

Remerciements

Tout d'abord, nous rendons grâce à Dieu de nous avoir donné le courage, la volonté et la patience pour accomplir ce travail.

Nous devons tout le respect et la reconnaissance à notre promoteur, Mr. ABDELAZIZ EL ACHOUAH Oussama, pour son accompagnement, ses efforts et ses conseils, un grand merci.

Nous remercions également le présent du jury, Mr. AIT CHALAL Salah, et l'examinatrice, Mme. HOCINE Zahia, d'avoir pris le temps de lire et d'évaluer notre travail.

Nos remerciements vont aussi à M. TABAROURT Madjid qui nous a accueillies dans sa classe durant la période de notre enquête de terrain.

Nous remercions enfin, tous ceux qui nous ont aidées de près ou de loin dans l'élaboration de ce projet.

DÉDICACES

Je dédie ce travail à ceux qui sont le symbole de tendresse et d'amour, mes adorables parents « Mouloud et Nadia » que j'aime trop, vous étiez ma force, la lumière qui éclairait mes nuits, mes héros. Vous avez œuvré pour ma réussite avec vos précieux conseils, vos sacrifices et vos encouragements merci d'être là Dieu vous garde pour moi.

À mon cher fiancé Hamza qui a toujours cru en moi, c'est mon soutien de la vie. Je le remercie pour ses encouragements permanents et son soutien moral, ces grands sacrifices. Merci de m'avoir soutenu et supporté, moi et mon stress pendant toute cette aventure.

Aux reines de mon univers, mes deux sœurs Celia et Kenza et ma belle-sœur Sonia qui partagent mes joies et mes peines et qui ne cessent de sacrifier leurs vies pour embellir la mienne. Merci à vous.

À mon unique frère, qui est ma source de force, qui me donne de l'énergie positive pour aller à l'avant vers mon but sans avoir peur des obstacles que je rencontrerai à l'avenir.

À ma nièce Angela que j'aime énormément mon bonheur et mon miel.

À mes chères copines Chahra, Farida, Chahinez et Karima, Hayet merci à tous les moments qu'on a partagés ensemble.

À ma très chère binôme et copine Thanina, cela me fit énormément plaisir de réaliser ce travail avec une adorable personne comme toi.

À tous ceux et celles qui me sont proches, je témoigne mon affection.

FAIROUZ

DÉDICACES

Je dédie ce travail de recherche particulièrement à mon défunt père, paix à son âme en signe de gratitude et d'amour, ma source de volonté et d'espoir, qui a toujours cru en moi et n'a jamais cessé de m'encourager sans limites jusqu'à ses derniers souffles.

Je dédie également ce projet à ma très chère maman, ma raison d'être et de vivre, de m'avoir toujours encouragée afin que je puisse finir brillamment mes études et en arriver là.

A mon unique sœur Ratiba, qui m'a soutenue et motivée pour accomplir mes rêves.

A fairouz, ma très chère copine et binôme, je te remercie infiniment, pour ton soutien moral, ta patience et ta compréhension tout au long de ce travail, j'espère que notre amitié durera éternellement.

Et à toute ma famille, mes cher(e)s ami(e)s, Lydia, Cylia, Zazi, Sonia, kamel et fawzi, un grand merci a vous.

Thanina

Introduction

La production orale est l'un des aspects les plus importants de l'apprentissage d'une langue étrangère, notamment au cycle primaire. En effet, elle permet aux élèves de développer leur confiance et leur aisance à parler la langue cible, ce qui est essentiel pour atteindre la finalité de l'enseignement d'une langue étrangère : la communication efficace dans un contexte réel.

La production orale encourage également les élèves du primaire à utiliser activement la langue qu'ils apprennent, ce qui est crucial pour la mémorisation et la compréhension des règles grammaticales et des structures de la langue. Par ailleurs, elle peut aider les élèves à améliorer leur vocabulaire et à développer leur capacité à s'exprimer de manière claire et cohérente.

Dans l'ensemble, la production orale est un élément clé de l'apprentissage d'une langue étrangère au cycle primaire, car elle permet aux élèves de se sentir plus à l'aise et plus confiants dans leur utilisation de la langue, contribuant ainsi à une meilleure compréhension globale de cette langue.

Pour toutes ces raisons, l'enseignant du primaire doit mettre en œuvre tous les moyens mis à sa disposition pour faire réussir ses séances de production orale. Dans cette optique, il peut recourir à des activités autres que celles proposées dans le manuel scolaire. On peut citer, à titre d'exemple, les supports audiovisuels qui sont largement utilisés à l'école ces dernières années grâce à la généralisation de l'utilisation des technologies d'information et de communication. Mais il est inévitable, dans ce contexte, d'évoquer les activités ludiques dont le rôle est connu en ce qui concerne la motivation des apprenants, un élément clé pour cette compétence de production orale.

Le présent travail de recherche tend à étudier le lien entre les activités ludiques et la motivation des apprenants en classe de FLE. Bien que l'efficacité de ces activités d'apprentissage soit prouvée, nous voulons mesurer, par des chiffres concrets, cette efficacité dans le contexte algérien à travers un échantillon pris de la région de Tigzirt. Cela nous permettrait de calculer le taux moyen des apprenants qui peuvent être motivés par les activités ludiques et de voir à quelle catégorie d'apprenants ils appartiennent.

Par ailleurs, nous visons à travers ce modeste travail de recherche à vérifier si les enseignants optent pour des activités ludiques pour stimuler leurs apprenants et si cela les aide à atteindre leurs objectifs d'enseignement/apprentissage.

Afin de répondre à tous ces questionnements, nous les synthétisons dans une question de départ qui constitue la problématique de notre recherche et dont voici la formulation :

- Dans quelle mesure les activités ludiques peuvent-elles motiver les apprenants à s'exprimer oralement ? Et peuvent-elles aider les enseignants à atteindre les objectifs assignés à la séance de production orale ?

Pour répondre à notre problématique, nous avons émis deux hypothèses de recherche que nous tenterons d'affirmer ou d'infirmer à travers notre enquête de terrain :

- les activités ludiques favoriseraient la participation et la prise de parole en classe ;
- les activités ludiques aideraient les enseignants à atteindre les objectifs liées à la compétence de production orale.

Notre objectif de recherche est de mesurer l'impact des activités ludiques sur la motivation des apprenants de la 5^{ème} année primaire à s'exprimer oralement en classe de FLE et ce, avec des chiffres concrets que nous obtiendrons d'une étude comparative entre la séance conventionnelle (utilisant les activités d'apprentissage du manuel scolaire) et la séance exclusivement faite avec des activités ludiques. Concernant la deuxième hypothèse de recherche, elle sera vérifiée en utilisant un autre instrument de collecte de données, le questionnaire. Les enseignants du primaire de la région nous renseigneront sur la rentabilité des activités ludiques et leur rôle dans la réalisation des objectifs d'enseignement.

Notre curiosité de voir, à travers une étude comparative, l'apport de la motivation et son importance nous a motivé à mener cette modeste recherche. Nous étions également motivées par notre volonté d'observer et de participer à l'enseignement dans un environnement réel afin de développer notre compréhension de la pratique enseignante et de côtoyer, dès maintenant, le milieu professionnel de l'enseignement du français langue étrangère.

Notre travail de recherche s'articulera en trois chapitres dont les deux premiers seront consacrés à la partie théorique, le dernier, quant à lui, sera réservé au travail de terrain.

Dans le premier chapitre, intitulé « Enseignement de l'oral en classe de FLE », nous allons tout d'abord donner un petit aperçu de l'enseignement /apprentissage du FLE au primaire. Nous y définirons également la compétence de l'oral et montrerons sa place dans les diverses méthodologies d'enseignement. Enfin, seront brièvement évoqués les objectifs, caractéristiques et problèmes liés à la compétence de l'oral.

Le deuxième chapitre, intitulé « les activités ludiques et la motivation dans l'enseignement du FLE », sera consacré à la définition des concepts qui constituent le noyau de notre travail de recherche à savoir le jeu ludique et la motivation. Nous tenterons, dans un premier temps, de montrer le rôle ainsi que la place des activités ludiques dans le manuel scolaire. Nous allons définir ensuite le concept de motivation et montrer son importance en classe de FLE.

Le troisième chapitre « sur le terrain » sera dédié, comme l'indique son intitulé, à la partie pratique de notre travail qui consiste, dans un premier temps, à observer le déroulement d'une séance de production orale réalisée via des activités du manuel scolaire pour en comparer par la suite les résultats à ceux d'une séance « expérimentale » réalisée avec des activités ludiques. Notre enquête sera complétée par un questionnaire qui nous permettra d'interroger des enseignants de la région de Tizirt sur leurs pratiques enseignantes liées à la production orale. Les résultats obtenus dans les deux phases de notre enquête seront interprétés dans le même chapitre pour répondre à nos questionnements de départ.

Chapitre 1

Enseignement de l'oral en classe FLE

Dans ce présent chapitre de notre travail, nous allons éclairer quelques concepts théoriques utiles pour notre thème. Nous allons tout d'abord parler sur l'enseignement apprentissage du FLE au cycle primaire. Ensuite, nous allons passer à la définition de l'oral, puis nous montrons sa place dans les différentes méthodologies d'enseignement. Enfin, nous allons définir l'expression orale, parler de ses caractéristiques, ses objectifs et les difficultés que rencontrent les élèves de la 5^{ème} année primaire lors de la séance de l'expression orale.

1.1. L'enseignement apprentissage de FLE au cycle primaire

L'enseignement et l'apprentissage du français langue étrangère à l'école primaire sont désormais au centre des préoccupations de tous les acteurs du système éducatif .Ce niveau est la base de l'apprentissage de la langue étrangère, ce qui permet aux étudiants de progresser vers un niveau supérieur.

L'enseignement ne peut entreprendre seulement comme un transfert de connaissances, mais plutôt comme une insistance des moyens méthodologiques par lesquelles l'apprenant construit ses propres connaissances .Selon Plutarque (1995, p. 67): «l'esprit n'est pas comme un vase qu'il ne faille que remplir. À la façon du bois, il a plutôt besoin d'un aliment qui l'échauffe, qui fait naître en lui une impulsion inventive et l'entraîne avidement en direction de la vérité.».

L'enseignement signifie que l'enseignant attire l'attention de ses élèves, essaie de les motiver, de les influencer et de leur insuffler le gout d'apprendre. Créer des situations dans lesquelles les élèves se sentent impliqués, en variant les moyens didactiques, poursuivre des stratégies qui facilitent l'enseignement et l'apprentissage. L'apprentissage est le processus conscient, volontaire et observable dans lequel un élève s'engage et dont le but est l'acquisition, par exemple, l'apprentissage d'une langue étrangère peut être défini comme un ensemble des décisions concernant les actions à entreprendre pour acquérir des connaissances ou des compétences dans une langue étrangère.

Il existe différentes façons d'apprendre, selon l'attitude et la motivation envers la langue seconde et selon l'âge favorable pour l'apprendre : la premières des choses c'est de définir des objectifs d'apprentissage pour chaque compétence, ensuite sélectionner des supports et des activités d'apprentissage pour chaque compétence, analyse des critères de réalisation de ses activités quand et pour combien de temps, enfin la gestion de succession de ces activités sélectionnées.

1.2. Définition de l'oral

L'oral c'est exprimer, parler, partager, communiquer et comprendre. L'enseignement de l'oral permet à l'élève ou à l'enseignant d'exprimer, de justifier, d'argumenter ses idées et opinions soit par des questions réponses soit par des activités orales.

