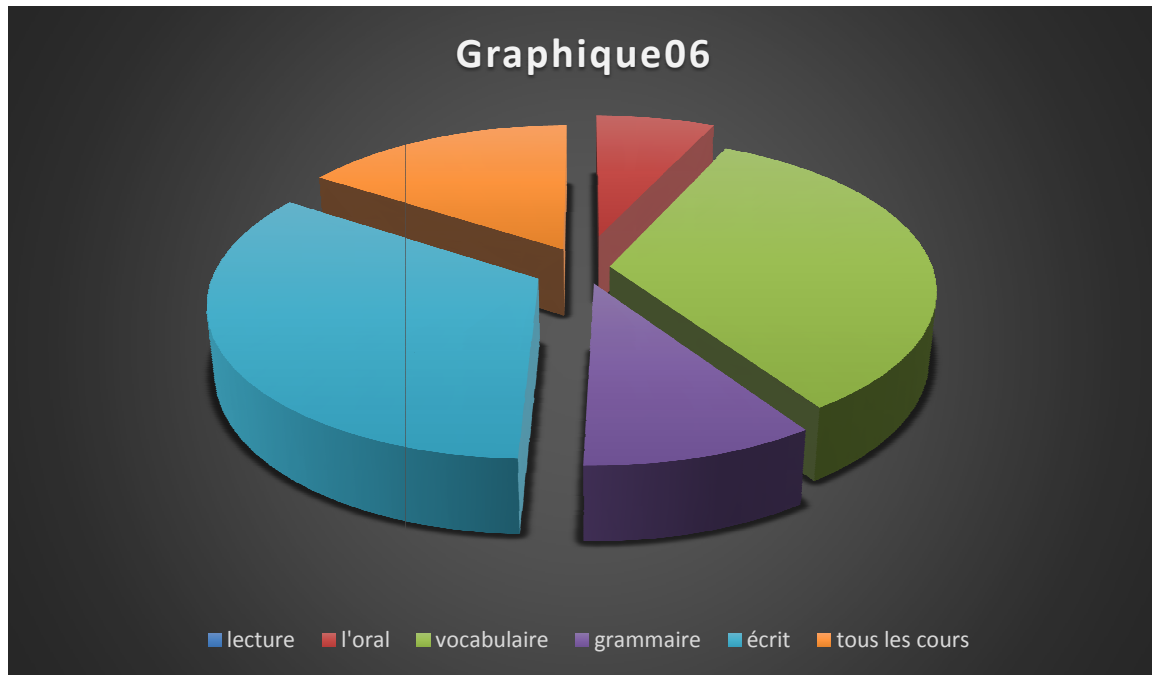
-En décortiquant ces résultats, nous pouvons comprendre que les activités ludiques ne sont pas proposées équitablement sur tous les plans de la langue étrangère, l'activité ludique particulièrement exploitée dans la compréhension orale et l'apprentissage de mots. La pratique de cette activité, spécialement dans et son utilité dans l'cette discipline prouve son intérêt et son utilité dans l'apprentissage de mots que ce soit sur le plan oral ou écrit et les enseignants y trouvent en grand avantage à travers son application.

Question n° 06 :

Dans quelle discipline proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants ?

Tableau n° 06 :

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Lecture	00	00%
L'oral	02	7%
Vocabulaire	10	34%
Grammaire	03	10%
Ecrit	10	34%
Tous les cours	05	17%



Présentation des résultats :

Confirmation faite sur l'utilisation des activités ludiques en classe de langue par les résultats précédents, il nous semble utile de savoir plus particulièrement, sur quel aspect est-elle le plus fertile.

Le taux le plus important est celui marqué en apprentissage de vocabulaire et l'écrit, 34% proposition démontrent que l'activité ludique à une influence sur la grammaire 10% et 17% sur toutes disciplines.

L'analyse du résultat :

En décortiquant ces résultats, nous pouvons comprendre que les activités ludiques ne sont pas proposées équitablement sur tous les plans de la langue étrangère, l'activité ludique est particulièrement exploitée dans la production écrite et l'apprentissage de mots.

