

République Algérienne démocratique et populaire
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
Université Dr Moulay Tahar de Saïda
Faculté des Lettres, des Langues et des Arts
Département de français



Mémoire de fin d'étude pour l'obtention d'un Master
Option : Didactique et langues appliquées

Thème :

*L'activité ludique, outil de motivation pédagogique
favorisant
l'apprentissage du FLE, cas :
des élèves de 3^{ème} année primaire école Khlil Mohamed
à Rébahia Saïda.*

Présenté par:

Mr. SEHOUL Mohamed Amine

Sous la direction de:

Mme. MEHENNI Nawel

Année universitaire : 2017-2018

République Algérienne démocratique et populaire
Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Dr Moulay Tahar de Saïda
Faculté des Lettres, des Langues et des Arts
Département de français



Mémoire de fin d'étude pour l'obtention d'un Master

Option : Didactique et langues appliquées

Thème :

*L'activité ludique, outil de motivation pédagogique
favorisant*

l'apprentissage du FLE, cas :

*des élèves de 3^{ème} années primaires école Khlil
Mohamed à Rébahia Saïda.*

-Présenté par:

Mr. SEHOUL Mohamed Amine

-Sous la direction de:

Mme. MEHENNI Nawel

-Membres de jury:

- Président :

-Examineur :

-Rapporteur : Me. MEHENNI Nawel

Année universitaire : 2017-2018

Remerciements

Au terme ce travail, je tiens à remercier exceptionnellement ma directrice de recherche, Mme MEHENNI Nawel pour son appui, sa patience et sa soigneuse orientation, mes enseignants sans exception. Je voudrais dire à tous ceux qui m'ont aidé à élaborer mon travail, je vous remercie profondément.

Dédicace

Je dédie ce modeste travail

A ma famille, mes chers parents, mes frères, mes amis et à tous ceux qui
m'ont soutenu.

Je vous aime énormément.

*** Table des matières ***

- introduction générale.....	1
------------------------------	---

Chapitre 01

1. Apprentissage.....	4
2. Enseignement.....	4
3. Qu'est ce qu'une stratégie d'apprentissage	5
3.1 classification des stratégies.....	5
a- Stratégies socio-affectives.....	5
b- Stratégies métacognitives.....	6
c- Stratégies cognitives.....	6
4. Besoins fondamentaux de la motivation scolaire.....	6
4.1 l'importance de la relation.....	7
4.2 besoin de sécurité et d'espace de liberté.....	7
4.3 le plaisir d'être responsable.....	8
5. les ressorts de la motivation scolaire.....	9
5.1 motivation par l'anxiété.....	9
5.2 Motivation par l'attente d'un sentiment agréable.....	10
5.3 Buts et objectifs.....	10
6. Définition de la motivation scolaire.....	11
6.1 Types motivation.....	11
6.1.1 motivation intrinsèque.....	12
6.1.2 motivation extrinsèque.....	12
7. Conclusion partielle.....	13

Chapitre 02

1. L'outil pédagogique.....	14
2. Définition du jeu.....	14
2.1 Différents niveaux de jeu.....	15
2.1.1 jeu ludique.....	15
2.1.2 jeu éducatif.....	16
2.1.3 jeu pédagogique.....	16
3. Qu'est ce qu'une activité ludique.....	16
4. Jeu en classe est ce bien sérieux ?.....	16
5. Jeu en classe, autonomie et efficacité.....	17
6. L'impact du jeu sur l'apprentissage du FLE.....	17
7. Rôle de l'enseignant envers le jeu et ses élèves.....	18
8. Conclusion partielle.....	19

Chapitre 03

Partie expérimentale

1. Présentation du questionnaire.....	20
1.1 Déroulement de l'enquête.....	21
1.2 L'analyse et interprétation du questionnaire.....	21
2. Description du corpus.....	37
2.1 Terrain.....	37
2.2 Public.....	37
2.3 Méthode de travail.....	37
2.4 L'observation.....	37
3. Les jeux proposés aux élèves.....	38
3.1 Premier jeu.....	38
3.2 Deuxième jeu.....	40
3.3 Troisième jeu.....	41
3.4 Quatrième jeu.....	42
4. Les objectifs visés par les jeux.....	43
4.1 Objectif du premier jeu.....	43
- Déroulement.....	44
- Observation et résultats du premier jeu.....	48
4.2 Objectif du deuxième jeu.....	48
- Déroulement.....	48
- Observation et résultats du deuxième jeu.....	51
4.3 Objectif du troisième jeu.....	51
- Déroulement.....	52
- Observation et résultats du troisième jeu.....	54
4.4 Objectif du quatrième jeu.....	57
- Déroulement.....	57
- Observation et résultats du quatrième jeu.....	58
5. Synthèse.....	59
6. conclusion générale.....	60
- Référence bibliographique	
- Annexe	

***Introduction* générale**

- Introduction générale

L'apprentissage d'une langue étrangère dès le jeune âge enrobe beaucoup d'intérêts et sans doute utile surtout dans la mesure où il y a une analogie quasi-directe entre l'exposition à la langue étrangère et l'âge du début d'apprentissage « *plus l'apprentissage est plus précoce mieux et efficace pour l'enfant qui possède à partir de 3 ans la souplesse intellectuelle pour imiter et apprendre¹* »

Plusieurs chercheurs stipulent que l'apprentissage d'une langue dès un jeune âge est efficace prenant en compte l'exemple du système éducatif algérien que le français intervient à partir de la troisième année primaire. Dans l'optique d'une approche actionnelle d'enseignement/ apprentissage en classe de FLE, les praticiens sont toujours à la recherche de nouvelles méthodes susceptibles de rendre la classe plus vivante, d'identifier les moyens et les outils qui pourraient améliorer, accroître la compétitivité et développer la compétence motivationnelle chez l'enfant+ (l'élève) en lui impliquant directement dans son apprentissage afin d'acheminer et incliner les apprenants à pratiquer la langue de manière aussi naturelle spontanée et authentique que possible.

Nous avons réfléchi sur la manière de mettre en œuvre un tel apprentissage en se basant surtout à ceux qui possèdent un caractère ludique, et nous nous sommes interrogé sur les moyens et les stratégies prisent en considération afin que cet apprentissage soit le plus agréable et le plus tangiblement efficace à l'élève

Notre travail est centré sur l'activité ludique outil de motivation pédagogique favorisant l'apprentissage du FLE (cas des élèves de 3 AP Saida) école Khlil Mohamed el Rebahia et dans cette phase, faisons naissance dans un premier temps la question qui s'impose :

- Dans quelle mesure l'activité ludique semble-elle un élément efficace dans l'apprentissage du FLE ?

¹ Aoussine, Sedikki, «Quelle actions audio- visuelles pour le français précoce en Algérie » dans Penser la francophonie – Concept, action et outils linguistique, Université d'Oran Essenia Faculté des Lettres, des Langue et des Arts, Département des langues anglo-saxonnes Didactique des langues, p : 316.

Et pour pouvoir répondre à la problématique, nous notifions les hypothèses suivantes :

A travers les instruments de motivations en classe plus précisément le jeu. Ce dernier considère comme un acte pédagogique d'enseignement/ apprentissage qui a pour objet :

Capter l'envie inévitable de l'enfant à jouer.

Les activités effectuées en classe pourraient générer une créativité ; l'amour d'apprendre et le plaisir de tous ce qu'ils sont entrain de faire se concrétiseraient donc sous forme d'interactions (briser la glace), acquérir des aspects créatifs du groupe entre les utilisateurs et un réinvestissement important en compréhension et en production. Toutes activités ludiques seraient une vocation didactique et l'un des stimuli qui attirerait l'attention de l'élève en l'incitant à jouer, à être compétitif en lui mettant face au défi d'apprentissage.

A travers ce protocole de recherche nous tenterons donc d'affirmer les profits et l'importance du ludique dans l'apprentissage du FLE

Notre travail sera organisé sur trois chapitres les deux premiers sont théorique et le troisième est consacré à la phase pratique ou expérimentale :

Le premier chapitre englobe, l'enseignement et l'apprentissage du FLE, nous traiterons successivement la définition des stratégies d'apprentissage et la motivation et ses types, ainsi qu'on mettra les points sur les besoins et les ressorts fondamentaux de la motivation scolaire.

Le deuxième chapitre sera consacré pour le jeu comme outil pédagogique ainsi qu'une activité ludique, sa définition, ses niveaux, son autonomie et efficacité, jeu en classe est ce bien sérieux ? , l'impact du jeu sur l'apprentissage et le rôle de l'enseignant envers le jeu et envers les élèves.

Dans la partie pratique nous essayerons d'analyser le questionnaire proposé auprès des enseignants de la troisième année primaire et interpréter les résultats afin de détecter leur relation avec le jeu et la langue française. Puis, nous allons utiliser l'outil méthodologique (activités ludiques au sein de la classe) pour pouvoir se prononcer quant à leurs efficacités en matière de motivation.

Chapitre 01

La motivation scolaire en classe du FLE.

Introduction :

La motivation est une passerelle pédagogique qui mène l'élève au cœur des apprentissages.

1. L'apprentissage :

« L'apprentissage est le résultat d'échange continu entre un individu et son entourage dans une situation et dans un temps donné. « Les choses qu'il faut apprendre pour faire, c'est en le faisant que nous les apprenons² »

L'apprentissage est la démarche consciente, volontaire et observable dont un apprenant s'engage à une situation nouvelle (acteur), et qui a pour centre d'intérêt l'appropriation d'un savoir faire et savoir être en langue cible ainsi que cet apprentissage peut être considéré comme la modification des connaissances, des comportements voire des attitudes d'un sujet : cette modification a elle-même pour effet de permettre à l'apprenant à mieux s'adapter et s'intégrer dans des situations quelconques afin d'assimiler des compétences langagières adéquates à la situation problème ou bien pour accomplir une tâche donnée que cette tâche soit réelle ou simplement pour mettre au point le résultat de l'apprentissage.

2. L'enseignement :

C'est de dénoncer des connaissances à des apprenants, leur transmettre un savoir. En se référant au dictionnaire de la didactique :

« L'enseignement est une tentative de médiation organisée entre l'objet de l'apprentissage et l'apprenant³ ».

L'acte de transmettre de nouvelles connaissances à un élève en respectant certaines règles et normes, nous parlons donc de la méthode d'enseigner (comment enseigner et quoi enseigner). Cette dernière implique forcément l'interaction de trois éléments essentiels ; le professeur (l'enseignant), l'élève (l'apprenant) et

²Dir, J, P, Cuq, « Dictionnaire du français langue étrangère et seconde » CLE International, Paris, 2003, p 165.

³ Cuq. J. P ; Gruca : Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Pug, Grenoble, 2002, p117.

l'objet de connaissance, le professeur est le noyau central responsable à la source du savoir, l'élève est tout simplement le récepteur illimité de celui-là

Toutefois, les courants actuels tels que le cognitif, désignent que l'enseignant est celui qui pourvoit de connaissances agissant comme rapport permanent entre celles-ci et l'élève au moyen d'un processus d'interaction. En effet, le tour de l'élève est de s'engager volontairement avec son apprentissage en prenant l'initiative de la recherche et de l'apprentissage.

3- Qu'est ce qu'une stratégie d'apprentissage en langue étrangère ?

Selon Paul Cyr, on définit généralement l'expression stratégie d'apprentissage en langue seconde comme un « *ensemble d'opération mises en œuvre par les apprenants pour acquérir, intégrer et réutiliser la langue cible* ⁴ ».

Les spécialistes en langue seconde ou étrangère ont conclu que la notion stratégies d'apprentissage sont des comportements, des techniques, des activités mentales conscientes et inconscientes, des habiletés et capacités cognitives et des techniques permettant aux élèves à résoudre les problèmes observables chez l'apprenant en situation d'apprentissage.

3.1- Classification des stratégies

Dans la tentative de dégager les stratégies des « bons apprenants » en vue de saisir le processus d'apprentissage efficaces, on va proposer une classification synthétique et opérationnelle en trois grands types :

a- Les stratégies socio-affectives :

Les stratégies socio affectives impliquent une coopération avec les autres locuteurs natifs ou non natifs afin de permettre l'acquisition de la langue cible, en se basant de la dimension affectives (sentiments) chez l'apprenant, en fait cette dernière exige que les élèves travaillent en groupe (travail collectif) en les encourageant, les incitant à participer dans leur apprentissage afin de briser la glace, dans cette phase, l'apprentissage se fait par le biais de la communication.

⁴ Paul Cyr (1996), Le point sur les stratégies d'apprentissage d'une langue seconde.... Ed CEC.

b- Les stratégies métacognitives :

Pour Oxford, Les stratégies métacognitives permettent de « *faire prendre conscience à l'apprenant de sa propre méthode d'apprentissage, de ce qu'il utilise pour résoudre un problème et vérifier ce qu'il a fait en situation d'apprentissage* ⁵ ».

Ces stratégies consistent à réfléchir sur la façon d'agir, d'apprendre et d'évaluer son efficacité, pour adopter une stratégie réparatrice et l'améliorer. Ensuite, la régulation métacognitive passe par la prise de conscience, puis la capacité d'extérioriser ce ressenti dans le but d'organiser ou planifier les activités en vue de faire des apprentissages : d'identifier et découvrir les fautes et les erreurs commises par soi-même : s'auto-corriger et s'auto-évaluer.

c- Les stratégies cognitives :

Selon l'approche cognitive, l'apprentissage est essentiellement un processus de traitement de l'information, les stratégies cognitives sont des connaissances qui permettent le traitement adéquat des informations, leur mise en relation, leur intégration en mémoire, ce sont les techniques utilisées pour réussir une tâche ou bien résoudre un problème d'apprentissage quelconque.

Elles impliquent une interaction entre l'élève et la langue cible (matière à l'étude), une manipulation mentale et physique.

4 - Les besoins fondamentaux de la motivation scolaire :

La démotivation est la récolte de multiples échecs mal digérés par l'élève. Cela consiste à ne pas vouloir se confronter aux difficultés et à refuser de prendre le défi d'apprentissage, cet état peut être passager qui dure peu longtemps ou devenir structurel et amener l'élève à se détourner vers l'apprentissage en trouvant la joie du travail. Il s'agit donc que l'élève se sente suffisamment en sécurité pour oser se lancer dans l'inconnu de l'apprentissage.

Pour Viau Rolland, « *pour faire agir, il faut le placer dans les conditions propres à faire naître le besoin que l'action que l'on désire susciter a pour fonction de satisfaire* ⁶ ».

⁵ Oxford RL et Crookall, **Research on language learning** 1989, Modern language, journal, 73. (Article traduit en langue française).

Dans la pratique, nous observons très souvent que la réussite du processus d'aide (motiver) dépend en effet de l'investissement de l'élève : susciter son désir et son envie de s'engager dans le projet d'apprendre est donc un enjeu primordial de la réussite de l'intervention. Voici quelques principes de la motivation des élèves :

4.1- L'importance de la relation :

Dans la relation d'aide, la réponse qu'apporte l'intervenant (éducateurs, enseignant) aux besoins fondamentaux d'amour, d'estime de soi et d'appartenance de l'élève est fondamentale.