L'oral aide l'élève à avoir confiance en soi pour parler avec confiance à l'extérieur et même à l'intérieur de l'environnement scolaire. Selon le dictionnaire HACHETTE encyclopédique (2007, p. 1155), l'oral est transmis ou exprimé par la bouche, la voix (par opposition a écrit) qui a rapport à la bouche ». Dans ce sens, le dictionnaire LAROUSSE (2005, p. 759) affirme que l'oral : «vient des termes latins "oralos", "oraloris" désignant la «bouche" aujourd'hui, le terme oral conserve son sens traditionnel : 'il fait toujours référence à la bouche « fait de vive voix, transmis par la voix ».

Ce dernier est considéré aussi comme un code comme le confirme Jean-Pierre Robert (2008, pp. 9-10) : « l'oral comme l'écrit suppose d'un code constitué par un ensemble normalisé de signes vocaux (les phonèmes) nécessaires à la réalisation des énoncés oraux d'une langue » D'après ces différentes définitions, nous pouvons dire que l'oral c'est tout ce qui est exprimer par la voix ou transmet par la bouche et qui s'oppose à l'écrit.

1.3. La place de l'oral dans les méthodes d'enseignement du (FLE)**1.3.1. La méthodologie traditionnelle (du XVII siècle au début de XX siècle)**

La méthodologie traditionnelle est née à la fin du XVIème siècle, se compose de trois axes importants qui sont : l'enseignement de la grammaire, la mémorisation des mots et l'équivalence interlinguale. Cette méthode est utilisée pour former des traducteurs de la langue littéraire et elle a été utilisée pour enseigner les langues classiques comme le grec et le latin.

Dans cette méthodologie l'enseignement de l'oral était le seul détenteur du savoir et la communication était à sens unique car les élèves étaient passifs et ne participaient pas à la construction de leur savoir, ils ne pouvaient parler qu'avec l'autorisation du professeur et leurs besoins n'étaient pas pris en considération. Le fait de ne pas avoir beaucoup d'interactions dans la classe ne favorisait pas la pratique et la valorisation de l'oral ainsi l'oral était placé au second plan au détriment de l'écrit.

1.3.2. La méthodologie directe

La méthodologie directe est la méthode utilisée en Allemagne et en France vers la fin du XIXème siècle et le début du XXème siècle, l'évolution avait un objectif nommée « pratique » il vise la maîtrise effective de la langue. C'est l'opposé de la méthodologie traditionnelle, elle interdit le recours à la langue maternelle.

L'oral est fréquent dans cette méthode mais aussi la prononciation, les élèves répondent aux questions posée par l'enseignant .le professeur est actif, idem pour l'apprenant ce dernier n'est pas un simple collecteur de connaissances .Ceci entraine une demande pour l'enseignement des langues non plus au terme d'accès à une culture étrangère ou de gymnastique intellectuelle, mais en terme d'outil de communication tant oral qu'écrit.

Une priorité est accordée aux compétences de compréhension et expression oral, l'écrit vient au second plan il est considéré seulement comme un auxiliaire de l'oral (dictée, question sur des textes, etc...) . Ici l'apprentissage se fait par association d'image et de sens de mot et sons.

1.3.3. La méthodologie audio-orale

L'oral est prioritaire dans cette méthode, c'est le pont principal de la leçon du cours. L'élève s'efforce à apprendre par cœur les dialogues, le professeur aussi est actif et dirige les travaux.

La méthode audio-oral adopte le modèle comportementaliste en supposant que la communication linguistique serait un comportement qui peut se conditionner par l'acquisition d'automatisme stimulus/réponse. L'enseignement des langues ce fait par des exercices structuraux (répétition de structures) c'est à cette époque également que l'oral commence à prendre une place plus importante car on disposait de matériel d'enregistrement qui a donné lieu à l'invention des laboratoires des langues.

Le but de la MAO était de parvenir à communiquer en langue étrangère, raison pour laquelle on visait les quatre habiletés afin de communiquer dans la vie de tous les jours

Limites de la méthode audio-orale :

- Le manque de transfert hors de la classe de ce qui a été appris ;
- les exercices structuraux démotivent et ennuient les apprenants ;
- Le passage au réemploi spontané ne se faisait que très rarement.

1.3.4. La méthodologie audio-visuelle

La méthodologie audio-visuelle est une méthodologie dominante en France entre les années 1960 et 1970 qui portait sur l'utilisation de l'image et du son. Chaque étudiant à sa façon personnelle pour développer sa technique d'apprentissage. Les supports didactiques sont visuels oraux et écrits, l'emploi des bandes dessinées avec des légendes de dialogue ou commentaire. Les phases d'enseignement canonique selon cette méthodologie sont : présentation / explication répétition/mémorisation exploitation/fixation/transposition. Elle n'a pas un recours à la langue maternelle. La méthode audiovisuelle s'appuie sur le dialogue conçu pour présenter le vocabulaire et les structures à étudier. En ce qui concerne la méthode orale, le support audiovisuel remplace le support écrit.

1.3.5. La méthodologie SGAV (structuro-global audio- visuelle)

Apparue au cours des années 50, à l'institut de phonétique de l'université de Zagreb par Peter Guberina, la méthode SGAV se fixe comme objectif l'apprentissage de la communication quotidienne de la langue parlée de tous les jours. A l'époque, elle constituait une véritable innovation dans la didactique des langues vivantes. Cette méthode dite aussi audio-visuelle, vise l'apprentissage du parler et de la communication dans des situations de la vie quotidienne en se servant du structuralisme de "Ferdinand de Saussure" et de cercle de prague de « Troubetzkoy » (cercle représentant l'importance accordée aux composants acoustiques dans l'enseignement /apprentissage d'une langue étrangère).

L'unité sur laquelle s'appuie cette méthode est bien évidemment la langue qu'on considère comme moyen d'expression de communication orale " dont l'apprentissage doit porter sur la compréhension du sens global de la structure, les éléments « audio » et « visuel » facilitant cet apprentissage" (1998) L'exemple le plus concret qui peut réellement ... ce type d'apprentissage, c'est qu'à " partir d'un dialogue enregistré et d'un film fixe où se déroulent des images situationnelles en rapport avec l'enregistrement, l'apprenant est amené à accéder de manière globale à une situation de communication" confirme Cornaire (1998) dans ses travaux sur la méthode SGAV. C'est ainsi que l'oral prend la primauté sur l'écrit selon les principes et les objectifs de cette méthode, ce qui laisse dire aussi que l'écriture devient dans ce sens une partie de l'oral et non l'inverse.

1.3.6. La méthodologie communicative

Dans cette approche l'oral est très présent dans la classe l'apprenant se transforme en apprenant prenant en charge son propre apprentissage de manière autonome. L'enseignant devient un chef d'orchestre limitant ses prises de paroles et encourageant une participation orale spontanée.

Cette approche ; comme le titre l'indique, a pour objectif principale la communication, c'est-à-dire apprendre à communiquer dans une langue étrangère. Selon Jean-Pierre Cuq et Isabelle Gruca (2002, p. 245), on peut faire sortir quatre éléments qui sont rares dans cette approche :

- La composante linguistique : c'est une composante très importante mais pas suffisante pour bien communiquer en langue étrangère c'est l'acquisition de règles grammaticales, vocabulaire, phonétique ;
- La composante sociolinguistique : c'est savoir les règles socioculturelles de la langue et l'utilisation des formes linguistiques dans une situation de communication ;
- La composante discursive : il s'agit de différentes typologies de discours et leur cohérence et cohésion ;
- La composante stratégique : c'est la capacité d'utiliser les stratégies verbales et non verbales des situations de communication.

Dans cette méthode l'enseignant donne toutes les clés à ses apprenants, pour s'adapter à la situation de communication.

1.4. Définition de l'expression orale

L'expression orale dite aussi production orale occupe une place très importante dans l'enseignement du FLE en général et dans le cycle primaire en particulier, c'est une compétence dont l'élève a besoin pour avoir un apprentissage qui exige l'utilisation orale des mots et des phrases pour trouver les problèmes reliés à la parole. Elle permet aux enseignants de contrôler et de déterminer la compréhension des apprenants via la participation et les débats en classe. Les difficultés ne sont pas insurmontables, mais il s'agit d'une compétence qu'il faut travailler avec tolérance, et qui demande à surmonter des problèmes liés à la compréhension, la prononciation, au rythme et à l'intonation.

J.P.Cuq affirme que : « l'acquisition d'une compétence de communication est conditionnée en tout premier lieu par la compréhension et l'expression orale ». On distingue alors que la compréhension se trouve devant l'expression mais chacune d'entre eux reste indispensable à l'autre. (2008, p. 179).

Il est question de relation interactive entre un expéditeur et un destinataire qui fait également appel à la compréhension de l'autre afin d'acquérir la compétence d'expression orale. Il est nécessaire de définir le but du message, relier les idées de manière logique et conclure de façon claire et nette, avoir un bon vocabulaire pour passer le message.

L'expression orale est le fait de donner aux élèves des moments de liberté d'expression qui les éloignent des engagements scolaires pour développer leurs personnalités.

1.4.1. Les objectifs de l'expression orale

- Elle permet aux élèves de dialoguer sans hésitation ;
- Répondre aux besoins et intérêts des élèves ;
- Savoir bien communiquer ;
- Encourager la collaboration entre l'élève et l'enseignant ;
- Développer la capacité d'écrire ;
- Identifier et hiérarchiser les informations ;
- L'enseignant à l'occasion d'utiliser diverses stratégies pour évaluer il a pour but installer une capacité linguistique de retour l'apprenant va réinstaller ce qu'il a appris en classe et à l'extérieur pour faire des hypothèses.

1.4.2. Les caractéristiques de l'expression orale

Parmi les caractéristiques de l'expression orale on trouve :

- Le contact direct avec les personnes (écouter, parler) ;
- La répétition des paroles et l'absence de la négation (je ne comprends pas) ;
- Les interjections (chut, oh, ouf) ;
- Les temps utilisés le présent le passé composée ;
- L'emploi des phrases incomplètes.

L'expression orale commence par les idées, les informations, l'argumentation, divers sentiments et opinions qu'on exprime. Ensuite, par la structuration c'est-à-dire l'enchaînement des idées, enfin par le langage c'est le fait de comprendre et exprimer ce dont on veut parler.

1.4.2.1. Les formes de l'expression orales

- **Moyen linguistiques :** la voix, le volume qui doit être adapté à distance, l'articulation, le débit, l'interaction. « La voix est l'ensemble des ondes sonores produites dans le larynx par la vibration des cordes vocales sous la pression de l'air » (1994, p. 509) ;
- **Moyen non linguistiques :** (des pauses, des silences, des regards, exemple par le regard que l'on pourra s'assurer si l'on a été compris) ;

- **Le non verbal** : les gestes, le sourire, les signes divers ...

1.5. Les difficultés de l'expression orale chez les élèves de 5 années primaires

- **Les difficultés linguistiques** : C'est le fait de ne pas maîtriser des normes syntaxiques, phonétiques, vocabulaire, la grammaire et aussi de la conjugaison ;
- **Les difficultés syntaxiques** : l'élève se trouve incapable de placer les mots convenablement dans leur place et construire une phrase simple et cohérente ;
- **Les difficultés phonétiques** : ce sont les difficultés liées à la prononciation de certains phonèmes inexistant dans leur langue maternelle ;
- **Les difficultés du vocabulaire** : c'est la pauvreté lexicale ou l'apprenant à peu de vocabulaire il se retrouve dans un état d'hésitation. Le vocabulaire est la base de la communication, son absence ne permet pas à l'apprenant de comprendre ou de s'exprimer ;
- **Les difficultés grammaticales** : ce sont les insuffisances au niveau de la grammaire, l'apprenant n'est pas apte de faire des accords, de construire des phrases, de choisir les modes et les temps, le genre et le nombre des mots ce qu'il empêche de former une phrase claire et cohérente ;
- **Les difficultés de la conjugaison** : l'apprenant ne fait pas la différence par rapport au temps des verbes ils les conjuguent mal, dans ce cas ces erreurs handicapent la communication orale en classe.