Cadre Pratique

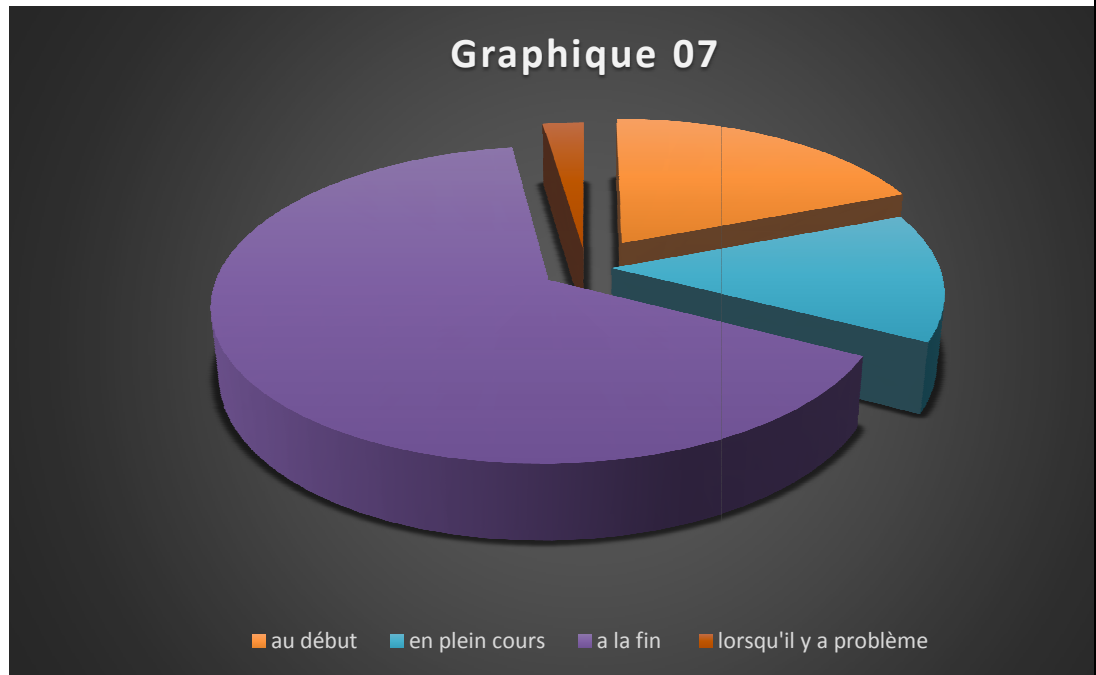
La pratique de cette activité, spécialement dans ces disciplines prouve son intérêt et son utilité dans l'apprentissage de mots que ce soit sur le plan oral ou écrit et les enseignants y trouvent un grand avantage à travers son application.

Question n°07 :

A quel moment du cours ?

Tableau n° 07 : « moment de l'activité ludique »

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Au début	03	10%
En plein cours	02	7%
A la fin	10	34%
Lorsqu'il y a problème	05	17%



Présentation des résultats :

Sur les 30 personnes représentant notre échantillon, 100% ont coopéré sur cette question.

34% d'entre eux utilisent l'activité ludique enfin de cours, 17% lorsqu'ils rencontrent un problème, 7% en plein cours et 10% au début.

L'analyse du résultat :

A travers ces réponses, nous pouvons remarquer que le taux élevé se fait remarqué dans l'utilisation des activités ludique enfin de cours pour évaluer les connaissances, mais nous remarquons également qu'un nombre important d'enseignants représentent 17% opte pour son utilisation lorsqu'il y a problème.

L'activité ludique joue le rôle d'auxiliaire qui accompagne l'élève dans la construction de ses connaissances de manière amusante. De ce fait, nous pouvons dire que le rôle des activités ludiques n'a pas à démontrer dans l'apprentissage dans langue étrangère, son utilisation en classe de FLE ne doit pas servir à compenser le temps libre restant à la fin de la séance ou seulement pour mettre l'ambiance, et de là nous pouvons dire que l'apprenant peut coopérer au processus de son apprentissage par le moyen du jeu qui contribue à la consolidation des nouvelles informations.

b- Pourquoi ?

Présentation du résultat :

Sur l'ensemble des réponses proposées par les points suivants 83% dit que l'activité ludique facilite l'apprentissage, 34% observent que les situations ludiques favorisent la communication et d'autre dit que la pratique éveille la curiosité des apprenants et les motive comme elle les aide à apprendre de nouveaux mots.

L'analyse du résultat :

De ces paramètres, nous pouvons déduire que l'activité ludique joue un rôle significatif sur les aspects fondamentaux de l'apprenant, que ce soit sur le plan affectif ou cognitif.

L'activité ludique fait partie de la nature même de l'apprenant, elle jouit d'une grande puissance qui intervient au niveau des stratégies impliquant la mémorisation,

Cadre Pratique

la communication, la compréhension et qui aident l'apprenant à construire ses connaissances.

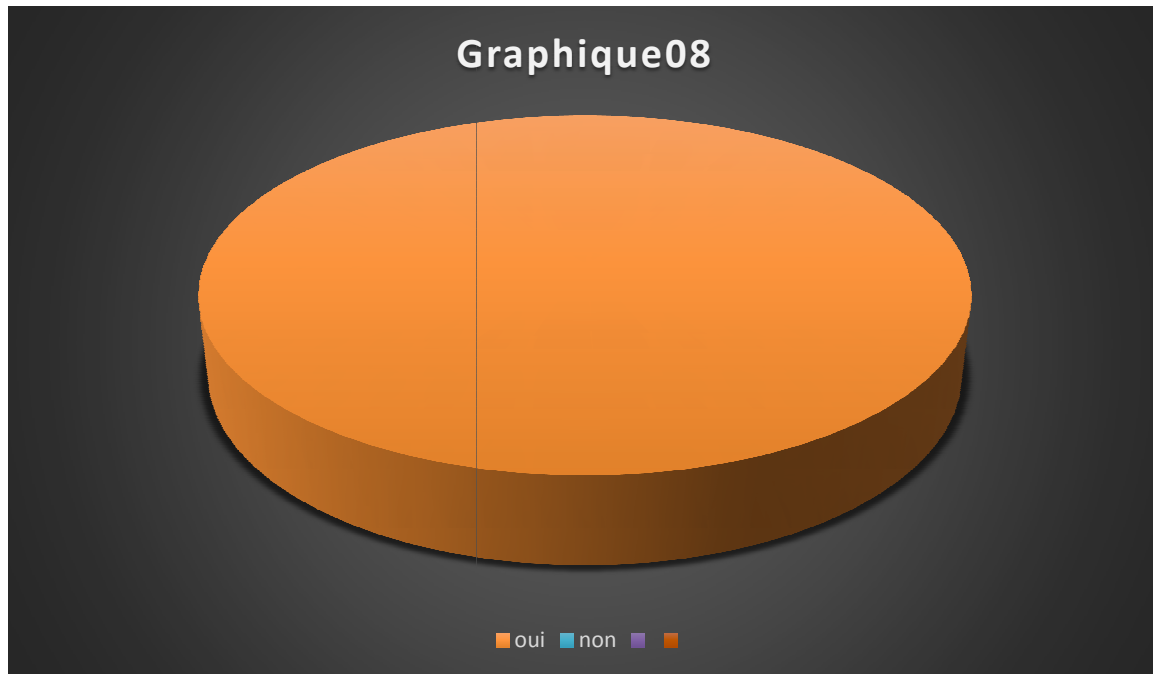
Nous ajoutons aussi que la présence de l'activité ludique en classe de FLE permet d'impliquer le jeune apprenant pleinement dans son apprentissage en le motivant et en stimulant le plaisir d'apprendre, ce qui l'aidera à bien assimiler les nouvelles informations.

