

Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche.

Université de Saïda Dr. Moulay Tahar.

Faculté des lettres, des langues et des Arts.

Département de la langue française.



Mémoire

En vue de l'obtention du diplôme de master en langue française.

Option: Didactique et langue appliquée

Intitulé

L'impact des jeux ludiques du *Mind mapping* dans l'apprentissage de la grammaire
Cas des élèves de 5^{ème} année primaire de l'école « Reffas Kada » Saïda

Réalisé et présenté par : Sous la direction de :

M.BERROUKECH Mohamed Amine.

M. MOUAZER Moussa.

Devant un jury composé de :

-1 Mme MAKHLOUF Lilya

Présidente.

-2 M. MARIF Miloud

Examineur.

-3 M. MOUAZER Moussa.

Directeur de recherche.

Année universitaire : 2022/2023

Remerciements

« Qui ne remercie pas les gens, ne remercie pas Allah »

- Je tiens à remercier 'Allah' qui m'a accordé la patience et le courage pour réaliser ce modeste travail.
- Je présente mes sincères remerciements à mon directeur de recherche, monsieur MOUAZER Moussa pour : ses remarques pertinentes et surtout pour ses encouragements durant cette recherche.
- Je remercie les personnes qui m'ont aidé pour réaliser ce travail de recherche.
- Je remercie, sans exception, l'ensemble des enseignants du département de français à l'université de Saïda.
- je remercie les enseignants du cycle primaire qui ont répondu à notre questionnaire.
- je remercie le staff de l'école « Reffas Kada » pour sa collaboration, ainsi que les élèves de la 5°AP.
- Je remercie vivement mon épouse qui m'a aidé dans la conception de la carte mentale.

Dédicaces

Je dédie ce travail à :

- mon défunt père ;
- ma mère ;
- mon épouse ;
- ma fille yasmine et mon fils Amir ;
- mon frère et mes sœurs ;
- la famille BERROUKECH ;
- toutes les personnes qui m'aiment ;
- notre défunt collègue KAOUDJ Rachid.

Résumé

Cette recherche s'inscrit dans le domaine de la didactique cognitive des langues. Elle vise à mesurer l'impact des cartes mentales comme un support ludique sur le processus de la compréhension et la mémorisation des règles grammaticales chez les élèves de la 5^{ème} année primaire. Nous avons parlé de l'utilité de cette technique de communication dans le domaine d'enseignement/apprentissage. En effet, nous avons exposé un tas de notions qui montrent l'utilité du *Mind map* depuis différents angles et d'après plusieurs théoriciens. A travers un corpus homogène, nous avons mesuré l'impact positif de cette démarche qui relie le ludique et la carte mentale dans une situation de classe.

L'objectif principal assigné à cette recherche est de mettre en évidence le rôle positif de la représentation visuelle de l'information par le biais des schémas et des jeux sur le processus de la réception et la structuration des contenus.

Mots clés : carte mentale, Mind map, ludique, grammaire, compréhension, mémorisation.

المخلص

تندرج هذه الدراسة في إطار التعليمية المعرفية للغات. تهدف هذه الدراسة عن البحث عن تأثير البطاقات الذهنية التي تعتبر كوسيلة ترفيه في عملية فهم و تخزين القواعد النحوية عند تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي. تحدثنا عن فائدة استعمال وسيلة التواصل هذه في ميدان التعليم. في الواقع قدمنا معلومات بهذا الخصوص من عدة جوانب و لعدة باحثين. عن طريق المعلومات المجموعة قمنا بقياس الدور الايجابي لاستعمال هذه الطريقة التي تجمع وسائل اللعب بالخرائط الذهنية في وضعية التدريس. في عملية استقبال الهدف الرئيسي لهذا البحث هو إبراز دور التقديم المرئي للمعلومات عن طريق المخططات و الألعاب و تنظيم المعلومات. **الكلمات المفتاحية:** البطاقة الذهنية , اللعب و الترفيه , قواعد النحو , الفهم , الحفظ.

Abstract

This research falls within the field of cognitive didactics of languages. It aims to measure the impact of mind maps as a playful support on the process of understanding and memorizing grammatical rules for pupils of the 5th grade primary school. We have discussed the importance of this communication technique in the field of teaching/learning. In fact, we have exposed a lot of notions that show the utility of the Mind map from different angles and according to several theorists. Through a homogeneous corpus, we measured the positive impact of this approach which links playing and the mental map in a classroom situation.

The main objective assigned to this research is to highlight the positive role of the visual representation of information through diagrams and games on the process of receiving and structuring information.

Keywords: mental map, Mind map, playful, grammar, comprehension, memorizing.

Sommaire

REMERCIEMENTS	I
DEDICACES	II
RESUME.....	III
المخلص	III
ABSTRACT	III
SOMMAIRE	III
LISTE DES TABLEAUX.....	V
LISTE DES FIGURES.....	VI
INTRODUCTION GENERALE.....	9
<i>CHAPITRE I METHODOLOGIE ET MOTIVATION DANS L'ENSEIGNEMENT DE LA GRAMMAIRE</i>	
INTRODUCTION PARTIELLE.....	15
1.1 C'EST QUOI LA GRAMMAIRE ?	15
1.1.1 Les types de grammaire.....	16
1.1.2 Les stratégies de l'enseignement de la grammaire	17
1.1.3 L'enseignement de la grammaire dans une classe de FLE au primaire	18
1.1.4 L'objectif de l'enseignement de la grammaire.....	19
1.1.5 L'évaluation et le contrôle de la grammaire en classe de FLE	19
1.2. METHODES ET METHODOLOGIES D'ENSEIGNEMENT	20
1.2.1. La méthodologie traditionnelle	21
1.2.2 La méthodologie directe.....	22
1.2.3 La méthodologie audio-orale	22
1.2.4 La méthodologie structuro-globale audio-visuelle (SGAV).....	23
1.2.5 La méthodologie active	23
1.2.6 La méthodologie éclectique.....	24
1.3. LA MOTIVATION	25
1.3.1 Les types de motivations.....	26
1.3.2 La motivation en classe de FLE	26
1.3.3 Comment motiver les apprenants ?	27
1.3.4 Les moments de la motivation	27
CONCLUSION PARTIELLE	28
<i>CHAPITRE II LE JEU LUDIQUE ET LA MIND MAP</i>	
INTRODUCTION PARTIELLE.....	31
2.1. LE LUDIQUE ET LE JEU	31
2.1.1. Le jeu	31
2.1.2 Le ludique.....	32
2.1.3 Le rôle du jeu ludique à l'école primaire.....	33
2.2. APPRENTISSAGE ET MEMORISATION	35
2.2.1 Les types de mémoires.....	35
2.3. L'EXPLOITATION DU MIND MAP A TRAVERS LE LUDIQUE EN CLASSE	36

2.3.1 Définition de la carte mentale.....	36
2.3.2 L'histoire et l'origine de la carte mentale.....	37
2.3.3 Le cerveau et la Mind map.....	37
2.3.4 Le processus de pensée	39
2.3.5 Les constituants de la carte mentale	40
2.4. LES ETAPES DE LA REALISATION D'UNE MIND MAP.....	43
2.4.1 Carte mentale traditionnelle (dessinée à la main)	44
2.4.2 Carte mentale moderne (à l'aide des logiciels)	45
2.5 LA CARTE MENTALE DANS LES PRATIQUES DE CLASSE	45
CONCLUSION PARTIELLE	46
PARTIE PRATIQUE	47
CHAPITRE III PRESENTATION ET INTERPRETATION DES RESULTATS DU QUESTIONNAIRE	
INTRODUCTION PARTIELLE.....	49
3.1. L'ENQUETE AVEC LES ENSEIGNANTS (QUESTIONNAIRE)	50
3.1.1 Les objectifs du questionnaire.....	50
3.1.2 Description de l'échantillon.....	50
3.1.3 Matériel et méthode.....	50
3.1.4 L'analyse et l'interprétation du questionnaire.....	51
3.1.5 Synthèse.....	60
CHAPITRE IV : PRESENTATION ET INTERPRETATION DES RESULTATS DE L'EXPERIMENTATION	
4.1 L'EXPERIMENTATION (L'OBSERVATION PARTICIPANTE)	62
4.1.1 Justification du choix	62
4.1.2 L'objectif de la recherche	62
4.1.3 Les participants (l'échantillon)	63
4.1.4 Les conditions du déroulement de l'expérimentation.....	63
CONCLUSION PARTIELLE	77
CONCLUSION GENERALE	78
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES	81
TABLES DES MATIERES	84
ANNEXES.....	86

Liste des tableaux

TABLEAU 01 : LE NOMBRE DES QUESTIONNAIRES DISTRIBUES, RECUPERES ET ANALYSE.	51
TABLEAU 02 : RESULTATS DE LA PREMIERE QUESTION	51
TABLEAU 03 : RESULTATS DE LA DEUXIEME QUESTION	52
TABLEAU 04 : RESULTATS DE LA TROISIEME QUESTION.....	53
TABLEAU 05: RESULTATS DE LA QUATRIEME QUESTION	54
TABLEAU 06: RESULTATS DE LA CINQUIEME QUESTION.....	55
TABLEAU 07: RESULTATS DE LA SIXIEME QUESTION.....	56
TABLEAU 08: RESULTATS DE LA SEPTIEME QUESTION.....	57
TABLEAU 09: RESULTATS DE LA HUITIEME QUESTION.....	58
TABLEAU 10: RESULTATS DE LA NEUVIEME QUESTION	59
TABLEAU 11 : LES RESULTATS GLOBAUX DE LA METHODE VERTICALE (HABITUELLE)	66
TABLEAU 12 : DES RESULTATS DETAILLES DU GROUPE TEMOIN	67
TABLEAU 13 : DES RESULTATS GLOBAUX DE LA METHODE HORIZONTALE (A L'AIDE DES JEUX DU MIND MAPPING).....	73
TABLEAU 14 : DES RESULTATS DETAILLES DU GROUPE EXPERIMENTAL	74

Liste des figures

FIGURE 01 : TABLEAU DE L'ECHELLE DE CORRECTION GRAMMATICALE SELON LE CECRL	20
FIGURE 02 : UN NEURONE MULTIPOLAIRE REFLETANT LA STRUCTURE D'UNE MIND MAP	38
FIGURE 03 : LES FONCTIONS INTELLECTUELLES PARTAGEES SELON LES DEUX HEMISPHERES	39
FIGURE 04 : UN MODELE DE CARTE MENTALE PRESENTEE A L'AIDE DES IMAGES	41
FIGURE 05 : LA VARIATION DE LA TAILLE D'UNE BRANCHE DE MIND MAP	42
FIGURE 06 : UN MODELE D'UNE CARTE MENTALE AVEC DES SYMBOLES	43
FIGURE 07 : UN MODELE D'UNE CARTE MENTALE MANUELLE (TRADITIONNELLE)	44
FIGURE 08 : UN MODELE D'UNE CARTE MENTALE INFORMATISE (A L'AIDE D'UN LOGICIEL).....	44
FIGURE 09 : GRAPHIQUES DE LA PREMIERE QUESTION.....	51
FIGURE 10 : GRAPHIQUES DE LA DEUXIEME QUESTION.....	52
FIGURE 11 : GRAPHIQUES DE LA TROISIEME QUESTION	53
FIGURE 12 : GRAPHIQUES DE LA QUATRIEME QUESTION	54
FIGURE 13 : GRAPHIQUES DES RESULTATS DE LA CINQUIEME QUESTION	55
FIGURE 14 : GRAPHIQUES DES RESULTATS DE LA SIXIEME QUESTION	56
FIGURE 15 : GRAPHIQUES DES RESULTATS DE LA SEPTIEME QUESTION	57
FIGURE 16 : GRAPHIQUES DES RESULTATS DE LA HUITIEME QUESTION	58
FIGURE 17 : GRAPHIQUES DES RESULTATS DE LA NEUVIEME QUESTION	59
FIGURE 18 : GRAPHIQUES DES RESULTATS DU GROUPE TEMOIN.....	66
FIGURE 19 : GRAPHIQUES DES RESULTATS DES CATEGORIES DES REPONSES DU GROUPE TEMOIN	67
FIGURE 20 : CARTE MENTALE NUMERIQUE ILLUSTRANT LE COURS PRESENTE.....	69
FIGURE 21 : CARTE MENTALE MANUELLE ILLUSTRANT LE COURS PRESENTE.....	69
FIGURE 22 : GRAPHIQUES DES RESULTATS DU GROUPE EXPERIMENTAL.....	73
FIGURE 23 : GRAPHIQUE DES RESULTATS DES CATEGORIES DES REPONSES DU GROUPE EXPERIMENTAL	75
FIGURE24 : MOMENT DE REFORMULATION PERSONNELLE	76

Introduction

générale

Introduction générale

L'enseignement du français langue étrangère au cycle primaire en Algérie a pour objectif de développer chez l'apprenant les quatre compétences linguistiques (compréhension orale /écrite, expression orale/écrite) afin de communiquer à l'oral ainsi qu'à l'écrit. Pour atteindre cet objectif, il est nécessaire de réinvestir les acquis des contenus grammaticaux dans une situation de communication. En effet, la compétence grammaticale est considérée comme le noyau de la composante linguistique.

En toute logique, l'acquisition de cette compétence nécessite des efforts supplémentaires de la part des deux contractants de la situation d'enseignement/apprentissage. En ce sens, l'enseignant est appelé à trouver les méthodes et les outils pédagogiques adéquats pour transmettre convenablement un contenu relatif à cette compétence grammaticale. D'un autre côté l'apprenant doit participer à la construction de son savoir par ses propres stratégies de réception et de structuration des informations.

Etant enseignant en exercice au cycle primaire et d'après nos observations sur le terrain, nous avons remarqué que la majorité des apprenants rencontrent des difficultés lors de la réception et la mémorisation des règles grammaticales. Ces difficultés sont traduites par le manque d'envie d'apprendre cette langue étrangère et l'absence de la motivation scolaire. C'est pourquoi, les enseignants doivent adopter une démarche éclectique dans leurs pratiques de classe pour sortir du cercle de la monotonie des méthodes de transmission classique. De plus, ils sont appelés à introduire des outils pédagogiques ludiques afin de capter l'attention des apprenants et les motiver. Donc, l'enseignant est appelé à donner le désir d'apprendre aux élèves en instaurant un climat adéquat qui rend l'élève curieux et actif dans ses apprentissages.

Les recherches récentes dans le domaine des neurosciences cognitives ont démontré les limites de la présentation linéaire des informations à travers les méthodes transmissives classiques. En ce sens, les neurosciences, proposent constamment des moyens adéquats qui facilitent la tâche de la transmission aux enseignants et la réception aux enseignés. Parmi ces moyens nous citons la carte mentale qui « constitue l'une des méthodes les plus efficaces ... pour assurer la réussite des élèves »¹. De plus, cet outil pédagogique qui fait

¹Anik Lessard-Routhier, « les cartes mentales...ou l'art de favoriser la réussite des élèves en se simplifiant la vie », carrefour éducation, 31/10/2013, p, 01

Introduction générale

partie de la démarche ludopédagogique en classe pourrait être efficace dans le processus de la compréhension et la mémorisation des contenus.

L'objectif principal assigné à notre étude est de montrer l'impact de la mind map ludique dans le processus de la compréhension et la mémorisation des règles grammaticales. Nous signalons aussi que notre recherche s'inscrit dans le domaine de la didactique cognitive qui traite la question relative à *L'impact des jeux ludiques du Mind map dans l'apprentissage de la grammaire chez les élèves de la 5AP.*

Dans notre travail de recherche, basé sur plusieurs principes des neurosciences, nous nous interrogeons sur l'exploitation des cartes mentales par le biais du jeu ludique et leurs rôles positifs sur la réception et la structuration des règles grammaticales. Pour cela notre recherche s'articule autour de la problématique suivante :

-Dans quelle mesure la carte mentale peut-elle être un outil ludique efficace dans la compréhension et la mémorisation des règles grammaticales ?

Afin d'apporter des réponses claires à notre question centrale, nous allons étayer un certain nombre d'hypothèses qui seront infirmées ou confirmées selon les résultats obtenus à la fin de notre investigation :

-l'insertion de cet outil ludique motiverait davantage les apprenants.

-la carte mentale pourrait faciliter la réception et l'organisation de nouvelles formations.

En vue de vérifier nos hypothèses, nous allons répartir notre travail de recherche en deux parties :

La première partie théorique englobe deux chapitres. Dans le premier, nous allons aborder des notions relatives aux méthodes d'enseignement traditionnelles et modernes, la grammaire et son rôle dans l'enseignement des langues étrangères et la motivation scolaire. Dans le deuxième chapitre, nous allons exposer des concepts qui concernent le jeu ludique et son rôle positif dans l'enseignement primaire. Nous allons aussi présenter la notion du mind map ainsi que son mode de fonctionnement avec le cerveau et son rôle positif dans les pratiques de classe. Afin d'éclaircir nos hypothèses, nous allons nous référer aux travaux de plusieurs chercheurs à l'image de : Puren, Cuq, Piaget, Mongin, Meirieu, Buzan.

Introduction générale

Tandis que notre seconde partie sera consacrée à l'étude de terrain et la pratique en classe. Cette partie englobe aussi deux chapitres. Dans le premier chapitre, nous allons adresser un questionnaire aux enseignants du cycle primaire dans le but de récolter les informations nécessaires sur la place du jeu ludique et la carte mentale dans la situation d'enseignement/apprentissage au cycle primaire ainsi que les méthodes adoptées lors de la transmission du savoir. Le deuxième chapitre de cette partie pratique sera consacré à l'expérimentation et l'étude comparative en classe auprès des élèves de la 5ème année primaire dans le but de mesurer l'efficacité de la mind map par le biais du jeu ludique sur le processus de l'assimilation et la structuration des informations chez les apprenants.

A la fin de ce chapitre, nous proposerons des réflexions didactiques qui pourront aider les enseignants à l'utilisation des Mind map dans leurs classes.

Pour finir, nous ferons une apostrophe en conclusion générale de notre démarche de recherche, nos analyses et résultats ainsi que nos perspectives dans les études ultérieures.

Première

partie

théorique

Chapitre I

***Méthodologie et motivation
dans l'enseignement de la
grammaire***

« Un enseignement de la langue comprend forcément (...) quelle que soit la méthode utilisée, quelle que soit la démarche adoptée, quelle que soit le public concerné une dimension grammaticale »²

Gérard Vigner

² Gérard Vigner, 2004

Introduction partielle

La grammaire occupe une place très importante dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères, c'est pourquoi les pédagogues cherchent à instaurer des méthodes adéquates afin de transmettre convenablement un contenu relatif à cette discipline. Toutes les méthodologies (traditionnelles et modernes) d'enseignement accordent beaucoup d'importance à l'enseignement de la grammaire.

Pour enseigner cette discipline si importante l'enseignant doit adopter une stratégie éclectique. En ce sens, l'enseignant doit varier ses stratégies d'enseignement/apprentissage en introduisant des supports et des techniques qui facilitent la tâche de l'assimilation des contenus par les apprenants.

Dans ce premier chapitre théorique nous allons aborder plusieurs notions qui ont une relation étroite avec notre modeste travail de recherche. En premier lieu, nous allons expliquer la notion de la grammaire ainsi que ses origines et ses types en mettant l'accent sur les stratégies de la transmission de ce savoir. En deuxième lieu, nous allons exposer la place de la grammaire dans les différentes méthodologies d'enseignement/apprentissage (traditionnelles et modernes). Enfin, nous allons expliquer le concept de la motivation scolaire et son rôle dans le processus d'enseignement des langues étrangères.

1.1 C'est quoi la grammaire ?

Dans ce premier chapitre théorique, nous allons exposer la notion de la grammaire ainsi que ses types et stratégies d'apprentissage qui ont une forte relation avec notre partie pratique (expérimentation) dans le but de mesurer l'efficacité d'une nouvelle stratégie d'apprentissage.

Définitions :

Selon le dictionnaire Larousse : « *la grammaire, étymologiquement connue comme l'art de lire et d'écrire. La grammaire est un ensemble des règles qui président à la correction, à la norme de la langue écrite ou parlée* »³

La grammaire est un ensemble de règles syntaxiques (énoncé) et morphologiques (mot) qui organisent une langue écrite ou orale.

³ Dictionnaire Larousse en ligne, [larousse.fr/dictionnaire/français/grammaire/37802] Consulté le 03/02/2023

Jean Pierre Cuq a défini la grammaire dans son dictionnaire de didactique du français langue étrangère comme suit : « *une activité pédagogique dont l'objectif vise, à travers les règles caractéristiques de la langue, l'art de parler et d'écrire correctement. On parle parfois de grammaire d'enseignement* »⁴ Cuq considère la grammaire comme une activité pédagogique de base qui a pour but la structuration et l'organisation d'une langue écrite ou orale.

Donc à partir de ces définitions, on peut dire que la grammaire est un ensemble de concepts à suivre pour bien parler et écrire une langue.

1.1.1 Les types de grammaire

1.1.1.1 La grammaire descriptive

D'après Cuq ce type de grammaire est défini comme : « *une théorie sur le fonctionnement de la langue* »⁵

De ce fait, on peut dire que ce type de grammaire représente un ensemble de concepts qui montrent le fonctionnement d'une langue.

1.1.1.2 La grammaire pédagogique

Selon Cuq, ce type de grammaire base beaucoup plus sur l'usage adéquat de la langue, c'est-à-dire le but principal de cette grammaire pédagogique est de faciliter la tâche de l'apprenant dans l'apprentissage d'une langue contrairement à la grammaire descriptif qui base sur la description du fonctionnement de la langue.

1.1.1.3 La grammaire d'enseignement et d'apprentissage

Ce type de grammaire met l'accent sur les programmes et les acquis des apprenants. Dans ce type de grammaire l'apprenant ne peut pas apprendre la grammaire tout seul, il aura donc toujours besoin de son enseignant pour lui faciliter la tâche de la compréhension du fonctionnement de la langue.

⁴CUQ Jean Pierre: le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, CLE international, Paris, 2003, p117

⁵Ibid

1.1.2 Les stratégies de l'enseignement de la grammaire

Plusieurs méthodes d'enseignement de la grammaire ont été proposées par les didacticiens dans le but de faciliter la tâche de la compréhension de cette discipline si complexe.