L'efficacité de l'aide dépend donc d'abord de la qualité relationnelle qui va s'établir entre l'enseignant et l'enseigné (l'élève) au terme du contrat didactique. La motivation ne peut naître que dans un climat positif d'amour, de respect mutuel et de bienveillance. Nous abordons ainsi la question de l'amour à propos de la relation qui se tisse entre l'enseignant et l'élève, il est pourtant fondamental et nécessaire de les aimer, en leur manifestant un amour qui peut prendre diverses formes ; présence attentionnée, confiance, compassion, joie et humanité

4.2- Besoin de sécurité et d'espace de liberté :

Pour la sécurité, il faut un cadre, un contenant (ici on ne peut pas faire n'importe quoi). S'il y'a pas ce cadre, ce contenant bien solide. L'élève est très préoccupé par ces affections peurs, angoisses... (Je vais être puni, on va se moquer de moi), mais en réalité ce sont des peurs ou angoisses de ne pouvoir contenir soi-même ses propres pulsions agressives. Autrement dit cette glace et ces sentiments négatifs d'un imaginaire débridé qu'on ne pourrait plus contrôler soi même. Le cadre est là pour rassurer et dans la mesure où l'élève le sent solide en sécurité et pense pouvoir s'appuyer sur lui pour contrôler son imaginaire afin qu'il retrouve la possibilité de s'intéresser à autre chose qu'à ses affections.

Les élèves réclament souvent une sévérité plus grande de la part des enseignants ; c'est leur façon de manifester qu'ils ont besoin de ce cadre rassurant pour pouvoir travailler. Ce cadre doit être solide sans pour autant tout maîtriser il

⁶ Viau, R « La motivation en contexte scolaire, St-Laurent, ED du Renouveau pédagogique, 1994.

doit clairement définir **un espace de liberté**, le cadre de ce dernier ne doit pas rassembler à une cage car l'investissement de l'élève n'y serait plus possible ; dans un exercice où tout est programmé, qui ne peut être qu'exécuter par obéissance et non par intérêt l'élève peut, certes, y trouver la sécurité mais guère de **plaisir**.

Ceux qui aiment les exercices où on avance pas à pas, sont à la recherche de sécurité plutôt que de plaisir et d'intérêt. Si l'enseignant cherche à tout maîtriser dans la classe, alors il n'y plus de cadre ni d'espace de liberté, tout est confus. Or il faut être conscient que nous avons tendance à essayer de tout maîtriser pour notre propre sécurité ; avec l'illusion que tout marchera mieux si tout se passe comme nous l'avons prévu. La distinction claire, pour tous, entre ce qui est le cadre et ce qui fait partie de l'espace de liberté est donc fondamentale. Le cadre impose les contraintes, l'espace de liberté favorise l'expression des élèves, l'accroissement de la compétitivité entre eux et en particulier leur motivation.

4.3- Le plaisir d'être responsable : objectifs commun

L'élève sera motivé s'il perçoit la valeur de l'activité qui lui est proposée. Il s'agit alors de la situer dans un contexte global d'apprentissage, et de lui montrer en quoi cet aspect de la connaissance peut être utile dans la vie quotidienne.

L'intervenant favorisera la motivation de l'élève en lui communiquant, notamment, le sens et les enjeux de la tâche, c'est de lui faire sentir capable et de lui stimuler par une certaine responsabilité implicite en lui donnant l'esprit de la participation. Donner un sens à l'activité c'est lui donner de la valeur et la direction. Or nous constatons que souvent, l'enseignant travaille « sur » l'élève et non « avec » lui pourtant, la motivation de l'élève est décuplée s'il connaît les enjeux du processus d'aide : il peut alors participer activement à la démarche et contribuer fortement à son succès.

L'interactivité est aussi la bienvenue puisqu'elle est dynamique, elle peut s'établir en relation avec les autres élèves du groupe (si l'activité le permet) le plaisir d'appartenir au groupe d'apprenant tout en donnant la possibilité de se sentir responsable vis-à-vis de ses camarades, de trouver parfois un rôle particulier qu'il valorise (choix libre) en éradiquant la peur d'apprendre. De plus c'est l'occasion de

sortir d'une position passive où il faut faire un travail convenable et bien fait afin d'acquérir une certaine autonomie dans son apprentissage. Il se sentira responsable de l'avancé de son travail et il s'engagera en faisant des choix qu'ils lui permettront de poursuivre l'activité jusqu'à la fin. Pour ce faire, les jeunes sont alors actifs et responsables, il est bon d'attendre que l'enfant soit assez solide et conscient pour affronter lui-même les difficultés qu'il rencontrera au cours de son apprentissage et lui grandir qu'il bénéficiera de l'aide de l'enseignant, pour peu qu'il la sollicite.

5 -Les ressorts de la motivation :

Avant d'entamer la définition de la motivation et les types, nous voulons d'abord faire naissance et mettre au point les ressorts de la motivation :

Rien de plus simple de se motiver quand quelques choses nous plait, mais il y a forcément des moments où il y a des tâches à accomplir dont on se passerait bien ! C'est surtout le cas de l'élève à l'école : dans ces cas là, savoir se motiver devient un atout, une volonté surtout et un facteur de réussite clef ! Pour cela il faut comprendre les ressorts de la motivation. Il y'en a principalement 3 : l'anxiété ou la peur, le plaisir et les buts et les objectifs ciblés.

5.1 La motivation par l'anxiété :

Pour plusieurs élèves, le milieu scolaire est une source d'anxiété pour un enfant de six ans ou plus. Cette dernière est l'une des causes des problèmes de comportement émotionnel désagréable, c'est la peur d'un évènement dérangeant chez l'élève, la peur d'apprendre, il échoue à cause d'une trop grande anxiété à vouloir réussir, elle peut être stable chez certains élève et temporaire chez d'autres c'est-à-dire : qu'elle est un trait de leur personnalité, elle se traduit alors par une inquiétude constante face a ce qui peut leur arriver en faisant l'activité car elle amène l'élève à avoir des pensées qui ne sont pas directement reliées à la tâche. C'est ainsi par exemple, qu'un élève anxieux à qui l'on pose la question en classe, portera son attention, tout en essayant d'y répondre, sur le fait que tous les autres se tournent vers lui et il craindra que sa réponse ne suscite des rires et des commentaires défavorables. Ces pensées, que l'on qualifie de distractives, peuvent

mêmes provoquer une perte de mémoire et amener l'élève à répondre « je ne sais pas » à une question dont il connaît la réponse.

5.2 La motivation par l'attente d'un sentiment agréable :

Il y existe un schéma de motivation qui fonctionne de manière opposée que celui que nous venons de voir. Ici c'est la perspective d'un sentiment agréable et non plus la peur, qui est motivante. Ce n'est pas forcément l'éventualité d'avoir répondu à toutes les questions et les tâches proposées, mais cela peut être tout simplement le sentiment agréable d'avoir achevé l'activité, de l'avoir faite d'autant plus si celle-ci est repoussante. Les personnes déclarent généralement : « ce n'est pas agréable de faire telle chose, mais on se sent tellement bien une fois qu'elle est terminée et réglée ». Inconsciemment ces personnes visualisent la tâche accomplie. Ce qui est plaisant et motivant.

5.3 Buts et objectifs :

Un autre intérêt de l'approche behavioriste. C'est de nous aider et clarifier les attentes en les formulant en objectifs opérationnels. La capacité de définir les buts et à les traduire en objectifs à court terme pour favoriser la motivation. Les élèves qui sont en échec sont souvent ceux qui ne fixent pas des buts (faire pour faire) ou ceux qui fixent des but inadaptés (impossible de faire). Or la motivation naît très souvent de la tension qui s'établit entre l'évaluation de la situation initiale et la définition d'un but réalisable. Il s'agit donc de clarifier avec l'élève ses ressources et ces besoins, puis de lui communiquer explicitement les objectifs qui lui permettront de surmonter ces difficultés. Pour Vianin, « *pour éviter le découragement, le but fixé ne doit être ni trop facile ni trop difficile, mais se situer dans la zone proximale d'apprentissage ou de développement de l'élève*⁷ ».

Nous constatons que lorsque les buts sont fixés, il s'agit pour l'intervenant de donner fréquemment des feedbacks pour les résultats obtenus et de pointer les progrès réalisés. Se fixer un but et se donner les moyens de l'atteindre suscite alors une forte motivation qui relève du défi que l'élève souhaite le relever.

⁷ Vianin P, (2009) l'aide stratégique aux élèves en difficulté scolaire – comment donner à l'élève les clés de sa réussite ?, Bruxelles : De Boeck.

6. La définition de la motivation scolaire :

Le terme motivation vient du latin *motivus*, signifiant mobile et de *movere* qui veut dire mouvoir l'idée de mouvement est donc prédominante. Selon le dictionnaire Larousse, sa définition est la suivante : « *raison, intérêt, éléments qui poussent quelqu'un dans son action* ⁸ ». cette définition met en avant l'existence des facteurs nous poussant à agir, à bouger et à nous mettre en mouvement. Le terme « intérêt » est intéressant, car il sous-tend deux choses : ce qui importe pour l'enseignant et ce qui est intéressant pour les élèves.

Pour le Robert la motivation est « *l'action des forces conscientes et inconscientes qui déterminent le comportements* ⁹ ».

Pour **Racle** « *la motivation n'est sans doute pas autre chose qu'une stimulation limbique qui fait aller vers un apprentissage parce qu'il est perçu comme bon, désirable, agréable, de nature à satisfaire des besoins de l'individu* ¹⁰ ».

Sillamy Norvert considère la motivation comme un « *ensemble des facteurs dynamiques qui déterminent la conduite d'un individu* ». En d'autres termes le même auteur affirme que « *la motivation est le premier élément chronologique de la conduite ; c'est celle qui met en mouvement l'organisme, mais elle persiste jusqu'à la réduction de la tension* ¹¹ ».

Les définitions de la motivation sont multiples et se réfèrent à des courants théoriques souvent très différents, nous pouvons néanmoins retenir une acception commune à plusieurs de ces approches : la motivation favorise l'engagement de l'élève dans la tâche et initie un mouvement vers le but qu'il s'est fixé, elle pousse l'élève à agir et soutient son action jusqu'à l'atteinte de l'objectif fixé.

6.1 Les types de motivation :

Il existe deux types de motivation : motivation intrinsèque et motivation extrinsèque :

⁸ <http://www.larousse.fr/dictionnaires/français/motivation/52784>

⁹ Dictionnaire Didactique des langues, R.Galissou et Coste, Ed Hachette. Paris 1976.p360.

¹⁰ Gabriel Racle, anthropopedagogie.com/wp-content/uploads/2012/04/motivation.pdf

¹¹ Sillamy, Norbert, Trésor de la langue française: Lot – Natalité Éditions du Centre national de la recherche scientifique, 1999 p.173.

6.1.1 Motivation intrinsèque :

La motivation intrinsèque renvoie au plaisir d'apprendre, l'élève est réellement motivé pour lui-même parce qu'il est curieux, ainsi qu'un élève motivé intrinsèquement se prolongera volontairement et délibérément dans l'activité afin qu'il fasse de son mieux et il persévère dans ses efforts. L'observation de la motivation intrinsèque d'un élève est difficilement saisissable ; cependant la persévérance d'un élève dans l'activité nous semble être un comportement tout à fait acceptable et observable. Par ailleurs, cette observation s'accompagne également d'une interaction et d'une collaboration avec ses pairs afin de confronter des savoirs différents

« Lorsqu'elle dépend de l'individu lui-même. L'individu se fixe ses propres objectifs, construit des attentes et le renforcement est obtenu par l'atteinte des objectifs qu'il s'est lui-même fixés¹² ».

De cette citation, constatons que cette dernière souligne un fait important : elle est interne à l'élève. De ce fait, l'enseignant et les parents ne peuvent être motivés à la place de l'élève, c'est à lui se motiver. Les autres acteurs l'aideront à développer cette motivation tout en considérant que l'élève est l'instigateur de sa propre dynamique motivationnelle.

« C'est bien l'élève qui détient le pouvoir car nul ne peut le contraindre à se mobiliser sur des savoirs¹³ ».

6.1.2 La motivation extrinsèque :

« Lorsqu'elle est provoquée par une force extérieure à l'apprenant c'est-à-dire lorsqu'elle est obtenue par la promesse de récompense ou par la crainte de sanction venant de l'extérieur¹⁴ ».

La source de cette dernière se situe à l'extérieur de l'élève, ce dernier réalise une activité pour en retirer un avantage car l'élève n'est pas motivé pour lui-même, mais pour des facteurs externes : l'appât de la bonne note, des félicitations et des

¹² Note de cours présentée par Mr Makhnache Mohamed, Module : Observation de classe, 2016, p10.

¹³ Meirieu Philippe, (2014), Le plaisir d'apprendre, Edition Autrement, p12.

¹⁴ Note de cours présentée par M. Makhnache Mohamed, Module : Observation de classe, 2016, p10.

cadeaux de la part des parents, ou il travaille par peur la mauvaise note (l'échec). Il n'y a quasiment aucun intérêt pour la recherche, le savoir, la découverte dans ce cas l'élève veut vraiment faire plaisir aux autres. Cependant cette motivation n'est envisageable que sur le court terme car dès lors qu'il y'a plus de but externe, elle disparaît donc il est préférable de solliciter la motivation intrinsèque de l'élève afin de construire des savoirs sur le long terme.

7. Conclusion :

Dans ce chapitre, nous avons traité et définie les stratégies d'apprentissage d'une langue, les principes fondamentaux de la motivation scolaire, en se basant sur les points qui peuvent nous aider dans notre recherche.

Chapitre 02

Le jeu, ruse pédagogique est didactique.

Introduction :

Le jeu est irremplaçable parce qu'il contient en lui-même ce qui manque à la plupart des exercices : l'envie de les faire.

1. L'outil pédagogique : Le jeu

Un outil pédagogique, c'est simplement un support associé à une démarche dans le but d'aider, d'améliorer et d'inciter le public (les élèves) à apprendre, à comprendre ou à travailler, c'est donc un outil au service de la pédagogie.

Dans une pédagogie active enthousiasmante pour les élèves, l'enseignant est l'élément majeur responsable de la construction du cours, de l'éveil au plaisir d'apprendre jusqu'aux apprentissages et à l'intégration de ceux-ci dans des savoirs et des compétences. Il serait judicieux que le maître utilise le plaisir du jeu comme moteur à l'activité de l'élève. En effet la motivation du jeu suscite l'action.

E. Claparède disait « *le jeu apparait comme le moteur d'auto-développement de l'enfant, comme méthode naturelle d'éducation. Le jeu n'est rien d'autre que la pédagogie naturelle qui s'impose à lui-même, il est l'instrument de développement. L'enfant doit se développer lui-même grâce à deux instruments : le jeu et l'imitation*¹⁵ ».

2. Définition du jeu :

Selon le dictionnaire français LAROUSSE :

« *Jeu : non masculin, vient du Latin signifié « plaisanterie » est défini comme activité d'ordre physique ou mental, non imposé, ne visant aucune fin utilitaire, et à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir, participer à un jeu*¹⁶ ».

D'après le dictionnaire didactique

« *Le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participant pour développer une compétence*¹⁷ ».