Chapitre 2

Les activités ludiques et la motivation
dans l'enseignement du FLE

Chapitre 2 : Les activités ludiques et la motivation dans l'enseignement du FLE

Dans cette partie nous allons tout d'abord définir le jeu ludique, montrer son rôle et sa place dans le manuel scolaire, ensuite nous représentons les types d'activités ludiques, enfin nous passons à la définition de la motivation, et parler sur la motivation scolaire en classe du FLE, comme nous allons distinguer l'origine de la démotivation.

2.1. Définition de l'activité ludique

Selon le dictionnaire le Petit Larousse le jeu : n .m « lat .jocus ». Activité physique ou intellectuelle visant au plaisir, à la distraction de soi ou des autres. (1982, p. 550)

D'après le dictionnaire de didactique de français « activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure ». (2003, p. 16)

Selon Nicole De Grandmont le jeu est considéré comme : « une action librement consentie avec un début et une fin, sans contraintes autres que celles dictées par le joueur ». (1997, p. 83)

Ce dernier ajoute que les jeux proposent « *le désir et la volonté de se concentrer sur un problème afin de le résoudre* ». (1997, p. 83)

Huizinga affirme que :

« Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel ». (1951, p. 35)

Le jeu donne le plaisir aux joueurs de participer et d'être active, dans le but de réaliser et de résoudre leurs actions ludiques. Le jeu est ludique, mais tout ce qui est ludique n'est pas un jeu; c'est aussi une organisation qui poursuit des objectifs, des finalités, de l'imagination, de la motivation et surtout une stratégie didactique. Le jeu se produit lorsque les participants décident de jouer sans obligation, objectif ou intérêt, ils jouent spontanément.

Chapitre 2 : Les activités ludiques et la motivation dans l'enseignement du FLE

2.2. Le rôle des activités ludiques

2.2.1. Le développement de la personnalité

Le concept de personnalité selon Le Petit Robert : « c'est une fonction par laquelle un individu conscient se saisit comme un moi, comme un sujet unique et permanent ». (1967, p. 1869)

La formation de la personnalité de l'individu, objet d'éducation est un processus de longue durée qui débute dès le jeune âge à travers différentes activités qui combinent les actions réalisés par cet individu, les influences qu'il subit de l'extérieur ainsi ses diverses interactions avec l'environnement, jouer permet de se libérer de l'agressivité. C'est par le jeu que l'enfant prend possession de soi au monde, il s'épanouit physiquement intellectuellement et socialement, il épanouit aussi ses sens son imagination, sa sensibilité son esprit et sa volonté.

C'est dans le jeu qu'il acquiert des attitudes indispensables pour le travail comme le goût de l'effort, le respect des autres, le contrôle de soi. Il permet aux enfants d'expérimenter et d'explorer leurs propres capacités.

L'enfant qui joue développe sa personnalité, il se prépare à la vie d'adulte. De plus, le jeu permet la maîtrise et la capacité à aller au-delà de ses limites habituelles, il ne consiste pas seulement à passer des moments agréables avec les amis, c'est aussi avoir l'opportunité de décider et de s'aventurer pour apprendre à vivre en communauté. C'est en jouant que l'enfant est capable d'être créatif et d'utiliser sa personnalité tout entière et découvre soi-même.

2.2.2. Création et maintien de la motivation

Le jeu est un élément déclencheur de la motivation et de plaisir parce qu'elle permet de modifier le rythme d'un cours et relancer l'intérêt des apprenants et rend l'apprentissage plaisant et motivant. Le jeu satisfait chez le jeune enfant le besoin biologique qui est le plaisir. Les activités ludiques créent de la motivation chez les apprenants parce que l'apprentissage se fait d'avantage avec le plaisir.

Le jeu motive les apprenants, il facilite sa concentration et développe sa curiosité comme dit Carol Koechlin et Sandi Zwaan « la curiosité est un facteur important du processus d'apprentissage autant pour son effet motivateur ». (2010, p. 02)

C'est un apprentissage indirect, Il y 'aura pas de routine chaque jours y'aura des nouveaux jeux, des nouvelles séances et aussi des nouvelles connaissances et réponses, ce qui favorise l'attention des élèves. Elles donnent à l'apprentissage un aspect ludique et enlève la nécessité de faire des efforts. Dans ce jeu l'enfant est toujours félicité lors de toutes ses réussites, ce qui

Chapitre 2 : Les activités ludiques et la motivation dans l'enseignement du FLE

l'encouragement à participer et être actif. Cette façon l'incite à gagner, Elle lui permet de progresser rapidement. Ici la vraie victoire c'est d'acquérir le savoir.

2.2.3. La confiance en soi

Selon le dictionnaire Le Petit Larousse : n.f (lat. *confidentia*). « Sentiment de sécurité de celui qui se fie à quelqu'un, à quelque chose ». « Avoir confiance en soi : être assuré de ses possibilités ». (1990, p. 253)

la confiance en soi, c'est être sûr de ses propres capacités et ce qui est paradoxal chez les personnes atteintes de lésions cérébrales c'est que malgré les doutes qu'elles peuvent avoir sur leur capacités, elles peuvent dans certaines circonstances agir de manière incompatible avec une confiance plus ou moins éprouvée ou un manque de confiance totalement injustifié.

D'abord, la confiance en soi fait partie d'un concept plus large qui est l'estime de soi, Nathalie Oubrayrie-Roussel et Emeline Bardou (2014, p. 14) affirment que :

«L'estime de soi correspond au sentiment plus ou moins favorable que chaque individu éprouve à l'égard de lui-même, à la considération et au respect qu'il se porte et au sentiment qu'il a de sa propre valeur en tant que personne. [...] [L]'estime de soi se rapporte à l'ensemble des attitudes, des pensées et des sentiments que le sujet éprouve à l'égard de lui-même, qui se sont formés au fil de ses expériences avec l'environnement, et qui l'orientent dans ses réactions et ses conduites organisées ».

Selon certains psychologues, cette notion est à distinguer de la « confiance en soi » qui, bien que liée est en accord avec des capacités plus qu'avec des valeurs.

2.3. La place des activités ludiques en classe

C'est une activité qui chasse l'ennui de l'enfant pendant l'apprentissage, elles sont considérées comme un outil éducatif qui peut servir d'un support pour l'acquisition des langues étrangères, vu le grand nombre d'élèves et l'insuffisance de formation des enseignants, le manque de matériel, ses activités ludiques n'ont pas été très introduites il ne laisse pas une grande place à la spontanéité, il est resté au niveau des directives sans être mis en pratique.

Le processus d'enseignement par le jeu offre un avancement hormonal, ils deviennent libre, ils apprennent à mettre en évidence la culture populaire. Les événements de violence diminuent, elles améliorent sa fiction comme il équilibre leur intelligence émotionnelle, et l'adaptation sociale. Le jeu implique l'enfant à se mêler à l'actuel a la matière à toucher,

Chapitre 2 : Les activités ludiques et la motivation dans l'enseignement du FLE

déplacer, assembler. C'est le processus de la cognition, comme il facilite l'apprentissage et l'interaction.

Les jeux ludiques encouragent les apprenants à apprendre sans avoir peur des attentes imposés par les adultes ou de faire des erreurs. Comme il amplifié l'engagement des élèves, il est aussi une excellente source de motivation, il donne l'occasion à tous les élèves de participer même ceux qui sont timides et anxieux, c'est un aide pour l'amélioration de l'interaction et l'échange en classe. Avec le jeu que l'enfant devienne créatif et utilise sa propre personnalité.

Elles offrent aux enfants l'opportunité de contribuer et de développer ses compétences sociales de solutionner les problèmes de mettre en pratique ses compétences et leur pensé critique.

2.4. Les types d'activités ludiques

2.4.1. Les jeux culturels

C'est des activités qui font références à la culture et aux connaissances de l'enfant. Elles assurent l'apprentissage par la créativité et l'imaginaire, Ils contribuent à la réussite scolaire de l'enfant. C'est une ouverture d'esprit de l'apprenant pour découvrir lui-même et l'autrui, il développe la capacité d'acquisition orale des informations.

2.4.2. Les jeux de créativité

C'est l'engagement de la personnalité de l'apprenant, sa créativité d'utiliser le langage Winnicott écrit que c'est uniquement à travers le jeu que l'enfant ou l'adulte peuvent non seulement créer, mais aussi utiliser toute leur personnalité.

2.4.3. Les jeux langagiers

C'est le rapport entre le langage et la fonction ludique. Ils donnent l'occasion à la découverte des caractéristiques et structures de la langue et aussi la mémorisation de ces règles de fonctionnement, il rend la classe vivante. Selon j.p Cuq et Gruca : « les jeux linguistiques, qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques, ou syntaxiques lexicaux, phonétiques, et orthographique... ». (Cuq J. P., 2002)

2.4.4. Les jeux communicatifs

C'est un moyen d'apprentissage de la langue par la parole, l'apprenant communique avec ses camarades et son enseignant. Il existe une dimension collective, une interaction entre les élèves et les enseignants. L'enfant s'exprime, selon Sabine de Greave par des mimiques, des

Chapitre 2 : Les activités ludiques et la motivation dans l'enseignement du FLE

gestes, des attitudes, des comportements, des cris, des langages verbaux et graphiques et aussi par des activités manuelles. (2006, p. 122).

2.5. Le jeu dans l'expression orale

Les apprenants trouvent pendant le jeu en classe un espace d'épanouissement de joie et de détente tout en donnant aux interactions orales une grande importance. Lorsque l'apprenant s'exprime oralement une langue étrangère, il a toujours une part de stress il se sent mis en danger, le jeu lui offre l'opportunité d'occulter une part de cette angoisse il le remplace par le plaisir. Charraudeau et Maigneneau affirme que « Les enfants aiment de manière naturelle parler et travailler ensemble. L'apprentissage coopératif favorise chez les élèves, un engagement plus actif dans leur apprentissage ». (2002, p. 54)

C'est un facteur motivationnel, un moyen qui favorise l'interaction mutuelle et proposer le monde en classe sous forme réelle. Le jeu éducatif dans l'expression orale est une manière de se préparer à la vie d'adulte, il conduit au développement physique et mental de l'enfant comme il sert à fixer les attitudes et les connaissances pour cette raison l'enseignant doit utiliser de différents supports éducatifs pour acquérir des nouvelles connaissances théoriques avec une approche ludique. L'enseignement par les jeux ludiques mène au développement du langage oral. Le ludique est présent dans la communication est spécifiquement créé par l'enseignant et les élèves afin qu'ils présentent des différentes situations d'une manière spontanée. Le fait de bien s'exprimer à l'oral ne signifie pas apprendre à maîtriser une technique bien cela indique aussi apprendre une technique très puissante pour développer la compréhension, la créativité, la communication et la logique.

L'objectif principal est que les élèves apprennent à s'exprimer librement et de manière créative, en appréciant ce qu'ils font, en appréciant les avantages de pouvoir communiquer avec les autres, en comprenant aussi ce que les autres veulent communiquer et en se faisant comprendre.