L'enseignement de la grammaire occupe une place très importante dans les programmes et les manuels scolaires car elle est considérée comme le noyau de l'apprentissage d'une langue étrangère. C'est pourquoi les chercheurs cherchent des méthodes qui attirent l'attention des apprenants pour assurer l'acquisition des contenus de cette matière par les apprenants. De ce fait, on distingue plusieurs stratégies d'enseignement de la grammaire :

1.1.2.1 La stratégie de la grammaire explicite

Comme son nom l'indique, cette stratégie est basée sur l'explication directe de la règle du cours avec une méthode classique, transmissive, directe où l'enseignant transmet le contenu de la règle puis il passe à l'application afin de renforcer l'acquisition de la règle en passant du simple au compliqué. Le but de cette stratégie est de transmettre le maximum d'informations dans un temps limité. Cette stratégie est appropriée aux élèves ayant au préalable des prérequis en langue étrangère.

1.1.2.2 La stratégie de la grammaire implicite

Dans cette stratégie d'enseignement de grammaire, l'enseignant fait recours à un enseignement indirect des règles grammaticales. D'abord l'enseignant propose des exercices systématiques qui contiennent les règles du cours cible. Ensuite, avec la répétition et les manipulations intensives l'apprenant mémorise la règle d'une façon implicite. Donc l'objectif de cette stratégie est de transmettre un contenu grammatical indirectement avec une répétition systématique. Nous signalons que ce type de transmission est adopté par le ministère de l'éducation nationale avec les élèves de la 3ème année primaire où l'enseignant est appelé à appliquer cette stratégie.

1.1.2.3 La stratégie de la grammaire inductive

Selon Cuq et Gruca : « à partir d'exemple bien choisis, on conduit l'apprenant à découvrir les régularités de certaines formes ou structures et à induire la règle qui ne peut être explicitée ni dans la langue maternelle ni vraiment dans la langue étrangère »⁶

D'après ces didacticiens, cette stratégie se base sur le raisonnement inductif de l'apprenant. Dans cette dernière, d'abord l'enseignant propose des exemples relatifs à la règle cible. Puis, les apprenants à l'aide de l'enseignant dégagent la règle du cours. Donc à travers de cette stratégie l'apprenant est appelé à construire son propre savoir en commençant par le particulier jusqu'au général.

1.1.2.4 La stratégie de la grammaire déductive

Reboulet définit la grammaire déductive comme suit : « d'abord la règle, en caractères gras, ou encadrée : à apprendre par cœur ; puis l'exemple, illustrant docilement la règle ; et enfin les exercices où les élèves doivent appliquer la règle afin de montrer qu'ils l'ont bien comprise »⁷

Pour cette stratégie inductive, l'enseignant expose d'abord la règle puis il passe à l'exemple relatif à cette règle c'est-à-dire ce dernier va du général vers le particulier. Cette stratégie met l'accent beaucoup plus sur le contenu à transmettre et les exercices d'applications afin de consolider les acquis. Donc, dans cette stratégie l'apprenant apprend par cœur la règle illustrée par un exemple puis il l'applique sur d'autres exemples en suivant le modèle.

1.1.3 L'enseignement de la grammaire dans une classe de FLE au primaire

Le contenu grammatical est incontournable pour communiquer convenablement dans une langue étrangère. Cette discipline est considérée comme le noyau d'une langue. Donc, l'enseignement de la grammaire est indispensable pour les apprenants qui veulent s'approprier une langue étrangère.

⁶J.P.Cuq et Gruca, le dictionnaire de français langue étrangère et seconde, Paris, 2005, p.257.

⁷Reboulet, A., Guide pédagogique pour le professeur de français langue étrangère, Paris, Hachette, 1971, p. 120.

L'objectif principal de l'enseignement de la grammaire est de conduire l'apprenant à découvrir le système de la langue afin de communiquer convenablement à l'oral et à l'écrit.

L'enseignement de la grammaire occupe une place importante dans une classe de FLE au primaire car à travers cette discipline l'apprenant s'approprie la langue étrangère. D'abord cet enseignement commence dès la 3ème année primaire (la première année d'apprentissage du français au primaire) où l'enseignant présente ces cours de grammaire d'une façon simple et implicite en se basant sur la répétition. Puis en 4ème année et 5ème année primaire la grammaire est enseignée d'une façon explicite durant des vacances séquentielles indépendantes. Enfin, l'apprenant est appelé à réinvestir ce savoir grammatical dans différentes situations d'intégrations. De ce fait, nous disons que l'enseignement/apprentissage de la grammaire occupe une place cruciale dans le processus d'enseignement d'une langue étrangère.

1.1.4 L'objectif de l'enseignement de la grammaire

L'objectif central de l'enseignement de la grammaire scolaire réside dans l'amélioration et le perfectionnement des quatre compétences langagières. A travers la maîtrise des règles grammaticales l'apprenant s'approprie la langue étrangère en respectant les principes typographiques et orthographiques. Les enseignants considèrent l'enseignement de cette discipline comme une clé d'accès à une langue étrangère y compris la langue française dans l'école algérienne car à travers la construction des phrases correctes l'apprenant peut communiquer (oral/écrit) convenablement. Cette compétence de construction est acquise par la maîtrise des règles du fonctionnement de la langue. De ce fait, nous pouvons dire que la grammaire occupe une place très importante dans la construction du savoir d'une langue étrangère.

1.1.5 L'évaluation et le contrôle de la grammaire en classe de FLE

Nous avons signalé déjà la place importante de la grammaire dans le processus d'acquisition d'une langue étrangère. A travers l'enseignement de cette discipline l'enseignant ne vise pas seulement l'objectif opérationnel mais aussi l'objectif terminal de cette compétence très importante car la grammaire accompagne l'élève durant toutes les activités. L'apprenant est appelé de réinvestir ses connaissances grammaticales beaucoup plus dans les compétences (oral production et écrit production). L'évaluation de ces compétences se fait par les enseignants d'une façon continue et durant toute la séquence pédagogique y compris la situation d'intégration où l'élève doit réinvestir ses acquis

grammaticaux. C'est pourquoi le cadre commun de références pour les langues, désormais (CECRL) a accordé une place importante à l'évaluation de la compétence dite grammaticale en exigeant un contrôle régulier de cette compétence.

	CORRECTION GRAMMATICALE
C2	Peut maintenir constamment un haut niveau de correction grammaticale même lorsque l'attention se porte ailleurs (par exemple, la planification ou l'observation des réactions de l'autre).
C1	Peut maintenir constamment un haut degré de correction grammaticale ; les erreurs sont rares et difficiles à repérer.
B2	A un bon contrôle grammatical ; des bévues occasionnelles, des erreurs non systématiques et de petites fautes syntaxiques peuvent encore se produire mais elles sont rares et peuvent souvent être corrigées rétrospectivement. A un assez bon contrôle grammatical. Ne fait pas de fautes conduisant à des malentendus
B1	Communique avec une correction suffisante dans des contextes familiers ; en règle générale, a un bon contrôle grammatical malgré de nettes influences de la langue maternelle. Des erreurs peuvent se produire mais le sens général reste clair. Peut se servir avec une correction suffisante d'un répertoire de tournures et expressions fréquemment utilisées et associées à des situations plutôt prévisibles.
A2	Peut utiliser des structures simples correctement mais commet encore systématiquement des erreurs élémentaires comme, par exemple, la confusion des temps et l'oubli de l'accord. Cependant le sens général reste clair.
A1	A un contrôle limité de structures syntaxiques et de formes grammaticales simples appartenant à un répertoire mémorisé.

Figure 01 : tableau de l'échelle de correction grammaticale selon le CECRL⁸

1.2. Méthodes et méthodologies d'enseignement

Les méthodes d'enseignement/apprentissage ont un rôle primordial dans l'accompagnement de l'apprentissage des apprenants pour le rendre plus efficace. En réalité, le choix de l'enseignant d'une méthode appropriée à une grande importance afin de transmettre son contenu convenablement.

Il est important de différencier les deux termes « méthode » et « méthodologie » dans le domaine de la didactique du FLE :

Une méthode est une « *somme de démarches raisonnées, fondées sur un ensemble cohérent d'hypothèses ou de principes linguistiques, psychologiques, pédagogiques, et répondant à un objectif déterminé* »⁹

Autrement dit, la méthode est considérée comme un ensemble de principes et des règles qui facilitent la tâche de l'apprentissage et la transmission du savoir.

⁸ Tableau extrait du, cadre commun de références pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer, unité des politiques linguistiques, Strasbourg, 2001, p 90. [<https://rm.coe.int/16802fc3a8>] consulté le 25/04/2023

⁹Dictionnaire Didactique des Langues. 1976, p 18.

En outre, elle est définie comme un« *matériel didactique (manuel et éléments complémentaires éventuels) tels que livre du maître, cahier d'exercices, enregistrements sonores, cassettes, vidéos, etc.* »¹⁰

Alors, ce sont les instruments et les moyens utilisés par les deux acteurs de la situation d'apprentissage afin de construire un savoir adéquat.

En ce qui concerne la méthodologie, elle est considérée comme l'étude des méthodes et la manière dont elles sont appliquées. Elle est définie comme suit : « *Un ensemble construit de procédés, de techniques, de méthodes, le tout articulé autour d'options et de discours théorisant ou théories d'origine diverses qui le sous-tendent* »¹¹ Elle comprend un ensemble de mécanismes, de techniques et des méthodes d'enseignement/ apprentissage.

Dans notre travail de recherche, nous allons traiter les méthodes qui ont une relation étroite avec notre expérimentation.

1.2.1. La méthodologie traditionnelle

La méthodologie traditionnelle nommée aussi méthodologie « classique », elle est considérée comme la plus ancienne méthodologie d'enseignement/apprentissage. Elle était utilisée dans les écoles latines durant le moyen âge. Puis, elle a pris une place importante dans l'enseignement des langues jusqu'au 19eme siècle. Cette méthodologie base sur la lecture et la traduction des textes littéraires et l'application des règles grammaticales. La langue source est considérée comme une langue d'enseignement qui occupe une place importante.

D'après JP Robert, cette méthodologie vise à « *doter l'élève d'un savoir qui l'ouvre sur la société, à recours à la traduction (en privilégiant les exercices de version et de thème) pour lui permettre de lire des textes d'auteurs reconnus, et utilise un matériel écrit (vocabulaire, grammaire, dictionnaire bilingue)* »¹²

Cette méthodologie traditionnelle, accorde beaucoup d'importance à la grammaire en basant essentiellement sur l'écrit.

¹⁰J-P.CUQ. *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris : ASDIFLE-CLE International. 2003, p 304.

¹¹J-P. CUQ, I. GRUCA. *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Presse Universitaires de Grenoble. 2002, p 234.

¹²JP Robert, *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*, ED Ophrys, Paris,2008, p133.

De plus, avec cette méthodologie, le vocabulaire a été enseigné par des listes de mots à apprendre par cœur en faisant recours à la langue maternelle. On peut donc constater que cette méthodologie base sur l'imitation et exclue la créativité chez l'élève. Malgré ses limites cette méthodologie a existé jusqu'au 20ème siècle.

1.2.2 La méthodologie directe

La méthodologie directe a été utilisée en France et en Allemagne vers la fin du 19ème siècle et le début du 20ème siècle. Cette dernière a été considérée par Puren comme la méthode appropriée à l'enseignement/apprentissage des langues étrangère. La méthodologie directe accorde l'importance à l'oral en basant sur des dialogues et place l'écrit en deuxième lieu. De plus, elle interdit l'enseignement d'une langue étrangère à travers la traduction et l'enseignant doit fournir plus d'effort dans sa transmission en utilisant des images, des objets, des gestes, des mimiques.

En outre, l'apprentissage de la grammaire se fait d'une façon indirecte et implicite sous forme des exercices de conversation c'est-à-dire, les règles grammaticales ne s'apprennent pas d'une façon explicite où l'apprenant découvre la règle à partir des conversations.

1.2.3 La méthodologie audio-orale

Cuq et Gruca ont expliqué la notion de la méthodologie audio-oral comme suit : « *s'est inspirée d'une expérience didactique menée dans l'armée pour former rapidement un grand nombre de militaires à comprendre et à parler les langues des différents champs de bataille de la Seconde guerre mondiale* »¹³ Autrement dit cette méthodologie base davantage sur la systématisation et la répétition des conversations et ne donne pas beaucoup d'importance à la grammaire. En ce sens, la transmission des contenus est présentée sous forme des dialogues en mettant l'accent sur la répétition comme un processus d'apprentissage d'une langue étrangère.

De ce fait, nous pouvons dire que la méthodologie audio-orale place la langue orale en premier lieu en basant sur la systématisation et l'automatisation des structures syntaxiques.

¹³Cuq J. P., Gruca I., op., cit., p. 258

1.2.4 La méthodologie structuro-globale audio-visuelle (SGAV)

La méthodologie SGAV est apparue en Europe vers les années 60 du 19ème siècle. Cette méthodologie est apparue plus précisément en France pour faire face à l'expansion de l'anglais qui devient de plus en plus une langue de communication mondiale. Cela a été déjà signalé par Cuq et Gruca « *la France doit renforcer son implantation dans ses colonies, intégrer une vague d'immigrants et lutter contre l'expansion de l'anglais qui devient de plus en plus la langue des communications internationales, et enfin restaurer son prestige à l'extérieur* »¹⁴

La méthodologie SGAV aussi donne beaucoup d'importance à l'oral au détriment des compétences de l'écrit en basant sur les supports sonores associés aux images. De plus, la grammaire est enseignée implicitement et d'une façon inductive à l'aide des dialogues fabriqués. Les exercices de réinvestissement permettent la fixation et la structuration des règles grammaticales. De ce fait, l'écrit a été placé en second lieu.

1.2.5 La méthodologie active

Comme l'indique son nom, cette méthodologie consiste à mettre l'apprenant en activité. L'élève devient acteur de ses apprentissages. Ainsi cette méthodologie est considérée comme un instrument d'apprentissage et non pas une méthode d'enseignement/apprentissage car elle permet aux apprenants de construire leurs propre savoir. En ce sens, la méthodologie active appelée aussi éclectique vient en opposition contre la méthodologie classique ou traditionnelle qui considère l'enseignant comme détenteur de savoir. Or, dans la méthodologie active l'enseignant est considéré comme un accompagnateur dont la tâche consiste à impliquer l'apprenant à la construction de son savoir à travers plusieurs moyens« *choisir des documents intéressants, varier les supports et les activités, maintenir une forte présence physique en classe, faire s'écouter et s'interroger les apprenants, etc.* »¹⁵Cette méthodologie a introduit l'utilisation des images et dessin afin de faciliter la transmission des contenus. De plus, elle a pris en compte la motivation et la psychologie de l'apprenant.

1.2.5.1 La pédagogie active

Toutes les méthodes actives mettent l'accent sur l'activité de l'apprenant dans le processus d'apprentissage. Donc, l'apprenant est constructeur de son propre savoir à l'aide

¹⁴Ibid, p260.

¹⁵C. PUREN, *Histoire des méthodologies d'enseignement des langues vivantes*. Paris : Nathan, 1988, p179..

de son guide (enseignant). En ce sens, l'enseignant fait recours à plusieurs stratégies afin de rendre l'élève actif et créatif. Parmi ces stratégies, nous pouvons citer : l'enseignement par projet, l'enseignement entre pairs (la pairagogie), la ludification (Ludo pédagogie).

La pédagogie active cherche à maintenir le plaisir d'apprendre chez les élèves en instaurant un climat favorable dans les classes. De ce fait, on peut dire que la pédagogie active oppose les pédagogies traditionnelles où la transmission du savoir se fait d'une manière transmissive directe.

1.2.5.2 L'enseignement actif

D'après Piaget « *Le principe fondamental de l'éducation réside dans les méthodes actives : comprendre, c'est inventer, ou reconstruire par réinvention* »¹⁶ Qui oppose les méthodes traditionnelles où la transmission du savoir est magistrale avec la répétition. Les méthodes actives basent sur l'activité des élèves où ces derniers ne sont plus des pages vides à remplir par les enseignants. Toutefois, ils sont constructeurs de leur propre savoir et ils participent d'une manière active dans le processus de leur apprentissage. Dans ce sens, la place de l'enseignant n'est plus détenteur de savoir, mais un accompagnateur ou médiateur entre l'apprenant et son savoir. En outre, l'apprenant n'est plus passif comme avant et il doit participer à la construction de son savoir. L'apprentissage actif implique l'apprenant dans une situation d'autonomie et encourage les interactions entre les deux principaux pôles de la situation d'enseignement/apprentissage.

1.2.6 La méthodologie éclectique

Pour le moment la nouvelle génération des enseignants opte pour la polyvalence des méthodes d'enseignement et d'apprentissage dans les pratiques de classe. La majorité des enseignants de notre époque ne fait pas recours au manuel scolaire ainsi que les méthodes exigées par l'auteur. Les enseignants grâce à la révolution numérique peuvent construire un contenu adéquat aux capacités des apprenants en choisissant la méthode qui va avec leurs besoins. Cette méthode éclectique englobe toutes les méthodes précédentes y compris les méthodes traditionnelle afin d'atteindre l'objectif du cours. L'enseignant fait recours à cette méthode selon les besoins et les capacités de ses apprenants à l'aide des supports authentiques ainsi à l'introduction de nouvelles techniques de communication. En ce sens, l'interactivité de l'élève en classe est considérée comme le moteur de cette situation d'apprentissage.

¹⁶J.PIAGET, *Où va l'éducation ?*, Gonthier, Paris, 1972 et *Psychologie et pédagogie*, Gonthier, Paris, 1969.

La grammaire est présentée souvent d'une manière incohérente dans les manuels scolaire actuels c'est pourquoi l'enseignant doit intervenir avec cet éclectisme afin d'assurer l'acquisition des règles grammaticales.

En outre, l'enseignant d'une langue étrangère doit posséder de vastes connaissances de langue, de plusieurs méthodes d'enseignement pour faciliter l'acquisition aux apprenants.

De ce fait, on peut dire que l'éclectisme adopté par les enseignants rend les pratiques de classe plus souples pour l'enseignant et l'apprenant au même temps. A travers cette souplesse l'apprenant peut s'adapter à plusieurs situations dans le but de participer à la construction de son savoir.

Enfin nous signalons que cette notion d'éclectisme a une relation étroite avec notre expérimentation en classe dans le but de confirmer ou infirmer le rôle de la variation des méthodes d'enseignement.

1.3. La motivation

Durant notre expérimentation, nous allons mesurer l'impact de la motivation scolaire dans le processus de compréhension et d'assimilation des contenus grammaticaux c'est pourquoi on a essayé de donner des éclaircissements sur cette notion de « motivation ».

« La motivation désigne l'action de motiver, c'est-à-dire d'exposer les motifs d'une décision, d'une opinion, etc. Elle désigne un désir, une volonté. »¹⁷

D'après CUQ, Jean pierre dans le dictionnaire didactique des langues, la motivation est « Un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but. »¹⁸ Ces définitions montrent que la motivation est un ensemble d'actions qui poussent l'individu vers son objectif à atteindre.

¹⁷ Dictionnaire linternaute, [<https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/motivation/>] consulté le 15/03/2023

¹⁸CUQ, Jean pierre. Dictionnaire de didactique du français, Paris clé international 2003, p170

1.3.1 Les types de motivations

Parmi plusieurs types de motivations nous allons aborder seulement :

1.3.1.1 La motivation intrinsèque

La motivation intrinsèque dépend de l'individu lui-même qui s'engage dans une action sans attente des récompenses extérieures. Par exemple un élève qui s'engage à l'apprentissage d'une langue étrangère en dehors du système éducatif fait preuve de la motivation intrinsèque.

1.3.1.2 La motivation extrinsèque

La motivation extrinsèque dépend des raisons externes de l'élève. Par exemple l'élève travaille pour avoir une bonne note pour faire plaisir à ses parents et ses enseignants sans rendre compte des points positifs de son travail bien fait.

1.3.1.3 L'amotivation

L'amotivation a été définie comme l'absence de motivation chez l'élève ou il agit d'une façon passive. Un élève démotivé a le sentiment de n'être pas capable de réaliser son but. Parmi les facteurs principaux de l'amotivation des élèves on peut citer : la timidité des apprenants et les méthodes d'enseignements monotones adoptés par les enseignants.

1.3.2 La motivation en classe de FLE

L'apprentissage d'une langue étrangère est une tâche très délicate qui nécessite beaucoup d'attention de la part des enseignants. La motivation constitue le noyau de cette tâche si complexe car elle représente un facteur primordial de la réussite des élèves. Il faut tout d'abord créer un lien d'amour entre l'apprenant et cette langue étrangère en l'occurrence de la langue française en lui présentant sa beauté. La majorité des enseignants savent que la motivation a un rôle très important dans la situation d'apprentissage mais la plupart d'entre eux ne trouve pas la façon adéquate pour susciter le désir d'apprendre chez les élèves.

Donc un enseignant expérimenté doit conduire son apprenant vers une motivation intrinsèque en adoptant différents moyens. C'est pourquoi il faut mettre l'apprenant dans des conditions appropriées afin de susciter son désir d'apprendre.

D'après R.Viau : « *Un bon climat de classe est essentiel à la motivation à apprendre* »¹⁹ l'enseignant doit instaurer un climat approprié dans sa classe afin d'aider l'apprenant à trouver l'envie d'apprendre.

1.3.3 Comment motiver les apprenants ?

L'apprenant de cette génération est exigeant et demandeur et la tâche de capter son attention semble un peu délicate. C'est pourquoi l'enseignant doit être éclectique dans sa manière de transmettre les informations pour éviter toutes sortes d'ennui en classe. En ce sens, il doit introduire d'autres techniques de communication pour garder l'attention des apprenants. De ce fait, nous pouvons dire que l'enseignant est la clé de la motivation. D'après Philippe Meirieu « *l'enseignant ne doit plus camper dans la posture d'un espèce de transmetteur de savoir fossiles mais qu'il prenne ses propres savoirs au sérieux, qu'il soit chercheur au sein de ses propres savoirs et qu'il soit capable de vibrer avec ses savoirs pour communiquer aux élèves, cette capacité à les rendre vivants, à les rendre nouveaux* »²⁰. C'est-à-dire l'enseignant doit actualiser ses savoirs ainsi que ses méthodes de transmission.