Le jeu est une activité indispensable au développement physique et psychique d'un enfant qui doit être prise très au sérieux pour les parents et les éducateurs qui

¹⁵ Claparède Edward, Figure de l'arriéré, [http ://rhei.revues.org/document55.html](http://rhei.revues.org/document55.html).

¹⁶ [www.larousse.fr/dictionnaire /français/jeu/44887](http://www.larousse.fr/dictionnaire/français/jeu/44887), (consulté le 23/04/2018).

¹⁷ Cuq, Jean- ibid p 106.

veulent vraiment orienter leur enfant vers une croissance harmonieuse de leur personnalité **-jeu enfantin-**

De ces citations confirmant que le jeu : est une situation rafraichissante qui répond directement aux besoins et aux intérêts de l'élève

Toute activité volontaire dont le seul objectif est le plaisir et la joie qu'elle procure, cette activité est souvent favorisée et choisie par l'enfant, elle lui permet :

- De s'engager volontairement pour faire de son mieux.
- De consacrer toute son énergie pour son propre désir.
- De s'affirmer en tant qu'individu.
- De jouer à son autonomie.
- De semer l'esprit du travail en groupe chez l'élève.
- De devenir peu à peu indépendant.

L'enfant est un être qui joue et rien d'autre.

L'enfant se fait par le jeu

2.1 Les différents niveaux du jeu :

D'après Jean-Laurent Pluies. Le jeu est exprimé en trois niveaux

« Pour que le jeu remplisse sa fonction pédagogique [...], il faut que le pédagogue soit informé des trois niveaux d'intervention pédagogique du jeu : 1.Niveau ludique [...] 2. Niveau éducatif [...] 3. Niveau pédagogique¹⁸ [...] »

2.1.1 Le jeu ludique :

Pour vivre une activité de manière ludique, il faut avoir été séduit par la perspective d'un enjeu s'y engager librement et en retirer un bénéfice hédoniste quelconque.

¹⁸ Mémoire de Master, Mme Guerni Sabrina, l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludique, 2001, p, 14 (cités par Jean-Laurent Pluies).

2.1.2 Le jeu éducatif

Tout jeu éducatif permet de rendre l'apprentissage amusant et additif ainsi qu'il conduit vers le développement des connaissances dans des situations assez logues pour favoriser un apprentissage, il fait diminuer la notion du plaisir.

2.1.3 Le jeu pédagogique :

Cette notion est définie comme une activité d'apprentissage réalisée par l'apprenant, cadrée par des règles précises avec ou sans enjeu de compétitions. En outre cet outil joue le rôle d'un test de connaissance, il est axé sur le devoir d'apprendre afin de générer un apprentissage précis.

3. Qu'est ce qu'une activité ludique ?

Le terme ludique est souvent défini par le biais du jeu (qui relève du jeu) et pour répondre à cette interrogation nous nous sommes penchés vers le dictionnaire didactique de français, ce dernier définit l'activité ludique « *comme une activité d'apprentissage dite ludique, est guidé par des règles de jeu et pratiquées par le plaisir qu'elle procure*¹⁹ ».

L'activité ludique a des caractéristiques essentielles du jeu qui se résume en quelque mot ; c'est-à-dire plaisir, spontanéité, gratuité et créativité de l'acte posé, il répond à un besoin de détente, de divertissement, de liberté, d'exploration et de découverte de l'individu.

4. Le jeu, est ce bien sérieux ?

Tout jeu peut devenir sérieux s'il l'accompagne d'une démarche pédagogique. De cette expression, constatons que le jeu devient sérieux s'il reprend directement à des fins pédagogiques et à des objectifs déjà établis par l'enseignant et les institutions

Tout jeu est sérieux, il faut qu'il soit guidé par le défi, la compétitivité (règles et des normes respectées par les joueurs) dans le but d'aider, renforcer, décrypter, assimiler, arriver surtout à ce qu'on voudrait savoir ou apprendre.

¹⁹ Cuq. J. ibid. P.160

5. Le jeu en classe, autonomie et efficacité !

L'efficacité du jeu se concrétise sous l'autonomie de l'élève

Le jeu mobilise un grand nombre de capacités cognitives et permet une différenciation pédagogique qui porte ses fruits auprès des jeunes parfois en perte de vitesse face aux méthodes classiques d'instruction, le jeu devient un moteur idéal au savoir permettant de renforcer le **désir d'apprendre** et le **plaisir de savoir**.

Un des premiers caractères du jeu des élèves est la spontanéité. L'élève joue très tôt et très longtemps au cours de son développement. Dans le jeu l'enfant découvre le monde, maîtrise peu à peu des actions nouvelles, conquiert son autonomie : il réussit, le jeu apparaît comme l'un des facteurs principaux de l'édification de la personnalité.

Il est aussi source de joie, de plaisir non négligeable et de motivation importante. Une éducation motivante amène l'élève à passer du jeu au travail grâce à la conscience qu'il a des progrès à réaliser, donc de l'effort à accomplir pour vaincre des difficultés. Le jeu apparaît comme moyen adéquat pour aider l'enfant à s'intégrer dans un groupe et pour favoriser des changements d'attitude : l'efficacité du jeu engendre souvent chez un enfant un sentiment qu'il peut réussir, et qu'il va désormais réussir à travers son autonomie : lorsque un enfant se livre à des activités ludiques, c'est toujours pour aboutir à des résultats le jeu n'est pas une fin en soi, c'est un moyen en vue d'autres fins. Par le biais du jeu, l'élève est amené à discuter, de s'affirmer dans des situations de communication, à exprimer son opinion et il le fait sans véritablement en avoir conscience. La prise de parole est plus spontanée que si le maître lançait le débat sur un sujet quelconque. De cela pouvons dire que l'enfant devient autonome grâce à l'efficacité du jeu.

6. L'impact du jeu sur l'apprentissage du FLE :

L'usage du jeu ludique à l'école primaire est aujourd'hui encouragé par un discours institutionnel plutôt enthousiaste. Cette activité est un outil supplémentaire dans la trousse de l'enseignant. Utilisée à bon escient, il améliore l'acquisition de connaissance ou de compétence par les apprenants, il favorise les échanges avec

l'enseignant ce qui amène les élèves à prendre du recul sur leur expérience dans le jeu mais pour que son utilisation soit efficace, il faut que l'enseignant s'approprie ce support pédagogique. En identifiant les thématiques et connaissances pour lesquelles il peut s'avérer pertinent à ces élèves, l'enseignant peut alors intégrer intelligemment un jeu sérieux à son cours et ainsi profiter de ses avantages.

Selon Winnicott affirme que *« c'est en jouant et seulement en jouant, que l'individu, l'enfant ou adulte, est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité toute entière²⁰ »*.

Pour que l'enfant se développe, il n'a rien de mieux que des jeux ludiques pour ce faire. Il considère que le jeu est une façon naturelle d'apprendre guidée par le plaisir : jouer c'est joindre l'utile à l'agréable, il rend l'élève heureux ce qui facilite leur apprentissage et le rend plus efficace. D'après les enfants le jeu occupe une très grande place dans leur vie, ça leur permet de se divertir, de développer leur imagination, d'échanger avec les autres et d'apprendre à vivre en société.

Plusieurs recherches ont démontré que le jeu est fondamental pour le bien être et le développement des élèves, quand les élèves se mettent à jouer, ils doivent alors réfléchir à la manière de s'y prendre pour atteindre leur but (créativité et capacité) : en jouant : ils apprennent les règles de vie, créent, réfléchissent, surmontent les difficultés, résolvent des situations problèmes, s'expriment, bougent, coopèrent, font appel à leur impression d'exercer leurs conscience morales.

7. Le rôle de l'enseignant envers le jeu et envers les élèves :

Dans une situation de jeu, l'enseignant peut être joueur et se placer en expert consultant et personne ressource comme il peut ainsi considérer comme un maître du jeu : gestion des règles, de la mise en scène. Alors l'enseignant veille à réunir les conditions minimales de travail avant d'entamer les activités, ainsi pour faire émerger le plaisir, l'enseignant chargé de l'apprentissage d'une langue vivante étrangère doit être dynamique, autant de sa façon de parler que dans son comportement. Voici quelques principes : l'enseignant doit

²⁰ Winnicott, D, W (1975), jeu et réalité, l'espace potentiel, Paris, Edition Gallimard.

- Choisir et préparer les activités en fonction du niveau, l'âge des apprenants et les buts poursuivis
- Veiller un bon déroulement de l'activité sans s'imposer

Une séance de langue vivante doit être à la fois tonique, diversifiée et motivante afin de provoquer l'enthousiasme chez les élèves

Les situations proposées par l'enseignant doivent permettre aux élèves d'être acteurs de leurs apprentissages et non de rester passifs. En outre, il faut amener les élèves à mobiliser leur compétence et à savoir les utiliser lors du travail

En fin, pouvons dire que le rôle d'un bon enseignant s'appuie nécessairement sur sa créativité, ses compétences et sa démarche pédagogique qu'il suit en classe et les activités qu'il concocte afin de transmettre un apprentissage bénéfique et d'apporter du plus pour lui et pour ses élèves.

8. Conclusion :

Le jeu serait une sorte de soupape qui aiderait l'individu à supporter le monde. Il serait une manière de dépenser l'énergie en trop

La mise en œuvre des jeux en classe de la 3^{ème} AP nécessite l'intervention des trois composantes : ludique pour développer leur sentiment de joie, éducative pour la structuration du jeu et pédagogique pour le développement du sentiment de performance et d'autonomie chez l'élève.

Chapitre 03

Partie expérimentale.

1. Présentation du questionnaire :

Dans le but d'avoir une idée plus approfondie sur l'efficacité de la pertinence des activités ludiques aux profits de la motivation à l'échelon primaire.

Dans un premier temps, nous avons préparé un questionnaire adressé aux enseignants des écoles primaires dont l'objectif est d'avoir un max d'avis et de réponses qui peuvent expliquer et démontrer que l'usage du ludique en classe de FLE (3 année primaire) est un outil qui favorise non seulement l'apprentissage mais aussi la motivation, plus particulièrement, si le jeu aboutit à des résultats fiables et continuels ou bien c'est une perte de temps.

Le questionnaire que nous avons établi est composé de quatorze(14) questions variées ouvertes et fermées. Voici les questions :

Q₁ : Ancienneté, depuis combien d'année vous enseignez le français ?

Q₂ : Est ce que vous aimez le métier d'enseignant ?

Q₃ : La tâche de l'enseignant est elle facile ou nécessite un effort ?

Q₄ : Quel est le niveau de compréhension de vos élèves ?

Q₅ : A votre avis les difficultés d'apprentissage sont dûes

-compréhension orale -fonctionnement de la langue -lecture -écriture.

Q₆ : Selon vous, le nouvel curriculum vous semble :

-adéquat- -sans valeur-

Q₇ : Est-ce que les activités ludiques font parties du programme d'enseignement ?

Q₈ : Peut-on apprendre en jouant aux (jeux sérieux) ?

Q₉ : Par quels outils de motivation captez-vous l'intention de vos élèves ?

Q₁₀ : Quelles sont les difficultés rencontrées lors de l'utilisation de telle activité ludique ?

Q₁₁ : Quelles activités vous semblent intéressantes et bénéfique pour l'élève ainsi que pour rendre la classe plus vivante ?

Q₁₂ : A quel moment faut-il programmer ces activités ?

Q₁₃ : Sur quel aspect d'apprentissage le jeu exerce-il une influence ?

Q₁₄ : Selon vous, l'usage du ludique à l'école primaire est une nécessité ou un choix ? Argumentez ?

1.1 Le déroulement de l'enquête :

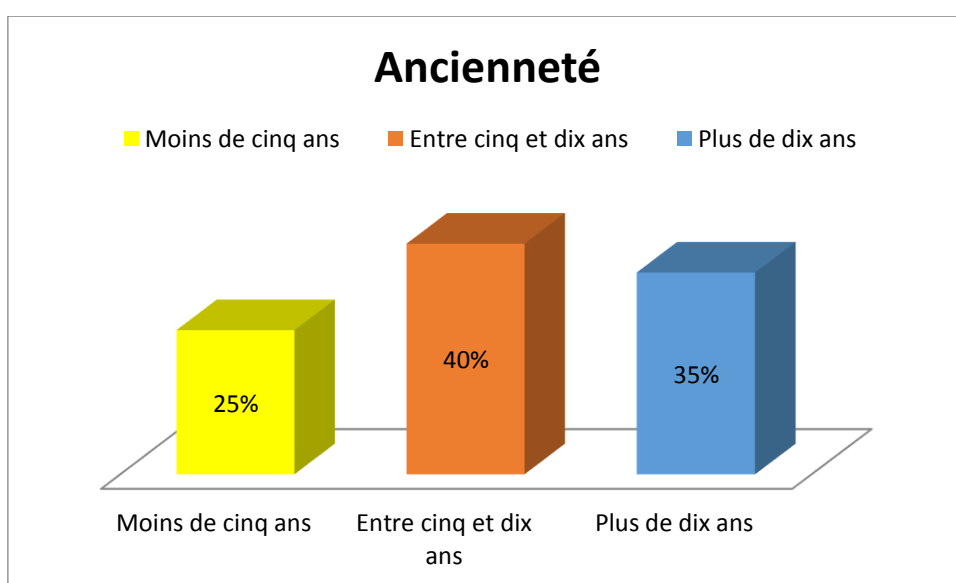
Trente questionnaires ont été distribués, au niveau des écoles de la wilaya de Saïda vingt seulement ont été restitués. On voulait toucher le maximum d'école, et sous la contrainte du temps et les excuses des enseignants qui ont négligé de répondre à nos questionnaires pour des raisons inconnues, pour cela l'enquête n'a réussi d'atteindre que le nombre des questionnaires récupérés.

2. L'analyse et l'interprétation du questionnaire :

- **Question 1 :** Ancienneté, depuis combien d'année vous enseignez le français ?

- **Tableau¹:**

Ancienneté	Pourcentage des résultats
Moins de cinq ans	25 %
Entre cinq et dix ans	40%
Plus de dix ans	35%



- **Présentation des résultats :**

Notre questionnaire comporte 20 exemplaires, on a mesuré la carrière des enseignants en pourcentage, ainsi qu'on a conclu que l'ensemble des vingt enseignants, 20% d'eux ont moins de cinq ans de carrière dans l'enseignement ce qui fait l'équivalent de 5 sur 20 personnes, 40% ont entre 5 et 10 ans d'enseignement, (8 sur 20 personnes) et en dernier 25% des enseignants ont plus de 10 ans de carrière (7 sur 20 personnes) .