Question n°08 :

Est-ce que la pratique du jeu attire les apprenants ?

Tableau n° 08 :« L'attraction des apprenants par le jeu. »

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	30	100%
Non	00	00%



Présentation du résultat :

Dans cette question, nous avons obtenu un « oui » sur tous les enseignants, voire 100%

L'analyse du résultat :

Affirmation total pour cette question, ce qui nous permet de dire que l'apprenant est toujours attiré par l'activité ludique, même en classe elle influence son comportement de façon permanente par son caractère ludique qui favorise une certaine liberté, du plaisir et de motivation et qui représentent à leur tour un bon stimulant pour l'apprentissage. Cette motivation ludique permet à l'apprenant de s'impliquer encore plus dans son apprentissage.

Cadre Pratique

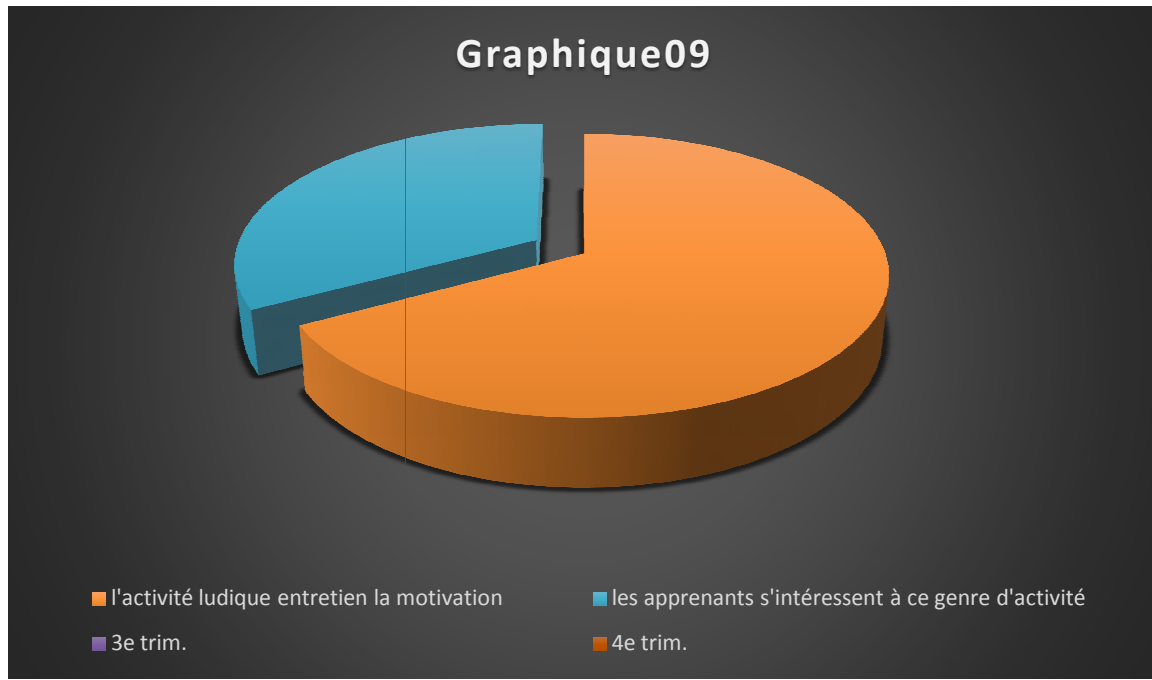
L'utilisation des activités ludiques est donc bénéfique dans mesure où elle éveille l'intérêt et la curiosité chez l'apprenant

Question n° 09 :

Comment ils la perçoivent ?