La motivation des apprenants de bas âge est souvent provoquée par les anecdotes et les jeux ludiques.

1.3.4 Les moments de la motivation

La motivation scolaire à plusieurs moments forts, c'est pourquoi elle est nécessaire durant toutes les pratiques de classe. D'abord, l'enseignant doit attirer l'attention de ses apprenants pendant le moment de l'éveil de l'intérêt en jouant sur son environnement social et technologique et le mettre dans un bain pédagogique approprié.

Ensuite pendant le cours l'enseignant doit garder l'attention des apprenants par l'éclectisme de ses méthodes à l'aide des moyens et des techniques à l'image de l'audiovisuel et les jeux ludiques.

Enfin, il doit susciter la motivation des apprenants par le système d'émulation et de récompenses pour la préserver durant les prochaines activités.

¹⁹VIAU R., La motivation en contexte scolaire, Bruxelles, De Boeck, 2005, p8

²⁰Philippe Meirieu, comment développer la motivation scolaire, 27 mars 2014

Conclusion partielle

Au terme de ce premier chapitre, nous signalons que les notions théoriques abordés dans cette première partie ont une forte relation avec notre expérimentation qui va se dérouler en classe.

Par ailleurs, nous pouvons dire que l'enseignement de la grammaire est considéré comme une véritable clé d'accès à une langue étrangère. Pour réussir cette tâche, l'enseignant doit varier ses méthodes d'enseignement en utilisant plusieurs techniques de communication.

De plus, l'enseignant doit donner le désir d'apprendre aux apprenants à travers la motivation. En effet, l'enseignement de cette discipline nécessite beaucoup d'attention afin d'assurer l'assimilation et la bonne structuration des règles grammaticales par les apprenants.

De ce fait, nous allons présenter dans le deuxième chapitre une nouvelle méthode de communication à l'aide du jeu ludique qui peut être utile dans le processus de la mémorisation des règles grammaticales.

Chapitre II

Le jeu ludique et la mind map

« Il n'est pas de bonne pédagogie qui ne commence par éveiller le désir d'apprendre »²¹

²¹ François De Closets, journaliste (1933-)

Introduction partielle

Dans ce deuxième chapitre de la partie théorique, nous allons tenter de présenter quelques concepts qui ont lien avec notre étude de terrain. Aujourd'hui à l'ère du cerveau, l'apprenant devient de plus en plus demandeur et exigeant c'est pourquoi nous avons opté pour cette recherche afin de trouver des moyens qui captent son attention et stimulent son intelligence. En ce sens, nous avons trouvé que les deux notions des jeux ludiques et des cartes mentales peuvent être liés dans une situation de classe dans le but de rendre l'apprentissage plus actif.

D'abord, nous allons présenter quelques notions de base du ludique et le jeu. Sachant que l'univers préféré d'un enfant de bas âge est le jeu. Le jeu ludique capte l'attention de l'apprenant et l'aide à apprendre en jouant. De ce fait, nous pensons que le jeu est le meilleur moyen qui booste la motivation des apprenants au cycle primaire.

Ensuite, nous allons présenter les différentes techniques et démarches adoptées par les apprenants dans le processus de mémorisation des contenus transmis par les enseignants ainsi que les types de mémoires.

Enfin, on va exposer des notions relatives aux cartes mentales ainsi que les principes de fonctionnement de ces derniers. Sachant que les neurosciences sont au service de l'enseignement/apprentissage des langues étrangères. C'est pourquoi, on tentera de présenter ces notions d'un point de vue neuroscientifique. La neuroscience donne des réponses convenables sur le système de la cognition chez l'être humain ainsi que le mode de fonctionnement de son cerveau.

2.1. Le ludique et le jeu

2.1.1. Le jeu

Le jeu et le ludique ont une relation étroite avec notre travail de recherche c'est pourquoi nous allons présenter quelques notions de bases de ces deux notions.

D'après le dictionnaire LAROUSSE le jeu est défini comme suit : « *jeu : nom masculin du latin *jocus*, plaisanterie* » « *Activité d'ordre physique ou mental, non imposée, ne visant à aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir* » et « *Activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant*

gagnants et perdants et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard »²²

Le jeu est considéré comme un facteur principal de motivation chez l'apprenant de bas âge. A travers le jeu l'enfant reste toujours actif et créatif. Le jeu est un outil d'apprentissage indispensable qui motive et capte l'attention des apprenants car à travers le jeu l'apprenant découvre et apprend au même temps. Le jeu met l'accent sur le plaisir de l'enfant c'est pourquoi les pédagogues ont introduit une pédagogie basée sur le jeu à partir du début du 20ème siècle.

2.1.1.1 L'impact du jeu dans le développement de l'enfant

L'enfant de bas âge est actif de nature, il aime jouer afin de libérer son énergie. Il est important d'exploiter cette énergie dans le processus d'apprentissage. En ce sens les jeux restent le meilleur moyen à exploiter par l'enseignant dans une classe afin de la rendre active où l'élève apprend en jouant. Donc, le jeu va susciter le désir d'apprendre chez les apprenants.

2.1.1.2 Le jeu aide à la construction du savoir

Le jeu pousse l'apprenant à agir en réinvestissant ses connaissances et ses expériences. A travers les jeux d'énigmes et de réflexions l'enfant cherche à résoudre des problèmes en mobilisant ses compétences cognitives. Ce qui a été confirmé par J.PIAGET « *c'est en agissant que l'on apprend* »²³

2.1.2 Le ludique

Le ludique est défini par le dictionnaire LAROUSSE comme suit : « *adjectif du latin ludus, jeu* » « *qui relève du jeu : activités ludiques des enfants* »²⁴

Jean Pierre Cuq a présenté l'activité ludique comme « Une activité d'apprentissage dite ludique est guidée par des règles de jeux et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure, elle permet une communication entre apprenant en collecte d'information, problème créativité, prise de décision. Orienté vers un

²²Larousse, Dictionnaire maxi poche, Nord-compo, Edition 2011, p.767

²³ S.BOUCAULT. *Piaget et sa théorie de...* 1 août 2017. Récupéré 1 mars, 2023, de <https://nospensees.fr/piaget-theorie-de-lapprentissage>

²⁴<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/ludique/48008> consulté le 18/02/2023

objectif d'apprentissage, elle permet aux apprenants d'utiliser pour faire façon collaborative et créative l'ensemble de leur ressource verbale et communicative »²⁵

D'après Cuq l'activité d'apprentissage ludique base sur le plaisir de l'apprenant pour faciliter la collecte et la réception des informations. De plus, cette activité est considérée comme un moyen efficace de communication entre les apprenants. Ainsi, elle sert à la motivation de la classe en créant un climat adéquat aux apprentissages.

Après avoir exposé les définitions des deux notions, nous nous sommes rendu compte que les deux termes nous délivrent presque le même sens. D'après G.BROUGERE « le jeu est-ce le vocabulaire savant appelle 'activité ludique' »²⁶

2.1.2.1 La Ludo pédagogie

Cette pédagogie facilite la tâche de la transmission du savoir car souvent l'enseignant trouve des difficultés de transmission des contenus à cause des méthodes classiques où la monotonie qui règne dans les salles de classes. Donc le recours aux jeux ludiques est indispensable afin d'atteindre les objectifs visés. De ce fait, l'adoption de cette pédagogie permet de créer un climat d'apprentissage approprié.

2.1.3 Le rôle du jeu ludique à l'école primaire

Le jeu est considéré comme le métier préféré de l'enfant pour lui cette activité est si vitale que se nourrir. De ce fait, nous pouvons dire que l'élève de bas âge aime introduire le jeu dans toutes ses activités y compris celles d'apprentissage. Pendant les années 60 plusieurs pédagogues ont cherché d'introduire les activités ludiques à l'école et la classe ludique a commencé à prendre sa place dans le milieu scolaire. Donc le jeu a été considéré comme un facteur de motivation en classe de FLE car à travers cette technique de communication l'élève peut booster son désir d'apprendre et sa créativité. C'est pourquoi le jeu ludique est considéré comme un vecteur de connaissances par excellence.

2.1.3.1 Les apports du jeu ludique en classe de FLE

Le jeu a pris une place très importante dans la classe des langues étrangères ces derniers temps. Car, il n'est pas considéré comme un moyen de plaisir seulement mais aussi un outil d'apprentissage et de communication. A travers ce dernier l'apprenant peut communiquer avec ses pairs et son enseignant sans obstacles. De plus le jeu développe

²⁵J-P Cuq, dictionnaire de didactique de français langue étrangère et seconde, Paris, CLE, 2003, p.16

²⁶Le nouveau Petit Robert, 1993, p.1470

chez l'enfant plusieurs compétences cognitives en débloquent des situations problèmes. Aussi à travers le jeu l'apprenant réalise volontairement et avec plaisir ses activités dites cognitives où l'apprenant devient acteur de ses apprentissages. C'est pourquoi plusieurs chercheurs considèrent le jeu comme une ruse pédagogique. D'après Weiss le jeu «*peut grandement contribuer à animer les classes de langue et à permettre aux élèves de s'impliquer davantage dans leur apprentissage en prenant plaisir à jouer avec les mots, les phrases et les textes qu'ils créeront individuellement et collectivement*»²⁷

De ce fait, nous pouvons dire que le jeu ludique aide l'apprenant sur le plan communicatif, relationnel et cognitif et lui donne le désir d'apprendre.

2.1.3.2 Le jeu ludique est un facteur de motivation

Comme nous avons signalé déjà, la motivation est le noyau de la situation d'enseignement/apprentissage. Le jeu est considéré comme un élément essentiel de la motivation scolaire. Le jeu peut rendre la classe active en sortant de la monotonie des cours présentés d'une manière transmissive directe. C'est pourquoi, l'enseignant doit recourir à cette technique de communication pour éviter toutes sortes d'ennuis en classe. De ce fait, on peut dire que le jeu capte l'attention des apprenants en les motivant afin d'acquérir de nouvelles informations.

2.1.3.3 Le jeu ludique et l'interactivité de l'apprenant

D'après plusieurs chercheurs le jeu est considéré comme une pratique purement sociale en classe qui permet à l'élève de communiquer avec ses pairs et son enseignant afin de réaliser des tâches. A travers le jeu l'enfant apprend à respecter et vivre avec autrui. Par exemple, il apprend à prendre la parole en attendant son tour et participer d'une façon convenable durant les cours. Donc, le jeu aide l'élève pour sortir de son passivité en classe. De plus, le ludique en classe pousse l'élève à mobiliser ses compétences intellectuelles.

²⁷Weiss, F. *Jeu et activités communicatives dans la classe de langue* collection « pratiques pédagogiques », Paris, Hachette, 1983, P8.

2.2. Apprentissage et mémorisation

Nous signalons que cette notion de mémorisation a un lien avec notre étude de terrain qui vise le degré de la mémorisation chez les élèves à travers de différents outils pédagogiques.

D'après le dictionnaire Larousse, la mémorisation est : « *l'action de mémoriser quelque chose, une information* » dictionnaire Larousse. D'un point de vue didactique, la mémorisation c'est « *l'acquisition volontaire par la mémoire* »²⁸

L'apprenant a souvent fait recours à sa mémoire d'une façon volontaire et précise lors des activités cognitives. C'est pourquoi, il se base sur plusieurs stratégies de mémorisations comme :

- l'utilisation de l'espace où il va associer les mots clés à des lieux.
- l'utilisation des liens affectifs où il associe des informations avec des émotions vécues.
- l'utilisation des moyens visuels où il relie ses informations avec des images et des symboles.
- l'utilisation des moyens sonores.
- la consolidation à travers la répétition.

2.2.1 Les types de mémoires

La mémoire est la capacité de garder et rappeler des informations antérieures. On distingue deux types majeurs de mémoires : la mémoire à court terme (MCT) et la mémoire à long terme (MLT).

a) La mémoire à court terme : il s'agit de la conservation momentanée des informations limitées. Elle est considérée comme un point de départ qui mène vers la mémoire à long terme. Ce type de mémoire n'exige pas un effort du cerveau mais elle favorise l'utilisation de l'information dans un court délai pour éliminer le stock précédent et capter de nouvelles informations. Comme quoi, elle ne fait pas qu'enregistrer, mais, elle efface aussi.

²⁸Dictionnaire Larousse en ligne, [<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/m%C3%A9morisation/50410#:~:text=chose%2C%20une%20information.-,m%C3%A9morisation%20n.f.,m%C3%A9moriser%20quelque%20chose%2C%20une%20information.>] consulté le 1 mars, 2023.

b) la mémoire à long terme : il s'agit de la mémorisation des informations et les habiletés cognitives et verbales. Cette mémoire permet la mémorisation à une durée très longue et même illimitée.

Ce type de mémoire à une relation très étroite avec notre partie pratique et elle apparaît d'une façon spontanée avec l'action.

2.3. L'exploitation du *Mind map* à travers le ludique en classe

Nous avons déjà signalé que le jeu ludique capte l'attention des enfants de bas âge. De plus, il booste la motivation des apprenants dans une situation d'apprentissage. Donc la variation des méthodes d'enseignement et l'introduction de nouvelles techniques aident l'apprenant à assimiler et structurer des informations relatives aux contenus.

De ce fait, nous allons aborder la notion d'une nouvelle technique de communication des cartes heuristiques par le biais du jeu ludique en classe de FLE. La carte mentale appelée aussi le Mind mapping est considérée comme un outil d'apprentissage et de structuration des informations.

En conséquence de nos constats de départ, nous avons trouvé que le jeu ludique et les cartes mentales peuvent être liés dans le but de capter l'attention des apprenants et les aider à structurer de nouvelles informations (contenus).

2.3.1 Définition de la carte mentale

La carte mentale, cognitive ou heuristique appelée aussi 'Mind mapping' en anglais est considérée comme une nouvelle technique de communication dans le domaine d'enseignement/apprentissage.

Tony Buzan²⁹ définit la carte mentale comme suit : « *un Mind map est un outil graphique de réflexion qui permet de stocker, d'organiser, de hiérarchiser et de retrouver des informations grâce à des images reliées entre elles* »³⁰

D'après ce psychologue la carte mentale est un outil qui aide l'individu à la mémorisation et la structuration des informations grâce à un ensemble de symboles reliés.

²⁹ Anthony Peter Buzan, dit Tony Buzan, est un chercheur psychologue anglais (1942-2019)

³⁰ Tony Buzan , Une tête bien faite, groupe Eyrolles, 2011, P109

Donc cette technique de communication base beaucoup plus sur le côté visuel de l'être humain.

Ce chercheur suggère que la technique de Mind mapping fonctionne selon le mécanisme de la pensée irradiante relative au fonctionnement du cerveau. Autrement dit, l'idée principale commence du centre et se propage vers plusieurs sens à l'aide des branches, des images et des symboles qui déclenchent des souvenirs et mobilisent les deux hémisphères droit et gauche du cerveau.

En somme la carte heuristique est un outil efficient de gestion des informations par le cerveau. Cet outil est adapté à plusieurs opérations cognitives ou activités mentales.

2.3.2 L'histoire et l'origine de la carte mentale

Depuis longtemps, cette technique des cartes mentales a été utilisée autrement par plusieurs savants grecs. Le philosophe Aristote (384-322 avant J-C) a employé une technique similaire à la carte mentale afin d'organiser ses discours. Puis cette technique a connu une évolution en 1751 avec « la table des matières de l'encyclopédie de Diderot » et les arborescences de Zola en 1871.

Durant les années 60 et 70, le chercheur britannique Tony Buzan a travaillé sur le développement de la technique des cartes mentales qu'il a nommé « Mind map ». Tony Buzan a présenté l'idée de la carte mentale avec une touche moderne avec une bonne médiatisation sur la chaîne télé BBC vers les années 70. Puis il a développé cette idée de Mind map à travers ses deux grands ouvrages « une tête bien faite » en 2011 et « Mind map dessine-moi l'intelligence » en 2012. Donc ce psychologue a fait revivre cette technique qui est devenue populaire à l'ère de l'intelligence.

Vers les années 80, plusieurs chercheurs et pédagogues ont adopté cette technique de communication dans les méthodes d'enseignement/apprentissage qui se base sur le fonctionnement irradiant du cerveau.

2.3.3 Le cerveau et la Mind map

Le cerveau humain contient plusieurs milliards de neurones qui nous permettent de penser. Chaque neurone traite plusieurs informations en nanoseconde. C'est pourquoi Tony Buzan s'intéresse beaucoup plus à la construction du cerveau humain dans ces ouvrages relatifs aux cartes mentales.

« En observant un neurone au microscope, on aperçoit des tentacules semblables aux ramifications d'un arbre, qui rayonnent à partir du centre de la cellule appelée noyau »³¹. D'après Tony Buzan le système neuronal du cerveau ressemble beaucoup au principe de la carte mentale avec l'idée centrale et les branches qui véhiculent les informations de cette dernière.

Tony Buzan ajoute aussi dans son ouvrage que les informations qui se transforment de neurone en neurone forment des cartes mentales au niveau du cerveau.

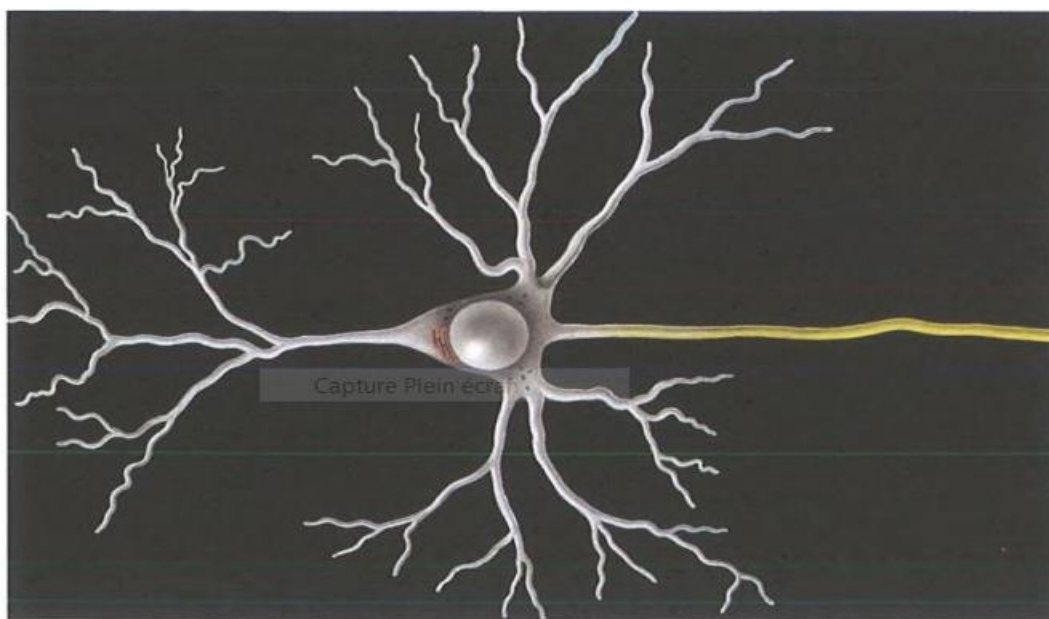


Figure 02 : Un neurone multipolaire reflétant la structure d'une Mind map³²

Vers les années 60 le professeur américain Roger Sperry a présenté ses recherches relatives au cortex cérébral. Ce chercheur a conclu que les deux hémisphères cervicaux gèrent des fonctions intellectuelles précises. L'hémisphère droit gère le domaine artistique de l'être humain comme l'imagination et les couleurs. Tandis que l'hémisphère gauche gère les activités mentales comme la logique, les mots et les nombres. Les gens préfèrent soit l'hémisphère gauche ou droit dans leurs activités mentales ce qui limite le potentiel du cerveau tandis qu'ils sont capables de mobiliser les deux hémisphères au même temps.

De ce fait, nous pouvons dire que le principe de la carte heuristique fonctionne d'une façon irradiante selon le système neuronal. De plus, ce système de fonctionnement de

³¹Tony Buzan, *Mind map dessine-moi l'intelligence*, groupe Eyrolles, 2012, P25/26.

³²Figure extraite du : *Ibid.*, p. 25.

Mind map fait appel à l'utilisation simultanée des deux hémisphères du cortex. Donc, cet outil facilite la tâche de l'assimilation et la structuration des informations à travers le système irradiant du cerveau et la mobilisation des deux hémisphères cérébraux.



Figure 03 : les fonctions intellectuelles partagées selon les deux hémisphères³³

2.3.4 Le processus de pensée

Selon Tony Buzan le cerveau recourt à cinq processus pour traiter la pensée. Ces cinq processus sont : la perception, l'ancrage, l'analyse, la production et le contrôle.

- la perception : c'est l'acquisition des informations.
- l'ancrage : il s'agit de la mémorisation et la récupération des données.
- l'analyse : c'est le traitement de l'information.
- la production : il s'agit de la communication.
- le contrôle : c'est la gestion des fonctions mentales.

Ces cinq processus sont attachés intimement car si on perçoit les informations de manière efficace, on peut les fixer facilement. De même, un bon ancrage augmentera la compétence de l'acquisition des données.

³³Figure extraite de : Tony Buzan (2012). Mind map dessine-moi l'intelligence. P28

2.3.4.1 La pensée irradiante

Selon T. Buzan : « *En fait, le Mind mapping a été conçu pour améliorer et faciliter les processus de la pensée irradiante* »³⁴

Le cerveau ne fonctionne pas d'une façon linéaire mais dans plusieurs sens simultanément. Il commence d'une idée centrale à l'aide des mots clés et des images vers des idées secondaires. C'est ce qu'on appelle la pensée irradiante.

Comme nous avons signalé, la pensée irradiante brille comme les branches d'arbres et les vaisseaux sanguins. De même, la carte mentale commence du centre et se disperse vers plusieurs sens en reflétant le fonctionnement neuronal du cerveau. Donc, cette technique de Mind mapping aide le cerveau dans le processus de l'ancrage des informations ainsi que la récupération de ces derniers en déclenchant la mémoire à long terme.

2.3.5 Les constituants de la carte mentale

Nous avons signalé déjà que le système de pensée irradiante fonctionne de la même que celui du système neuronal. De ce fait, la Mind map représente un véritable lien entre ces deux systèmes identiques. Donc la conception idéale de la carte mentale joue un rôle très important dans l'exploitation maximale du cerveau.