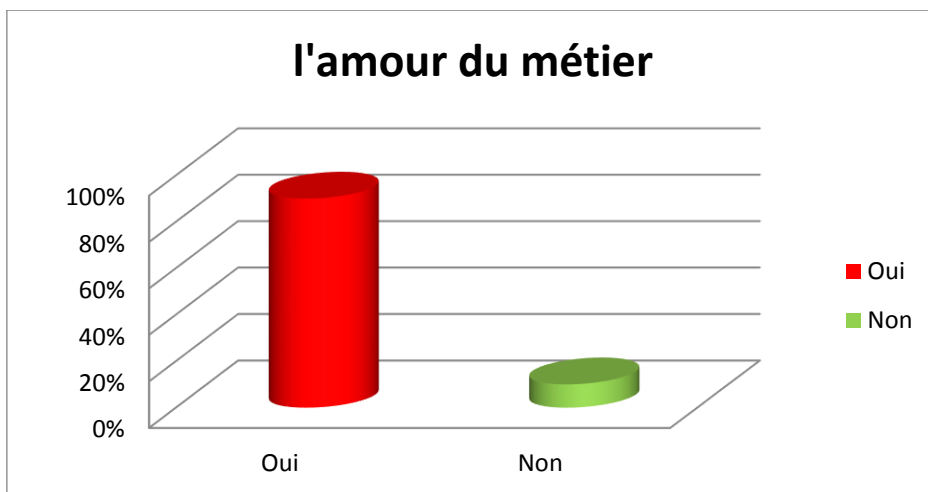
- **Commentaire :**

A travers notre échantillon, nous avons observé qu'il y a une différence totale claire et lumineuse autour de l'ancienneté, les enseignants qui ont plus de 10 ans sur le domaine de l'enseignement du FLE sont une catégorie qui jouit d'une grande expérience et de savoir faire, donc disons que les résultats obtenus nous ont permis d'enrichir et de renforcer la pratique de notre travail.

- **Question 2 :** Est-ce que vous aimez le métier d'enseignants ?

- **Tableau² :**

Oui	Non
90%	10%



- Présentation des résultats :

La question est destinée aux enseignants afin de savoir si la profession d'enseignant leur plait ou bien, elle est considérée comme une source de revenu, donc 90% des enseignants ont répondu par **Oui** « ils aiment le métier » et 10% des enseignants ont répondu par **Non** « on n'aime pas le métier d'enseignant »

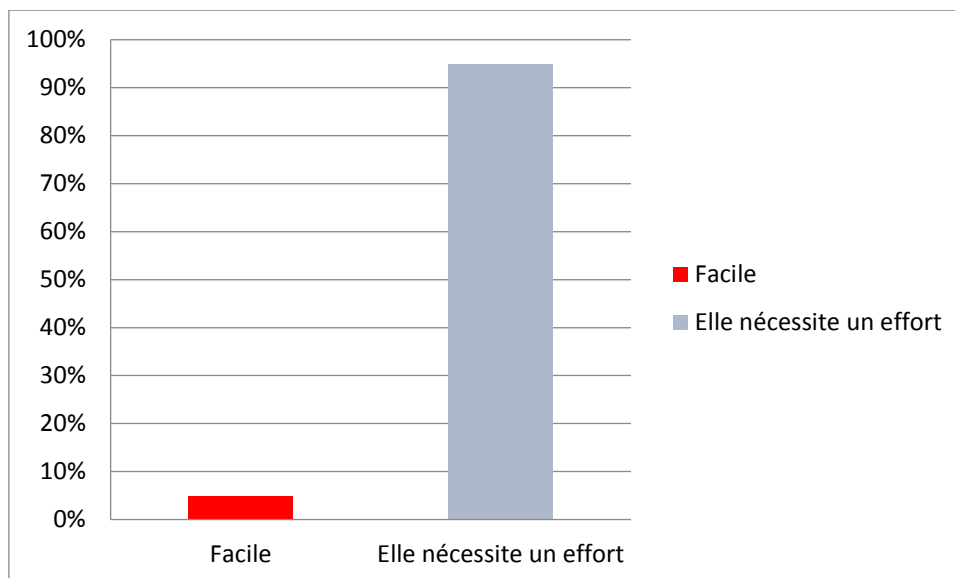
- Commentaire :

L'intérêt de cette question est de savoir, si l'enseignant exerce son métier par amour et choix ou bien parce qu'il n'a pas été chanceux d'avoir autres opportunités hors du domaine de l'enseignement et à partir des réponses, constatant que la majorité des enseignants qui ont répondu à notre question, ont vraiment choisi leur profession par amour qu'ils ont envers ce métier.

- Question 3 : La tâche de l'enseignant est-elle facile ou nécessite n effort ?

- Tableau ³ :

Facile	Elle nécessite un effort
5%	95%



- Présentation des résultats :

Sur l'ensemble de notre échantillon, 95% des enseignants confirment qu'enseigner nécessite un effort ainsi qu'elle est trop difficile, or que 5% l'équivalent d'un seul enseignant a répondu que la tâche est facile, cette réponse est liée à sa longue expérience dans le domaine.

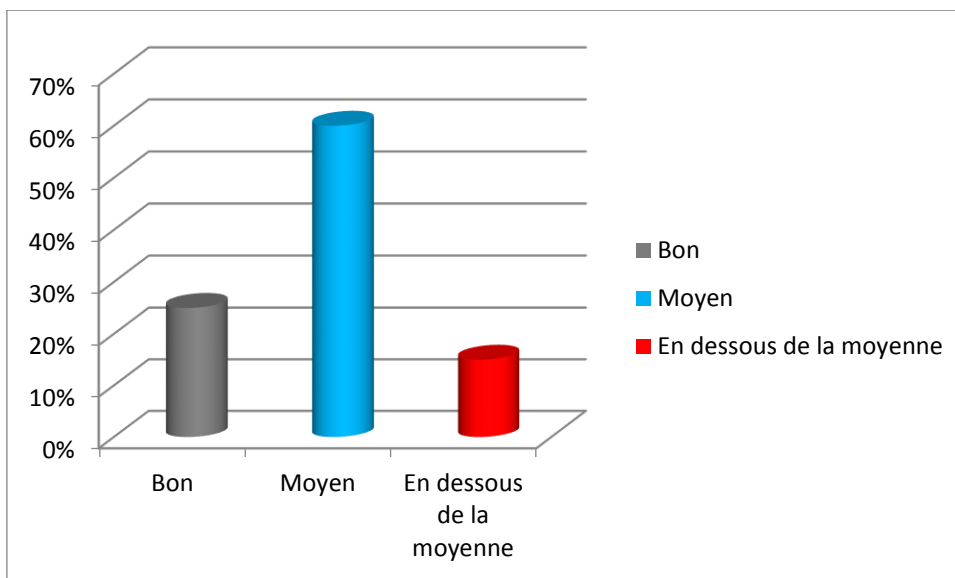
- Commentaire :

L'ensemble des enseignants considère qu'enseigner est trop difficile « enseigner c'est impossible » : surcharges des classes, niveau des élèves en baisse, l'enseignant n'arrive pas à jouer son rôle convenablement et à résoudre tous les problèmes de leurs élèves que se soit troubles d'apprentissage ou bien problèmes comportementales entre les élèves, ces obstacles ne favorisent jamais le climat et la joie du travail.

- Question 4 : Quel est le niveau de vos élèves ?

- Tableau ⁴ :

Très bon	Bon	Moyen	En dessous de la moyenne
0%	25%	60%	15%



- **Présentation des résultats :**

Concernant le niveau des élèves, 60% des enseignants trouvent que leurs apprenants ont un niveau moyen par apport à l'apprentissage et à l'évaluation, 25% sont plutôt bon et 15% sont en dessous de la moyenne.

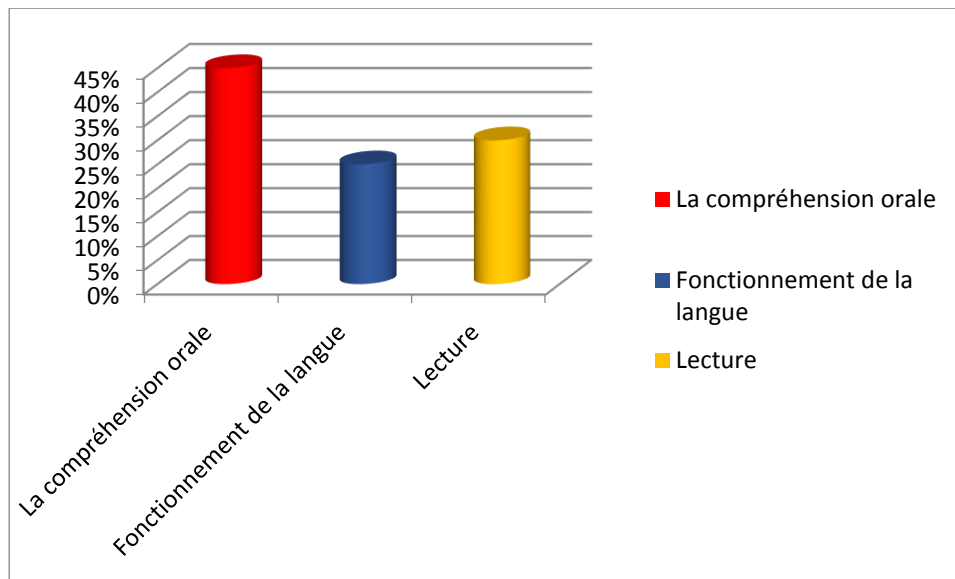
- **Commentaire :**

D'après les résultats présentés par les enseignants, nous avons pris en considération que la majorité des élèves ont un niveau moyen, et nous nous sommes interrogés sur la manière qu'un élève est apte à apprendre, à s'améliorer et à progresser dans la mesure où on leur favorise la sphère appropriée pour qu'ils se donnent à fond et en proposant de nouvelles méthodes cognitives qui correspondent à leur âge, à leur rythme et niveau d'apprentissage et leur milieu naturel.

- **Question 5 :** à votre avis les difficultés d'apprentissage sont dues à ?

- **Tableau⁵ :**

La compréhension orale	45%
Fonctionnement de la langue	25%
Lecture	30%
Ecriture	0%



- **Présentation des résultats :**

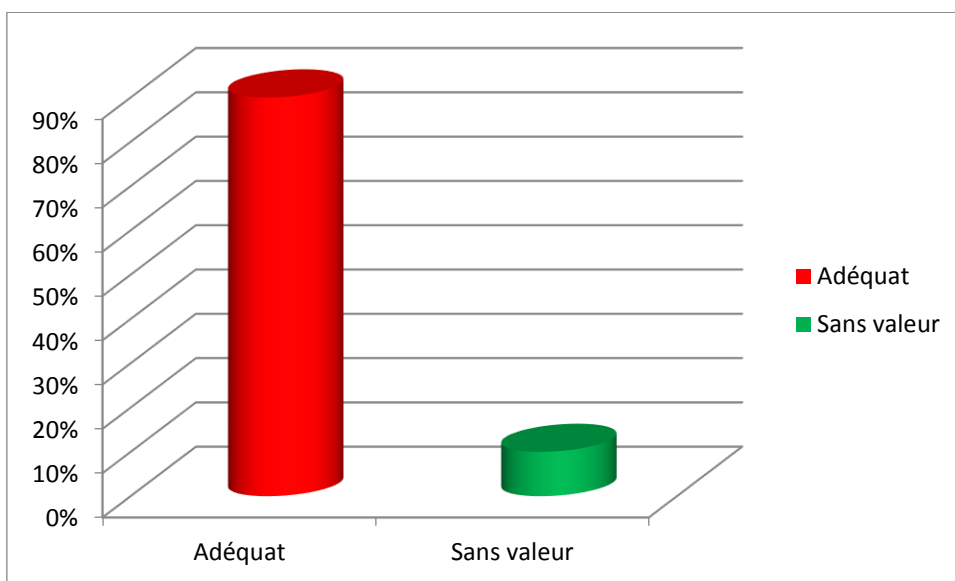
Selon 45% des enseignants, l'origine des difficultés d'apprentissage sont dues à la compréhension orale, 25% disent que l'élément majeur pressentant les troubles d'apprentissage chez les élèves, c'est bien le fonctionnement de la langue et 30% des difficultés sont dues à la lecture.

- **Commentaire :**

Les résultats obtenus de cette question nous incitent à conclure qu'il y a une régression assez importante chez les élèves, cette insuffisance se base précisément au niveau de la compréhension orale et lecture : les élèves n'arrivent pas à comprendre ce que l'enseignant vient de dire ainsi qu'ils n'ont pas les capacités d'exprimer leurs besoins correctement. Le deuxième facteur réside sur la lecture, cet obstacle perturbateur est causé par le manque de la pratique dans la classe et en dehors de la classe (maison) ce qui engendre chez les élèves un désintérêt, ils vont négliger carrément d'apprendre la langue française. Pour cela, nous conseillons les enseignants à renforcer les cours de lecture par la révision fréquente des lettres alphabétiques et les identifier dans leur apprentissage journalier. Pour conclure les jeunes apprenants se démotivent spontanément, lorsqu'ils n'arrivent pas à saisir ce que l'enseignant expose comme savoir, de ce fait pouvant dire que la compréhension des mots est très importante aux yeux de l'élève car c'est une passerelle par laquelle il accède directement aux sens et aux apprentissages.

- **Question 6 :** selon vous le nouvel curriculum vous semble : adéquat ou sans valeur ?
- **Tableau⁶ :**

Adéquat	Sans valeur
90%	10%



- **Présentation des résultats :**

On a eu un pourcentage de 90% des enseignants qui ont été en faveur à l'adéquation du nouvel programme, et seulement 10 % pensent que le programme n'a aucune valeur.

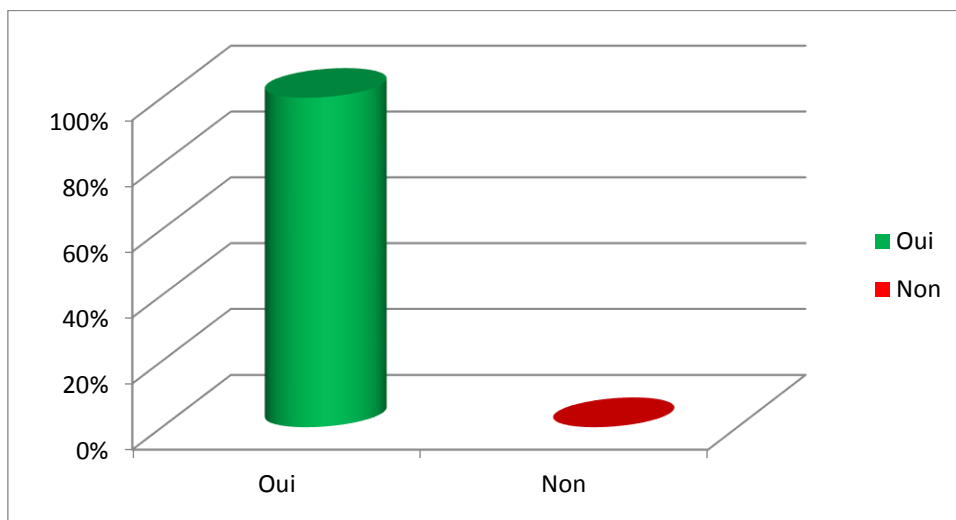
- **Commentaire :**

L'ensemble des enseignants disent que le nouveau programme est adéquat par rapport à l'ancien, mais cela ne néglige pas que le nouveau programme est trop chargé, il contient trop de contenus et trop de tâches à réaliser.

- **Question 7 :** Est-ce que les activités ludiques font parties du programme ?