Tableau n°09 :

Réponses	Nombre d'enseignants	pourcentage
L'activité ludique entretient la motivation chez l'apprenant	20	67%
Les apprenants s'intéressent à ce genre d'activité	10	33%



Présentation du résultat :

Les réponses de cette question font ressortir deux points importants, 67% voient que le jeu est un facteur de motivation chez les apprenants et 33% observent que les apprenants aiment ce genre d'activité

L'analyse du résultat :

D'après ces résultats, nous pouvons juger que l'activité ludique a une influence positive sur les apprenants. C'est un support qui attire leur attention et éveille en eux le désir d'apprendre d'une manière qui leur convient. Nous pouvons dire que c'est une méthode motivante pour s'approprier les langues, elle consiste à amener l'élève à sortir d'une situation ordinaire pour apprendre inconsciemment d'une autre manière,

Cadre Pratique

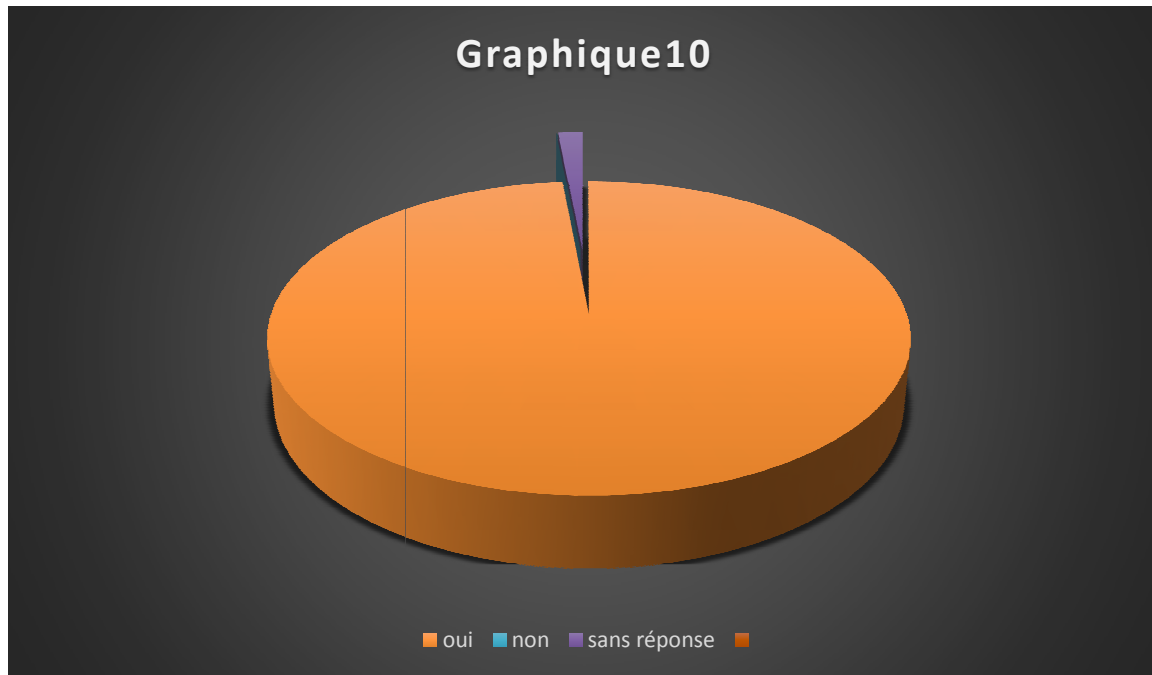
l'élève devient acteur de son propre apprentissage et il éprouve le désir d'accomplir ses activités avec succès.

Question n° 10 :

Considérez-vous que l'activité ludique comme un facteur de motivation en classe ?

Tableau n° 10 :

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
Oui	28	93%
Non	00	00%
Sans réponse	02	07%



Présentation du résultat :

Dans l'ensemble des enseignants questionnés, trois n'ont pas donné de réponse et le reste (28) nous avons obtenu un accord unanime.

L'analyse du résultat :

Ce genre d'activité aide l'apprenant à intégrer des nouveaux apprentissages, elle est utilisée par l'enseignant afin de susciter chez les apprenants l'envie d'apprendre et de découvrir le monde à travers des expériences, c'est un médiateur très motivant qui aide l'apprenant sans lui donner l'impression d'apprendre. L'activité ludique facilite l'apprentissage dans la mesure où l'apprenant ne refuse jamais une situation qui se qualifie de ludique, il s'investit pleinement par l'acte de jouer.

Les situations ludiques brisent la rigidité existante en classe, ressentie habituellement chez les apprenants par le manque de la motivation, en même temps, elle

Cadre Pratique

convertit l'attention portée sur le contenu des leçons en tâche ludique que l'apprenant est mené à la réaliser, ceci le rend plus actif.