2.6. Stratégies ludiques dans le développement de l'expression orale

Les stratégies ludiques sont des stratégies groupales qui ont une attention ludiques dans des activités éducatives. Il s'agit d'apprendre avec la liberté de s'exprimer, tout en respectant les limites de jeu. Lorsque l'apprenant s'ennuie dans la classe il devient démotiver ce qui réduit l'acquisition des connaissances. Le jeu existe dès la naissance chez les êtres vivants, permettant de manière décisive au développement personnel, social, psychologique et physique tout en respectant les normes et les lois qui améliorent la récolte des connaissances chez les jeunes

Chapitre 2 : Les activités ludiques et la motivation dans l'enseignement du FLE

enfants. Le jeu est crucial dans les processus d'enseignement et d'apprentissage, qu'il est déjà courant de parler de modèle pédagogique avec une approche ludique. De plus le jeu n'est pas seulement important dans l'éducation mais dans plusieurs domaines de vie de l'être humain puisque l'apprentissage ne s'arrête pas même à l'âge avancé, Le jeu fait partie de la vie elle-même.

Le jeu fait partie de la vie elle-même, Le jeu améliore nos capacités langagières à travers ses compétences de bases : écouter, parler, lire et écrire. Ajoutant à cela le rôle primordial de l'école dans le développement de ces compétences.

2.7. La motivation

L'un des plus grands défis de l'enseignement d'une langue étrangère : c'est la motivation des apprenants, car elle accroît leur plaisir d'apprentissage et leur volonté à réussir sur tous les niveaux ; cela implique l'enseignant dans une double tâche :

La première qui consiste à comprendre et diagnostiquer ce qui pousse l'apprenant à s'engager dans une activité, de la poursuivre et de la bien mener ou de l'interrompre.

La seconde tâche : consiste à donner envie et entretenir ce désir tout au long de son cursus.

Les jeux sont introduits dans l'enseignement car ils présentent une source importante de motivation, tout en permettant de modifier l'habitude de la présentation d'un cours, ainsi surpasser la lassitude morale et relancer l'intérêt des apprenants afin de rendre l'apprentissage plus attrayant, et engendrer l'acquisition de nouvelles connaissances.

Selon Richerich René la motivation est « *l'ensemble des mobiles et impulsions qui poussent un individu ou un groupe d'individus à avoir un comportement déterminé* ». (René R. , 1986). Autrement dit c'est l'ensemble des forces et des éléments qui déterminent l'action et l'agissement d'un individu pour atteindre son objectif ou réaliser son projet désirable. Toute motivation est liée aux mêmes conditions qui fondent notre envie de faire ou de ne pas faire quelque chose. Elle assure le début d'une activité.

D'après Maslow Le besoin entraîne la motivation chez un individu et les a représentées en pyramide de 5 besoins :

- Dans la première se trouvent les besoins de base, qui sont liés à la survie (physiologiques).
- Dans la deuxième étape se trouvent les besoins de sécurité et de protection (environnement stable, sans anxiété ni crise).
- Dans le troisième se trouvent ceux liés au caractère social (affection des autres).

Chapitre 2 : Les activités ludiques et la motivation dans l'enseignement du FLE

À la quatrième étape se trouvent ceux liés à l'estime de soi appelés besoins de reconnaissance (affection des autres).

Dans la dernière étape se classent les besoins de réalisation de soi (moralité, créativité, spontanéité). (1943, pp. 370 - 396).

Selon Maslow, la hiérarchie pyramidale est respectée c'est à dire les besoins supérieurs ne sont satisfaits que lorsque les besoins inférieurs sont satisfaits.

Après avoir satisfait le besoin requis, l'individu passe au niveau suivant. Beaucoup désignent la motivation comme le résultat de l'interaction entre l'individu et la situation qui l'entoure. Cela signifie que l'individu est motivé en fonction de la réalité qu'il vit.

Selon Frederick Herzberg : « si on veut motiver les individus au travail, il faut jouer sur les facteurs de satisfaction (facteurs motivateurs). Ce sont les facteurs relatifs au contenu du travail : la réussite, la considération, l'autonomie, les responsabilités, l'avancement. » (1943, p. 3)

Les facteurs de motivation (réalisations, reconnaissance, responsabilité, incitations) sont ceux qui contribuent principalement à la satisfaction du travailleur, tandis que les facteurs d'hygiène (salaire, environnement physique, relations personnelles, statut, environnement de travail) échouent ou sont inadéquats, provoquent l'insatisfaction du travailleur. En d'autres termes, la motivation est influencée par les intérêts individuels qu'ils ne sont pas satisfaits, provoquent l'insatisfaction du travailleur.

Mcclelland souligne que : « nous avons tous : le besoin de réussite, le besoin d'affiliation et le Besoin de pouvoir ». (1943, p. 2).

La motivation d'un individu est due à la recherche de la satisfaction de trois besoins :

Le besoin d'accomplissement : lié aux tâches qui posent un défi, la lutte pour le succès, l'amélioration personnelle.

Le besoin de pouvoir : se réfère au désir influenceur chez les autres, les contrôler, avoir un impact sur les autres personnes.

Le besoin d'affiliation : il renvoie au désir d'établir des relations, de faire partie d'un groupe ; tout ce qui concerne les relations avec les autres. C'est-à-dire que la motivation est donnée grâce aux satisfactions personnelles de telle ou telle situation.

La motivation est l'ensemble des raisons pour lesquelles les gens se comportent comme ils le font. Le comportement motivé est rigoureusement dirigé et soutenu. Cela signifie que

Chapitre 2 : Les activités ludiques et la motivation dans l'enseignement du FLE

lorsqu'une personne se sent motivée, elle est forte, active et persistante dans l'atteinte des objectifs.

2.8. La motivation scolaire en classe de FLE

La motivation scolaire s'impose dans l'apprentissage du FLE comme étant l'un des facteurs fondamentaux pour mener bien le processus d'apprentissage., elle est décrite comme une cause d'apprentissage, elle est synonyme de triomphes, réalisations, performances et avancées, plus la motivation des élève est grande, plus la performance sur l'apprentissage est grande.

Elle se crée par la curiosité des élèves à découvrir des nouvelles connaissances, l'appui et l'encouragement de l'enseignant sert à construire l'estime de soi ce qui les amènent a bien réussir leur apprentissage, car la majorité des élèves comptaient sur l'intervention. L'enseignant doit encourager les élèves à parler au lieu de lui couper la parole même, si il commet des erreurs, car la correction directe peut le désespérer, il faut aussi l'encourager à être autonome surtout à l'oral.

Ils devraient trouver des mécanismes pour surmontés les difficultés rencontrés et varier les supports didactiques. L'apprenant dans ce cas se trouve mu par des forces étrangères supérieures à sa propre volonté. Son rôle est d'encourager la créativité. Viau définit la motivation scolaire comme un « état dynamique qui a ses origines dans les perceptions qu'un élève a de lui-même et de son environnement et qui l'incite à choisir une activité, à s'y engager et à persévérer dans son accomplissement afin d'atteindre un but ». (1994, p. 7) C'est la source de développement, elle est fondée sur des facteurs psychologiques.

Dans le cadre de l'apprentissage, il existe deux types de motivation :

- **Motivation intrinsèque** : survient lorsque l'activité d'apprentissage est intéressante, agréable et liée à l'action qui est déployée pour apprendre, elle se manifeste lorsque l'élève voit l'apprentissage comme une récompense ;
- **Motivation extrinsèque** : se produit lorsqu'une punition est annoncée face à une tâche d'apprentissage, c'est-à-dire que l'élève est prédisposé à réaliser la tâche, en lui disant que si vous le faites bien, vous gagnerez un prix, si vous le faites mal, vous recevrez un Châtiment.

Des stratégies de motivation doivent être créées pour aider le processus d'enseignement et d'apprentissage de l'élève et l'élève trouve un sens et une importance dans son activité académique, en la reliant davantage à des récompenses qu'à des punitions.

Chapitre 2 : Les activités ludiques et la motivation dans l'enseignement du FLE

Il est important de savoir quels sont les objectifs que les élèves poursuivent dans l'apprentissage afin de les aider en stimulant l'intérêt pour le contenu et ainsi ils peuvent atteindre leur objectif.

2.9. La démotivation en classe du FLE

Le manque de motivation chez les élèves influence négativement sur les résultats scolaires et il peut être causé par les différents facteurs suivants :

- l'ennui : qu'est le manque d'intérêt pour les activités à réaliser, c'est le sentiment déplaisant ;
- qui prouve que l'élève n'est pas dans un état d'aisance ;
- La méthodologie d'enseignement se trouvant être difficile à utiliser par l'enseignant ;
- La frustration de l'élève causée par les objectifs non atteints ;
- La timidité : C'est un état de crainte de l'élève ayant une faible estime de soi et assurance, il a toujours peur d'être critiqué par l'autrui.

L'enseignant doit tenir compte de tous ces facteurs qui interviennent dans le processus d'enseignement-apprentissage, et il est nécessaire de fournir à l'élève les outils didactiques nécessaires, afin qu'il puisse atteindre les objectifs souhaités.

Chapitre 3

Sur le terrain

Ce chapitre constitue la partie pratique de notre recherche. Nous y décrivons d'abord le contexte dans lequel nous avons mené notre enquête avant de retracer le déroulement de notre expérimentation. Le principe en était de mesurer le degré de motivation des élèves à s'exprimer oralement dans un contexte de compétition et de jeu pour voir à quel point les activités ludiques peuvent être un facteur de motivation dans la classe de FLE. Pour ce, nous avons assisté à une séance de production orale (séance témoin) réalisée à l'aide des activités proposées dans le manuel scolaire (voir annexe 1) et 02 séances réalisées avec des activités ludiques.

3.1. Contexte de l'expérimentation

Comme l'indique son intitulé, notre recherche s'intéresse au cas de la 5^{ème} année du cycle primaire. Nous avons donc visité plusieurs écoles primaires où nous avons expliqué notre travail aux enseignants de français. Notre choix s'est porté enfin sur l'école primaire des Frères Martyrs Ait Elhadj, sise au village Ait Si Ali, commune d'Iflissen Daïra de Tizirt. Notre expérimentation sur le terrain fut encadrée par Mr. Tabrourt Madjid, jeune enseignant de français assurant les cours de la 5^{ème} année. Mr. Tabrourt a eu la gentillesse d'accepter notre proposition de mener notre expérimentation avec ses élèves et de présenter des cours de production orale en adoptant les activités que nous avons estimées les plus adaptées à nos objectifs. Enfin, la classe en question relativement à effectif relativement réduit, il s'agit d'un groupe de 15 élèves assez équilibré entre les sexes (06 filles et 09 garçons).

3.2. Choix de la méthode

Afin de répondre à nos questions de départ, nous avons opté pour une étude comparative de la motivation des élèves dans une séance conventionnelle réalisée à l'aide des activités de production orale proposées dans le manuel scolaire avec leur degré d'implication et de participation dans une séance réalisée avec des activités ludiques. Ce travail de terrain sera complété par une enquête menée dans la région de Tizirt, cela consiste à distribuer des questionnaires à 15 enseignants de français qui nous parleront de leurs méthodes d'enseignement de la production orale et de l'impact de l'utilisation des activités ludiques sur la réalisation de leurs objectifs d'enseignement.