En ce sens, l'enseignant chercheur Mongin et la formatrice à la carte mentale De Broeck trouvent que : « *l'association d'images et de couleurs permet aussi de renforcer les stimulations visuelles du cerveau, de rendre actif les deux hémisphères [par conséquence] d'améliorer la qualité de compréhension de l'élève et va, en outre, faciliter sa mémorisation* »³⁵

Selon ces deux chercheurs, nous pouvons dire que les principaux constituants des cartes mentales sont les images et les couleurs. Ces derniers font appel aux deux hémisphères cérébraux.

Mongin et De Broeck ajoutent aussi : « *L'utilisation d'images, d'icône [dessins] ou encore de couleurs va permettre à l'élève de gagner en rapidité lors de la réalisation*

³⁴Tony Buzan, Une tête bien faite, groupe Eyrolles, 2011, P117

³⁵Pierre Mongin et Fabienne De Broeck, Enseigner autrement avec le mind mapping : cartes mentales et conceptuelles, Duno, 2019, p.18.

d'une carte. »³⁶ Autrement dit, les images, les symboles et les couleurs sont des composants essentiels de la carte mentale.

2.3.5.1 L'image

L'image est considérée comme le noyau de la carte mentale qui permet la transformation des mots en images. L'image véhicule du sens et fait appel au hémisphère droit ce qui booste la motivation et la créativité de son récepteur.

En ce sens Tony Buzan ajoute : « *une image attire aussitôt l'œil et le cerveau. Elle suscite de nombreuses associations et contribue de manière remarquable à la mémorisation...lorsqu'un mot particulier est essentiel à votre Mind map, vous pouvez le transformer en image...* »³⁷

D'après Buzan, l'image joue un rôle très important dans le système d'ancrage des informations au niveau du cerveau. De plus les mots peuvent être associés aux images ce qui stimule les deux hémisphères cérébraux simultanément.

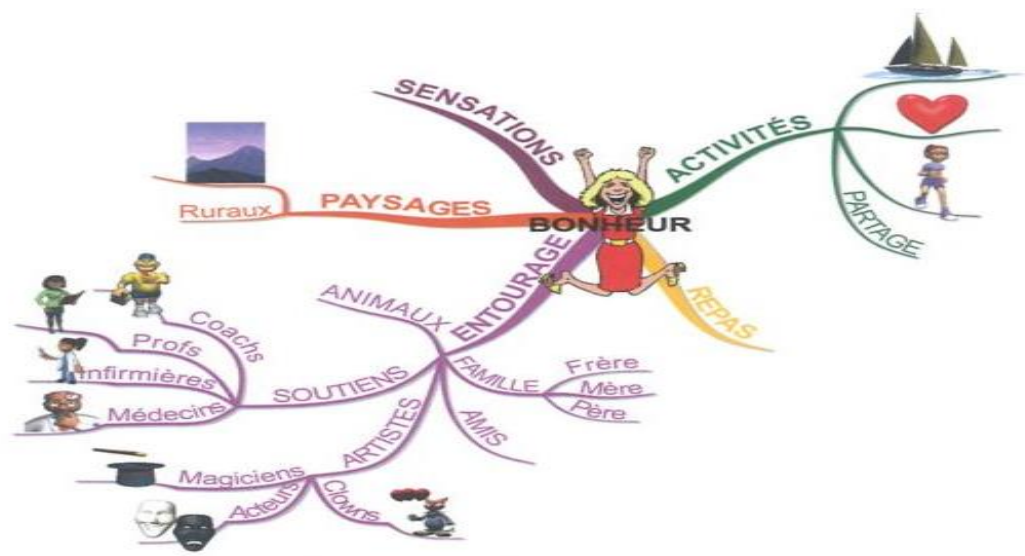


Figure 04 : Un modèle de carte mentale présentée à l'aide des images ³⁸

³⁶Richard Bourdin, l'utilisation de la carte mentale pour améliorer la compréhension en lecture des élèves de cycle 3 en difficulté, [<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01664362/document>] consulté le 22/03/2023

³⁷Tony Buzan, op. cit., p.76.

³⁸Figure extraite du : Ibid. P70

2.3.5.2 La couleur

Tony Buzan affirme que « *La couleur est l'un des outils les plus puissants pour stimuler la mémoire et la créativité. En choisissant des couleurs spécifiques à chaque zone de votre Mind map, vous accédez plus facilement aux informations, vous améliorez votre mémorisation ...* »³⁹

D'après cet auteur, la couleur occupe une place très importante dans la conception des cartes mentales. De plus les couleurs favorisent la créativité chez le lecteur ainsi que la réception et la mémorisation des informations.

Pour donner une touche attractive et artistique à la carte mentale, on doit choisir des couleurs identiques pour chaque concept. Donc les couleurs aident le lecteur dans le processus de la structuration des informations d'une manière fiable et précise.

2.3.5.3 Les branches

Les ramifications sont considérées comme les éléments essentiels des cartes mentales. Ces branches sortent du centre vers plusieurs sens de la même manière que le système du fonctionnement de la pensée rayonnante.

Dans la carte mentale, on peut distinguer deux types de branches : la branche principale véhicule une idée principale qui provient du centre ; la branche secondaire liée à la branche principale qui véhicule des idées secondaires. La variation des tailles des branches aussi a une importance dans la hiérarchisation des données.



Figure 05 : La variation de la taille d'une branche de mind map ⁴⁰

³⁹Tony Buzan, op.,cit., P66

⁴⁰Figure extraite du : Ibid. P65

2.3.5.4 Les codes

Selon Tony Buzan : « les codes vous permettront de relier différentes parties de votre *Mind map* ... ils vous feront gagner beaucoup de temps »⁴¹ Autrement dit, les symboles facilitent la tâche de l'accès au sens des concepts et relient les données d'une carte mentale. Les signes et les dessins renforcent aussi la restitution des informations.

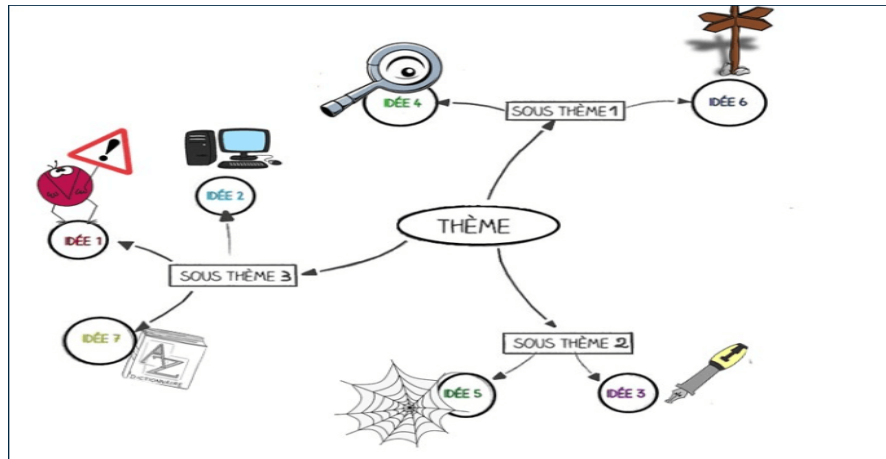


Figure 06 : Un modèle d'une carte mentale avec des symboles ⁴²

2.3.5.5 Les mots clés

C'est un ensemble des mots employés sur les ramifications pour établir un lien entre les concepts et les données. Ces mots doivent être précis, clairs et sans ambiguïté. Donc les mots clés sont considérés comme un point d'accès au sens des cartes mentales. De plus, les mots clés déclenchent les souvenirs et stimulent la mémoire à long terme.

2.4. Les étapes de la réalisation d'une Mind map

Il existe deux méthodes de réalisation d'une carte mentale, la méthode traditionnelle réalisée à la main du concepteur ; et la méthode moderne réalisée à l'aide d'un logiciel informatisé. Les figures ci-après donnent des idées sur les deux types de cartes mentales.

⁴¹Tony Buzan, *Mind map dessine moi l'intelligence*, groupe Eyrolles, 2012, p66

⁴²Figure extraite du : <https://beneylu.com/pssst/5-conseils-construire-cartes-mentales/> consulté le 26/03/2023

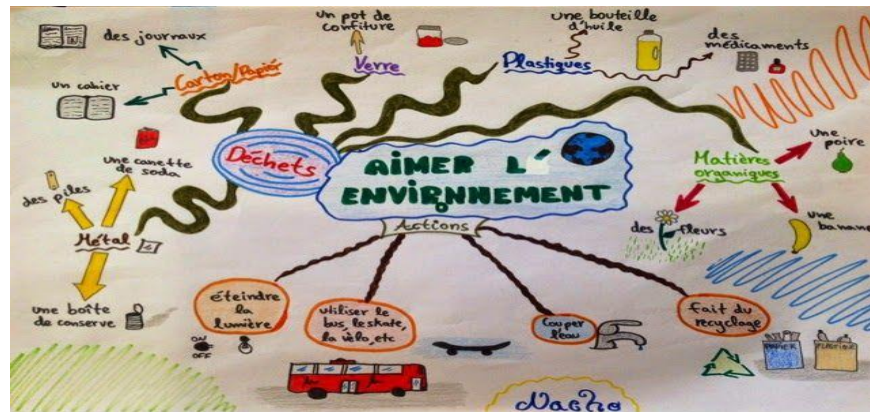


Figure 07 : Un modèle d'une carte mentale manuelle (traditionnelle) ⁴³

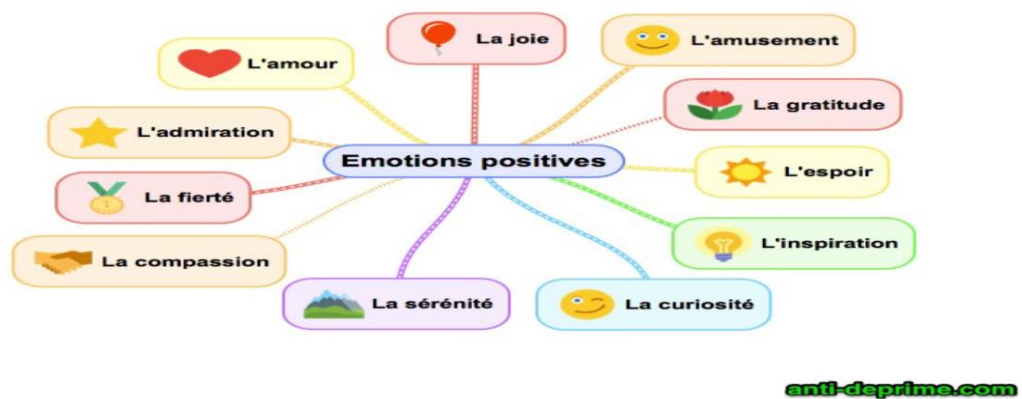


Figure 08 : Un modèle d'une carte mentale informatisé (à l'aide d'un logiciel) ⁴⁴

2.4.1 Carte mentale traditionnelle (dessinée à la main)

Pour construire ou dessiner une carte mentale manuellement, nous devons respecter plusieurs critères. En ce sens, pour concevoir une carte mentale différente des schémas habituels, Tony Buzan dans son ouvrage 'une tête bien faite' propose une démarche et des étapes à respecter :

- précisez d'abord votre thème ou votre problème à résoudre.
- commencer votre carte mentale du centre en prenant votre feuille sous format paysage.
- commencez par un symbole ou un dessin qui représente votre objectif.
- utilisez des couleurs qui boostent la concentration et la motivation.

⁴³Figure extraite du : <https://www.pinterest.fr/pin/694258098781110954/> consulté le 26/03/2023

⁴⁴Figure extraite du : <https://mindmanagement.org/les-11-mots-cles-en-carte-mentale-du-bonheur> consulté le 26/03/2023

- utiliser des branches irradiantes qui commencent du centre.
- utilisez des courbes au lieu des lignes droites.
- associez aux branches des mots clés et des signes.
- ajoutez des ramifications vierges pour stimuler l'imagination.
- tracez des branches secondaires.

2.4.2 Carte mentale moderne (à l'aide des logiciels)

A l'ère du développement du numérique plusieurs concepteurs des cartes mentales font recours aux logiciels et sites internet pour réaliser des cartes mentales numériques. Ces cartes mentales informatisées partagent le même principe avec les cartes mentales manuelles mais avec moins de liberté et créativité. Nous citons quelques logiciels et sites internet qui réalisent des cartes mentales en ligne : I mind map, Free Mind, framindmap ...

2.5 La carte mentale dans les pratiques de classe

Deladrière et al considèrent la cartes heuristiques comme : *«des outils qui servent à visualiser l'information. De ce fait, elle permet à son utilisateur de focaliser sur des détails tout en conservant une vision globale »*⁴⁵. Donc, la carte mentale est un outil efficace de compréhension et de mémorisation qui peut être utile dans des situations de classe.

L'exploitation de la Mind map en classe suscite le désir d'apprendre aux apprenants. Cette dernière est considérée comme un outil pédagogique très fiable qui stimule les capacités du cerveau. C'est pourquoi, plusieurs pédagogues cherchent à introduire cette technique communication dans les pratiques de classe. De plus, l'apprenant considère la carte mentale comme un outil ludique qui capte sa concentration et sa motivation.

L'enseignement par le biais des cartes heuristiques rend l'élève autonome et acteur de ses apprentissages. De ce fait, l'enseignant doit être éclectique dans ses méthodes d'apprentissage en introduisant cette démarche durant la transmission des contenus.

D'après plusieurs programmes et manuels scolaires, nous avons remarqué que le système éducatif en Algérie n'accorde aucune importance à cet outil pédagogique qui facilite la tâche de l'assimilation et la structuration des informations aux apprenants. D'un autre côté, à travers l'autoformation, certains enseignants exploitent volontairement les cartes mentales dans la situation d'enseignement/apprentissage.

⁴⁵DELADRIERE Jean-Luc, LE BIHAN Frédéric, MONGIN Pierre, REBAND Denis, Organiser vos idées avec le Mind Mapping, Paris, DUNOD, 2ème édition, 2007, p.3.

Conclusion partielle

En somme, nous avons tenté d'exposer les notions relatives à notre objet d'étude depuis différents angles et d'après plusieurs théoriciens afin d'exploiter ces données convenablement durant notre observation participante en classe.

Nous pouvons dire que la variation des outils pédagogiques aurait un impact positif sur le processus de la compréhension et de la mémorisation des informations chez les apprenants. En ce sens, cette démarche d'enseignement 'hybride'⁴⁶ semble efficace car elle booste la motivation de l'apprenant à travers le jeu et stimule les deux hémisphères cérébraux par le biais de la représentation visuelle des cartes heuristiques.

Toutes les analyses faites précédemment sur les deux concepts restent qu'une théorie. Il est nécessaire pour nous de les confronter à la réalité de nos écoles et voir si elles sont prolifiques dans la compréhension et la mémorisation. C'est ce que nous allons développer dans notre cadre pratique.

⁴⁶ Qui relie deux outils pédagogiques (le jeu et la *Mind map*).

Deuxième

Partie Pratique

De la théorie à la pratique
en classe

Chapitre III

***présentation et interprétation des
résultats du questionnaire***

Introduction partielle

Après avoir présenté les informations relatives à notre étude dans les chapitres précédents. Nous avons déjà essayé de mettre le point sur plusieurs concepts comme les méthodes d'enseignement, la grammaire, la motivation scolaire, le jeu ludique et la carte mentale. Nous avons aussi essayé de démontrer l'impact des cartes mentales à travers le jeu sur le processus de la compréhension et la structuration des informations.

Puis, afin d'insérer notre travail dans un cadre pratique, le second volet de notre recherche sera consacré à la partie pratique. Nous allons concrétiser les concepts vus précédemment sur l'étude de terrain afin d'apporter des réponses à nos questions de départ.

Au préalable, nous allons adresser un questionnaire aux enseignants exerçants aux primaires afin de cerner les méthodes adoptées lors des pratiques de classe. De plus, nous allons questionner les enseignants sur l'utilisation de la mind map dans leurs pratiques de classe.

Secondement, nous allons choisir l'école Reffas Kada pour effectuer notre enquête afin de mesurer l'efficacité de la mind map et le ludique dans le processus de la compréhension et la mémorisation des règles grammaticales.

Notre expérimentation passera par deux moments forts. Dans le premier avec un groupe témoin, nous allons présenter une séance de grammaire d'une façon habituelle. Puis dans le deuxième moment avec un groupe expérimental, nous présenterons le même contenu à l'aide des jeux ludiques de la mind map dans le but de réaliser une étude comparative entre les deux démarches adoptés.

De ce fait, notre partie pratique est constituée de deux chapitres à savoir : le premier concerne l'enquête menée auprès des enseignants du cycle primaire et le deuxième sera consacré à l'observation participante en classe de 5ème année primaire dans l'intention de confirmer ou infirmer nos hypothèses de départ.

3.1. L'enquête avec les enseignants (Questionnaire)

Dans le but de recueillir des informations et des avis des enseignants sur l'utilisation des cartes mentales comme un outil pédagogique ludique et l'impact de ces dernières sur le processus de la mémorisation et la compréhension des règles grammaticales, nous avons interrogé les enseignants pour connaître leurs pratiques pédagogiques en salle et leurs représentations par rapport au Mind mapping.

3.1.1 Les objectifs du questionnaire

L'objectif de notre enquête est de voir la démarche préconisée habituellement par les enseignants, cela étant nécessaire pour compléter les observations faites en classe. Il y a aussi le recueil d'informations supplémentaires pour notre problématique.

3.1.2 Description de l'échantillon

Notre choix s'est porté sur les enseignants du cycle primaire de la wilaya de Saïda. La répartition de notre échantillon fut répartie comme suit : les enseignants de moins de cinq ans d'expérience y compris les stagiaires et les suppléants, les enseignants entre cinq et dix ans, les enseignants de plus de 10ans et les enseignants en fin de carrière.

3.1.3 Matériel et méthode

Nous avons adressé un questionnaire composé de 9 questions distribué à 42 enseignants de différentes circonscriptions de la wilaya de Saïda afin de varier la source des réponses. Parmi ces 42 questionnaires distribués, 30 seulement ont été récupérés.

Les trois premières questions visent l'expérience professionnelle des enseignants ainsi que la place du ludique dans une classe de FLE au primaire.

Les questions numéro cinq et six se renseignent sur les supports pédagogiques qui aident à la compréhension et la mémorisation des règles grammaticales.

Les trois dernières questions sont dédiées à la mesure de l'efficacité des cartes mentales comme un support d'aide ludique.

3.1.4 L'analyse et l'interprétation du questionnaire

	Questionnaires distribués	Questionnaires récupérés	Questionnaires analysés
Nombre	42	30	30
Pourcentage	/	100%	100%

Tableau 01 : Le nombre des questionnaires distribués, récupérés et analysé.

3.1.4.1 Présentation des résultats

1) Depuis quand vous êtes dans l'enseignement ?

- Moins de 5ans
- Entre 5 et 10ans
- Plus de 10ans
- Fin de carrière

	Moins de 5ans	Entre 5 et 10ans	Plus de 10ans	Fin de carrière
Nombre	7	14	7	2
pourcentage	23%	48%	23%	6%

Tableau 02 : Résultats de la première question

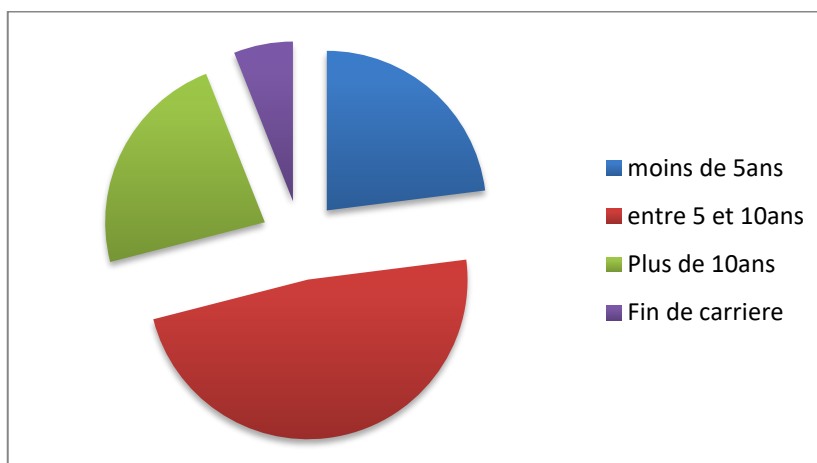


Figure 09 : graphiques de la première question

La majorité des enseignants questionnés sont des enseignants ayant une expérience entre 5 et 10 ans (46%). Ensuite les enseignants ayant une expérience professionnelle de moins de 5ans partage le même pourcentage de 23% avec ceux de 10ans et plus. Enfin 6% représente le nombre de deux enseignants qui sont en fin de carrière.

Analyse

D'après les résultats récoltés, on peut dire que la diversité et l'hétérogénéité du public enquêté pourrait nous aider dans notre recherche afin confirmer ou infirmer nos hypothèses de départ.

2) Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

- oui ☐ - non ☐

Pour cette deuxième question, nous avons trouvé que l'ensemble des enseignants questionnés 100% ont répondu par « oui ».

	Oui	Non
Nombre	30	0
Pourcentage	100%	0%

Tableau 03 : Résultats de la deuxième question

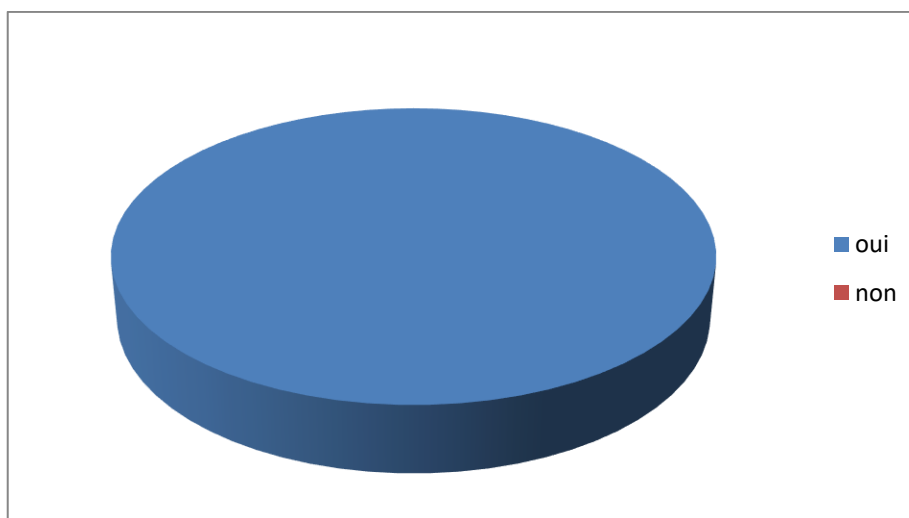


Figure 10 : graphiques de la deuxième question

Analyse

D'après les résultats récoltés pour cette question. La totalité de notre public visé trouve que le jeu (le ludique) attire l'attention des apprenants. De ce fait nous pouvons dire que les apprenants du primaire aiment apprendre en jouant et leurs enseignants ont constaté cela lors des pratiques de classe. De plus, le ludique permet de motiver les apprenants afin

construire leurs propre savoir. Donc le jeu est un facteur de motivation qui suscite le plaisir d'apprendre aux apprenants de bas âge.

3) Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- jamais ☐ - parfois ☐ - souvent ☐ - très souvent ☐

	Jamais	parfois	Souvent	Très souvent
Nombre	/	20	8	2
Pourcentage	0%	67%	27%	6%

Tableau 04 : Résultats de la troisième question

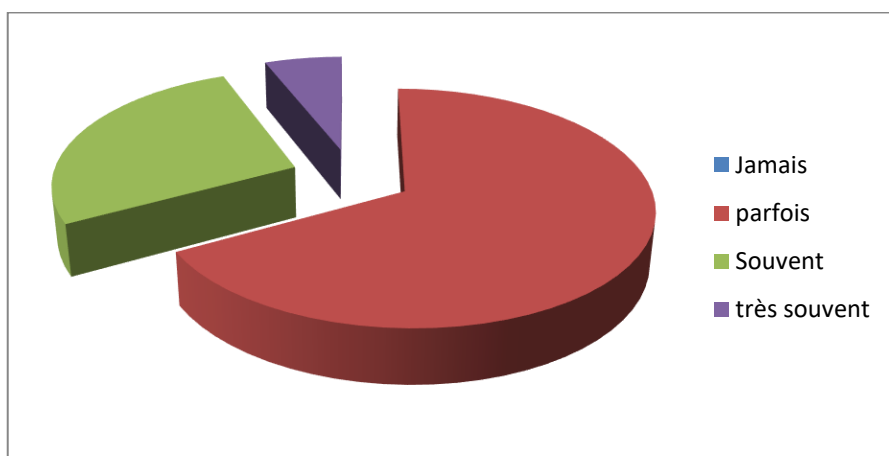


Figure 11 : graphiques de la troisième question

Pour cette question, nous avons trouvé que la majorité des enseignants enquêtés (67%) utilisent les méthodes ludiques dans leurs pratiques de classe de temps en temps. 27% de notre échantillon utilise le ludique constamment. Tandis que 6% de notre public utilise ces méthodes très souvent.

Analyse

D'après les résultats obtenus, on peut dire que la quasi-totalité des enseignants enquêtés utilise les méthodes ludiques d'une façon irrégulière. Tandis que 27% de notre échantillon utilise ces méthodes régulièrement dans leurs pratiques de classe. De ce fait, nous pouvons dire que la majorité des enseignants ne donne pas de l'importance aux jeux ludiques en classe à cause de la pression des contraintes officielles tel que (le programme, l'insuffisance de temps)

4) Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Oral lecture points de langue

	Oral	Lecture	Points de langue
Nombre	15	9	17
pourcentage	50%	30%	56%

Tableau 05: Résultats de la quatrième question

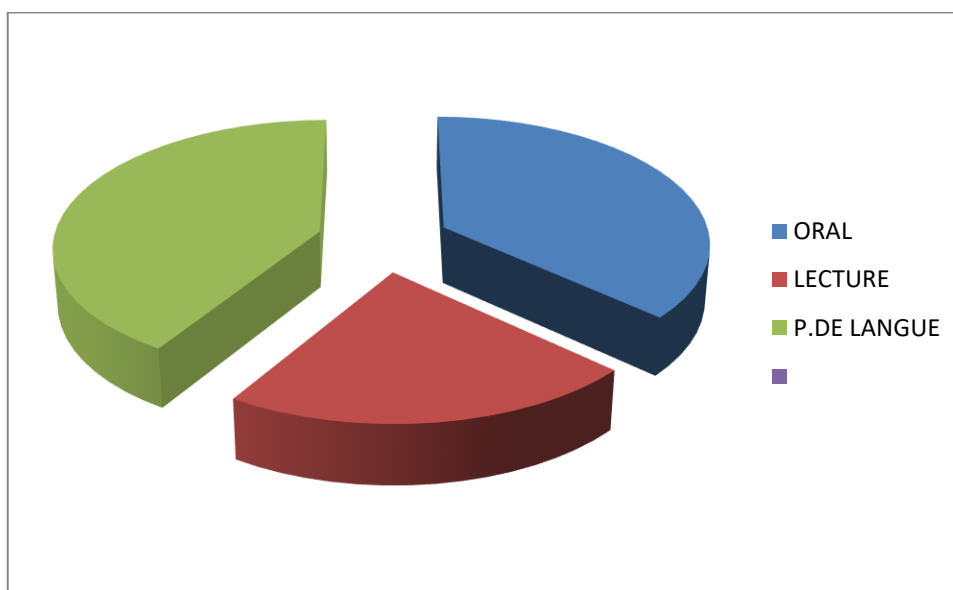


Figure 12 : graphiques de la quatrième question

Pour cette question, nous avons remarqué que 56% des participants propose l'introduction des jeux ludiques dans les activités de points de langue d'autres (30)% propose l'utilisation de ces supports pendant les activités de lecture. Tandis que 50% des participants opte pour la lecture. Nous signalons que plusieurs enseignants ont fait un choix multiple dans cette question.

Analyse

La plupart des enseignants propose l'utilisation du jeu ludique pendant les activités de points de langue car ces derniers peuvent faciliter la tâche aux enseignants lors de l'explication des règles grammaticales. D'autres enseignants ont choisi les activités de l'oral (réception/production) car les enfants aiment comprendre et parler en jouant (avec des pièces théâtrales ou des saynètes). Enfin 30% des enseignants proposent le recours aux jeux pendant les activités de déchiffrages (le montage syllabique avec le jeu et les étiquettes). De ce fait, nous pouvons dire que le ludique a une place très importante dans la

classe de FLE. Or le recours au ludique dans plusieurs disciplines peut favoriser le processus d'apprentissage interactif.

5) Vos élèves éprouvent-ils des difficultés de compréhension et de mémorisation des règles grammaticales ?

- Souvent - Parfois - Rarement - Jamais

	Souvent	Parfois	Rarement	jamais
Nombre	9	20	1	0
Pourcentage	30%	66%	4%	0%

Tableau 06: Résultats de la cinquième question

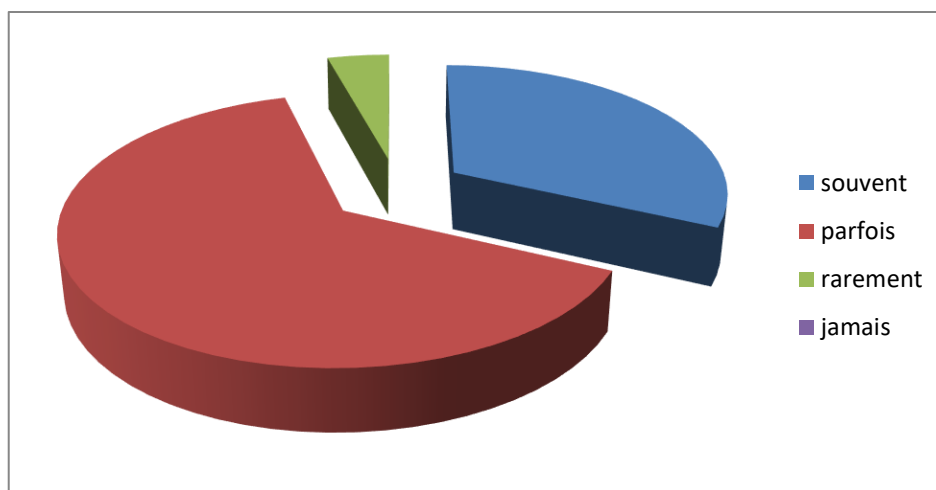


Figure 13 : graphiques des résultats de la cinquième question

L'ensemble des enseignants confirme que leurs apprenants trouvent des difficultés de compréhension et de mémorisation des règles grammaticales. Donc 66% d'entre eux disent que l'apprenant présente parfois des difficultés. 30% de notre échantillon prétend que l'élève en classe de FLE est en difficulté permanente.

Analyse

Après avoir constaté les résultats de cette question, nous pouvons dire que la majorité des apprenants trouve des difficultés lors de l'acquisition et la mémorisation des règles. Donc l'apprenant n'arrive pas à déchiffrer et réinvestir ces acquis dans une situation problème. Pour cette raison l'enseignant doit proposer des supports d'aide pédagogiques qui facilitent la tâche de la compréhension et la mémorisation à cet apprenant en difficulté.

6) Quels sont les outils didactiques et pédagogiques que vous utilisez pour faciliter l'acquisition des règles grammaticales ?

- le manuel scolaire - les cartes mentales - autres

	Le manuel scolaire	Les cartes mentales	Autres
Nombre	12	10	8
Pourcentage	40%	33%	27%

Tableau 07: Résultats de la sixième question

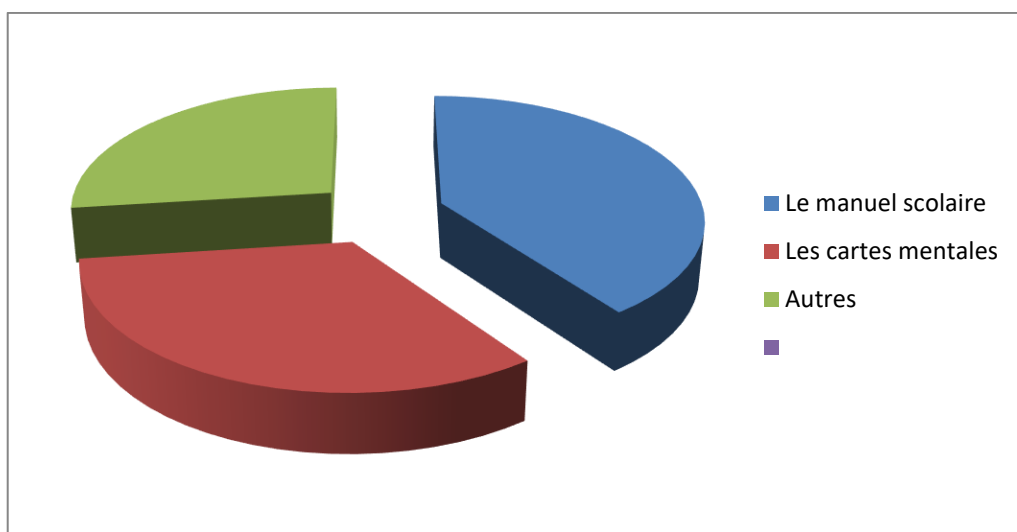


Figure 14 : graphiques des résultats de la sixième question

33 % des interrogés ont choisi les cartes mentales comme un outil didactique qui facilite l'acquisition des règles grammaticales d'un autre coté 40% de notre public utilise le manuel scolaire. Tandis que 27% de notre échantillon utilise d'autres outils à l'image des supports audiovisuels afin de faciliter la réception du contenu.

Analyse

D'après ces résultats, nous pouvons dire que la majorité des enseignants ne font pas recours aux cartes mentales dans leurs pratiques de classe pour eux cette nouvelle technique dépasse les capacités cognitives de l'apprenant au cycle primaire. Or ils ne considèrent pas le Mind Mapp comme un outil d'aide ludique. En réalité, les enseignants ne veulent pas sortir du cercle fermé des outils pédagogiques classiques (à l'image du manuel scolaire). Tandis que 33% de notre échantillon fait recours à cette nouvelle technique qui va avec cette génération.

7) Est-ce que vous avez l'habitude de travailler avec les cartes mentales dans une séance de grammaire ?

- oui - non

Pourquoi :

	oui	non
Nombre	12	18
Pourcentage	40%	60%

Tableau 08: Résultats de la septième question

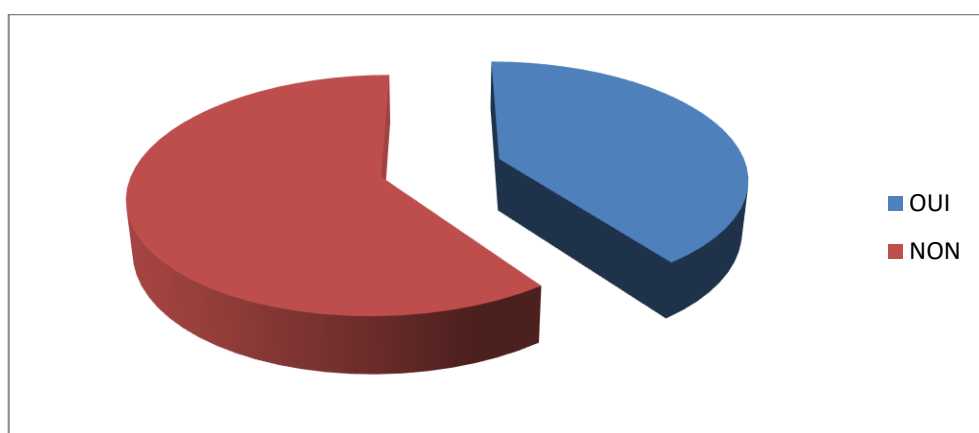


Figure 15 : graphiques des résultats de la septième question

Pour cette question nous avons remarqué que 60% de notre échantillon n'utilise pas les cartes mentales et 40% fait recours à cette méthode.

Analyse

Les résultats obtenus de cette question nous confirme ceux de la question précédente. De ce fait, nous pouvons dire que la plupart de notre public préfère la présentation classique des cours et ne donne pas de l'importance aux nouvelles méthodes. Par ailleurs 40% de notre échantillon utilise cette technique qui prend de plus en plus sa place dans une classe de FLE au cycle primaire.

8) La carte mentale motive-t-elle l'apprenant dans la séance de grammaire ?

- oui - non

Comment :

	Oui	Non
Nombre	25	5
Pourcentage	84%	16%

Tableau 09: Résultats de la huitième question

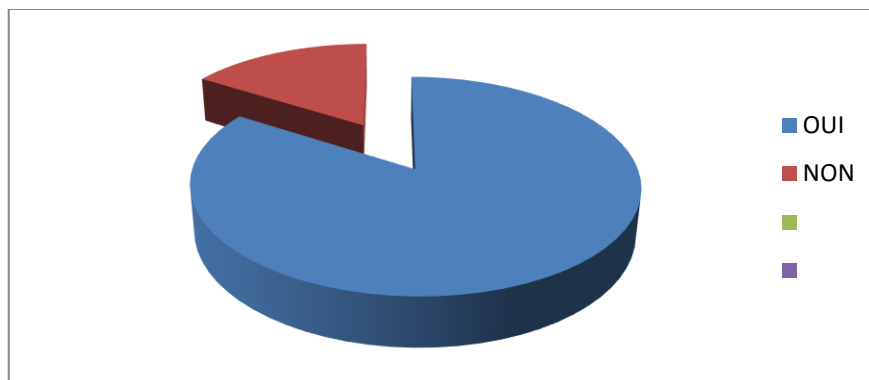


Figure 16 : graphiques des résultats de la huitième question

Nous avons remarqué que 84% de nos questionnés ont confirmé rôle du Mind map dans la motivation des apprenants. Par contre 5 enseignants ont répondu par la négative.

Analyse

La majorité écrasante des enseignants a confirmé l'utilité de la carte mentale. En effet cette technique moderne peut éveiller l'intérêt des apprenants car elle se base beaucoup plus sur le côté visuel de l'élève à travers les dessins et les couleurs. Donc, nos enseignants ont conscience de l'importance de cet outil moderne dans une classe de FLE et plus on multiplie les sens, plus on a la possibilité d'attirer l'attention des élèves et les motiver.

9) A votre avis travailler à l'aide des cartes mentales dans une classe de langue permet de :

- Freiner et entraver l'apprentissage de la grammaire.
- développer la créativité chez l'apprenant.
- Faciliter la mémorisation.

Autres :

	Freiner et entraver l'apprentissage de la grammaire	développer la créativité chez l'apprenant	Faciliter la mémorisation.
Nombre	2	8	20
Pourcentage	6%	27%	67%

Tableau 10: Résultats de la neuvième question

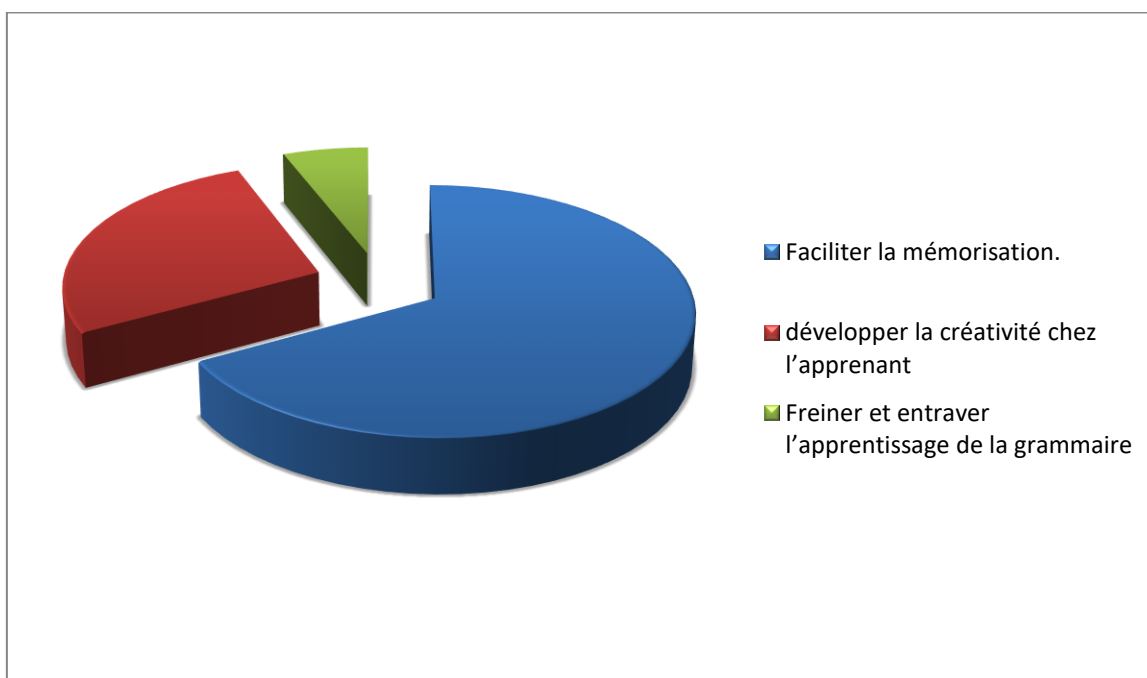


Figure 17 : graphiques des résultats de la neuvième question

67% de nos enseignants interrogés pensent que le mind map facilite la mémorisation. De plus 26% de notre échantillon prétend que le travail à l'aide des cartes mentales permet le développement de la créativité chez l'apprenant. Par contre deux enseignants disent que l'utilisation de cette technique entrave l'apprentissage.

Analyse

D'après les résultats de cette dernière question, on peut dire que le mind map est un outil très efficace qui peut faciliter la tâche de la compréhension et mémorisation des règles grammaticales aux apprenants. En outre, ce support d'aide peut développer la créativité chez l'apprenant car il l'incite à construire son propre savoir.

3.1.5 Synthèse

A travers les réponses récoltées de ce questionnaire, nous pouvons dire que l'ensemble des enquêtés a confirmé le rôle important du jeu ludique en classe de FLE au primaire car il a la capacité de capter l'attention des élèves. Ainsi, ces derniers ont confirmé que le mind mapping est un outil d'aide et de motivation parmi d'autres pour les élèves afin de comprendre et mémoriser les règles grammaticales.

Donc, nous disons que l'intégration de cette technique de communication dans une situation d'enseignement-apprentissage est indispensable afin de faciliter le processus d'acquisition en classe de langue.

Enfin, on peut dire que les résultats obtenus de notre enquête menée auprès des enseignants convergent dans le même sens de nos hypothèses de départ en attendant de les confirmer dans la partie expérimentale qui suit.

Chapitre IV :
présentation et interprétation
des résultats de
l'expérimentation

4.1 L'expérimentation (l'observation participante)

Dans cette étape d'expérimentation, nous allons réaliser une étude comparative entre la méthode traditionnelle (verticale) et la méthode moderne (horizontale) à l'aide des cartes mentale et le ludique en appliquant notre expérimentation sur un échantillon d'élèves. Donc, notre expérimentation se déroulera durant les séances de la grammaire avec un groupe témoin (présentation habituelle) et après avec un groupe expérimental à l'aide de cette technique de communication afin de mesurer l'impact de ce support ludique sur le processus de la compréhension et la mémorisation chez les apprenants.

4.1.1 Justification du choix

Etant enseignant au cycle primaire pendant une longue durée de 10ans, nous avons remarqué les difficultés rencontrées par les apprenants de bas âge lors de la compréhension et la mémorisation des règles grammaticales. En revanche, la quasi-totalité des apprenants n'apprécient pas les activités de points de langue y compris la grammaire qui consiste à apprendre des règles à appliquer dans une situation d'intégration.

En classe de 5AP toutes les activités de la séquence pédagogique se convergent vers la situation d'intégration où l'apprenant doit réinvestir ses savoirs acquis durant toute la séquence. Donc, l'activité de la grammaire est considérée comme le noyau de cette situation d'intégration. Pendant la correction des exercices d'application de la grammaire, nous avons remarqué que la plupart des élèves ne répondent pas correctement aux consignes proposées par les enseignants. Pour surmonter ces obstacles nous avons pensé à l'introduction d'une nouvelle méthode de communication qui agit selon le fonctionnement du cerveau à savoir, le mind mapping (les cartes mentales) à travers les jeux ludiques.