- **Tableau ⁷ :**

Oui	Non
100%	0%



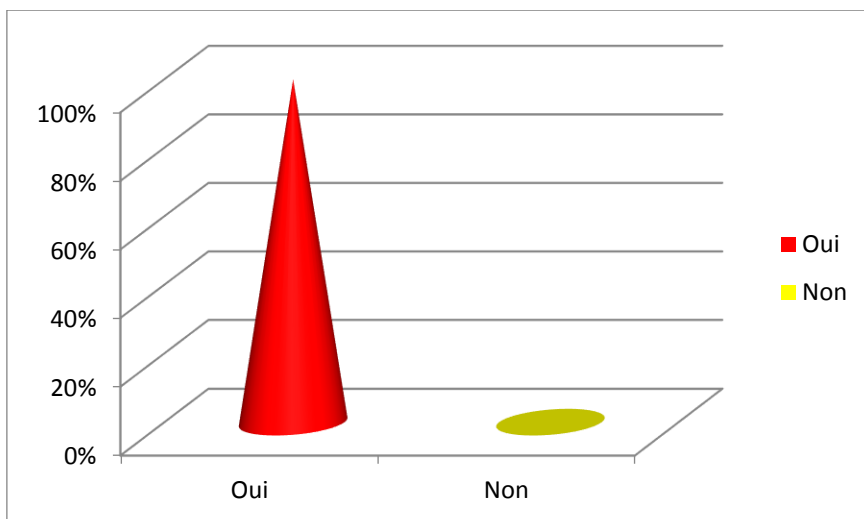
- **Présentation des résultats :**

La question portée sur : si l'activité ludique figure dans le programme ou non donc, tout le nombre d'enseignant ont répondu par oui les activités ludiques prennent une place totale dans le manuel scolaire de la 3 année primaire.

- **Question 8 :** peut-on apprendre aux jeux sérieux ?

- **Tableau ⁸ :**

Oui	Non
100%	0%



- **Présentation des résultats :**

A propos de cette question, tous les 20 enseignants ont répondu par **Oui**, les élèves apprennent mieux en jouant, or que personne n'a opté pour la réponse **Non**.

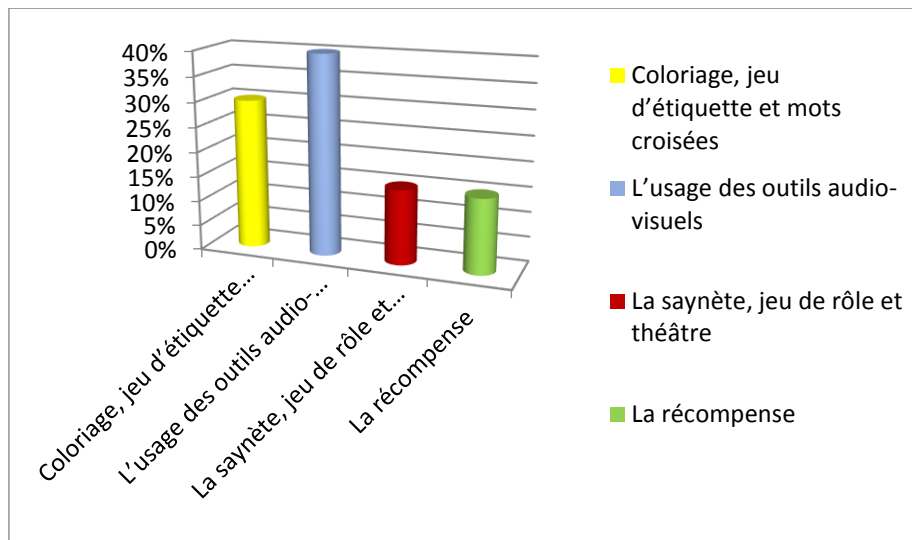
- **Commentaire :**

Nous constatons que plusieurs apprentissages se font par le biais du jeu, car il occupe une place assez importante dans la vie des élèves, dans leur divertissement et pour leur entourage, en effet le jeu sérieux comme apprentissage, il véhicule un scénario pédagogique créant un équilibre ludique.

- **Question 9 :** Par quels outils de motivation captez-vous l'intention de vos élèves ?

- **Tableau⁹ :**

Coloriage, jeu d'étiquette et mots croisés	30%
L'usage des outils audio-visuels	40%
La saynète, jeu de rôle et théâtre	15%
La récompense	15%



- **Présentation des résultats :**

Pour cette question, nous avons eu des réponses variées qui correspondent à la méthode d'enseignement de chaque enseignant, 30% des enseignants captent l'intention de leurs élèves par l'usage des étiquettes, mots croisés et coloriage, 40% des enseignants comptent sur l'outil audio-visuel (image, vidéo) pour motiver leur apprenant et en dernier point, la récompense et la saynète ont été pris en considération par une somme de 30 % des enseignants.

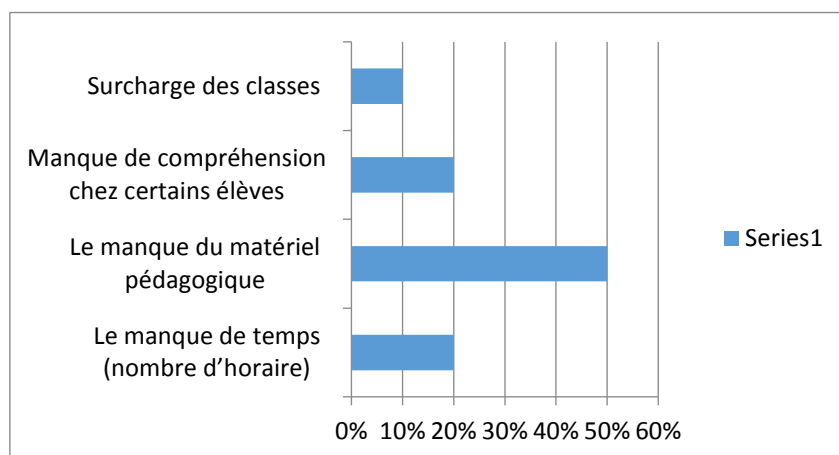
- **Commentaire :**

Nous avons remarqué que le pourcentage le plus élevé était pour l'usage des supports audio-visuels (l'image, vidéo, chanson) , ce qui fait que les élèves s'intéressent beaucoup à ce genre d'activité parce qu'elle répond tout simplement à leurs besoins, leurs capacités et leurs passions, ça leur permet de vivre la joie du travail.

- **Question 10 :** Quelles sont les difficultés rencontrées lors de l'utilisation des activités ludiques ?

- **Tableau ¹⁰ :**

Le manque de temps (nombre d'horaire)	20%
Le manque du matériel pédagogique	50%
Manque de compréhension chez certains élèves	20%
Surcharge des classes	10%



- **Présentation des résultats :**

La question posée est portée sur les difficultés rencontrées lors de l'utilisation des activités ludiques ? 50% ont répondu par le manque du matériel pédagogique, 20% des enseignants ont dit que le volume d'horaire présente (insuffisance du temps) le vrai obstacle lors de la réalisation des activités en classe ainsi que le même pourcentage représente les enseignants qui ont répondu par le manque de compréhension chez certains élèves, en fin 10% disent que les difficultés sont causées par le surcharge des classes.

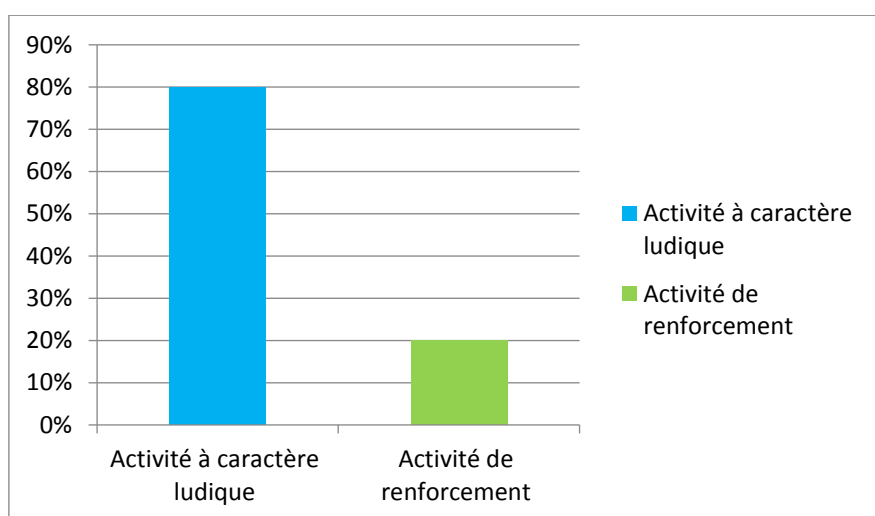
- **Commentaire :**

Durant chaque transmission de savoir ludique à un public débutant cas des apprenants du primaire, les enseignants sont face à beaucoup d'obstacle qui les empêche à accomplir leurs tâches convenablement, d'une manière les enseignants se plaignent qu'il n'y a pas de matériel pédagogique qui répond à leurs besoins cognitifs dans toutes les écoles qu'on a travaillé avec. Ensuite, le reste des réponses que nous avons pris en considération dans notre expérimentation, l'insuffisance du temps, surcharge des classes et l'incompréhension de certains élèves. Notre constat

résulte que toutes les réponses obtenues ont une influence directe sur la méthode d'enseignement et surtout sur l'apprentissage de la langue, car la bonne méthode d'enseignement exige et nécessite largement de temps, du matériel pédagogique, et de travailler avec un nombre limité des élèves afin que le savoir soit bien transmis et bien appris.

- **Question 11 :** Quelles activités vous semble intéressante pour rendre la classe plus vivante ?
- **Tableau ¹¹ :**

Activité à caractère ludique	80%
Activité de renforcement	20%



- **Présentation des résultats :**

80% des enseignants trouvent que pour rendre la classe plus vivante, il est nécessaire de franchir le monde du jeu (ludique), cette réponse fait notre objectif de recherche, or que 20% des enseignants préfèrent utiliser les activités de renforcement.

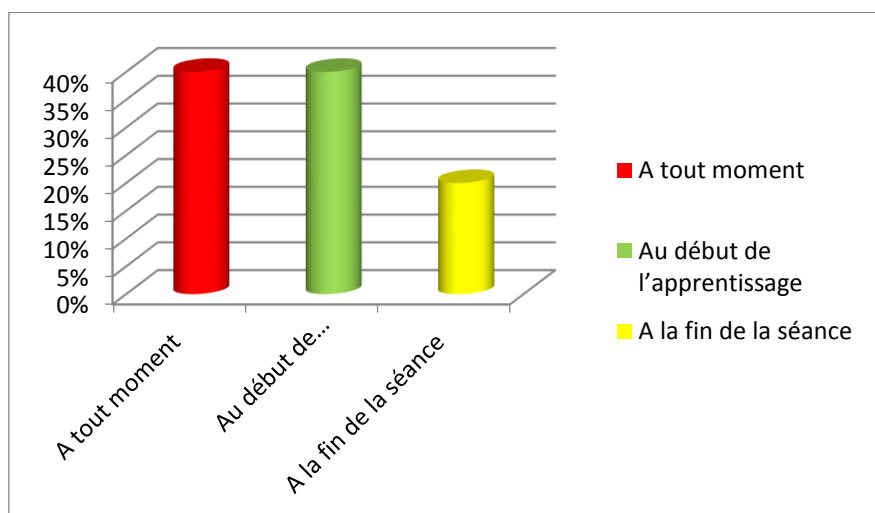
- **Commentaire :**

On a remarqué que la plupart des enseignants préfèrent souvent l'usage du jeu comme outil qui aide l'enfant à briser sa glace en donnant un envie et une concentration et en favorisant surtout le climat adéquat pour un apprentissage bénéfique, continu et progressif.

- **Question 12 : À quel moment faut-il programmer ces activités ?**

- **Tableau¹² :**

A tout moment	40%
Au début de l'apprentissage	40%
A la fin de la séance	20%



- **Présentation des résultats :**

40% des enseignants ont répondu à cette question réfèrent de programmer ce genre d'activité à tout moment, en outre 40% estiment d'entamer le jeu au début de chaque apprentissage et 20% trouvent qu'il est nécessaire d'utiliser les activités ludiques à la fin de la séance.

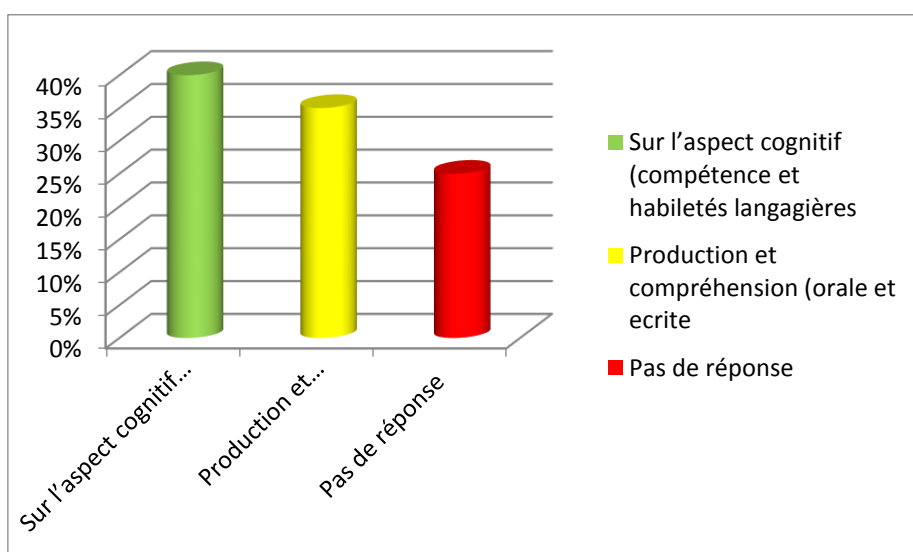
- **Commentaire :**

D'après avoir pris en compte les réponses de notre échantillon, il est donc indispensable d'introduire ce type d'activité à tout moment dans le but de rendre actif l'élève en l'incitant à explorer son énergie et surtout pour atteindre les objectifs d'apprentissage. En outre nous voyons que l'usage du jeu au début de l'apprentissage ou à la fin est une tentative intéressante parce qu'elle prépare l'élève de recevoir un apprentissage ludique ou de renforcer son savoir faire en le qualifiant d'assimiler des compétences et des habiletés cognitives.

- **Question 13 :** Sur quel aspect d'apprentissage, le jeu exerce une influence ?

- **Tableau¹³ :**

Sur l'aspect cognitif (compétence et habiletés langagières	40%
Production et compréhension (orale et écrite)	35%
Pas de réponse	25%



- **Présentation des résultats :**

Pour cette question, 40% des réponses s'appuient sur l'acquisition des compétences et des habiletés langagières, 35% déclarent que le jeu exerce son influence sur l'aspect de compréhension et production orale et écrite et en dernier point 25% des enseignants n'ont pas répondu à la question.