Voici un aperçu du déroulement de l'étude comparative :

- **Séance 01 (témoin)** : Observation d'une séance conventionnelle et recueil de statistiques de participation, d'implication et de prise de parole ;
- **Séance expérimentale 01** : Observation du déroulement d'une séance faites avec 02 activités ludiques et recueil de statistiques ;
- **Séance expérimentale 02** : Observation du déroulement d'une séance faite avec une troisième activité ludique et recueil de statistiques.

Il est à noter que les deux séances expérimentales furent enregistrées (enregistrement audio), l'enregistrement est disponible en annexe.

3.3. Déroulement de l'expérimentation

3.3.1. Séance témoin

La séance témoin à laquelle nous avons assisté est une séance de production orale (Je m'exprime), elle s'inscrit dans le deuxième projet du programme « Ensemble, nous allons organiser une visite d'un lieu exceptionnel, puis nous le présenterons à nos camarades » dans sa première séquence " Nous allons au musée" (figure 01)

C'est un lieu exceptionnel !	Nous allons au musée. p.36	Raconter un événement.	Le vocabulaire de la visite : Les déterminants possessifs, se déplacer.	Le complément de lieu, Les déterminants possessifs,	Le verbe d'action Les verbes du 1 ^{er} et du 2 ^{ème} groupes au présent de l'indicatif accompagner/ choisir
	J'aime voyager en famille, p.47	Situer un événement dans le temps.	Les synonymes. Les antonymes.	Le complément de temps, Les déterminants démonstratifs,	Les verbes des trois groupes, au passé composé.

Figure 1: Projet 2 du programme de la 5ème AP

L'enseignement de l'oral se fait en deux temps : la compréhension de l'oral et la production orale. Dans un premier temps, l'enseignant fait écouter aux élèves un dialogue en relation avec la thématique de la séquence. Ensuite, pour vérifier leur compréhension du contenu, plusieurs activités sont proposées dans le manuel.

Ces dernières portent sur la situation de communication (interlocuteurs, lieu, thème, etc.) et sur le contenu du dialogue (choisis la bonne réponse). Voici les activités proposées pour le dialogue en question :

- **Écoute le dialogue puis réponds.**
 - a) Où vont les élèves ?
 - b) Que préparent-ils ?
 - c) Par quoi commencent-ils ?
 - d) Que doivent-ils chercher ?
- **Réécoute le dialogue puis trouve la bonne réponse.**
 - a) Quel musée choisissent-ils ?
 - b) Qu'est-ce qu'une brochure de musée ?
 - c) Où se trouve le musée ?
- **Réécoute encore puis réponds :**
 - a) À qui Amira va-t-elle poser des questions ?
 - b) Pourquoi faut-il écrire les informations ?

Encadré 1: Activités de compréhension de l'oral de la séquence 1

En ce qui concerne la production orale, deux activités sont proposées dans le manuel scolaire. La première, visant à améliorer l'intonation chez les apprenants, consiste à leur demander de répéter à haute voix les énoncés du dialogue à plusieurs reprises.

La seconde, quant à elle, est proposée sous la rubrique *Je m'exprime*. Il est demandé aux élèves répartis en groupes d'observer la brochure du Musée national de Cirta (figure 2) et de répondre oralement aux questions qui l'accompagnent dans un premier temps. Ensuite, les apprenants de chaque groupe doivent décrire la composition de la brochure et établir une liste qui sera comparée avec celles des autres groupes (Encadré 2)

Je m'exprime

À toi maintenant !

1. Avec ta/ton camarade, observe la brochure.
 - a) Comment s'appelle le musée ?
 - b) Où se trouve-t-il ?
2. En petits groupes, regardez les images et lisez ce qui est écrit sur la brochure du musée. Cherchez de quoi se compose la brochure. Comparez vos réponses d'un groupe à l'autre.

Encadré 2: Production orale séquence 1



Figure 2: Brochure du Musée National Cirta Constantine

Rappelons que notre étude vise à mesurer la fréquence de participation et d'implication des apprenants dans la séance de production orale et est, de ce fait, quantitative. Rappelons aussi que notre recherche porte essentiellement sur la production orale, aussi n'allons-nous présenter que les statistiques du déroulement des activités relatives à cette compétence (présentées sous la rubrique *Je m'exprime*) et celles de l'entraînement à la prononciation et l'intonation (reproduction du dialogue entre camarades).

Notre travail consistait donc à observer le déroulement de la séance conventionnelle et de comptabiliser le nombre, individuel d'abord, de prise de parole pour dresser par la suite un bilan global de la participation des élèves.

Un autre élément nous a semblé important à signaler : l'enseignant s'était retrouvé parfois dans l'obligation de désigner certains élèves pour répondre à ses questions. Nous avons également comptabilisé le nombre d'élèves qui ont répondu, dans ce cas de figure, sans difficultés aux questions car cela signifiait, à notre sens, que ces apprenants avaient les réponses mais n'étaient pas assez motivés pour participer. Cet élément nous a paru important puisqu'il concerne l'élément crucial de notre recherche : la motivation.

▪ Résultats de la séance témoin

Concernant la reproduction du dialogue entre camarades, le premier chiffre à retenir est celui des apprenants qui se sont proposés pour répondre et qui est de 05 (33,33%). La question qui

se pose à ce stade est de savoir si ces apprenants sont les seuls à pouvoir reproduire le court dialogue proposé. La réponse est importante dans la mesure où elle nous renseignerait sur les élèves qui peuvent réaliser ce travail avec aisance mais qui n'étaient pas assez motivés pour participer.

Pour avoir les statistiques relatives à cet élément, nous avons établi une échelle de notation (de 0 à 10) en se basant sur 3 paramètres : La prononciation, l'intonation et le débit. Nous ne pouvons pas évaluer les autres composantes (lexicale, grammaticale) car l'activité consiste uniquement à reproduire le court dialogue sur l'enregistrement audio.

Hormis ceux dont nous venons de présenter la statistique, voici un état de l'évaluation des apprenants qui n'ont pas participé : (A pour apprenant)

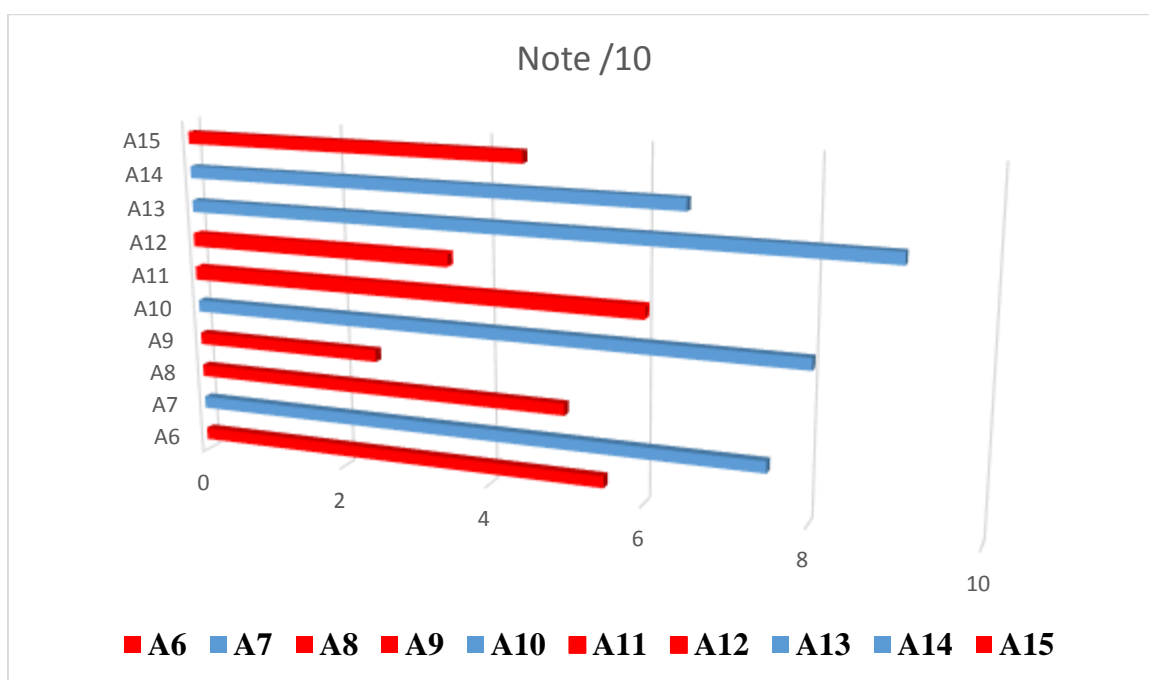


Figure 3: Note individuelle reproduction du dialogue

Les barres en rouge représentent les apprenants ayant obtenu une note égale ou inférieure à 6/10 (en rouge). Nous avons supposé au départ que les élèves ayant obtenu une note supérieure à 6 (barres bleues) pouvaient être considérés comme des apprenants pouvant s'exprimer sans difficultés de prononciation, d'intonation ou de débit.

En analysant les résultats obtenus avec l'enseignant, il nous a confirmé que les élèves en question sont effectivement en mesure de reproduire le dialogue sans difficultés et qu'ils pourraient être bloqués par leur timidité ou leur manque de motivation. Notons que leur nombre est important (04 élèves) et représente près du quart de notre échantillon (26,66%).

Ci-après un état définitif de la participation des apprenants à cette première activité à la lumière des résultats obtenus :

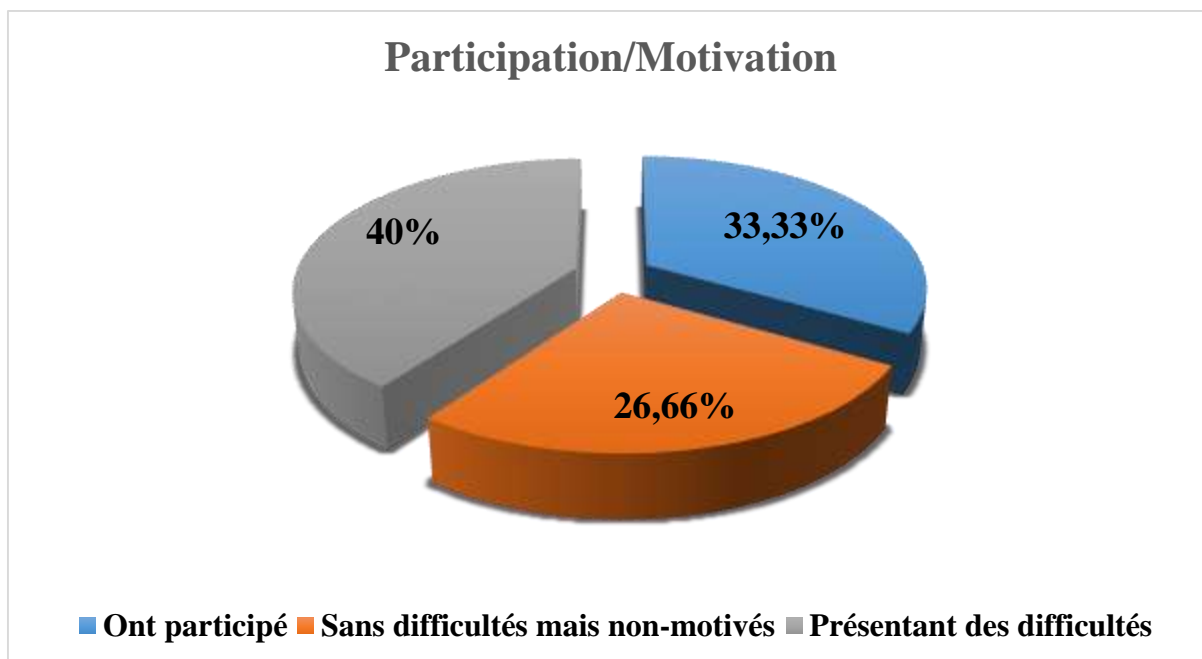


Figure 4: Etat de participation activité 1

- **Commentaire**

Deux statistiques sont à retenir de cette première activité (conventionnelle) : Les apprenants ayant participé à la reproduction du dialogue en question et que nous pouvons considérer comme des apprenants motivés représentent le tiers de notre échantillon. Le second chiffre important concerne les élèves qui ne présentent pas de difficultés à l'oral mais, en l'absence d'une méthode motivante (compétition, travail de groupe, jeu, etc.), s'abstiennent de participer et de se proposer à répondre sans être désignés par l'enseignant, cette catégorie est, à notre sens, celle que les activités ludiques visent à aider à surmonter ce blocage, elle représente près du quart de notre échantillon (26,66%).