Pendant notre première année master didactique FLE, nous avons remarqué l'efficacité de cette méthode pendant le module des neurosciences dispensé par notre professeur docteur Mouazer à l'université docteur Moulay Tahar à Saida. Docteur Mouazer présentait ses cours souvent à l'aide des schémas (sous forme de cartes mentales et cartes conceptuelles). Alors nous avons pensé que le mind mapping pourrait faciliter la tâche de la restitution des informations à travers les règles écrites transformées en schémas.

4.1.2 L'objectif de la recherche

A travers cette expérience nous voulons mesurer l'efficacité de la carte mentale dans une classe de FLE au cycle primaire.

4.1.3 Les participants (l'échantillon)

Notre public est constitué des apprenants de deux classes de la 5AP, école REFFAS KADA, commune d'Ain Hdjar, wilaya de Saïda où nous exerçons depuis 3ans.

L'échantillon du groupe témoin est constitué de 20 élèves dont 13 filles et 7 garçons, ils ont environ l'âge de 11ans.

Le second groupe expérimental se compose de 27 élevés dont 14 filles et 13 garçons qui ont environ 11 ans. Le niveau des deux groupes est varié entre moins bon, moyen et bon selon les résultats obtenus lors du premier trimestre.

4.1.4 Les conditions du déroulement de l'expérimentation

Notre expérimentation se déroulera le 9 février 2023 et notre observation participante durera jusqu'à la fin de séquence (environs trois semaines). Nous allons présenter un cours de grammaire du projet trois de la 5eme année primaire. Ce projet englobe deux séquences et notre cours s'enregistre dans la première séquence intitulée « quand je serai grand ». Nous allons présenter le cours du complément de but.

Notre expérimentation passe par deux moments forts :

- le premier moment de la présentation verticale du cours : il s'agit de la présentation habituelle avec le groupe témoin.
- le second moment de présentation horizontale du savoir où nous allons présenter le même cours de grammaire à l'aide du mind mapping à travers le ludique. Puis nous allons proposer à notre échantillon une batterie d'exercices afin de mesurer l'efficacité de ce support d'aide.

4.1.4.1 Le déroulement du premier moment

Premièrement, nous avons présenté le cours de grammaire d'une façon habituelle (transmissive direct) avec le groupe témoin.

4.1.4.1.1 La fiche du cours

Grammaire

Cours : 5ème A.P

Projet 3 :Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?

Séquence 1 : Quand je serai grand.

Activité : Grammaire

Durée : 45 mn.

Thème : Le complément de but

Acte de parole : Donner des informations sur un fait

Compétence visée : Utiliser des ressources diverses pour améliorer sa production écrite

Composante de la compétence : Identifier et connaître le fonctionnement de la langue

Compétences transversales :- Synthétiser des informations

Objectifs d'apprentissage :-Identifier et connaître le complément de but.

Matériel didactique : Manuel scolaire page 62 - Cahier de classe - Ardoises

Déroulement de la séance :

-Contrôle du pré-requis :

-Faire un rappel sur le complément de temps et le complément de lieu.

I-Moment de découverte :

-Mise en situation avec la phrase suivante :

Massinissa sera pompier pour aider les victimes.

-Lecture silencieuse effectuée par les élèves -Lecture magistrale effectuée par l'enseignant

-Questions de compréhension :

* Pourquoi Massinissa veut-il être pompier ? Il sera pompier pour aider les victimes.

II- Moment d'observation méthodique :

-Demander aux apprenants de souligner la réponse de la réponse précédente.

-Que désigne cette locution ? Elle désigne le but

- Faire dégager la règle avec les apprenants.

Je retiens :

Le complément de but (C.B) complète la phrase pour désigner le but. Il répond à la question pourquoi ?

Exemple : - Massinissa sera pompier pour aider les victimes.
C.B

III-Moment de reformulation personnelle :

Activité 1 : Souligne tous les compléments de but du texte suivant :

Les chiens secouristes sont entraînés pour trouver les blessés. Il faut faire vite pour sauver les victimes.

IV-Moment d'évaluation :

Exercice : complète le tableau à partir des phrases suivantes :

- Tous les jours, les élèves vont à l'école pour apprendre.

- Je vais au stade pour regarder le match.

- L'été prochain, j'irai à Tlemcen pour visiter Lalla Setti.

- Pour gagner le match, Mahrez marque des buts.

CCT	CCL	CCB
.....		
.....		
.....		
.....		

4.1.4.1.2 Déroulement de la première séance du groupe témoin de la 5^{ème} année primaire (présentation habituelle)

Dans le premier temps, nous avons commencé par un rappel des séances précédentes qui ont une relation avec notre cours afin de consolider les acquis des apprenants. Ensuite, nous avons posé la question suivante : quels sont les compléments circonstanciels que vous connaissez ? Certains élèves ont répondu par CCT et CCL. Nous avons posé une deuxième question : comment repérer le CCT dans une phrase ? Les élèves n'ont pas trouvé la réponse donc l'enseignant est intervenu en donnant la réponse avec des exemples pour débloquer la situation problème. (Idem pour la deuxième question du CCL).

Dans le deuxième moment, nous avons entamé la présentation du cours en portant un exemple sur le tableau. Ensuite, nous avons demandé la lecture de l'énoncé et on a posé les questions suivantes : Quel est le sujet de cette phrase ? Quel est le verbe ? Quel est le complément ? Les élèves ont répondu aux questions correctement. Puis nous avons expliqué la notion du complément de but en donnant des exemples oralement. Puis nous avons rédigé la règle de la leçon ensemble. Après nous sommes passé à la manipulation intensive en proposant des exercices oraux et écrits afin de consolider les informations relatives au cours. Enfin nous sommes passés à l'application en proposant un exercice écrit sur le cahier de classe afin de tester la compréhension et la mémorisation de la leçon. A la fin de cette activité nous avons corrigé l'exercice d'application ensemble afin de corriger et redresser les erreurs commises par les apprenants. Nous signalons aussi qu'avant d'entamer notre observation participante, nous avons conçu une grille d'évaluation pour notre test ou on a partagé les résultats des réponses en deux catégories, la première concerne les informations du contenu présenté lors de l'expérimentation et la seconde concerne les informations des acquis précédents.

4.1.4.1.3 Les résultats obtenus

Résultats	Faibles	Moyens	Bons
Nombre des élèves	8	6	6
Le taux	40%	30%	30%

Tableau 11 : les résultats globaux de la méthode verticale (habituelle)

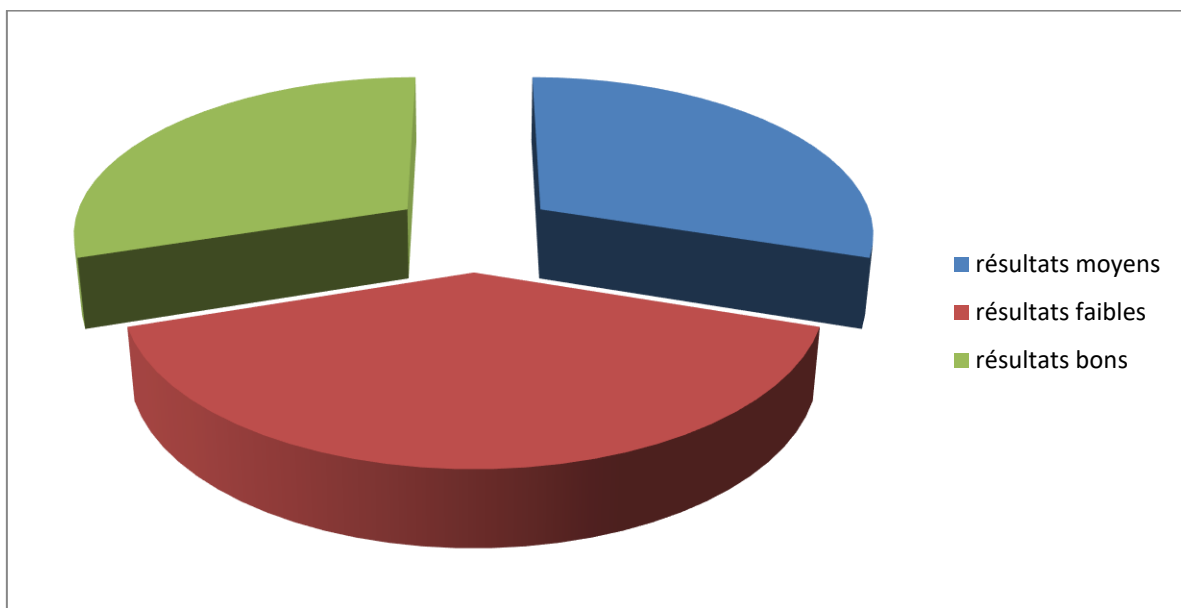


Figure 18 : Graphiques des résultats du groupe témoin

Après avoir présenté le cours d'une façon linéaire et durant notre observation participante, nous avons obtenu les résultats suivants :

8 élèves de notre échantillon soit 40% ont obtenu de faibles résultats, 30% des apprenants ont obtenu des résultats moyens et 30% de notre échantillon ont eu de bons résultats.

Analyse

D'après les résultats obtenus, nous avons remarqué que le taux des élèves qui n'ont pas assimilé le cours est très élevé par rapport à ceux qui ont saisi les informations transmises lors de cette présentation linéaire ce qui montre les limites de cette méthode transmissive adoptée par l'enseignant. Nous avons remarqué aussi le manque de la motivation chez les apprenants qui a un rôle négatif. De plus, nous avons constaté les difficultés rencontrées par les apprenants pendant le moment de déchiffrement et la mémorisation des règles grammaticales. Ainsi, nous avons remarqué que l'apprenant trouve des difficultés lors du moment de réinvestissement de ces connaissances mal

structurées ou perdues à la fin de la séquence pédagogique pendant la situation d'intégration.

Donc, ces résultats confirment nos constats de départ que l'apprenant de première section n'apprend pas sans motivation et la tâche de la mémorisation devient pour lui une opération pénible à cause de la monotonie des méthodes classiques utilisées par les enseignants.

Cours	Cours actuel	Cours précédent
	CCB	CCT/CCL
Nombre et taux des réponses correctes	10 50%	8 40%
Nombre et taux des réponses incorrectes	10 50%	12 60%

Tableau 12 : des résultats détaillés du groupe témoin

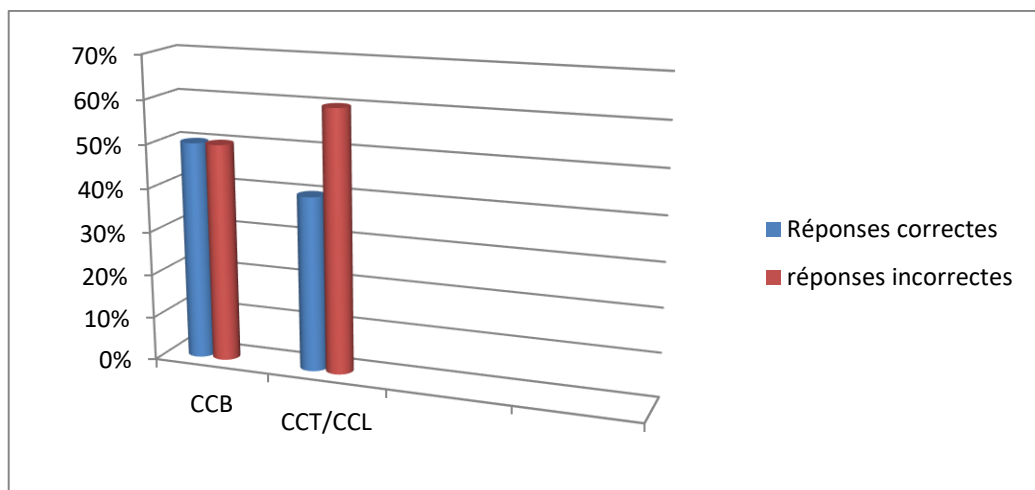


Figure 19 : graphiques des résultats des catégories des réponses du groupe témoin

Afin de donner des résultats fiables de notre expérimentation, nous avons réparti les réponses en deux catégories : la première celle du cours présenté (complément circonstanciel de but) et la deuxième pour les cours précédents qui ont une relation étroite avec notre cours présenté (CCT/CCL).

Après la présentation habituelle, nous avons obtenu les résultats suivants : 10 apprenants de notre échantillon ont donné des réponses justes soit 50% pour le cours présenté dans cette expérimentation. Tandis que 12 élèves ont donné des réponses erronées pour les cours précédents.

Commentaire

D'après les résultats des réponses obtenus, nous pouvons dire que la moitié des apprenants n'a pas assimilé le cours présenté convenablement car le taux de réussite n'a pas franchi la barre de 50%. De plus, nous avons remarqué que la majorité de notre échantillon n'a pas structuré les informations des cours précédents ce qui confirme les limites de la méthode traditionnelle adoptée lors de nos prestations.

Donc nous pouvons dire que la moitié de la classe n'a pas mémorisé la règle convenablement du cours présenté (CCB) et ces informations vont être perdues prochainement. De plus, la majorité de notre échantillon n'a pas répondu correctement à la deuxième catégorie des questions (CCL/CCT) ce qui exprime la perte des informations précédentes avec le temps.

4.1.4.2 Le déroulement du deuxième moment

Dans ce deuxième moment nous allons présenter notre cours à l'aide d'une carte mentale démontable afin d'apporter une touche ludique à notre expérimentation. Ainsi, nous allons exploiter le mind mapping durant toute la séance (rappel, présentation, application).

4.1.4.2.1 Interactions des apprenants

Pendant cette séance avec le groupe expérimental, nous avons remarqué la motivation des apprenants et un grand nombre d'entre eux a participé y compris les éléments qui n'ont pas l'habitude de participer.

4.1.4.2.2 La carte mentale

D'abord nous avons conçu une carte mentale numérique relative à notre leçon via le site web suivant : [<https://framindmap.org/c/maps/1334954/edit>]. Puis, afin d'introduire le ludique à notre corpus, nous avons converti cette carte mentale numérique en une carte mentale manuelle en ajoutant des dessins et des couleurs.

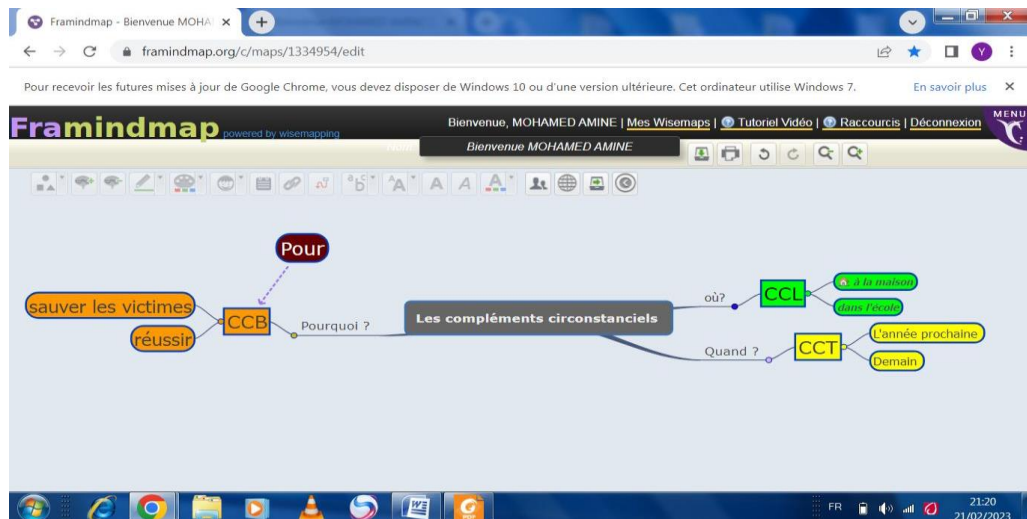


Figure 20 : Carte mentale numérique illustrant le cours présenté⁴⁷

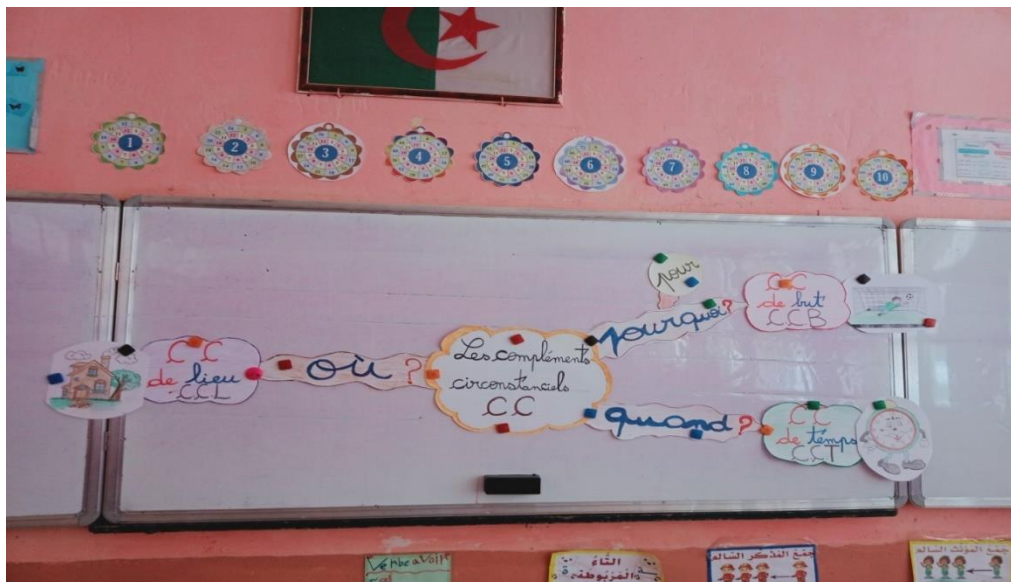


Figure 21 : Carte mentale manuelle illustrant le cours présenté⁴⁸

4.1.4.2.3- La fiche du cours

Grammaire

Cours : 5ème A.P

Projet 3 : Qu'est-ce qu'une catastrophe naturelle ?

Séquence 1 : Quand je serai grand.

Activité : Grammaire

Durée : 45 mn.

Thème : Le complément de but

⁴⁷ Notre carte mentale conçue d'abord dans le site web [<https://framindmap.org/c/maps/1334954/edit>]

⁴⁸ Notre mind map manuelle exploitée lors de notre observation participante.

Chapitre 04 : présentation et interprétation des résultats de l'expérimentation

Acte de parole : Donner des informations sur un fait

Compétence visée : Utiliser des ressources diverses pour améliorer sa production écrite

Composante de la compétence : Identifier et connaître le fonctionnement de la langue

Compétences transversales :- Synthétiser des informations

Objectifs d'apprentissage :-Identifier et connaître le complément de but.

Matériel didactique : Manuel scolaire page 62 - Cahier de classe - Ardoises

Déroulement de la séance :

-Contrôle du pré-requis :

-Faire un rappel sur le complément de temps et le complément de lieu.



I-Moment de découverte :

-Mise en situation avec la phrase suivante :

Massinissa sera pompier pour aider les victimes.

-Lecture silencieuse effectuée par les élèves -Lecture magistrale effectuée par l'enseignant

-Questions de compréhension :

* Pourquoi Massinissa veut-il être pompier ? Il sera pompier pour aider les victimes.

II- Moment d'observation méthodique :

-Demander aux apprenants de souligner la réponse de la réponse précédente.

-Que désigne cette locution ? Elle désigne le but

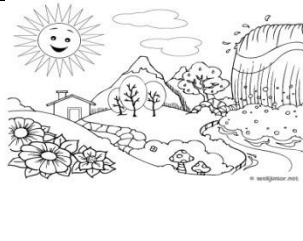
- Faire dégager la règle avec les apprenants.

Je retiens :



III-Moment de reformulation personnelle :

Activité 1 ; collez les images qui correspondent à chaque complément circonstanciel sur la carte mentale.

 En 2023	 Près de l'école	 Pendant le printemps
 pour soigner les malades	 à Alger	 Pour préparer le gâteau

Activité 2 : Souligne tous les compléments de but du texte suivant :

Les chiens secouristes sont entraînés pour trouver les blessés. Il faut faire vite pour sauver les victimes.

IV-Moment d'évaluation :

Exercice : complète le tableau à partir des phrases suivantes :

- Tous les jours, les élèves vont à l'école pour apprendre.
- Je vais au stade pour regarder le match.
- L'été prochain, j'irai à Tlemcen pour visiter Lalla Setti.

- Pour gagner le match, Mahrez marque des buts.

CCT	CCL	CCB
.....		
.....		
.....		
.....		

4.1.4.2.4 Déroulement de la deuxième séance du groupe expérimental de la 5ème année primaire (présentation horizontale)

Pendant cette deuxième séance avec le groupe expérimental nous avons introduit une carte mentale avec une touche ludique. D'abord nous avons commencé notre présentation par le rappel des cours précédents afin de consolider les acquis des apprenants et de mettre une plateforme à notre cours actuel. Cette fois ci, on a fait recours à une carte mentale avec des images durant cette phase de rappel et éveil de l'intérêt afin de capter l'attention des apprenants. Pendant ce moment nous avons remarqué que la majorité des apprenants a participé. De plus, les élèves ont répondu convenablement à nos questions suivantes : - *quels sont les compléments circonstanciels que nous avons déjà vu ?-----*
Comment repérer un CCT dans une phrase ? Comment trouver un CCL dans une phrase ?

Ensuite, nous avons commencé la présentation horizontale de notre cours en portant un exemple sur le tableau contenant un complément circonstanciel de but (Massinissa sera pompier pour sauver les gens). Puis, nous avons demandé aux apprenants de souligner les constituants de la phrase. Après, nous avons expliqué la notion du complément de but en utilisant une carte mentale démontable. Nous avons ajouté une branche et une bulle de CCB à notre carte mentale collé déjà sur le tableau. Puis nous avons demandé aux apprenants de coller des images (des CC illustrés) sur les branches de la carte mentale qui correspondent à chaque complément circonstanciel (CCT/CCL/CCB) et pendant ce moment nous avons remarqué la participation de l'intégralité de la classe. Puis, dans le moment de manipulations intensives nous avons proposé des exercices oraux et écrits afin de confirmer l'acquisition de la règle. Puis nous avons démonté la carte mentale complètement et nous avons demandé à notre groupe expérimental de la remonter sous forme d'un jeu ludique afin de tester la mémorisation et l'acquisition de la règle. Effectivement, nos apprenants ont réussi cette tâche cognitive ludique convenablement.