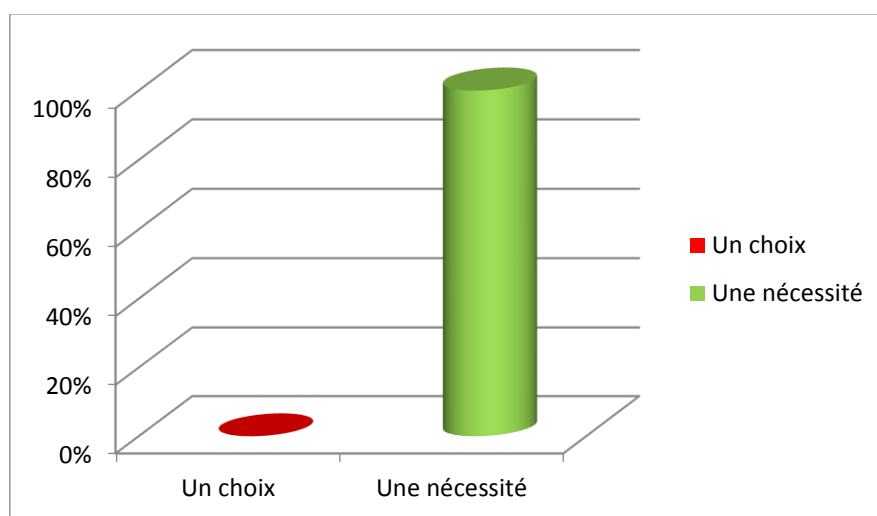
- **Commentaire :**

Cette question a confirmé les avantages des jeux sur la capacité d'intention et sur les facultés de mémoire d'apprentissage et de raisonnement. L'influence du jeu se concrétise sous l'acquisition des habiletés et des compétences favorisant aux élèves à s'approprier la langue, à s'exprimer librement, de retrouver l'estime de soi, à prendre le risque de s'aventurer dans des choix (l'esprit et l'effort de la persévérance).

- **Question 14 :** Selon vous l'usage du ludique est un choix ou une nécessité ?
Argumentez ?

- **Tableau ¹⁴ :**

Un choix	0%
Une nécessité	100%



- **Présentation des résultats :**

D'après les réponses conclues, l'ensemble des enseignants considèrent que l'activité ludique est une nécessité et non plus un choix en argumentant leur réponse par des expériences vécues quotidiennement au sein de leur classe

- **Commentaire :**

L'activité ludique est devenue une nécessité indispensable pour l'adaptation de nos démarches pédagogiques tout en considérant que cet instrument est le moyen le plus efficace et convenable pour les élèves et pour l'apprentissage de langue française.

2. Description du corpus :

2.1 Le terrain :

Pour réaliser notre protocole de recherche sur terrain. Nous avons choisi les élèves de la 3^{ème} AP de l'école Khlil Mohamed à Rebahia wilaya de Saida.

2.2 Le public :

Il s'agit donc des élèves d'une classe qui contient 24 élèves censés pouvoir de faire des exercices que nous avons proposés.

2.3 La méthode de travail :

Pour répondre à notre problématique de recherche qui tourne autour du jeu comme outil de motivation dans l'apprentissage du FLE. Nous avons décidé d'aller en classe et d'assister à deux séances, la première était pour faire l'observation dont on a pris une certaine information de tous ce qui se passe au sein de la classe et la deuxième, on a réalisé notre expérimentation en utilisant des jeux proposés afin de permettre à l'apprenant de lire et écrire, de découvrir l'écriture des mots, saisir leurs sens, de chanter dans un climat attractant et de joie ...etc. Finalement notre centre d'intérêt est de motiver les élèves, les rendre actifs en classe en extériorisant toutes leurs énergies aux profits du jeu.

2.4 L'observation :

Nous avons assisté à une séance de 45 minutes. La leçon portait sur l'étude des sons (compréhension et production). Concernant le climat et le déroulement de la séance c'était ainsi : à l'aide du manuel scolaire de la 3^{ème} AP, l'enseignante a proposé à ses élèves des exercices tout en en cernant et découvrant les sons qu'ils vont étudier, ensuite elle a présenté des exemples et des illustrations détaillés, et après avoir fait l'explication du cours en suivant une fiche pédagogique, elle a demandé à quelques apprenants de lire en faisant les activités proposées sur les cahiers. A la fin de la séance l'enseignante a demandé aux élèves de bien employer les lettres étudiées dans un mot puis dans une phrase en faisant attention sur la prononciation et l'écriture des mots, c'est ce que la majorité des élèves n'ont pas pu

saisir et soulever ce que l'enseignante vient de dire (ils arrivaient pas à réaliser la tâche).

Nous avons ressenti que la plupart des élèves ont été désintéressés, ils ont fait les activités en respectant la consigne sous des ordres comme des machines manipulées, sans aucun plaisir ni joie de travail, et ce que nous a vraiment attiré durant le déclenchement de la séance, l'enseignante n'a pas pu favoriser la sphère attractante pour transmettre son savoir : il y'avait aucune tentative de motivation de la part de l'enseignante. La question qui se pose : Est-ce que les élèves n'étaient pas motivés ou leur manque de compréhension a empêché de bien saisir le cours.

3. Les jeux proposés aux élèves :

Dans le but de soutenir l'objectif de notre travail de recherche, nous avons proposé aux élèves 4 jeux et chacun de ces jeux a ses propres objectifs et ces règles particulières. Notre échantillon s'est basé sur 4 groupes, chaque groupe contient 6 élèves.

3.1 Premier jeu :

Nous avons commencé la séance par le jeu le plus facile en individualité pour préparer l'élève et tester son intérêt et sa motivation. Nous avons donc distribué des feuilles à tous les élèves, chaque feuille contient un son (une lettre) écrite et accompagnée d'une petite image (illustration) dont l'objectif de réécrire la lettre, le mot et comprendre le sens du mot.

Voici le modèle du premier jeu : (ce jeu contient toutes les lettres alphabétiques) de « a » à « z ».

a



avocat

a

a

a

a

a

a

a

a

a

a

avocat

avocat

<http://tizofofun.com>

l



banane

l

l

l

l

l

l

l

l

l

l

banane

banane

<http://tizofofun.com>

3.2 Le deuxième jeu :

Le deuxième jeu que nous avons préparé à la maison s'appelle (le jeu des bouchons) était basé sur la transcription du script vers le cursive et vis vers ça, dans le plaisir de comprendre et apprendre l'écriture des deux code, donc on a passé la planche à chaque groupe afin de mettre correctement en place les bouchon.

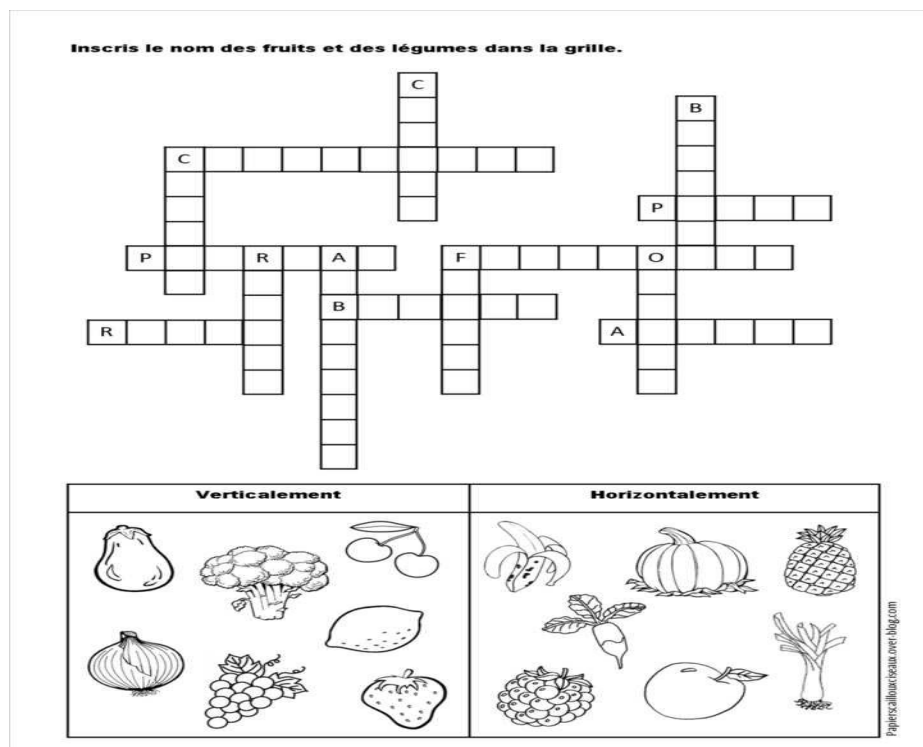
Voici le modèle du deuxième jeu :



3.3 Troisième jeu :

Le troisième jeu était sous formes des mots croisés illustrés avec des images de fruits et de légumes collées sur le tableau. Pour cela, on comptant sur le travail de groupe dont on a distribué à chaque groupe le modèle de jeu afin de bien remplir les lettres qui manquent.

La pratique de ce jeu a été faite par : toute en respectant les normes et les règles du jeu et pour ne pas biaiser notre recherche on a présenté aux élèves une petite explication et une méthode de travail pour qu'on les oriente en quelques sortes



Présentation sur tableau : mots croisés



3.4 Quatrième jeu :

Le dernier jeu était consacré pour la comptine écrite et présentée d'une manière entièrement différente afin de capter l'envie de l'apprenant. On a présenté et formé les vers du poème écrits sur tableau.

Voici le modèle de la comptine :



4. Les objectifs visés par les jeux :

Toute recherche est basée sur une idée et des objectifs que l'on doit cerner. En effet l'objectif primordial de notre travail est de motiver, d'amener, inciter et familiariser l'élève à franchir le monde du jeu et la joie du travail. Ce monde qui lui permet d'avoir le contact de plaisir et de divertissement avec la langue française

Partons du principe que le jeu brise la glace et la peur d'apprendre, à partir de là, nous avons conclu que le jeu exerce une influence positive en facilitant la concentration et la motivation, l'apprenant est actif, il découvre qu'il a un rôle à déterminer et à jouer donc il prend le plaisir de tout faire et de tout partager avec l'autrui son groupe.

4.1 L'objectif du premier jeu :

D'abord, l'objectif principal de cette activité est l'écriture, amener l'élève à bien écrire en respectant les normes d'écriture et de bien savoir cerner et comprendre le sens et l'écriture des nouveaux mots (orthographe), maîtriser les gestes graphique de l'écriture cursive (taille, forme) quelle est la forme de la lettre

dans chaque écriture ? Ainsi que pour faire sortir l'élève du climat d'écriture traditionnelle sur tableau et l'ardoise donc, nous faisons recours à une activité motivante pleine d'envie d'apprendre et d'énergie.

Déroulement :

Lorsqu'on a terminé de répartir les feuilles, on a demandé à chaque élève de bien écrire la lettre avec le mot mentionnée sur la feuille, et à partir de l'image l'élève est capable de lire en saisissant automatiquement ce que veut dire le sens du mot écrit.









- Observation et résultats du premier jeu

Tous les élèves des 4 groupes ont bien compris, respecté et répondu à la consigne ainsi qu'il ont arrivé à relire correctement le mot en saisissant leurs sens.

4.2 L'objectif du deuxième jeu :

L'objectif du deuxième jeu était essentiellement de :

1. Mettre les bouchons en place en découvrant qu'il y a deux écritures en langue française (cursive et script),
2. Maîtriser l'enchaînement et la classification de l'alphabet
3. Présenter différentes représentations d'une même lettre
4. Développer et maîtriser parfaitement les gestes graphomoteurs des lettres
5. Permettre à l'élève d'encoder et d'intégrer le geste tracé avant de lui présenté un cahier ligné.

- Déroulement :

Par ce jeu, nous visons le travail de groupe, les élèves ont partagé les bouchons entre eux avec un plaisir et un envie incroyable, ils attendaient que le déclenchement de la tâche, dès que le maître leur a autorisé de commencer le travail, chacun d'eux à bien arriver de mettre chaque bouchon (lettre) à sa place.







- Observation et résultats du deuxième jeu :

Tous les groupes ont bien réussi à faire l'activité sauf qu'il y'avait certains élèves qui ont confondu entre les lettres, cette confusion est due à la ressemblance des lettres ainsi que certains élèves ont mal pris le bouchon (p q/d b/n u/ m w), mais à l'aide de leur camarade, ils ont arrivé à mettre en place les bouchon .

4.3 L'objectif du troisième jeu : (mot croisés)

L'objectif des mots croisés est non seulement faire compléter ce qui manque comme lettres mais aussi :

1. Les élèves sont capables d'associer les mots et images et maîtriser l'ordre des lettres dans un mot
2. Savoir comment les mots sont écrits en vérifiant et repérant le nombre de lettres et l'orthographe d'un mot
3. Renforcer la mémorisation des mots et comprendre le fonctionnement d'une grille de mots croisés
4. La notion de la verticalité et l'horizontalité
5. Permettre aux élèves de réinvestir et d'assurer leur connaissance.

- Déroulement :

Nous avons distribué le jeu des mots croisés à chaque groupe dans le but de familiariser les élèves afin qu'ils s'entraident à réaliser la tâche (l'esprit du groupe). Ensuite, nous avons demandé aux élèves de faire lire les appellations des fruits et de légumes pour qu'ils connaissent comment ils doivent commencer l'activité (en prenant compte chaque première lettres écrites sur le cadre de l'activité).