L'activité 2 consiste à demander aux apprenants d'énumérer oralement les éléments qui composent la brochure du Musée National de Cirta à partir des images proposées dans le manuel scolaire, un travail qui se fait en petits groupes. Mais avant cela, l'enseignant pose deux questions sur le musée : Le nom et la situation géographique. Encore une fois, nous avons comptabilisé le nombre d'élèves s'étant proposés pour répondre dont voici l'état :

Tableau 1: Taux de participation activité 2

	Participation	Taux
Comment s'appelle le musée ?	07	46%
Où se trouve-t-il ?	05	33,33%
Total	08	53,33%

Le total (tableau 1) représente le nombre d'apprenants ayant participé au moins à l'une des questions et n'est pas la somme des élèves s'étant proposé pour répondre aux deux questions. Autrement dit, les mêmes apprenants ne sont pas comptés 02 fois.

Le même principe sera appliqué pour le second volet de cette activité. La question, rappelons-le, consiste à demander aux apprenants de citer les éléments dont se compose la brochure du musée à partir des photos proposées.

Par contre, nous avons demandé à l'enseignant d'opérer une petite modification de la consigne : Il s'agit du travail en petits groupes, nous avons préféré que le travail se fasse individuellement et directement (sans établir une liste écrite avant de passer à l'oral). L'objectif en est d'obtenir des résultats authentiques de participation qui ne soient pas impactés par la liste de mots établie au préalable qui est susceptible, en même temps, de transformer l'activité en un simple exercice de lecture, d'autant plus que la première activité consistait à reproduire un support sonore.

L'enseignant demande donc aux élèves de bien observer la brochure et leur accorde quelques minutes pour le faire. Il leur demande ensuite de dire de quoi la brochure du musée est composée, la question est expliquée avant d'être lancée. Les bonnes réponses sont portées sur le tableau et l'enseignant enchaine avec les expressions *quoi d'autre, quoi encore, que voyez-vous d'autre, etc.* Afin de les aider à trouver les réponses, il tenait le manuel et leur montrait des éléments figurant sur la brochure et leur soufflait, de temps à autre, la première syllabe des mots. Au total, nous avons compté 06 reprises de la question dont voici les résultats :

Tableau 2: Taux de participation activité 3

	Question	Rep 01	Rep 02	Rep 03	Rep 04	Rep 05	Rep 06	Total
Participation	06	05	05	06	04	04	02	06
Taux	40%	33,33%	33,33%	46,66%	26,66%	26,66	13,33%	46,6%

Le même principe est appliqué ici pour calculer le taux final des apprenants ayant participé à cette activité : Il s’agit du nombre d’élèves qui ont proposé des réponses lors de la question de de l’une de ses reprises, le même élève n’est compté qu’une seule fois.

Maintenant que nous disposons de toutes les statistiques concernant cette séance conventionnelle, il faut les combiner pour obtenir un chiffre global qui sera comparé avec les résultats des activités ludiques.

Nous avons donc décidé de calculer la moyenne de participation aux trois activités, cela nous permettra d’avoir un taux réel, selon nous, de la participation des apprenants :

Tableau 3: Taux de participation séance conventionnelle

Activité	Activité 01	Activité 02	Activité 03	Moyenne
Taux	33,33%	53,33%	46,66%	44,5%

Il faut noter, avant de présenter les résultats relatifs aux activités ludiques, que ce taux est très encourageant et pourrait se voir réduire dans un groupe plus nombreux. En effet, la classe qui représente notre échantillon est réduite en effectifs (15 élèves), on ne peut pas dire qu’elle est représentative des groupes pédagogiques dans la région. Cependant, cela pourrait présenter un avantage : l’écart entre le taux de participation dans une séance conventionnelle et une séance réalisée avec des activités ludiques pourrait être plus important, logiquement, dans une classe plus nombreuse, ce qui consolidera notre hypothèse concernant l’apport du jeu à l’enseignement/apprentissage de la production orale.

3.3.2. Séance expérimentale 01

Comme nous l’avons déjà signalé, les séances expérimentales ont été réalisées à l’aide d’activités de notre choix. La première séance a duré 1h30 et fut réalisée à base de deux activités ludiques.

La première, le jeu de mots, consiste à répartir la classe en trois groupes de 5 élèves chacun. Le premier (Les chevrons) propose une lettre au deuxième (Les érudits) dont les membres, ayant un temps déterminé, doivent proposer le maximum de mots commençant par cette lettre oralement. Le temps écoulé et le nombre de mots calculé, c’est au groupe 2 de proposer la lettre de début pour le groupe 3 (Les talentueux) qui le fera à son tour pour le premier groupe. Le groupe gagnant est celui dont les membres trouveront le maximum de mots.

Avant de passer aux résultats, nous voudrions signaler que les statistiques de participation ont été comptabilisées pour chaque groupe pendant la séance puis individuellement en réécoutant l'enregistrement audio de la séance.

Voici les résultats obtenus :

Tableau 4: Répartition de la classe en groupes

Groupe	Garçons	Filles	Total
Les chevronnés	03	02	05
Les érudits	03	02	05
Les talentueux	03	02	05

Tableau 5: Résultats activité 1

Groupe/Résultats	Lettre	Liste de mots	Total
Les chevronnés	B	Bébé, bec, bonjour, bonsoir, bleu, beau, sabot, brosse, bizarre, bicyclette, bus, bon, belle (2), bonne, blanc	16
Les érudits	M	Mammifère, mouche, maison, mâcher, miel, manger, marché, midi, musique, musée (2)	11
Les talentueux	G	Garçon, guide, kangourou, garage, grammaire, chewing-gum, gants, gorge, gazelle, courgette, gomme	12

Nous faisons remarquer avant de passer à la suite des résultats que même les fausses réponses ont été comptées au total. En effet, nous nous intéressons au nombre de prise de parole, de participation des apprenants au cours. Notre étude comparative est donc quantitative et n'exclut pas les mauvaises réponses. Cela étant dit, les réponses en questions (*Sabot* pour le groupe 1, *courgette* pour le groupe 3) contiennent les lettres exigées.

Les répétitions des mots ont également été prises en considération et les mots répétés (par des apprenants différents) ont été comptés dans les totaux pour la même raison : le caractère quantitatif de l'étude.

▪ **Taux de participation**

Tableau 6: Taux de participation au jeu de mots

	Les chevronnés	Les érudits	Les talentueux	Total
Membres	05	05	05	15
Ayant participé	04	03	04	11
Participation	80 %	60%	80%	73,33%

Voici comment les réponses de chaque groupe sont réparties sur les membres :

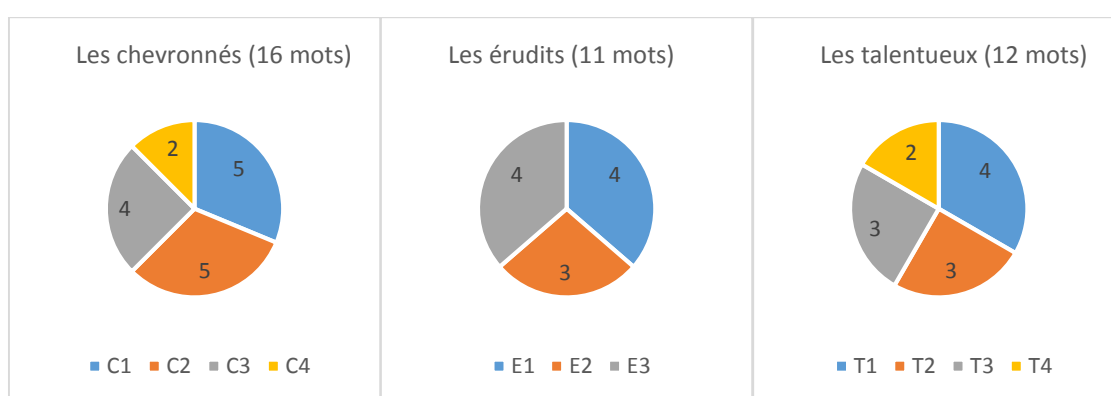


Figure 5: Nombre de réponses par élève

▪ **Commentaire**

Les résultats obtenus pour cette première activité indiquent que le taux de participation des apprenants est de 73,33%, près des trois quarts des apprenants ont proposé des réponses et ce, de manière relativement équilibrée. Il était important de présenter le nombre de mots proposés par chaque apprenant pour voir si la parole était monopolisée par certains élèves, un élément en relation étroite avec la motivation. Cependant, l'équilibre constaté nous permet de confirmer le chiffre final de la participation des apprenants à la séance et leur motivation à prendre la parole qui est d'environ 75%.

La seconde activité de cette séance est le jeu du téléphone arabe appelé aussi le jeu du téléphone sans fil, il consiste à faire circuler, silencieusement de bouche à oreille à travers une file de joueurs, une phrase inventée par le premier d'entre eux, et qui est récitée à la fin à voix haute par le dernier joueur de la file. Dans notre expérimentation, c'est l'enseignant qui était chargé d'inventer les phrases pour les trois groupes.

Une petite modification fut opérée aux règles du jeu pour nous permettre de calculer le taux de participation : les joueurs qui ne pouvaient pas ou ne voulaient pas participer à la transmission de la phrase pouvaient se retirer de la file. Cependant, 02 points seront soustraits de la note obtenue pour chaque joueur manquant à l'équipe.

Voici un état des résultats obtenus pour la phrase prononcée par le dernier joueur de chaque groupe :

Tableau 7: Notation des phrases finales

	Phrase de départ	Phrase finale	Note/10
Les talentueux	Le chat et le chameau sont dans le champ	Le chat est le chameau sont jeune homme	07
Les érudits	Le père de mon père m'a acheté un parapluie	Le père de mon père m'a acheté un parapluie	10
Les chevronnés	La banane qu'Anaïs a mangée est bonne	la banane qui a mangé est bonne	08

Ci-après, la note de chaque groupe en tenant compte des joueurs qui se sont retirés de la file :

Tableau 8: Le téléphone arabe, note finale

	Note obtenue	Joueurs manquants	Points à soustraire	Note finale/10
Les talentueux	07	00	02	07
Les érudits	10	01	02	08
Les chevronnés	08	02	04	04

Les statistiques qui nous intéressent dans ces résultats sont celles qui concernent les élèves qui se sont abstenus de participer à l'activité et que nous pouvons considérer comme non motivés, ci-dessous leur nombre et taux :

Tableau 9: Taux de participation, le téléphone sans fil

Groupe	Membres	Ayant participé	S'étant retiré	Participation
Les talentueux	05	05	00	100%
Les érudits	05	04	01	80%
Les chevronnés	05	03	02	60%
Total	15	12	03	80%

Il ressort du tableau 9 que 12 apprenants sur 15 ont participé à cette activité soit 80% de notre classe échantillon. Il faut également signaler qu’au-delà des statistiques, les apprenants ont montré de l’enthousiasme, de la joie et de la détermination à gagner ce défi. En effet, la séance s’était déroulée dans un climat remarquablement agréable. Nous tenons à le signaler car le contraste entre cette activité et la séance conventionnelle fut vraiment saisissant.