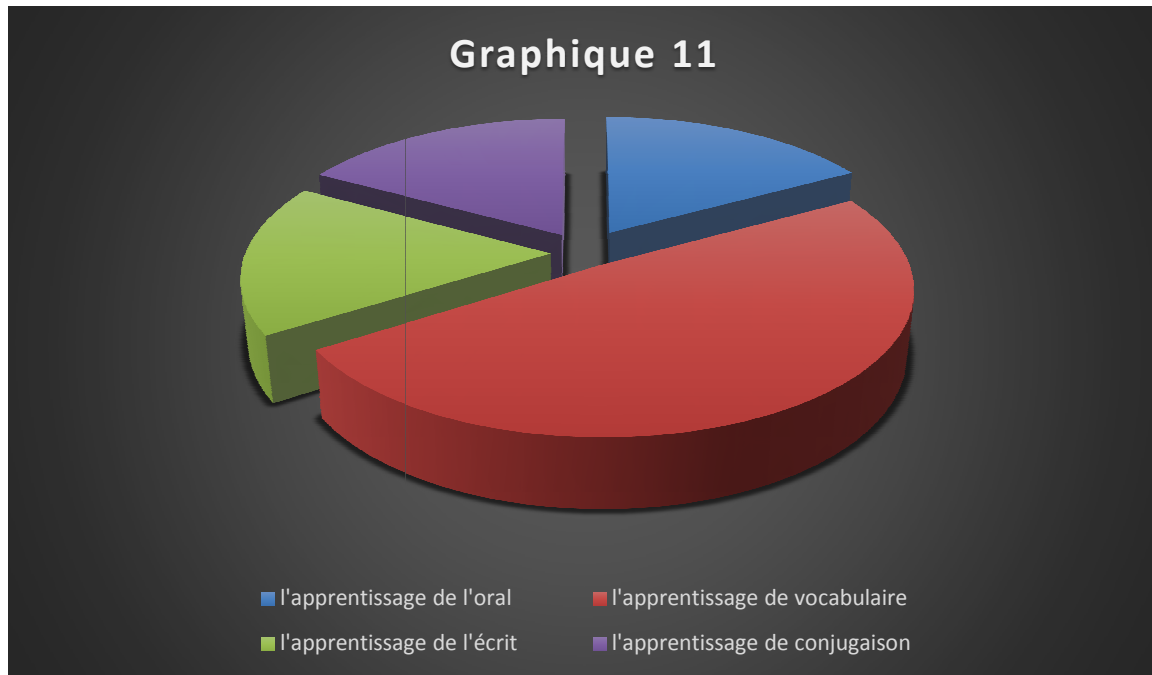
Question n°11 :

Pouvez –vous préciser sur quel aspect ?

- L'apprentissage de l'oral
- l'apprentissage de vocabulaire
- L'apprentissage de l'écrit
- l'apprentissage de conjugaison

Tableau n° 11 :

Réponses	Nombre d'enseignants	Pourcentage
L'apprentissage de l'oral	05	17%
L'apprentissage de vocabulaire	10	49%
L'apprentissage de l'écrit	05	17%
L'apprentissage de conjugaison	05	17%



Présentation du résultat :

Les résultats enregistrés pour cette question font remarquer que le jeu à une grande influence sur l'apprentissage de vocabulaire 49% et pour les autres apprentissages les résultats est moins importants, la conjugaison, l'écrit et l'oral avec 17%.

L'analyse du résultat :

En se référant à ces données, nous pouvons déduire que l'influence de l'activité ludique sur les différentes disciplines n'a pas le même effet. L'activité ludique agit particulièrement sur un seul aspect qui est l'apprentissage de vocabulaire, ce qui prouve sa contribution efficace et importante dans la pratique de chaque activité.

Ces résultats confirment en fait que l'utilisation des jeux à des résultats encourageant et satisfaisant pour l'apprentissage des mots.

Nous pouvons donc dire que l'activité ludique se révèle très pertinente, dans la mesure où elle aide et facilite l'apprentissage de mots nouveaux

Expérimentation ;

Nous avons sélectionné quatre classes, deux de la 1^{ère} année et deux de la 2^{ème} année du CEM MADJADJI AEK à Saida, le nombre d'apprenant est 30 élèves, de sexe différents.

Activité n°01 : travail en groupe 2AM

Nous avons formé de groupes de 6 apprenants de 2AM et nous leur avons proposé de faire un projet sous forme d'activité ludique « rédaction d'un conte »

Les objectifs de cette activité sont :

- Solliciter la participation active de tous les apprenants
- Acquérir des compétences de communication.

Déroulement de la séance :

Lors de la séance de travaux dirigés, j'ai demandé aux apprenants de préparer en groupe de 06 avec mon aide des contes, ensuite chaque participant choisit un travail qu'il veut faire et le prépare pour le présenter en seine.

Ces derniers ont choisi différentes contes parmi les : Blanche neige, La belle au bois dormante, la belle et la bête...etc.

Les attitudes des apprenants :

Après avoir terminé la préparation de ces projets je leur ai demandé de commencer l'interprétation des rôles, au début aucun groupe ne voulait passer en premier, puis après

Les premiers instants de trac et de timidité l'ensemble des présents ont réclamé leur passage et se sont acquitté de leur rôle dans des conditions acceptables. On a pu constater que les lacunes des apprenants ont résidé dans la prononciation. Cette activité a favorisé la prise d'initiative des apprenants et a pu susciter le désir d'apprendre et de réussir surtout du fait que c'était l'un d'eux qui dirigeait l'activité (le narrateur). Solliciter l'imaginaire est donc un moyen de stimuler l'attention et d'optimiser les capacités intellectuelles des apprenants présents.

Le rôle de l'enseignante :

Lors de la préparation, j'ai mis les apprenants dans le choix des contes et les rôles de chacun et dans la compréhension de la situation de communication, je leur ai aussi donné le plan de travail et le vocabulaire merveilleux relatif a chaque histoire, ensuite je les ai laissé réfléchir collectivement en vue d'utiliser les phrases et les mots adéquats qu'ils doivent apprendre par cœur.