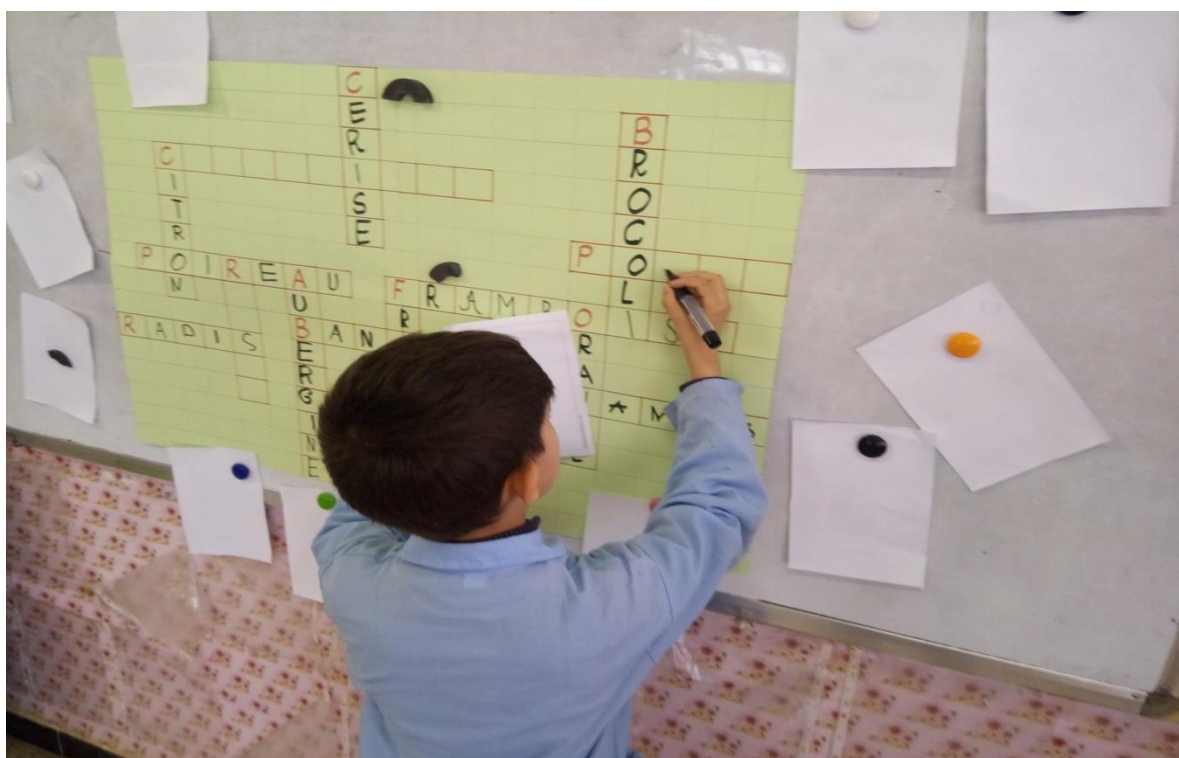


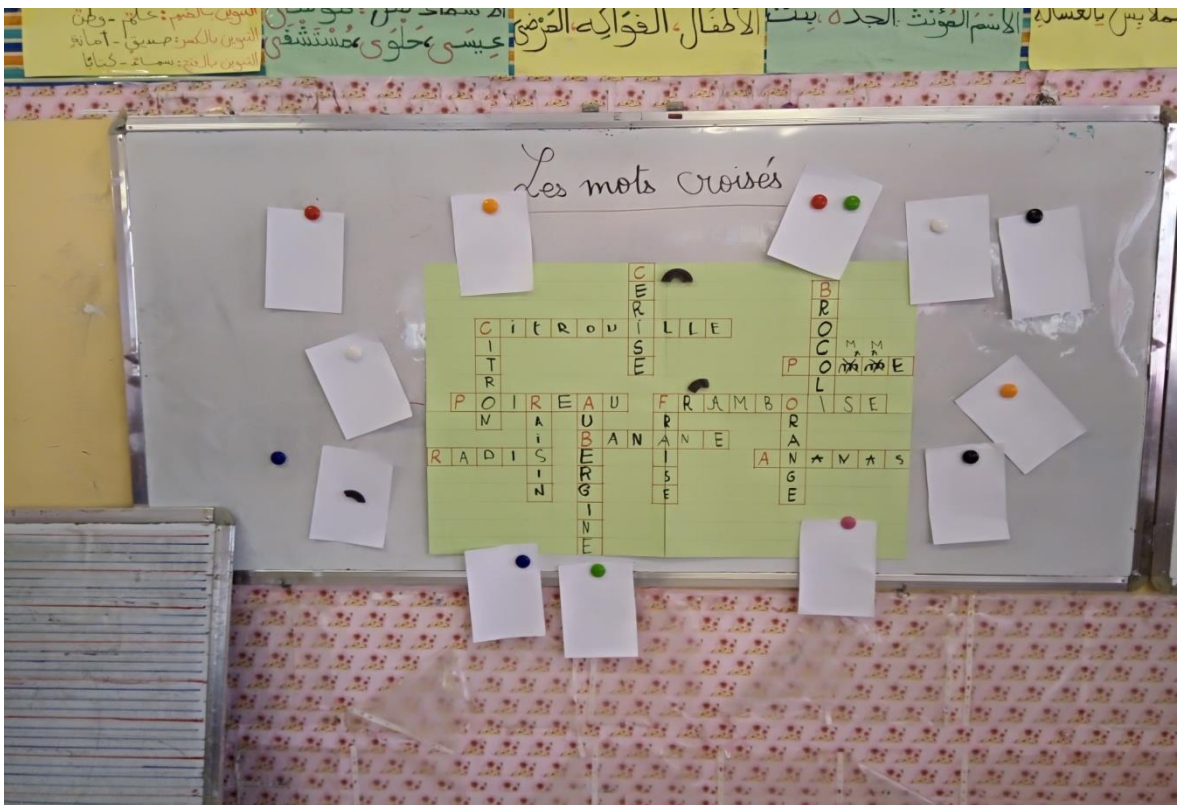
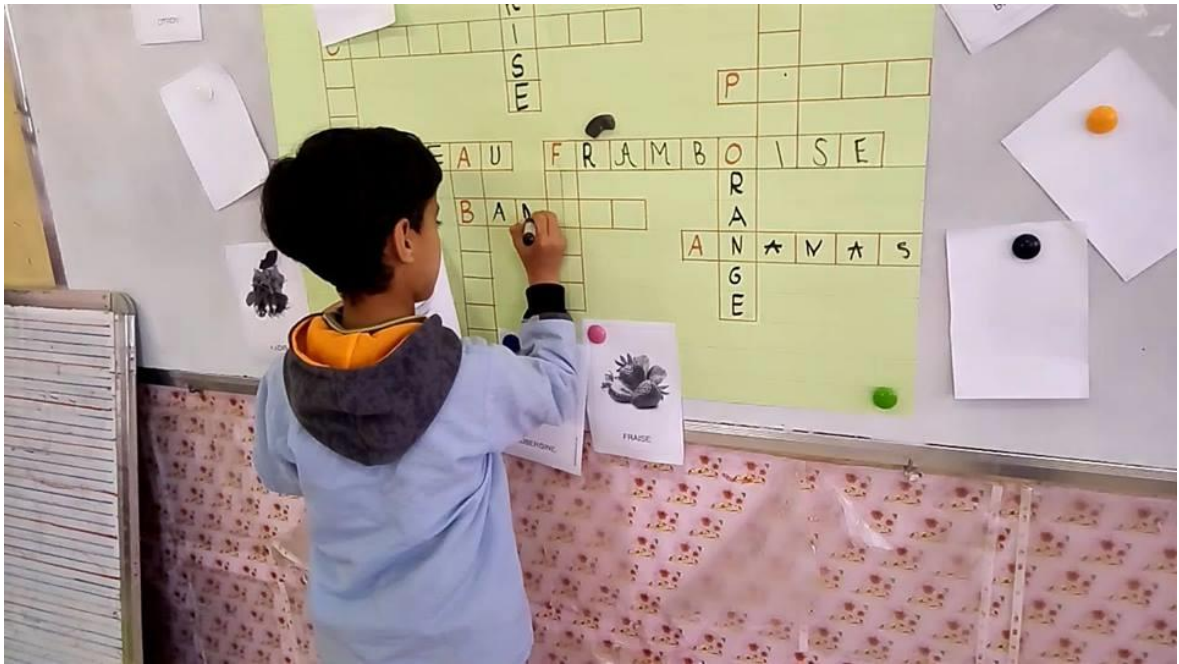
- **Observation et résultats de l'activité :**

Nous avons remarqué que deux n'ont pas pu réaliser tout l'exercice sous contrainte de temps, pour cela nous avons fait la correction sur le tableau.

Voici quelques modèles de correction :







4.4 L'objectif du quatrième jeu : (comptine des fruits)

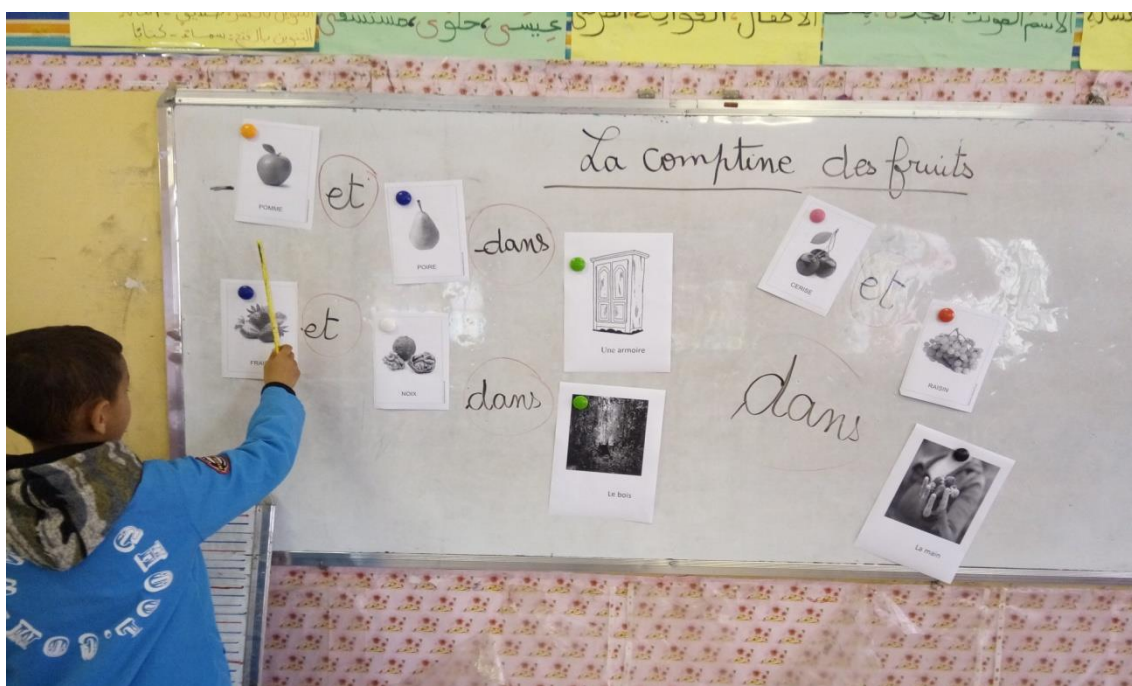
L'apprentissage de la chanson reste avant tout un moment récréatif dont la fonction initiale est une fonction de détente. La comptine est le moyen le plus naturel par lequel nous pouvons communiquer, cette dernière apporte le plaisir par l'image et l'usage des mots, l'expression gestuelle et corporelle, la mélodie, l'interaction, rythme.

La comptine permet de :

1. Développer l'écoute auditive et l'attention de l'élève et enrichir son champ lexical
2. Permet à l'élève de s'évader, de jouer entre le réel et l'imaginaire et d'assurer un rôle régulateur
3. Entraînement de la mémoire et de l'appareil phonatoire (bonne articulation).

- Déroulement :

On a présenté la comptine aux apprenants : une phase d'entraînement dont l'objectif visé est de familiariser les élèves, la mémorisation et la restitution la plus juste possible de la chanson : (l'écoute, compréhension, répétition, articulation correcte et apprentissage)





- Observation et résultat du quatrième jeu : (comptine)

A travers la vidéo qu'on a prise pendant la séance on a conclu que les élèves ont bien appris la comptine, en respectant la mélodie, intonation et articulation

5. Synthèse:

Durant cette expérience, le rôle de l'enseignant était un guide, conducteur des savoirs et des élèves afin d'expliquer et faciliter la compréhension.

Dès la première minute jusqu'à la fin de la séance, nous avons constaté que les élèves se sentaient libre dans leurs comportements morales et physiques et surtout dans leurs réponses ainsi que le facteur de travailler en groupe, nous a interprété que le fait de les mettre au travail, est la vraie valeur par laquelle l'élève exploite et consacre tout son effort et son énergie aux profits de son groupe et pour son propre plaisir.

Les élèves ont réalisés les activités proposées sans hésitation ou lacune, ce qui signifie qu'ils ont compris facilement les consignes. Durant le déroulement des activités les élèves se montraient motivés, joyeux, attentifs et actif, ils ont carrément libérés leur esprits des facteurs dérangeants (la peur, l'angoisse, l'échec). Grâce aux jeux, les élèves s'entraidaient à partager les idées et les connaissances en interactions les uns avec les autres

Nos activités, nous a mené que tous les élèves des quatre groupes sans exception ont participé dans leur apprentissage et ils ont été très fiers et enthousiaste à la fin de l'activité

Pour conclure, l'outil le plus permanent pour être au sommet de l'apprentissage est effectivement le jeu et rien d'autre que le jeu parce qu'il est considéré comme une passerelle efficace qui mène aux avantages et aux bienfaits de l'apprentissage ludique et à l'enseignement/apprentissage du FLE.

Conclusion générale

4. Conclusion générale :

Notre protocole de recherche s'articulait sur l'efficacité des jeux ludiques aux services de la motivation et l'apprentissage du FLE. Cette recherche nous a permis de découvrir que l'usage du jeu en classe de 3^{ième} AP est l'un des stimulus d'apprentissage les plus puissants pédagogiquement, créant tellement une atmosphère de détente et de plaisir et surtout d'une dynamique motivationnelle, il encourage ainsi à un grand degré les interactions verbales et prépare psychologiquement les apprenants de bien ressentir l'envie inévitable et la joie du travail, donc ce dernier est considéré comme l'un des remèdes miraculeux dans l'enseignement/apprentissage du FLE.

Le jeu autant que moyen de stimulation et méthode d'apprentissage, il répond aux besoins et aux critères pédagogiques adaptés au développement cognitif des apprenants, prend en considération les besoins psychologique de ces derniers et encourage les interactions et la communication en classe du FLE cela grâce au climat harmonieux crée par le jeu : le tout dans un équilibre entre la tension, la sécurité (l'assurance) et la détente au moment du jeu. Cette situation a été confirmée pendant notre enquête, lorsqu'on a réalisé la pratique des jeux en classe de 3^{ième} AP.

De nos jours, les moyens technologiques sont devenus l'un des sources pédagogiques d'enseignement/apprentissage, qui englobent l'intérêt de l'enseignant et l'apprenant, en visant de satisfaire leurs besoins cognitifs.

En situation d'apprentissage, l'élève s'intéresse à l'audio-visuel, il cherche donc à tout ce qu'il est plaisant et attractant.(image et vidéo). Pour conclure, constatant qu'il est préférable de compter sur d'autres supports didactiques tels que les TICE et les intégrer bientôt à l'école Algérienne.

Référence bibliographique

- Bibliographie :

1. Aoussine, Sedikki, «Quelle actions audio- visuelles pour le français précoce en Algérie » dans Penser la francophonie – Concept, action et outils linguistique, Université d'Oran Essenia Faculté des Lettres, des Langue et des Arts, Département des langues anglo-saxonnes Didactique des langues, p : 316.
2. Cuq. J. P ; Gruca : Cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Ed Pug, Grenoble, 2002, p117.
3. Paul Cyr (1996), Le point sur les stratégies d'apprentissage d'une langue seconde.... Ed CEC.
4. Oxford RL et Crookall, **Research on language learning** 1989, Modern language, journal, 73
5. Viau, R « La motivation en contexte scolaire, St-Laurent, ED du Renouveau pédagogique, 1994.
6. Vianin P, (2009) l'aide stratégique aux élèves en difficulté scolaire – comment donner à l'élève les clés de sa réussite ?, Bruxelles : De Boeck
7. Gabriel Racle, anthropopedagogie.com/wcontent/uploads/2012/04/motivation.pdf
8. Sillamy, Trésor de la langue française: Lot – Natalité Éditions du Centre national de la recherche scientifique, 1999 p.173.
9. Dictionnaire Didactique des langues, R.Galissou et Coste, Ed Hachette. Paris 1976.p360.
10. Note de cours présentée par Mr MAKHNECHE Mohamed, Module : Observation de classe, 2016, p10.
11. Meirieu Philippe, (2014), Le plaisir d'apprendre, Edition Autrement, p12.
12. Note de cours présentée par M. Makhnache Mohamed, Module : Observation de classe, 2016, p10.
13. Claparède E , Figure de l'arriéré, [http ://rhei.revues.org/document55.html](http://rhei.revues.org/document55.html).
14. Cuq, Jean-Pierre, dictionnaire didactique du français langue étrangère seconde, Ed Jean Pencreanch, Paris, 2003, p 106.
15. Mémoire de Master, Mme Guerni Sabrina, l'amélioration de la prise de parole à travers les activités ludique, 2001, p, 14 (cités par Jean-Laurent Pluies).
16. Cuq. J. Dictionnaire de didactique du français, Paris, 2003, P.160

17. Winnincot, D, W (1975), jeu et réalité, l'espace potentiel, Paris, Edition Gallimard.

- **Sitographie** : article, livre, ouvrage, dictionnaire et mémoire

18. [www.larousse.fr/dictionnaire /français/jeu/44887](http://www.larousse.fr/dictionnaire/français/jeu/44887), (consulté le 23/02/2018).