3.3.3. Séance expérimentale 02

Passons maintenant à la dernière activité, le fameux Ni oui ni non. Il s’agit d’un jeu de société dont les règles, très simples, sont les suivantes. Un meneur de jeu pose à un ou plusieurs joueurs un certain nombre de questions auxquelles il est interdit de répondre en disant « oui » ou « non », sous peine d’être éliminé, ou de se voir compter une faute. L’interdiction de dire « oui » ou « non » est parfois également étendue au « si » (source : Wikipédia).

Dans notre cas, et en tenons compte de l’âge des élèves, nous avons décidé que l’enseignant pose une seule question aux élèves qui se sont proposés pour participer au jeu. Cela nous facilitera le calcul des statistiques de participation. Au final, 08 élèves ont participé au jeu. Avant de donner le taux de participation, nous présentons ci-après les questions posées à chacun des participants ainsi que les réponses de ces derniers :

Tableau 10: Ni oui ni non, déroulement

Participants	Question	Réponse	Évaluation
Feriel	Est-ce que tu aimes ta maman	Oui	A perdu
Massi	tu fais toujours du sport ?	Pas toujours	A gagné
Inès	tu es malade aujourd’hui ?	Non	A perdu
Yacine	ton petit frère s’appelle Rayane ?	Exactement	A gagné
Amine	tu comprends le kabyle ?	Non	A perdu
Aylane	tu joues au football ?	Je ne joue pas	A gagné
Axel	tu vas repartir en France pour passer le réveillon là-bas ?	Je ne crois pas	A gagné
Mélina	tu as eu une bonne note en arabe ?	Pas de réponse	A perdu

Au final, 08 apprenants ont participé au fameux jeu *Ni oui ni non*, ce qui représente 60% de notre échantillon.

Pour confirmer ou infirmer notre première hypothèse, nous devons maintenant calculer la moyenne de participation des élèves aux 03 activités ludiques proposées. Le chiffre obtenu sera comparé avec le taux de participation aux 03 activités auxquelles nous avons assisté dans le cadre de la séance conventionnelle.

Tableau 11: Moyenne de participation, activités ludiques

Activité	Activité 01	Activité 02	Activité 03	Moyenne
Taux	73,33%	80%	60%	71,11%

▪ **Commentaire**

Nous avons choisi de réaliser une séance de production orale en utilisant 03 activités ludiques car nous avons jugé nécessaire de comparer deux séances équilibrées en nombre d'exercices. En effet, la moyenne de participation peut nous fournir des chiffres fiables et nous renseigner sur l'état de la motivation de nos sujets.

Au vu des résultats obtenus, nous constatons que le taux final de participation (moyenne des trois activités) est de 71,11% contre 44,5% pour la séance conventionnelle. Ces chiffres seront utilisés plus loin pour répondre à nos hypothèses de recherche (interprétation des résultats).

3.4. Le questionnaire

Nous nous posons la question de savoir si les activités ludiques aident les enseignants à atteindre leurs objectifs d'enseignement qui consistent à installer des compétences langagières chez leurs apprenants et ce, dans le cadre de notre seconde hypothèse de recherche. L'instrument de collecte de données le plus approprié dans ce cas est le questionnaire. En effet, il vaut mieux, à notre sens, que les enseignants nous racontent eux-mêmes leur expérience, notamment ceux qui combinent dans leurs enseignements les deux méthodes en question à savoir la méthode conventionnelle et les activités ludiques. Nous avons pensé que ceux-là pourraient nous renseigner sur la différence entre ces deux méthodes concernant la motivation des apprenants.

Pour ce faire, nous avons élaboré un questionnaire de 06 questions que nous avons administré à 10 enseignants de la région de Tizirt. Nous avons également veillé à ce que notre échantillon soit équilibré pour être représentatif.

Nous avons donc choisi à la fois des enseignants expérimentés (15 ans d'expérience et plus) et d'autres qui sont plus jeunes (05 ans d'expérience et moins). Cette variable nous a paru importante dans la mesure où elle pourrait nous renseigner sur le lien entre l'utilisation des activités ludiques dans l'enseignement et l'âge des enseignants.

Il est évident que les jeunes enseignants sont plus à l'aise avec les techniques d'information et de communication et ont, de ce fait, un accès plus facile aux activités ludiques sur internet, nous voulions en même temps savoir si les enseignants qui sont plus âgés ont tendance, eux aussi, à se familiariser avec ces techniques pour améliorer les résultats de leurs enseignements avec des activités plus variées et plus motivantes.

3.4.1.Élaboration du questionnaire

La seule variable qui fut prise en question lors de la rédaction du questionnaire est l'expérience professionnelle. Aussi n'avons-nous pas demandé aux enseignants de mentionner leur noms ni leurs lieux d'exercice. Il était demandé donc, avant de procéder aux réponses, de renseigner deux champs : l'âge et l'expérience professionnelle.

La première question concerne la liberté des enseignants à recourir à des activités autres que celles proposées dans le manuel scolaire. En effet, nous voulions savoir si tous nos sujets savaient qu'ils pouvaient ne pas se limiter aux cours et activités d'apprentissage conventionnels. Cette information nous a paru importante car nous nous sommes dit que certains enseignants, notamment les plus jeunes, pouvaient penser qu'il était obligatoire de suivre le manuel scolaire aussi bien dans la progression que dans les activités d'apprentissage. Cela est susceptible de limiter leur recours aux activités ludiques qui ne sont pas nombreuses dans les manuels.

Il était ensuite demandé à nos sujets de nous dire, dans le cas où ils savaient qu'ils pouvaient à tout moment se détacher du manuel scolaire pour réaliser leurs objectifs d'enseignement, s'ils le faisaient, et dans quelle mesure. Pour ce faire, nous leur avons proposé plusieurs possibilités de réponse : Pas du tout, parfois, moyennement et beaucoup. Les réponses à cette question nous serviront pour obtenir une information importante dans la question suivante : Pourquoi le font-ils ?, l'objectif en est de savoir combien d'enseignants recourent à ce type d'activité pour motiver leurs apprenants et là aussi, plusieurs possibilités de réponse sont offertes à nos sujets dont la dernière (Autre) permet de ne pas se limiter aux réponses proposées. Cela nous évitera de proposer des questions biaisées n'induisant qu'à une ou plusieurs réponses possibles. Par ailleurs, il assurera à notre enquête l'objectivité requise.

Dans le même but, nous avons préféré ne pas directement leur demander de nous dire quel type d'activité, en dehors du manuel scolaire, ils ont l'habitude de choisir de façon générale. Cela nous permettra de savoir combien d'enseignants préfèrent les activités ludiques parmi plusieurs types d'activités d'apprentissage disponible sur internet.

Les deux dernières questions sont directement liées à notre hypothèse de recherche selon laquelle les activités ludiques aideraient les enseignants à atteindre leurs objectifs et sont, de ce fait, directes et orientées dans ce sens. La première consiste à demander à nos sujets si les activités ludiques les aident à réaliser leurs objectifs d'enseignement/apprentissage alors que la seconde consiste à leur demander de nous dire quelle différence ils trouvent entre la rentabilité du travail avec les activités conventionnelle et celui qui a pour support des activités ludiques.

Figure 6: Le questionnaire

Âge :

Expérience professionnelle :

1- Êtes-vous libres de recourir à des activités d'apprentissage autres que celles proposées dans le manuel scolaire ?

Oui Non

2- Le faites-vous ?

Jamais Parfois Souvent Toujours

3- Pourquoi le faites-vous généralement ?

- Les activités proposées dans le manuel ne sont pas suffisantes
- Les activités proposées dans le manuel ne sont pas motivantes
- Les activités proposées dans le manuel ne répondent pas aux objectifs
- Autre, à préciser :
-
-

4- À quel type d'activités recourez-vous généralement en séance de production orale :

- Supports images
- Supports audio / audio visuels
- Activités ludiques
- Combiner plusieurs types
- Autres, à préciser :

5- Ces activités vous aident-elles à atteindre vos objectifs d'enseignement ?

Pas du tout Un peu Moyennement Beaucoup

6- Quelle différence trouvez-vous entre les activités ludiques et les activités du manuel scolaire ?

.....

.....

.....

Ce questionnaire fut distribué à 18 enseignants exerçant dans des écoles primaires de Tizirt, Iflissen et Mizrana (liste en annexe). Notre objectif était d’avoir au moins 10 questionnaires à analyser. Nous avons au final obtenu 14 retours (questionnaires remplis). Voici un état de l’expérience professionnelle des répondants :

Catégorie	Nombre	Taux
15 ans et plus	07	50%
Entre 5 et 15 ans	02	14,3%
5 ans et moins	05	35,7%
Total	14	100%

Les deux enseignants de la deuxième catégorie ont 07 et 13 ans d’expérience. Nous avons décidé de les classer respectivement dans la troisième et la première catégorie l’écart n’étant pas important. Par conséquent, nous obtenons le classement suivant : (Taux arrondis)

Catégorie	Nombre	Taux
Enseignant expérimentés	08	57%
Jeunes enseignants	06	43%
Total	14	100%

Nous obtenons au final un échantillon représentatif de la région où s’était déroulée notre expérimentation. Par ailleurs, il est équilibré entre enseignants expérimentés et jeunes enseignants. Il est à signaler que nous n’avons pas soumis notre questionnaire à un pré test avant de le distribuer, nous avons pensé que les questions qui le constituent ne sont pas nombreuses et ne pouvaient pas induire à confusions ou à fausses interprétations.

3.4.2. Résultats obtenus

- **Question 01 :** Êtes-vous libres de recourir à des activités d’apprentissage autres que celles proposées dans le manuel scolaire ?

Tous nos sujets (100%) affirment avoir la liberté de se détacher du manuel scolaire concernant les activités d’apprentissage.

Question 02 : Le faites-vous ?

Ci-dessous un tableau des statistiques obtenues pour cette question :

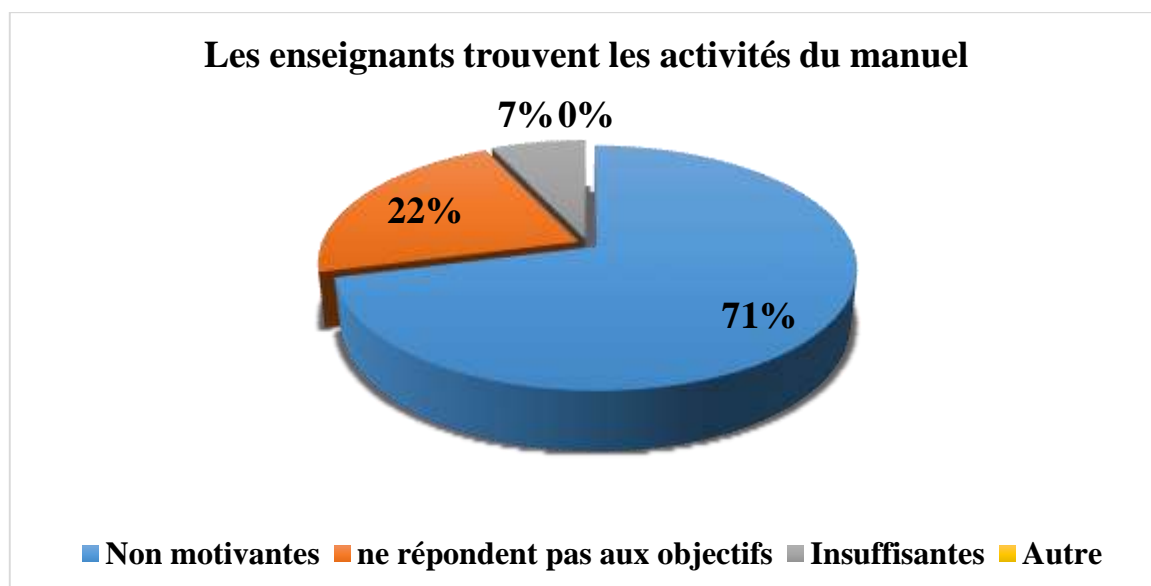
Tableau 12: Statistiques question 02

Réponses	Jamais	Parfois	Souvent	Toujours	Total
Nombre	00	04	08	02	14
Taux	00%	29%	57%	14%	100%

▪ **Question 03 :** Pourquoi le faites-vous généralement ?