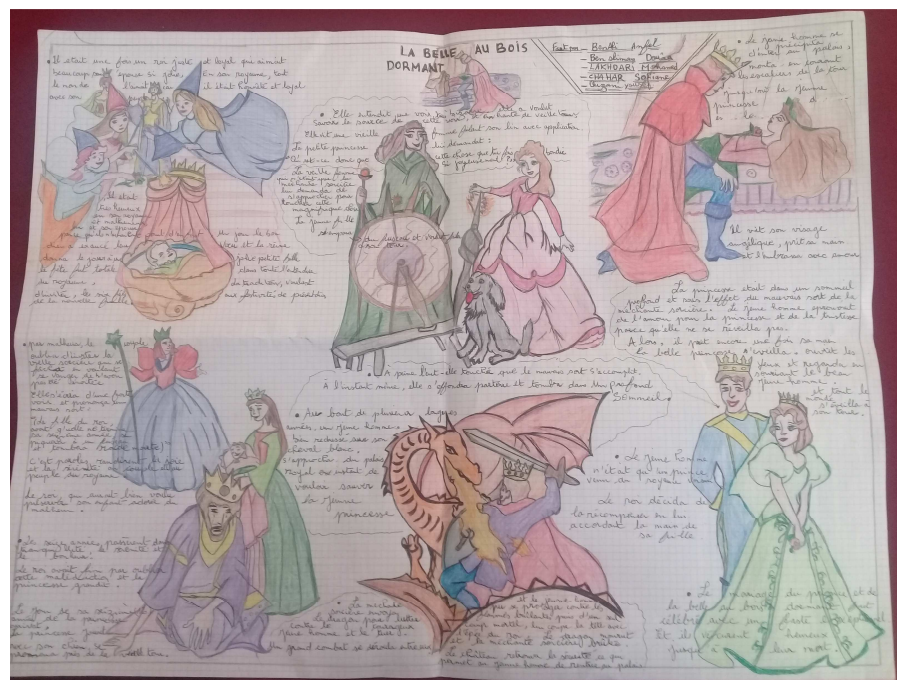
Dans la phrase de l'interprétation j'étais très encourageant car je voulais mettre les participants à l'aise.

Cadre Pratique

L'activité a très bien fonctionné même si quelque apprenants ont été frustré de ne pas pouvoir venir jouer devant les autres. Ils ont été très enthousiastes et la répartition des rôles a suscité quelques fois quelques éclats de rires.

Cependant, le temps était insuffisants pour cette activité, elle a duré presque quatre séance, dans chaque séance deux groupes présentaient leur histoire.

En générale, cette activité a très bien marché et a créé encore plus le désir d'apprendre des apprenants. J'ai cru aussi que c'est l'activité qui les a plus parmi toutes celles que j'ai pu mener avec eux. Tous les apprenants sans exception ont participé, et ont été très enthousiastes à la fin de l'activité.



L'activité n°02 : mots mêlés 1AM

Cette activité a pour objectif de faire en sorte que les apprenants soient en mesure de réfléchir bien observer et leur permettre d'enrichir le vocabulaire utilisé, de nouvelles expressions et les formules usuelles que je le crois au quotidien

Ils peuvent enfin se permettre de jouer avec les lettres et à les utiliser facilement et correctement dans leur vie quotidienne.

Déroulement de la séance :

J'ai demandé a mes apprenants de trouver les mots relatifs au thème de notre projet (Expliquer comment vivre sainement.) ils sont cachés dans la grille et les mettre en phrases.

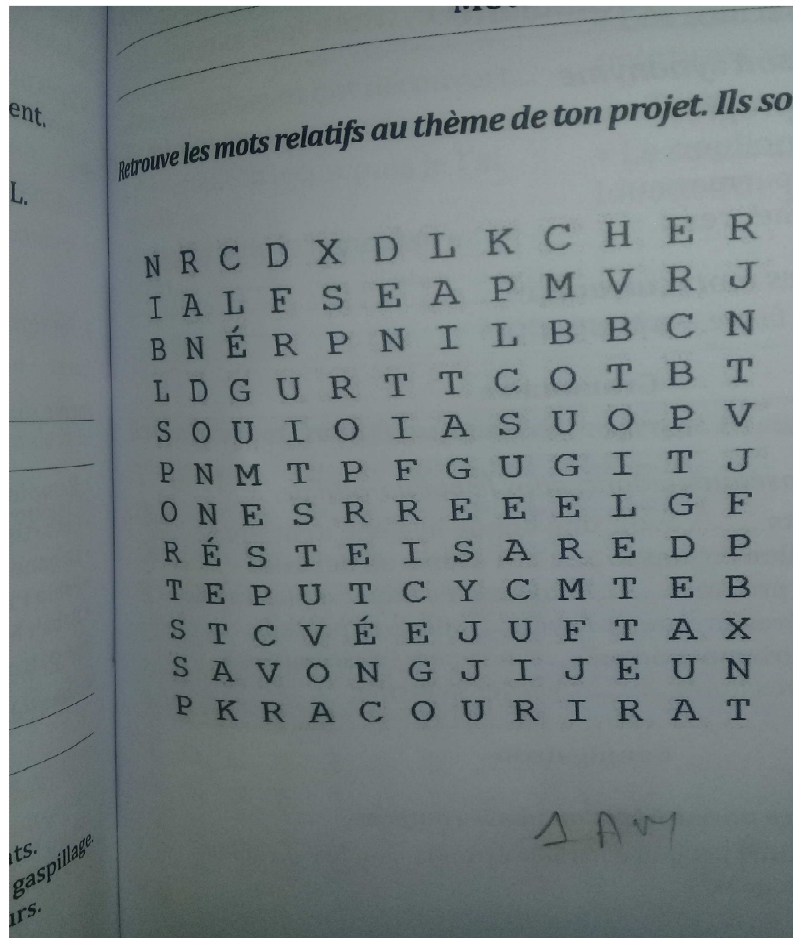
Cette activité contient environ douze mots qui se rapportent au thème.