Avant de passer à l'application, on a décollé la carte mentale du tableau et on a demandé aux apprenants de choisir entre la règle écrite (habituelle) ou sous forme un

schéma. Puis la majorité de notre échantillon a opté pour la carte mentale. En ce moment là nous avons demandé à notre groupe expérimental de convertir la règle écrite en une carte mentale personnelle (voir annexes) et c'était un moment de plaisir pour les apprenants. A la fin de notre séance expérimentale nous avons proposé aux apprenants un exercice d'application pour tester l'efficacité de notre support introduit et son impact sur le processus de la mémorisation et la compréhension.

4.1.4.2.5 Les résultats obtenus

Résultats	Faibles	Moyens	Bons
Nombre des élèves	2	11	14
Le taux	7,40%	40,75%	51,85%

Tableau 13 : des résultats globaux de la méthode horizontale (à l'aide des jeux du mind mapping)

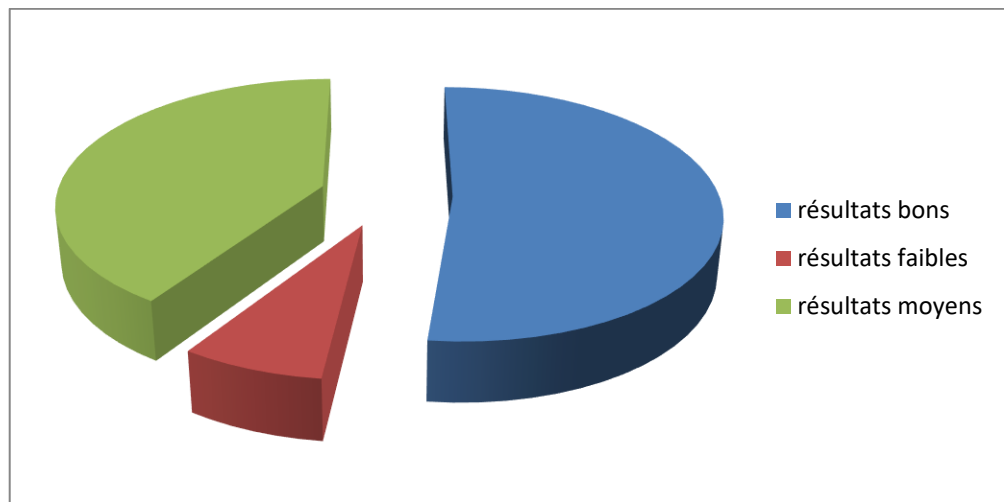


Figure 22 : Graphiques des résultats du groupe expérimental

Après avoir présenté le cours à l'aide d'une carte mentale au second groupe expérimental, nous avons obtenu les résultats suivants :

Seulement deux élèves de notre échantillon soit 7% ont eu des résultats faibles. Tandis que 11 élèves ont obtenu des résultats moyens et 14 apprenants soit 51% ont eu de bons résultats.

Commentaire

Pour ce deuxième moment de notre observation participante, nous avons trouvé que le nombre des apprenants qui a eu des résultats moins bons a baissé par rapport à la première séance habituelle présenté au groupe témoin. Aussi le taux de bons résultats de notre échantillon a augmenté soit 52% contre 30% du groupe témoin. Ce qui signifie l'impact positif de ce nouveau support ludique sur le processus d'apprentissage chez les apprenants de bas âge. Nous avons remarqué aussi l'implication de tout le groupe expérimental dans construction du savoir. De ce fait, nous pouvons dire que l'objectif de notre séance a été atteint grâce à ce nouvel outil de communication qui a facilité la tâche de la compréhension et la mémorisation à nos apprenants.

Cours	Cours actuel	Cours précédent
	CCB	CCT/CCL
Nombre et taux des réponses correctes	25	15
	92,60%	55,55%
Nombre et taux des réponses incorrectes	2	12
	7,40%	44,45%

Tableau 14 : des résultats détaillés du groupe expérimental

Afin de donner des résultats fiables de notre expérimentation, nous avons réparti les réponses en deux catégories : la première celle du cours présenté (complément circonstanciel de but) et la deuxième pour les cours précédents qui ont une relation étroite avec notre cours présenté (CCT/CCL).

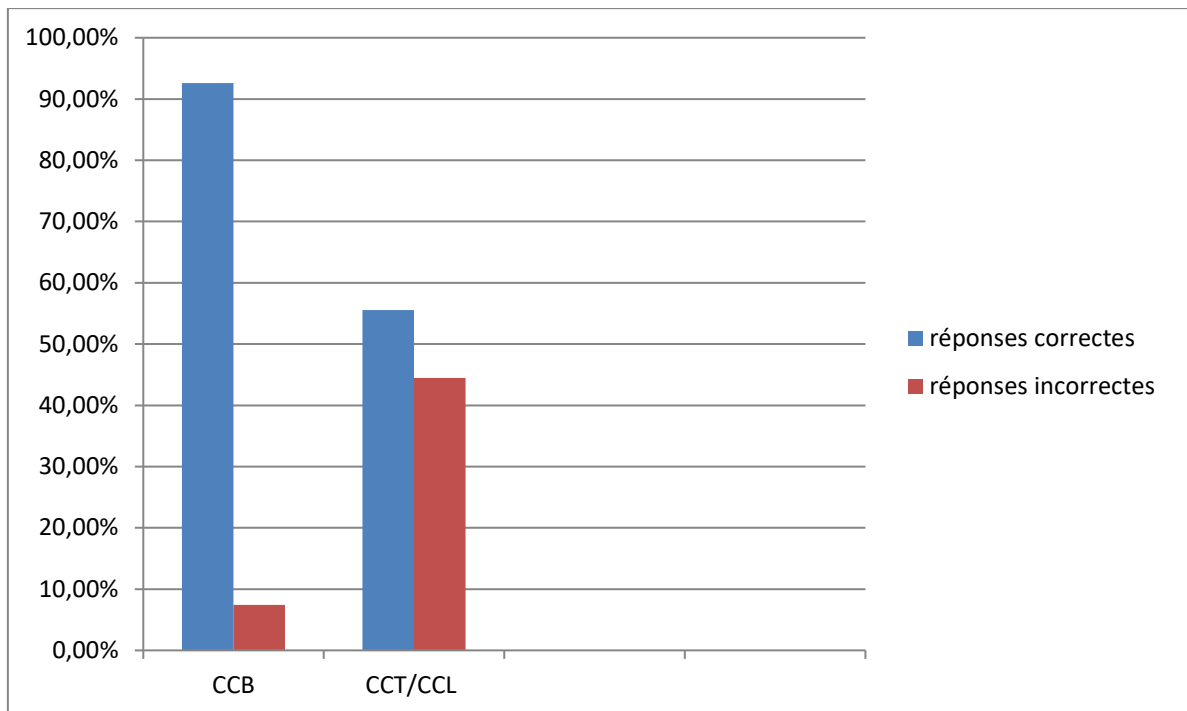


Figure 23 : graphique des résultats des catégories des réponses du groupe expérimental

Pour notre seconde présentation horizontale, nous avons obtenus les résultats des réponses détaillées suivants :

Pour la première catégorie du cours présenté (CCB), 25 apprenants soit 92% de notre population a donné des réponses correctes et seulement deux membres de notre échantillon ont donné des réponses erronées. Ensuite, pour la deuxième catégorie des réponses celles des cours précédents qui ont une relation avec notre présentation, nous avons trouvé que 15 apprenants ont donné des réponses correctes tandis que 12 apprenants ont donné de fausses réponses à cause de la mauvaise structuration des données précédents.

L'étude comparative

D'après ces résultats des réponses détaillés obtenus, nous avons remarqué que la quasi-totalité des apprenants a répondu aux questions du cours présenté à l'aide du mind mapping correctement ce qui montre la fiabilité de ce support sur le processus d'assimilation et de la compréhension des règles grammaticales. Ainsi, nous avons remarqué que le taux des réponses justes qui concernent les cours précédents a augmenté grâce à l'exploitation de la carte mentale durant le moment du rappel et l'éveil de l'intérêt qui a aidé les apprenants dans l'organisation des informations précédents. Donc cela nous

montre l'efficacité du mind map dans la structuration des informations surtout s'il s'agit des règles grammaticales.

En ce sens, nous avons confirmé encore une fois l'impact positif de ce support de communication sur la motivation et la mémorisation du savoir chez les enfants du primaire. De plus, nous avons constaté que cet outil a boosté la créativité chez les apprenants en réalisant leurs propres cartes mentales personnelles. (Voir annexes)

4.1.4.2.6- Les cartes mentales et les avis des apprenants

A la fin de la séance du groupe expérimental, nous avons demandé aux élèves de choisir entre une règle écrite ou sous forme de d'une carte mentale. Alors, les 27 apprenants de notre échantillon expérimental ont opté pour la schématisation de la règle (la carte mentale). Puis nous avons proposé aux élèves de convertir la règle écrite sur le tableau en une carte mentale personnelle pour tester l'efficacité de ce support sur le processus de la mémorisation. (Voir la vidéo accompagnée)

Effectivement, les apprenants du groupe expérimental ont réalisé de jolies cartes mentales à leurs guises en respectant l'idée centrale de ces schémas. Nous avons remarqué que cette idée de réalisation personnelle des cartes heuristiques a donné du plaisir à nos apprenants. De plus cette réalisation personnelle a confirmé les informations exposées dans la partie théorique qui concernent la mobilisation des *deux hémisphères cérébraux*.⁴⁹



Figure24 : Moment de reformulation personnelle ⁵⁰

⁴⁹ D'après Roger Sperry : l'hémisphère droit gère le domaine artistique comme les couleurs et les dessins. Tandis que l'hémisphère gauche gère les activités mentales comme la logique, les mots...

⁵⁰ Cette figure représente une carte mentale relative au cours présenté conçue par notre élève.

Conclusion partielle

A travers notre enquête menée auprès des enseignants du cycle primaire à Saïda et notre expérimentation menée auprès des apprenants de la 5ème année primaire, nous pouvons confirmer nos hypothèses du départ. Nous disons que la technique du mind mapping à travers le ludique aidera les apprenants à structurer et mémoriser les règles grammaticales.

En premier lieu et d'après les résultats récoltés du questionnaire adressé aux enseignants, on a trouvé que l'élève du primaire aime apprendre en jouant et aussi d'autres méthodes modernes peuvent booster sa motivation envers les études. Donc nous pouvons dire que l'introduction de ces techniques de communication à l'image des cartes heuristiques est indispensable dans les pratiques de classe et cela fait partie du désir d'apprendre. En outre, le manque de la motivation et la concentration en classe entrave la situation d'enseignement/apprentissage en classe de FLE à cause des méthodes classiques adoptées par les enseignants.

En deuxième lieu, les résultats obtenus de notre expérimentation nous ont montré l'efficacité des jeux ludiques du mind mapping sur le processus de la mémorisation et la structuration des règles grammaticales car cette technique mobilise les deux hémisphères cérébraux afin de structurer les informations dans la mémoire à long terme. En effet, nous avons remarqué que les apprenants étaient motivés et actifs durant la présentation horizontale de notre contenu ce qui nous a facilité la tâche de la présentation.

Contrairement à la méthode traditionnelle (monotone) où nous avons remarqué la passivité des apprenants ce qui a rendu la tâche difficile à l'enseignant. C'est pourquoi, nous pouvons dire que les neurosciences rendent les pratiques de classes plus fiables et claires.

En somme, on peut dire que l'introduction des jeux ludiques du mind mapping dans les pratiques de classe de FLE au cycle primaire a un rôle positif sur la motivation et la mémorisation des informations à long terme.

Conclusion générale

A travers notre travail de recherche portant sur *l'impact des jeux ludiques du Mind mapping dans l'apprentissage de la grammaire chez les élèves de la 5AP*, nous avons tenté de répondre à notre question de départ qui était : Dans quelle mesure la carte mentale peut-elle être un outil ludique efficace dans la compréhension et la mémorisation des règles grammaticales ?

Pour répondre à cette dernière nous avons émis un tas de réponses provisoires à confirmer ou infirmer en fonction des résultats obtenus :

- l'insertion de cet outil ludique motiverait davantage les apprenants.
- la carte mentale pourrait faciliter la réception et l'organisation de nouvelles informations.

Notre recherche s'articule sur deux parties principales présentées sous forme de quatre chapitres ainsi que l'introduction et la conclusion générale. Dans la première partie nous avons exposé un tas des concepts clés relatifs à notre objet d'étude. Quant à la seconde partie a été consacrée à l'enquête de terrain où nous avons tenté de mesurer l'impact positif de l'exploitation de cette nouvelle technique de communication qui relie deux outils pédagogiques, le jeu ludique et la carte mentale.

Nous signalons aussi que notre recherche a basé sur deux outils d'investigations à savoir : un questionnaire adressé aux professeurs d'enseignement primaire à Saïda et une observation participante auprès des apprenants de la 5eme année primaire de l'école Reffas Kada sise à Ain Hdjar wilaya de Saïda.

L'usage de cette technique de communication lors de notre observation participante a donné des résultats fructueux. Autrement dit, les résultats du groupe expérimental étaient bons contrairement à ceux du groupe témoin qui ont montré les limites des méthodes classiques linéaires.

D'après les résultats obtenus lors de notre travail de terrain, nous nous sommes rendu compte du rôle positif de l'exploitation des cartes mentales par le biais du ludique. Ainsi cette technique a boosté davantage la motivation des apprenants lors des pratiques de classe.

Par conséquent, les résultats du questionnaire adressé aux enseignants montrent que la majorité de notre échantillon questionné recourt au jeu ludique afin de motiver et capter l'attention des apprenants. D'autre part, nous avons trouvé que la quasi-totalité des enseignants n'utilise pas la *mind map* comme un outil pédagogique à cause de la pression des contraintes des programmes chargés. De plus cet outil pédagogique semble méconnu

par plusieurs membres de notre échantillon. Donc, cette première partie de notre investigation a confirmé notre première hypothèse émise au départ en montrant le rôle positif du jeu ludique sur la motivation des apprenants.

En outre, les résultats obtenus de notre expérimentation en classe, nous ont montré l'impact positif des cartes mentales sur le processus de la compréhension et la mémorisation des contenus grammaticaux. A travers l'étude comparative faite auprès les deux groupes, témoin et expérimental, nous avons réalisé que les apprenants du groupe expérimental ont bien assimilé et restitués les informations transmises à l'aide de cet outil, contrairement à ceux du groupe témoin. De ce fait, cette deuxième partie expérimentale a confirmé notre seconde réponse provisoire en prouvant l'impact positif du mind map sur le processus de la réception et la structuration des données.

De ce qui précède, nous venons de confirmer nos deux hypothèses de départ par le biais de nos deux outils d'investigation⁵¹ adoptés dans cette recherche. En effet, la combinaison entre le jeu ludique et la carte mentale dans une situation de classe a donné une réponse claire et nette à notre question centrale de départ.

D'autre part, notre modeste étude vise à démontrer le rôle essentiel de l'intégration des outils pédagogiques ludiques dans les méthodes d'enseignement modernes sans nier que les méthodes classiques ont aidé les élèves auparavant mais l'insertion de ces outils rend l'enseignement plus actif et créatif.

En somme, nous souhaitons que notre travail de recherche soit abordé par nos pédagogues et concepteurs de programmes dans le but d'introduire cette technique dans les manuels scolaires. Outre cela, nous préconiserons l'adoption de cette démarche ludique aux inspecteurs et aux professeurs formateurs lors des formations et des journées d'études, afin de contribuer à l'actualisation des connaissances des enseignants en matière des neurosciences cognitives. Toutefois cette modeste recherche peut servir d'assise descriptive à des recherches ultérieures dans le domaine des neurosciences cognitives en général et les cartes mentales en particulier qui demeurent un champ de recherche vierge à explorer. Dans ce même domaine, d'autres problématiques peuvent être soulevées.

⁵¹ Le questionnaire adressé aux enseignants et l'expérimentation en classe

Références
Bibliographiques

Ouvrages

- C. PUREN, *Histoire des méthodologies d'enseignement des langues vivantes*. Paris : Nathan, 1988, p179..
- Cadre commun de références pour les langues : apprendre, enseigner, évaluer, unité des politiques linguistiques, Strasbourg, 2001, p 90. [<https://rm.coe.int/16802fc3a8>]
- DELADRIERE Jean-Luc, LE BIHAN Frédéric, MONGIN Pierre, REBAND Denis, *Organiser vos idées avec le Mind Mapping*, Paris, DUNOD, 2ème édition, 2007, p.3.
- J.PIAGET, *Où va l'éducation ?* , Gonthier, Paris, 1972 et *Psychologie et pédagogie*, Gonthier, Paris,1969.
- J-P. CUQ, I. GRUCA. *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde*. Presse Universitaires de Grenoble. 2002, p 234.
- Pierre Mongin et Fabienne De Broek, *Enseigner autrement avec le mind mapping : cartes mentales et conceptuelles*, Duno, 2019, p.18
- Reboulet, A., *Guide pédagogique pour le professeur de français langue étrangère*, Paris, Hachette, 1971, p. 120
- Tony Buzan, *Une tête bien faite*, groupe Eyrolles, 2011, P109
- Tony Buzan, *Mind map dessine-moi l'intelligence*, groupe Eyrolles, 2012, P25/26.
- VIAU R., *La motivation en contexte scolaire*, Bruxelles, De Boeck, 2005, p8
- Weiss, F. *Jeu et activités communicatives dans la classe de langue collection « pratiques pédagogiques »*, Paris, Hachette, 1983, P8.

Articles

- Anik Lessard-Routhier, « les cartes mentales...ou l'art de favoriser la réussite des élèves en se simplifiant la vie », carrefour éducation, 31/10/2013, p, 01
- Philippe Meirieu, *comment développer la motivation scolaire*, 27 mars 2014
- S.BOUCAULT. *Piaget et sa théorie de....* 1 août 2017. Récupéré 1 mars, 2023, de <https://nospensees.fr/piaget-theorie-de-lapprentissage>

Dictionnaires

- CUQ Jean Pierre: le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, CLE international, Paris, 2003, p117
- Dictionnaire Larousse en ligne, [larousse.fr/dictionnaire/français/grammaire/37802] Consulté le 03/02/2023
- *Dictionnaire Didactique des Langues*. 1976, p 18.
- J.P.Cuq et Gruca, le dictionnaire de français langue étrangère et seconde, Paris, 2005, p.257.
- JP Robert, Dictionnaire pratique de didactique du FLE, ED Ophrys, Paris, 2008, p133.
- Larousse, Dictionnaire maxi poche, Nord-compo, Edition 2011, p.767

Sitographie

- Richard Bourdin, l'utilisation de la carte mentale pour améliorer la compréhension en lecture des élèves de cycle 3 en difficulté, [<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01664362/document>] consulté le 22/03/2023
- <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/ludique/48008> consulté le 18/02/2023
- : <https://beneylu.com/pssst/5-conseils-construire-cartes-mentales/> consulté le 26/03/2023
- : <https://www.pinterest.fr/pin/694258098781110954/> consulté le 26/03/2023
- <https://mindmanagement.org/les-11-mots-cles-en-carte-mentale-du-bonheur> consulté le 26/03/2023
- [https://framindmap.org/c/maps/1334954/edit] Consulté le 02/01/2023

Mémoires

- Aribi Nawel (2021). L'apport des techniques mnémoniques et leurs impacts sur la motivation et la mémorisation des règles grammaticales. (Mémoire de master université de Saïda)
- Djoudi Cherouk (2017). La carte mentale comme un support de compréhension et de mémorisation des points de langues dans une classe de FLE. (Mémoire de master université de M'sila)

Tables des matières

REMERCIEMENTS.....	I
DEDICACES	II
RESUME	III
المخلص.....	III
ABSTRACT.....	III
SOMMAIRE.....	III
LISTE DES TABLEAUX.....	V
LISTE DES FIGURES	VI
INTRODUCTION GENERALE	9
<i>CHAPITRE I METHODOLOGIE ET MOTIVATION DANS L'ENSEIGNEMENT DE LA GRAMMAIRE</i>	
INTRODUCTION PARTIELLE.....	15
1.1 C'EST QUOI LA GRAMMAIRE ?	15
1.1.1 Les types de grammaire.....	16
1.1.2 Les stratégies de l'enseignement de la grammaire.....	17
1.1.3 L'enseignement de la grammaire dans une classe de FLE au primaire.....	18
1.1.4 L'objectif de l'enseignement de la grammaire	19
1.1.5 L'évaluation et le contrôle de la grammaire en classe de FLE.....	19
1.2. METHODES ET METHODOLOGIES D'ENSEIGNEMENT	20
1.2.1. La méthodologie traditionnelle.....	21
1.2.2 La méthodologie directe	22
1.2.3 La méthodologie audio-orale	22
1.2.4 La méthodologie structuro-globale audio-visuelle (SGAV)	23
1.2.5 La méthodologie active.....	23
1.2.5.1 La pédagogie active.....	23
1.2.5.2 L'enseignement actif	24
1.2.6 La méthodologie éclectique	24
1.3. LA MOTIVATION	25
1.3.1 Les types de motivations	26
1.3.2 La motivation en classe de FLE.....	26
1.3.3 Comment motiver les apprenants ?	27
1.3.4 Les moments de la motivation.....	27
CONCLUSION PARTIELLE	28
<i>CHAPITRE II LE JEU LUDIQUE ET LA MIND MAP</i>	
INTRODUCTION PARTIELLE.....	31
2.1. LE LUDIQUE ET LE JEU	31
2.1.1. Le jeu	31
2.1.2 Le ludique	32
2.1.3 Le rôle du jeu ludique à l'école primaire	33
2.2. APPRENTISSAGE ET MEMORISATION.....	35
2.2.1 Les types de mémoires	35
2.3. L'EXPLOITATION DU MIND MAP A TRAVERS LE LUDIQUE EN CLASSE	36
2.3.1 Définition de la carte mentale	36

2.3.2 L'histoire et l'origine de la carte mentale	37
2.3.3 Le cerveau et la Mind map	37
2.3.4 Le processus de pensée.....	39
2.3.5 Les constituants de la carte mentale.....	40
2.4. LES ETAPES DE LA REALISATION D'UNE MIND MAP	43
2.4.1 Carte mentale traditionnelle (dessinée à la main).....	44
2.4.2 Carte mentale moderne (à l'aide des logiciels).....	45
2.5 LA CARTE MENTALE DANS LES PRATIQUES DE CLASSE.....	45
CONCLUSION PARTIELLE	46
PARTIE PRATIQUE	47
CHAPITRE III PRESENTATION ET INTERPRETATION DES RESULTATS DU QUESTIONNAIRE	
INTRODUCTION PARTIELLE.....	49
3.1. L'ENQUETE AVEC LES ENSEIGNANTS (QUESTIONNAIRE).....	50
3.1.1 Les objectifs du questionnaire	50
3.1.2 Description de l'échantillon	50
3.1.3 Matériel et méthode.....	50
3.1.4 L'analyse et l'interprétation du questionnaire	51
3.1.5 Synthèse	60
CHAPITRE IV : PRESENTATION ET INTERPRETATION DES RESULTATS DE L'EXPERIMENTATION	
4.1 L'EXPERIMENTATION (L'OBSERVATION PARTICIPANTE).....	62
4.1.1 Justification du choix.....	62
4.1.2 L'objectif de la recherche.....	62
4.1.3 Les participants (l'échantillon)	63
4.1.4 Les conditions du déroulement de l'expérimentation	63
4.1.4.1.1 La fiche du cours.....	63
4.1.4.1.2 Déroulement de la première séance du groupe témoin de la 5ème année primaire (présentation habituelle).....	65
4.1.4.1.3 Les résultats obtenus	66
4.1.4.2.1 Interactions des apprenants	68
4.1.4.2.2 La carte mentale	68
4.1.4.2.3- La fiche du cours.....	69
4.1.4.2.4 Déroulement de la deuxième séance du groupe expérimental de la 5ème année primaire (présentation horizontale)	72
4.1.4.2.5 Les résultats obtenus	73
4.1.4.2.6- Les cartes mentales et les avis des apprenants	76
CONCLUSION PARTIELLE	77
CONCLUSION GENERALE.....	78
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES	81
TABLES DES MATIERES	84
ANNEXES	86

Annexes

Annexe 01

Des exemples des réponses des enseignants questionnés.