<https://journals.openedition.org/sdj/628> (article)

19. <http://www.cahiers-pedagogiques.com/Metacognition-et-reussite-des-eleves>
(article)

20. <http://books.openedition.org/editions-cnrs/5968?lang=fr> (livre)

21. <http://www.larousse.fr/dictionnaires/français/motivation/52784> (dictionnaire)

22. [www.larousse.fr/dictionnaire /français/jeu/44887](http://www.larousse.fr/dictionnaire/français/jeu/44887), (dictionnaire consulté le 23/04/2018).

23. <https://petitpousse.fr/ameliorer-concentration-enfants-classe/> (article)

24. <http://correspo.ccdmd.qc.ca/index.php/document/connaitre-les-regles-grammaticales-necessaire-mais-insuffisant-des-conditions-a-respecter-pour-susciter-la-motivation-des-eleves/> (article)

25. <http://lewebpedagogique.com/compgreg/2009/01/18/la-motivation-des-eleves/>
(article)

26. http://www.persee.fr/doc/lsoc_0181-4095_1981_num_18_1_1346 (article)

27. <http://keepschool.com/conseils-pedagogiques/orientation/comment-motiver-eleve-travailler-reussir-ecole.html> ouvrage

28. https://www.apprendreaapprendre.com/reussite_scolaire/creer-motivation-chez-eleve/ (livre)

29. <https://journals.openedition.org/apliut/5728> (ouvrage)

<https://arlap.hypotheses.org/6118>

30. <file:///C:/Users/pc%20bridge/Desktop/Nouveau%20dossier/glowacka.pdf>
(article)

31. <file:///C:/Users/pc%20bridge/Desktop/Nouveau%20dossier/RPK-2014-Article.pdf> (article)
32. <file:///C:/Users/pc%20bridge/Desktop/Nouveau%20dossier/Sarter-Objectifs-p%C3%A9dagogiques-de-l%E2%80%99enseignement-des-langues-vivantes.pdf>
33. file:///C:/Users/pc%20bridge/Desktop/Nouveau%20dossier/Fleming-Aims_FR.pdf.pdf
34. file:///C:/Users/pc%20bridge/Desktop/Nouveau%20dossier/ThA_se_AGUERRE_2010.pdf
35. <http://eduscol.education.fr/jeu-numerique/article/1658>
36. <http://www.ludovia.com/2012/11/jouer-en-classe-est-ce-bien-serieux/> (article)
37. <http://www.ludovia.com/2012/11/jouer-en-classe-est-ce-bien-serieux/>
38. http://media.devenirenseignant.gouv.fr/file/Memoires_MEEF_2016/40/6/Guyane_JerickJames_607406.pdf
39. [file:///C:/Users/pc%20bridge/Desktop/Nouveau%20dossier/Sinoir%20%20Justin e%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/pc%20bridge/Desktop/Nouveau%20dossier/Sinoir%20%20Justin e%20(1).pdf)

Annexe

- QUESTIONNAIRE :

- Sexe : homme ☐ femme ☐

- Ancienneté : depuis quand vous enseignez le français ?

.....

- Est ce que vous aimez le métier d'enseignant ? oui ☐ non ☐

- La tâche de l'enseignant est- elle facile ou nécessite un effort ?

.....
.....
.....

- Quel est le niveau de compréhension de vos élèves ?

Très bon ☐ bon ☐ moyen ☐ en dessous de la moyenne ☐

- A votre avis les troubles d'apprentissage sont dus à :

- La compréhension orale
- Fonctionnement de la langue
- Lecture
- Ecriture

- Selon vous, le nouvel curriculum vous semble :

Adéquat ☐ sans valeur ☐

- Est-ce que les activités ludiques font parties du programme d'enseignement ?

Oui ☐ non ☐

- Peut-on apprendre en jouant aux « jeux sérieux » ? oui ☐ non ☐

- Par quels outils de motivation, captez-vous l'intention de vos élèves ?

.....
.....
.....

- Quelles sont les difficultés rencontrées lors de l'utilisation de telle activité ludique ?
.....
.....
.....
.....
- Quelles activités vous semblent intéressantes et bénéfiques pour l'élève ainsi que pour rendre la classe plus vivante ?
.....
.....
.....
.....
- A quel moment faut-il programmer ces activités ?
.....
.....
.....
- Sur quel aspect d'apprentissage le jeu exerce-t-il une influence ?
.....
.....
.....
.....
- Selon vous, l'usage du ludique à l'école primaire est une nécessité ou un choix ?

Une nécessité ☐ un choix ☐
- Argumentez ?
.....
.....
.....
.....

Merci infiniment.

- QUESTIONNAIRE :

- Sexe : homme ☒ femme ☐

1 - Ancienneté : depuis quand vous enseignez le français ?

28 ans de service.

2 - Est-ce que vous aimez le métier d'enseignant ? oui ☒ non ☐

quelle question !

3 - La tâche de l'enseignant est-elle facile ou nécessite un effort ?

Premièrement, il faut avoir de la vocation et l'amour de son métier et des élèves.

4 - Quel est le niveau de compréhension de vos élèves ?

Très bon ☐ bon ☒ moyen ☐ en dessous de la moyenne ☐

5 - A votre avis les troubles d'apprentissage sont dus à :

- ☒ • La compréhension orale
- Fonctionnement de la langue
- ☒ • Lecture
- Ecriture

6 - Selon vous, le nouvel curriculum vous semble :

Adéquat ☒

sans valeur ☐

mais c'est à revoir

7 - Est-ce que les activités ludiques font parties du programme d'enseignement ?

Oui ☒ non ☐

8 - Peut-on apprendre en jouant aux « jeux sérieux » ? oui ☒ non ☐

9 - Par quels outils de motivation captez-vous l'attention de vos élèves ?

Jeux de cartes (la pyramide)
les couleurs / l'illustration.

- Quelles sont les difficultés rencontrées lors de l'utilisation de telle activité ludique ?

- l'observation et la description
manque de matériel qui est pas l'absence totale de la bonne préparation.

- Quelles activités vous semblent intéressantes et bénéfiques pour l'élève ainsi que pour rendre la classe plus vivante ?

- la coloration l'emplacement des étiquettes (des sons)
par du son et par le sonner l'illustré
par le sonner l'illustré

- A quel moment faut-il programmer ces activités ?

- En premier lieu l'expression orale, c'est le début par y arriver à une fin grande.

- Sur quel aspect d'apprentissage le jeu exerce-t-il une influence ?

- d'abord la lecture, il permet à l'enfant de lire plus facilement, c'est à dire (l'écriture)
l'écriture l'apprentissage

- Selon vous, l'usage du ludique à l'école primaire est une nécessité ou un choix ?

Une nécessité ☒ un choix ☐

- Argumentez ?

- d'abord le ludique est un moyen / procédé indispensable à l'école primaire, il facilite l'apprentissage et la compréhension de l'élève, il permet à l'élève de faire des activités d'apprentissage.

- QUESTIONNAIRE :

- Sexe : homme ☐ femme ☒

- Ancienneté : depuis quand vous enseignez le français ?

..... 5 ans

- Est-ce que vous aimez le métier d'enseignant ? oui ☒ non ☐

- La tâche de l'enseignant est-elle facile ou nécessite un effort ?

*Selon la complexité. Le professeur fait aussi les tâches
nécessaire un effort pour que les apprenants finisse
compréhension.*

- Quel est le niveau de compréhension de vos élèves ?

Très bon ☐ bon ☐ moyen ☒ en dessous de la moyenne ☐

- A votre avis les troubles d'apprentissage sont dus à :

- ☒ La compréhension orale
- Fonctionnement de la langue
- ☒ Lecture
- Ecriture

- Selon vous, le nouvel curriculum vous semble :

Adéquat ☒ sans valeur ☐

- Est-ce que les activités ludiques font parties du programme d'enseignement ?

Oui ☐ non ☐

- Peut-on apprendre en jouant aux « jeux sérieux » ? oui ☒ non ☐

- Par quels outils de motivation, captez-vous l'intention de vos élèves ?

*Il existe beaucoup d'outils qui aide à la motivation
des élèves, Parmi ces outils : les jeux ludiques.*

- Quelles sont les difficultés rencontrées lors de l'utilisation de telle activité ludique ?

On trouve beaucoup de difficultés lors de l'utilisation des activités ludiques comme les T.I.C.E., les outils d'informatique beaucoup dans la compréhension mais l'absence de ces outils provoque une grande difficulté au niveau de la compréhension.

- Quelles activités vous semblent intéressantes et bénéfiques pour l'élève ainsi que pour rendre la classe plus vivante ?

Pour moi, l'activité la plus intéressante et bénéfique pour mes apprenants n'est pas les énigmes, mais le jeu d'énigmes aide beaucoup à la motivation.

- A quel moment faut-il programmer ces activités ?

Le moment n'est pas nécessaire pour programmer ces activités, parce que on est obligé de faire des activités à chaque fin de séance.

- Sur quel aspect d'apprentissage le jeu exerce-t-il une influence ?

Les jeux ludiques ont les aspects et les tâches qui aident l'apprenant dans la motivation de ces apprenants et même la participation des élèves.

- Selon vous, l'usage du ludique à l'école primaire est une nécessité ou un choix ?

Une nécessité ☒ un choix ☐

- Argumentez ?

Une des tâches les plus importantes et nécessaires dans l'apprentissage à l'école primaire n'est pas les activités ludiques, mais elles sont bénéfiques pour l'apprenant et même pour les élèves.

Merci infiniment.

- QUESTIONNAIRE :

- Sexe : homme ☐ femme ☒

- Ancienneté : depuis quand vous enseignez le français ?

.....2010.....

- Est-ce que vous aimez le métier d'enseignant ? oui ☒ non ☐

- La tâche de l'enseignant est-elle facile ou nécessite un effort ?

.....Elle n'est pas facile.....
.....Elle nécessite un effort.....

- Quel est le niveau de compréhension de vos élèves ?

Très bon ☐ bon ☒ moyen ☒ en dessous de la moyenne ☒

- A votre avis les troubles d'apprentissage sont dus à :

- La compréhension orale
- Fonctionnement de la langue ☒
- Lecture
- Ecriture

- Selon vous, le nouvel curriculum vous semble :

Adéquat ☒ sans valeur ☐

- Est-ce que les activités ludiques font parties du programme d'enseignement ?

Oui ☒ non ☐

- Peut-on apprendre en jouant aux « jeux sérieux » ? oui ☒ non ☐

- Par quels outils de motivation, captez-vous l'attention de vos élèves ?

.....Le matériel didactique.....
+ l'écoute (l'audio-visuel).....

- Quelles sont les difficultés rencontrées lors de l'utilisation de telle activité ludique ?

- L'élève n'assimile pas la leçon.
N'arrive pas à bien parler
ou maîtriser la langue.

- Quelles activités vous semblent intéressantes et bénéfiques pour l'élève ainsi que pour rendre la classe plus vivante ?

- Exercice de renforcement sur
(les ardoises)

- A quel moment faut-il programmer ces activités ?

- Pendant la séance (à 5 minutes)
au maximum.

- Sur quel aspect d'apprentissage le jeu exerce-t-il une influence ?

Pour cela l'enseignant doit créer un climat favorable pour provoquer une interaction et surtout maintenir la communication en classe en se basant sur la motivation soit par jeu ou mettre l'enfant en harmonie avec l'école et le familiariser avec l'apprentissage de la langue française, en mettant en œuvre une pédagogie qui convient le mieux à la psychologie, par l'utilisation des pratiques qui stimule leur désir d'apprendre de la manière qui répond le plus à leurs besoins.

- QUESTIONNAIRE :

- Sexe : homme ☐ femme ☒

- Ancienneté : depuis quand vous enseignez le français ?

..... depuis 2 ans

- Est ce que vous aimez le métier d'enseignant ? oui ☐ non ☒

- La tâche de l'enseignant est- elle facile ou nécessite un effort ?

..... c'est un métier fatigant et pénible

- Quel est le niveau de compréhension de vos élèves ?

Très bon ☐ bon ☒ moyen ☐ en dessous de la moyenne ☐

- A votre avis les troubles d'apprentissage sont dus à :

- La compréhension orale ☒
- Fonctionnement de la langue
- Lecture ☒
- Ecriture

- Selon vous, le nouvel curriculum vous semble :

Adéquat ☒ sans valeur ☐

- Est-ce que les activités ludiques font parties du programme d'enseignement ?

Oui ☒ non ☐

- Peut-on apprendre en jouant aux « jeux sérieux » ? oui ☒ non ☐

- Par quels outils de motivation, captez-vous l'attention de vos élèves ?

..... la chanson les jeux éducatifs les saynètes
..... (jeux de rôle) les pièces théâtrales

- Quelles sont les difficultés rencontrées lors de l'utilisation de telle activité ludique ?

... l'absence de moyens adéquats
 ... Manquer de concentration et d'attention pour quelques élèves
 ... à cause de l'incompréhension due à la non maîtrise de
 ... la langue

- Quelles activités vous semblent intéressantes et bénéfiques pour l'élève ainsi que pour rendre la classe plus vivante ?

... Les jeux de rôle
 ... Les chansons

- A quel moment faut-il programmer ces activités ?

... Essayer de programmer ces activités en tout apprentissage
 qui soit oral ou écrit

- Sur quel aspect d'apprentissage le jeu exerce-t-il une influence ?

... le jeu exerce une influence sur l'aspect cognitif et
 ... psychologique

- Selon vous, l'usage du ludique à l'école primaire est une nécessité ou un choix ?

Une nécessité ☒ un choix ☐

- Argumentez ?

L'usage du ludique permet aux apprenants de manipuler
 les moyens de TIC. Pour eux, ces outils sont motivants
 pour éveiller leurs intérêts, attirer leur attention et
 développer leur imagination.
 Les activités ludiques facilitent le processus d'enseignement/apprentissage
 c.à.d apprendre en jouant.

Merci infiniment.



التوبين بالضم: عالم -
التوبين بالكسر: صديقي -
التوبين بالفتح: يسمات -

لأسماء مثل: موسى
عيسى، حلوى، عشتاشفي

الأطفال، الفواكه، المرضى

لأسماء الجدّة، بنت

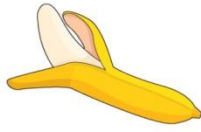
الملايش، بالغسالة

La comptine des fruits

et dans et dans dans

POMME
POIRE
FRAISE
NOIX
L'inc armoire
Le bois
CERISE
RAISIN
La main

le



lebanane

le

le

le

le

le

le

le

le

le

le

lebanane

lebanane

<http://tizofun.com>

a



avocat

a

a

a

a

a

a

a

a

a

a

avocat

avocat

<http://tizofun.com>

Inscris le nom des fruits et des légumes dans la grille.