Attitude des apprenants :

- Après un quart d'heure de réflexion et de recherche dans la grille, j'ai demandé aux apprenants de me dire les mots trouvés, l'ensemble des élèves trouvent la majorité des mots à travers l'activité ludique. Ils ont employé des couleurs et des cercles.
- De façon plus claire, l'activité ludique exerce une influence positive qui favorise la compréhension et l'apprentissage de la langue.

Cadre Pratique

- Ces résultats nous confirment également que l'activité ludique utilisée en classe de FLE, représente en fait un puissant appui, qui contribue à la compréhension puis à l'acquisition de l'apprentissage



Conclusion générale

Conclusion général :

L'interprétation et l'analyse des résultats de cette enquête et de l'expérimentation nous ont orientées vers des points bien précis qui sont les suivants :

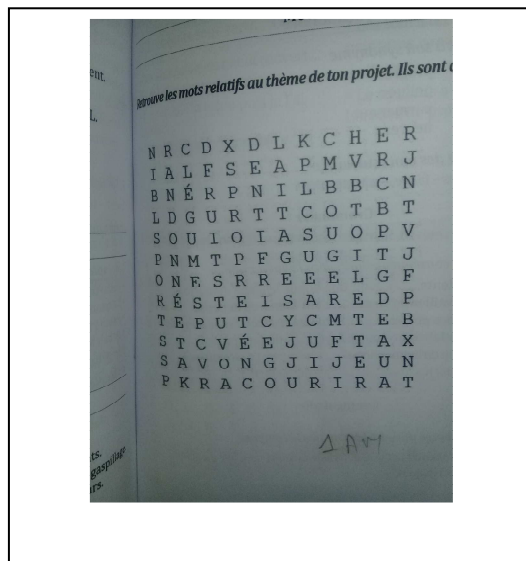
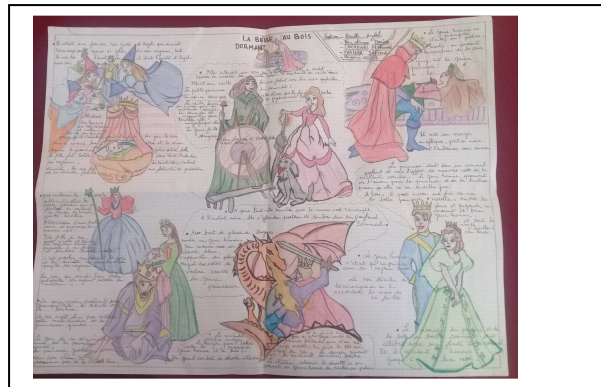
- L'activité ludique est une méthode très utile et importante dans la structure et aussi l'assimilation de nouvelles connaissances langue étrangère peut largement en bénéficier.
- L'utilisation du ludique par les enseignants, en particulier ceux du cycle dans diverse pratiques (l'oral – l'écrit en conjugaison et en vocabulaire...), trouve un puissant stimulus d'apprentissage car les apprenants développent leur imagination et leur créativité, ce qui les aide à mémoriser rapidement et correctement les nouvelles connaissances.
- La pratique des activités ludiques favorise la motivation dans l'apprentissage. Les apprenants ressentent une confiance en eux, ils ont le désir d'accomplir les tâches qui leur sont attribués.
- L'activité ludique instaure un climat favorisant la communication. Le jeu promet à l'apprenant de faire des échanges, en collaboration avec d'autre dans le but de réussir.
- Le rôle de l'activité ludique n'est plus à contester puisque la majorité des enseignants interrogés ont approuvé cette méthode.
- En établissant une simple comparaison entre les résultats collectés auprès des enseignants et ceux qu'on a obtenu dans l'expérimentation, nous avons trouvé