Questionnaire destiné aux enseignants du primaire

Ce questionnaire a été élaboré afin de mener un travail de recherche (Master en didactique) qui porte sur l'impact des cartes mentales sur le processus de la mémorisation des règles grammaticales chez les apprenants de la 5AP.

Nous vous prions de bien vouloir répondre aux questions suivantes et nous vous remercions d'avance.

1) Depuis quand vous êtes dans l'enseignement ?

- Moins de 5ans ☐
 - Entre 5 et 10ans ☒
 - Plus de 10ans ☐
 - Fin de carrière ☐

2) Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

- oui ☒ - non ☐

3) Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- jamais ☐ - parfois ☐ - souvent ☒ - très souvent ☐

4) Dans quelle discipline proposez vous les activités ludiques à vos apprenants ?

Oral ☒ lecture ☐ points de langue ☐

5) Vos élèves éprouvent-ils des difficultés de compréhension et de mémorisation des règles grammaticales ?

- Souvent ☐ - Parfois ☒ - Rarement ☐ - Jamais ☐

6) Quel sont les outils didactiques et pédagogiques que vous utilisez pour faciliter l'acquisition des règles grammaticales ?

- le manuel scolaire ☐ - les cartes mentales ☐ - autres ☒
l'ardoise.....

7) Est-ce que vous avez l'habitude de travailler avec les cartes mentales dans une séance de grammaire ?

- oui ☐ - non ☒

Pourquoi : les apprenants n'ont pas le bagage linguistique qui le permet

8) La carte mentale motive-t-elle l'apprenant dans la séance de grammaire ?

- oui ☐ - non ☒

Comment :l'apprenant s'ennuie rapidement.....

9) A votre avis travailler à l'aide des cartes mentales dans une classe de langue permet de :

- Freiner et entraver l'apprentissage de la grammaire. ☒
 - développer la créativité chez l'apprenant. ☐
 - Faciliter la mémorisation. ☐
 Autres :

Merci pour votre collaboration.

Questionnaire destiné aux enseignants du primaire

Ce questionnaire a été élaboré afin de mener un travail de recherche (Master en didactique) qui porte sur l'impact des cartes mentales sur le processus de la mémorisation des règles grammaticales chez les apprenants de la 5AP.

Nous vous prions de bien vouloir répondre aux questions suivantes et nous vous remercions d'avance.

1) Depuis quand vous êtes dans l'enseignement ?

- Moins de 5ans ☐
- Entre 5 et 10ans ☒
- Plus de 10ans ☐
- Fin de carrière ☐

2) Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

- oui ☒ - non ☐

3) Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- jamais ☐ - parfois ☒ - souvent ☐ - très souvent ☐

4) Dans quelle discipline proposez vous les activités ludiques à vos apprenants ?

- Oral ☐ lecture ☐ points de langue ☒

5) Vos élèves éprouvent-ils des difficultés de compréhension et de mémorisation des règles grammaticales ?

- Souvent ☐ - Parfois ☒ - Rarement ☐ - Jamais ☐

6) Quel sont les outils didactiques et pédagogiques que vous utilisez pour faciliter l'acquisition des règles grammaticales ?

- le manuel scolaire ☒ - les cartes mentales ☐ - autres ☐

7) Est-ce que vous avez l'habitude de travailler avec les cartes mentales dans une séance de grammaire ?

- oui ☐ - non ☒

Pourquoi : ... car le niveau de mes apprenants ne le permet pas.

8) La carte mentale motive-t-elle l'apprenant dans la séance de grammaire ?

- oui ☒ - non ☐

Comment : ... si il s'agit des motifs.

9) A votre avis travailler à l'aide des cartes mentales dans une classe de langue permet de :

- Freiner et entraver l'apprentissage de la grammaire. ☐
- développer la créativité chez l'apprenant. ☒
- Faciliter la mémorisation. ☒

Autres :

Merci pour votre collaboration.

Questionnaire destiné aux enseignants du primaire

Ce questionnaire a été élaboré afin de mener un travail de recherche (Master en didactique) qui porte sur l'impact des cartes mentales sur le processus de la mémorisation des règles grammaticales chez les apprenants de la SAP.

Nous vous prions de bien vouloir répondre aux questions suivantes et nous vous remercions d'avance.

1) Depuis quand vous êtes dans l'enseignement ?

- Moins de 5ans ☐
- Entre 5 et 10ans ☐
- Plus de 10ans ☐
- Fin de carrière ☒

2) Est-ce que la pratique du jeu attire l'attention de vos apprenants ?

- oui ☒
- non ☐

3) Utilisez-vous des méthodes ludiques dans vos pratiques pédagogiques ?

- jamais ☐
- parfois ☐
- souvent ☐
- très souvent ☒

4) Dans quelle discipline proposez-vous les activités ludiques à vos apprenants ?

- Oral ☒
- lecture ☒
- points de langue ☒

5) Vos élèves éprouvent-ils des difficultés de compréhension et de mémorisation des règles grammaticales ?

- Souvent ☐
- Parfois ☒
- Rarement ☐
- Jamais ☐

6) Quel sont les outils didactiques et pédagogiques que vous utilisez pour faciliter l'acquisition des règles grammaticales ?

- le manuel scolaire ☒
- les cartes mentales ☒
- autres ☒

7) Est-ce que vous avez l'habitude de travailler avec les cartes mentales dans une séance de grammaire ?

- oui ☒
- non ☐

Pourquoi : facilite la compréhension et la mémorisation chez l'apprenant

8) La carte mentale motive-t-elle l'apprenant dans la séance de grammaire ?

- oui ☒
- non ☐

Comment : sous forme de jeux

9) A votre avis travailler à l'aide des cartes mentales dans une classe de langue permet de :

- Freiner et entraver l'apprentissage de la grammaire. ☐
- développer la créativité chez l'apprenant. ☒
- Faciliter la mémorisation ☒

Autres : facilite la compréhension et la mémorisation chez l'apprenant

Merci pour votre collaboration.

Annexe 02

a) Exemples des réponses des apprenants du groupe témoin

Exercice : complète le tableau à partir des phrases suivantes :

- Tous les jours, les élèves vont à l'école pour apprendre.
- Je vais au stade pour regarder le match.
- L'été prochain, j'irai à Tlemcen pour visiter Lalla Setti.
- Pour gagner le match, Mahrez marque des buts.

CCT	CCL	CCB
Je vais au stade	à l'école	pour les jours
pour gagner le match	les élèves vont	pour regarder le match
		pour visiter Lalla Setti
		Mahrez marque des buts

Exercice : complète le tableau à partir des phrases suivantes :

- Tous les jours, les élèves vont à l'école pour apprendre.
- Je vais au stade pour regarder le match.
- L'été prochain, j'irai à Tlemcen pour visiter Lalla Setti.
- Pour gagner le match, Mahrez marque des buts.

CCT	CCL	CCB
	L'été prochain	Pour apprendre
		Pour regarder le match
		Pour visiter Lalla Setti
		Pour gagner le match

b) Exemples des réponses des apprenants du groupe expérimental

Exercice : complète le tableau à partir des phrases suivantes :

- Tous les jours, les élèves vont à l'école pour apprendre.
- Je vais au stade pour regarder le match.
- L'été prochain, j'irai à Tlemcen pour visiter Lalla Setti.
- Pour gagner le match, Mahrez marque des buts.

CCT	CCL	CCB
Tous les jours	à l'école	pour apprendre
L'été prochain	au stade	pour regarder le match
	à Tlemcen	pour visiter Lalla Setti
		pour gagner le match

Exercice : complète le tableau à partir des phrases suivantes :

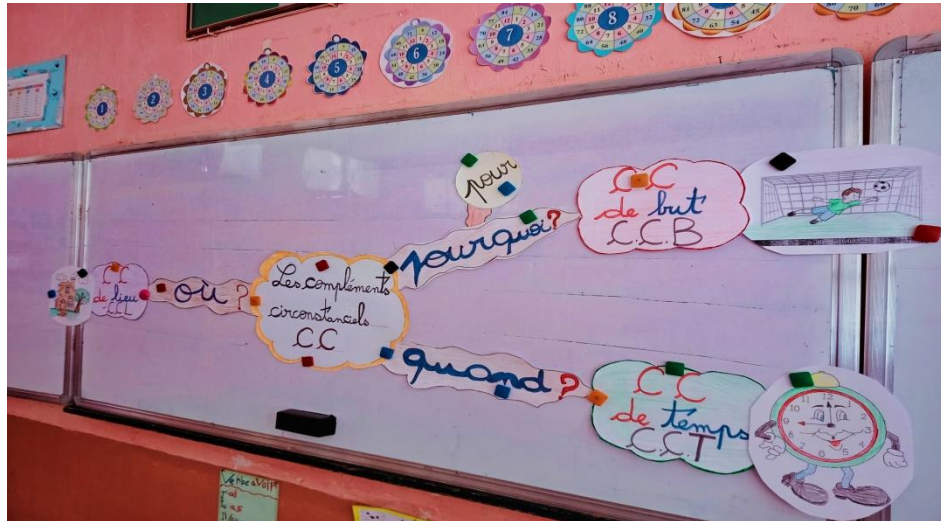
- Tous les jours, les élèves vont à l'école pour apprendre.
- Je vais au stade pour regarder le match.
- L'été prochain, j'irai à Tlemcen pour visiter Lalla Setti.
- Pour gagner le match, Mahrez marque des buts.

CCT	CCL	CCB
L'été prochain	à l'école	pour apprendre
Tous les jours	je vais au stade	pour regarder le match
		pour visiter Lalla Setti
		pour gagner le match

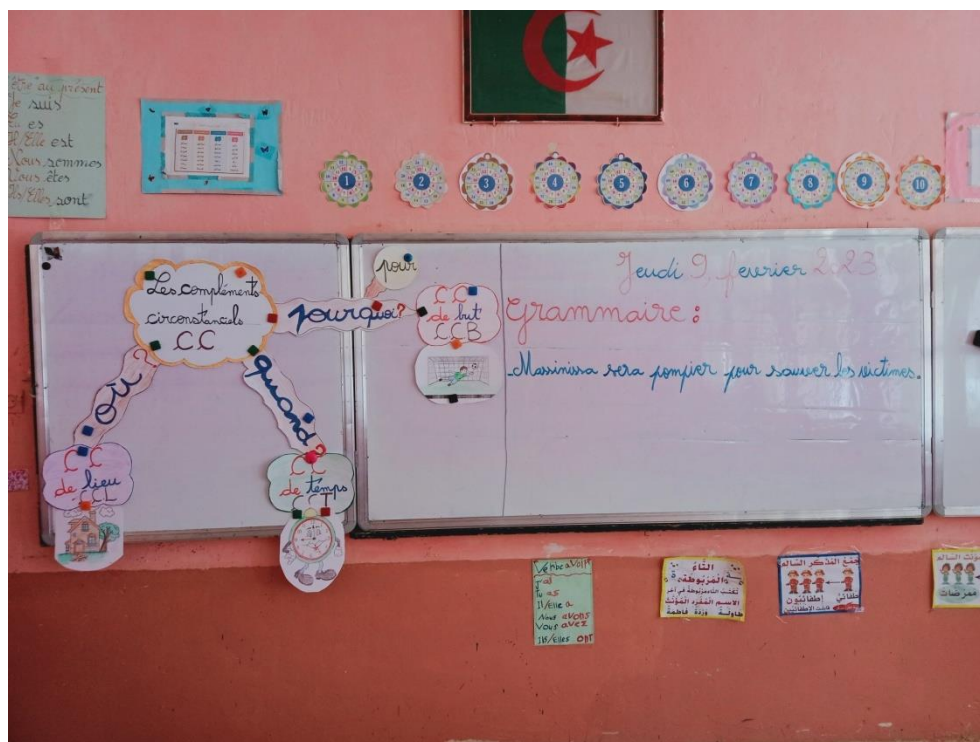
Annexe 03

Des figures des cartes mentales

Ces figures représentent la carte mentale démontable exploitée lors de notre expérimentation en classe.



Le moment de rappel à l'aide du mind mapping

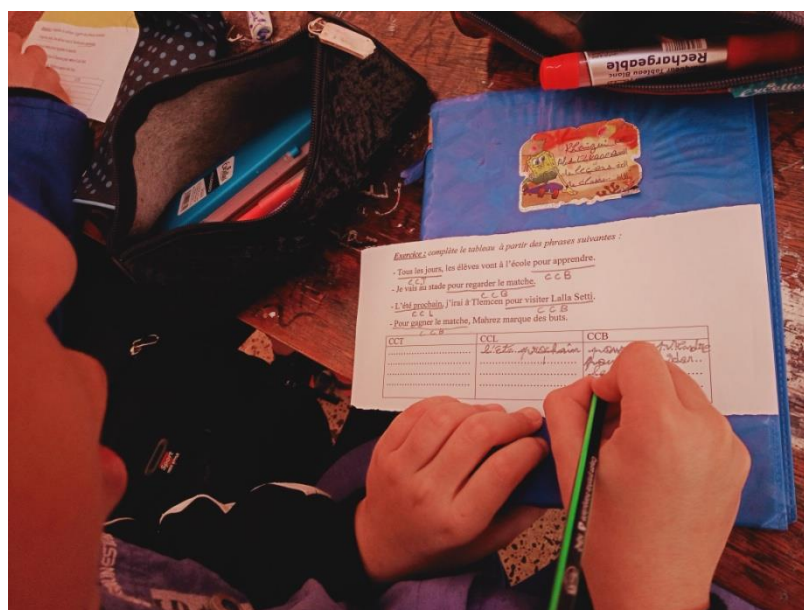


le moment de la présentation à l'aide de la carte mentale avec des illustrations

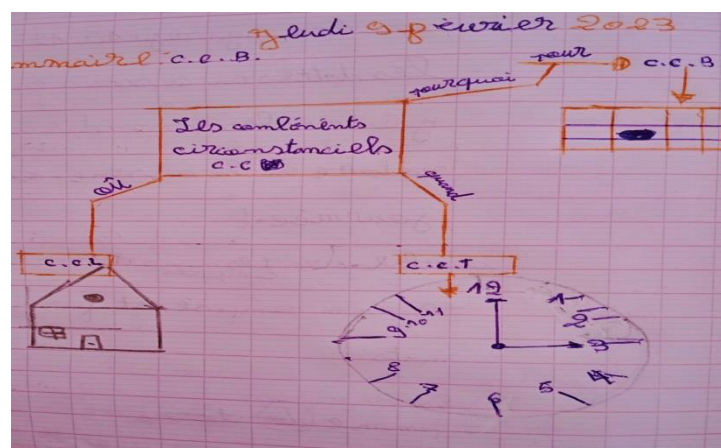
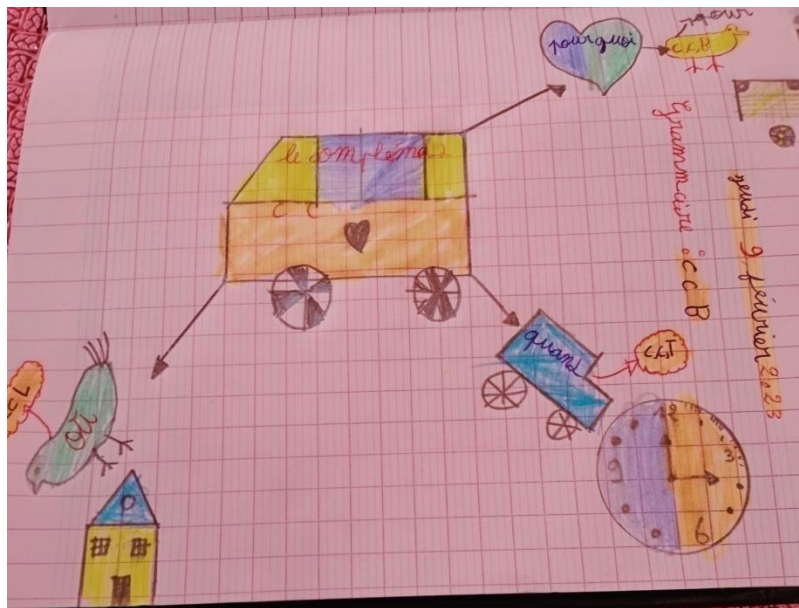




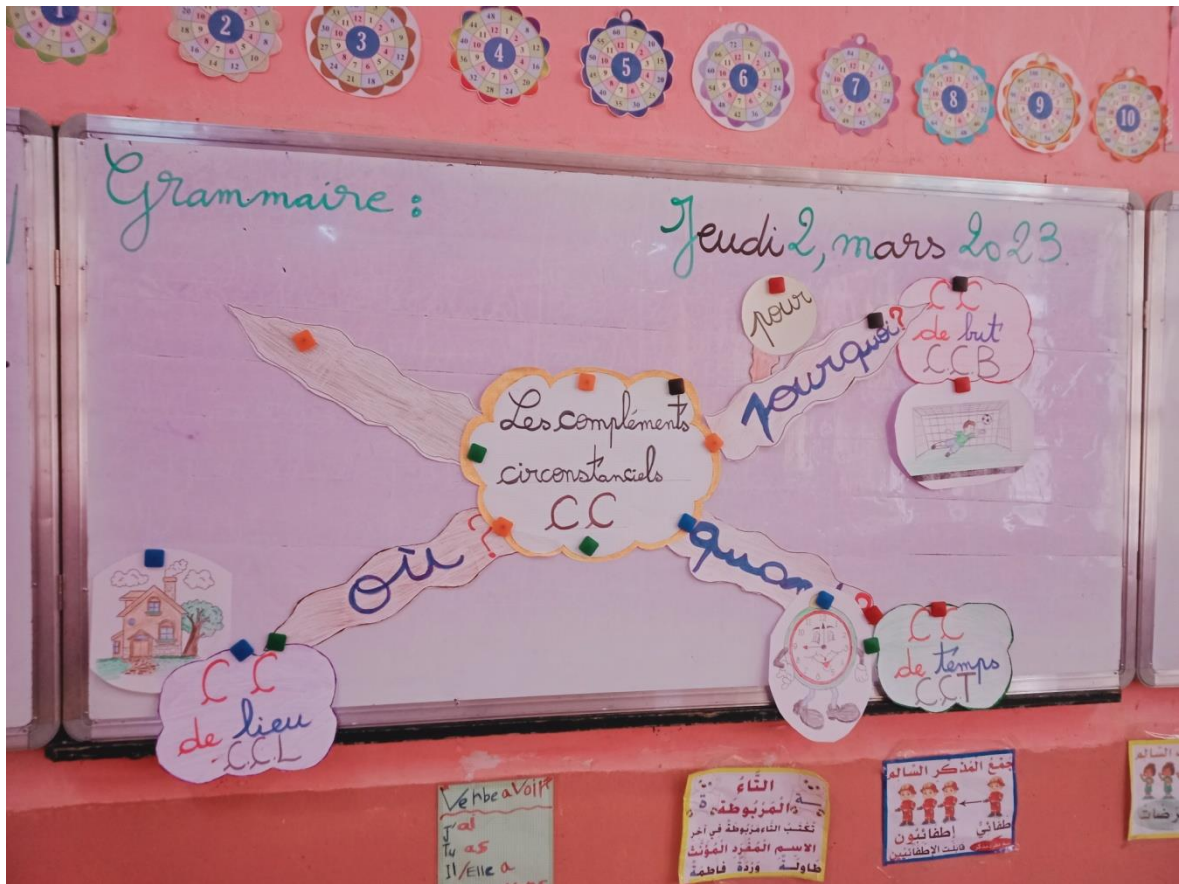
Des illustrations qui montrent la participation des apprenants durant le cours présenté à l'aide de la carte mentale ludique



Le moment d'application



Le moment de la reformulation personnelle



Des illustrations qui montrent l'exploitation de la mind map durant les activités habituelles après notre expérimentation

Liste des annexes

- Annexe 01 : Des exemples des réponses des enseignants questionnés	85
- Annexe 02 : Des exemples de réponses des apprenants	89
- Annexe 03 : Des figures des cartes mentales	90