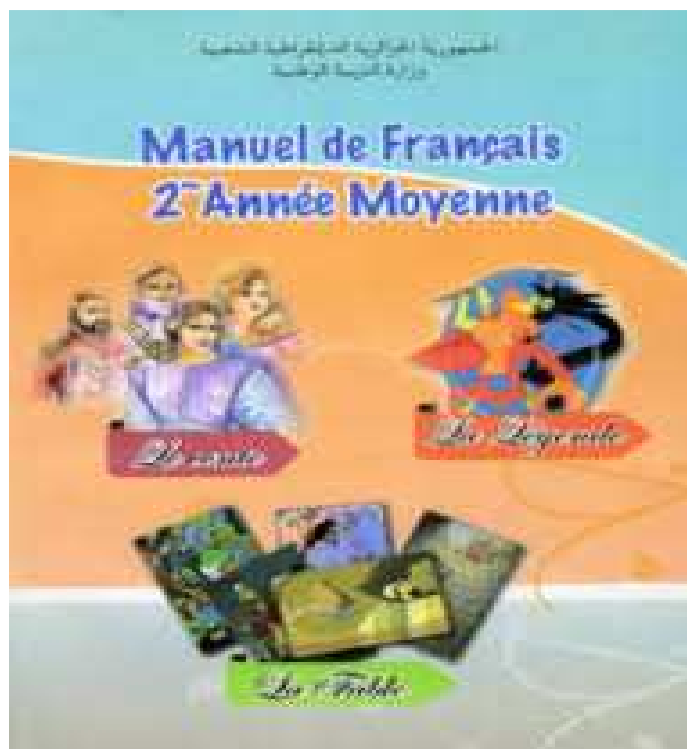
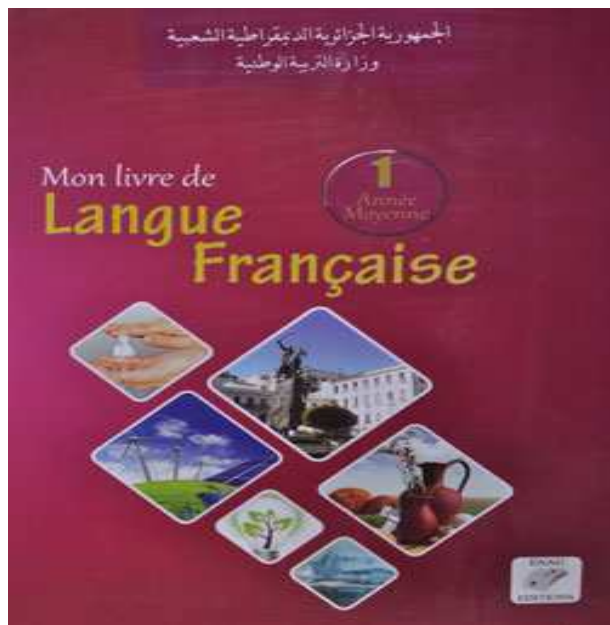
Conclusion générale

que les activités ludiques dans l'apprentissage d'une langue influence d'une manière positive.

- Les résultats confirment que l'enseignement ludique renforce et facilite l'apprentissage.
- Le ludique dans l'apprentissage rend l'apprenant plus actif et l'aide à mieux mémoriser les nouveaux acquis.
- Compte tenu de ce que précédé, nous souhaitons que ce modeste travail a pu soulever au moins un aspect de l'intérêt que révèle les activités ludiques sur le plan didactique en temps qu'auxiliaire pour l'apprentissage de la langue.

ANNEXES





Références

Bibliographiques

Références Bibliographiques :

1- Ouvrages .

1 Cup.j-p ;Gruca : cours de didactique du français langue étrangère et seconde .Ed.pug. grenoble,2002.P :117

2 R.B.kozman : éduquer ,enseigner, former et apprendre ! résonnances N° 88 mars 2006. P01

3 LAROUSSE .FR/Dictionnaire français.

4 CUQ .Jean pierre , dictionnaire didactique du français .

5 Christine Renard , les activités ludiques en class de FLE .

6 Grandmont , Nicole , La pédagogie du jeu .

7Jean Piaget , les enfants et l'enseignement des langues étrangère , Didier , 1993, P102.

2- Les mémoires de master :

1. Le rôle de l'activité ludique comme facteur de motivation .

2. La place de ludique dans une class de FLE .

3. L'enseignant Algérien de français de première année moyenne face au manuel scolaire

4. Réflexion sur les stratégies d'apprentissage de FLE .2010 -2011.

3- Les sites :

1. Wikipidia

QUESTIONNAIRE DESTINÉ AUX ENSEIGNANTS

Question n°01 :

-Depuis quand êtes-vous dans l'enseignement ?

Moins de 5ans

☐

Entre 5ans et 10 ans

☐

Plus de 15 ans

☐

Question n°02 :

Pensez-vous que les élèves s'intéressent à la langue française ?

Oui

☐

Non

☐

Question n°03 :

-Comment est leur niveau ?

Question n°04 :

-Pensez-vous que le recours à l'activité ludique est efficace ?

-Parfois

-Souvent

-Très souvent

Question n°05 :

Si, oui, donnez des exemples des jeux proposés ?

Question n°06 :

Dans quelle discipline proposez-vous des activités ludiques à vos apprenants ?

Question n°07 :

A quel moment du cours ?

Question n°08 :

Est-ce que la pratique du jeu attire les apprenants ?

Question n° 09 :

Comment ils la perçoivent ?

Question n° 10 :

Considérez-vous que l'activité ludique comme un facteur de motivation en classe ?

Question n°11 :

Pouvez –vous préciser sur quel aspect ?

-L'apprentissage de l'oral

- l'apprentissage de vocabulaire

-L'apprentissage de l'écrit

- l'apprentissage de conjugaison