Ci-dessous une représentation des résultats obtenus :

Tableau 13: Statistiques question 03



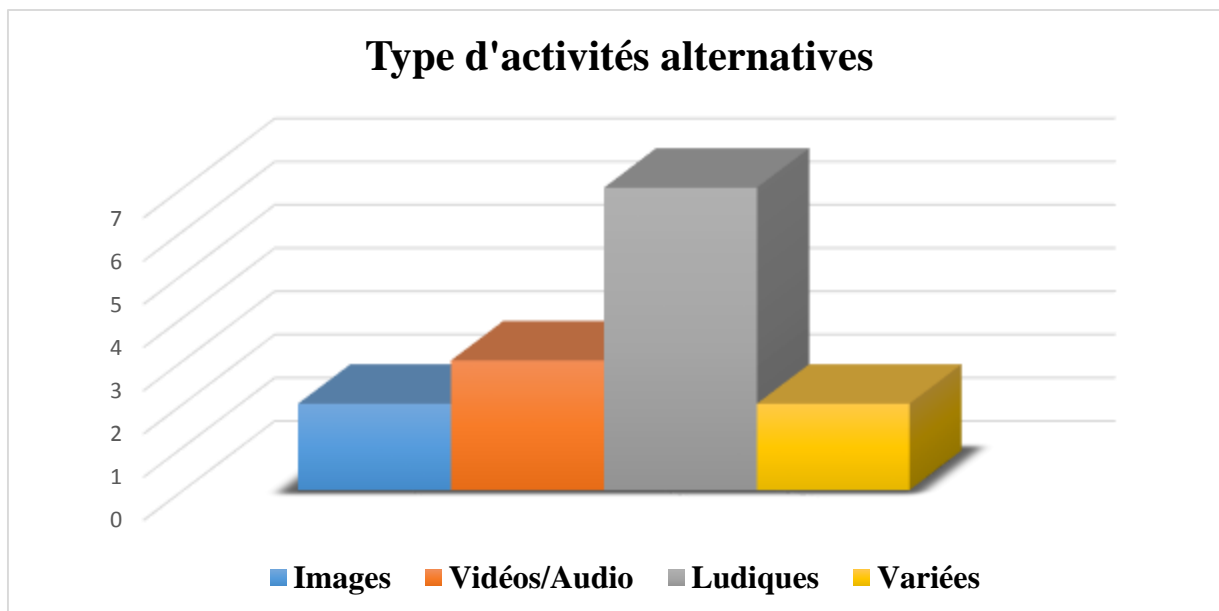
Commentaire

En dehors des possibilités de réponse que nous avons proposées, aucune autre raison n'a été évoquée par nos répondants. Nous n'avons donc aucune réponse *Autre* (0%).

Parmi nos 14 sujets, 10 estiment que les activités proposées dans le manuel ne sont pas motivantes, 03 trouvent qu'elles ne répondent pas toujours aux objectifs assignés à la production orale tandis qu'un enseignant les trouve insuffisantes.

- **Question 04 :** À quel type d'activités recourez-vous généralement en séance de production orale ?

Figure 7: Résultats question 04



Commentaire

Le chiffre le plus intéressant ici renvoie aux enseignants qui préfèrent recourir à des activités ludiques. En effet, ceux-là représentent la moitié de notre échantillon (50%). Les autres choix sont équilibrés : 02 enseignants (14%) optent généralement pour des supports images, 03 recourent aux supports audio/vidéo (22%) alors que les 02 derniers (14%) combinent entre plusieurs types d'activités.

Là aussi, aucun sujet n'est sorti des possibilités de réponse offertes dans le questionnaire.

- **Question 05 :** Ces activités vous aident-elles à atteindre vos objectifs d'enseignement ?

	Pas du tout	Un peu	Moyennement	Beaucoup
Nombre	00	00	02	12
Taux	00%	00%	14%	86%

Les chiffres ici parlent d'eux-mêmes, la majorité écrasante des répondants affirment que les activités auxquelles ils ont recours alternativement à celles proposées dans le manuel scolaire, qui sont dans leur majorité des activités ludiques, rappelons-le, les aident énormément à atteindre leurs objectifs d'enseignement/apprentissage.

- **Question 06 :** Quelle différence trouvez-vous entre les activités ludiques et les activités du manuel scolaire ?

Nous allons dans un premier temps exposer les réponses de nos sujets avant de les regrouper dans des catégories afin de les représenter sous forme de statistiques :

Sujet	Réponse
Sujet 01	La différence se situe au niveau de la motivation des élèves et de leur implication
Sujet 02	Les activités ludiques créent un climat de compétition et de jeu et sont beaucoup plus motivantes
Sujet 03	Grande différence notamment au niveau de la participation qui facilite l'acquisition des compétences
Sujet 04	Les élèves participent beaucoup plus avec les activités les chansons et les jeux notamment avec les supports audiovisuels, cela nous facilite de réaliser nos objectifs
Sujet 05	Il est plus facile d'atteindre mes objectifs avec des activités motivantes car le taux de participation est plus élevé
Sujet 06	Les élèves s'intéressent au cours lorsqu'il est réalisé par des activités motivantes et amusantes
Sujet 07	Les activités ludiques créent un climat plus favorable à l'enseignement des différentes compétences
Sujet 08	Les apprenants sont toujours contents quand on leur propose des jeux et des enregistrements ou vidéos et cela nous aide à réaliser nos objectifs
Sujet 09	Dans certaines séquences, je préfère recourir à des activités sur internet pour motiver mes élèves à s'impliquer dans leur apprentissage
Sujet 10	Mes élèves sont toujours excités quand je leur propose des jeux ou des vidéos à regarder
Sujet 11	Nous réalisons nos objectifs et les élèves acquièrent les compétences sans même le savoir avec les jeux, les chansons et les diverses activités qu'on peut leur proposer
Sujet 12	Les activités ludiques offrent un climat d'apprentissage très agréable et motivent énormément les élèves
Sujet 13	La majorité des élèves s'impliquent lorsqu'il s'agit de jeu et de compétition contrairement aux activités où les enseignants posent les questions et les élèves lèvent la main pour répondre
Sujet 14	Je trouve que les activités qu'on peut trouver sur internet sont beaucoup plus motivantes, n'oublions pas qu'on a à faire à des enfants qui ont toujours besoin de jouer même pour apprendre

Commentaire

Pratiquement toutes les réponses évoquent la notion de motivation et d'implication des élèves dans leurs activités d'apprentissage. Pourtant, il s'agit d'une question ouverte où le mot motivation n'est pas mentionné. Cela indique déjà le rapport étroit entre les activités ludiques et la motivation des élèves.

Le mot motivation, comme il ressort du tableau précédent, est explicitement cité dans 07 réponses mais aussi sous diverses dénominations dans les autres réponses telles que implication, intérêt ou encore participation.

3.4.3. Interprétation des résultats

Après avoir obtenu tous les résultats de notre étude comparative des activités conventionnelles et des activités ludiques, nous allons les interpréter afin de confirmer ou d'infirmer notre première hypothèse de recherche selon laquelle les activités ludiques motiveraient les apprenants à s'exprimer oralement.

Le premier taux à interpréter est celui des apprenants qui pouvaient reproduire le dialogue sur l'enregistrement (séance conventionnelle) mais qui se sont abstenus de participer, ce taux est important et représente un peu plus du quart de notre échantillon (26,66%). Ce sont surtout ces apprenants, peu motivés, que les activités ludiques visent à toucher.

À côté d'eux, nous pensons que même certains apprenants présentant des difficultés pourraient être motivés par ce genre d'activités et ce chiffre peut se voir augmenter. Cependant, nous ne pouvons pas affirmer si ce taux est en phase avec le nombre d'apprenant, rappelons que nous avons réalisé notre observation/expérimentation avec un groupe réduit en effectifs. Nous pouvons seulement avancer qu'une partie importante des classes a besoin d'activités qui soient plus motivantes que celles proposées par le manuel scolaire, cela va dans le sens de ce que nous avons émis comme hypothèse de recherche.

▪ L'étude comparative

Le principe de notre étude comparative, rappelons-le, est de calculer la moyenne de participation des élèves sur les trois activités proposées dans la séance témoin puis la comparer avec la moyenne de participation des apprenants sur trois activités ludiques.

La moyenne de participation des apprenants sur les trois activités de la séance conventionnelle est de 44,5% (tableau 03) contre 71,11% pour les activités ludiques de notre

séance expérimentale. Ce qui est intéressant dans ces chiffres c'est l'écart entre les deux taux (25,6%), un écart assez important mais qui est également très proche de celui des apprenants qui pouvaient participer sans difficultés mais qui ne l'ont pas fait faute de motivation (26,66%). Cela pourrait s'expliquer par l'implication d'une grande partie de ces apprenants ainsi qu'une partie des élèves en difficulté.

Au final, nous pouvons affirmer que les activités ludiques ont motivé, dans notre cas, près du quart de notre échantillon, ce qui représente un taux très considérable, à s'exprimer oralement et nous permet de confirmer notre première hypothèse de recherche.

▪ **Le questionnaire**

La première question de notre questionnaire nous a permis de nous assurer que tous les enseignants qui constituent notre échantillon dans cette partie de notre enquête savent qu'ils sont libres de recourir à des activités d'apprentissage autres que celles proposées dans le manuel scolaire. Effectivement, 100% de nos sujets affirment le savoir.

Nous avons ensuite voulu savoir si et dans quelle mesure ils le font généralement, les résultats obtenus indiquent que la moitié de notre échantillon le fait souvent (57%), 14% le font toujours alors que 29% de nos sujets le font parfois (100% au total).

Les résultats obtenus concernant les raisons de ce recours à d'autres activités par les enseignants sont, à leur tour, très intéressants : 71% des enseignants trouvent que les activités du manuel sont pas ou peu motivantes. Cela confirme davantage les résultats de l'étude comparative selon lesquels les activités ludiques, entre autres activités, sont souvent plus motivantes que celles du manuel scolaire. Par ailleurs, au moins 50% (les résultats de cette question montrent également que 14% des enseignants combinent entre plusieurs types d'activités dont les activités ludiques) de nos sujets avancent recourir, pour motiver leurs apprenants, à des activités ludiques.

Cela ne peut être expliqué que par le rapport étroit de ces dernières avec la motivation des élèves, ces deux éléments constituent, rappelons-le, le noyau de notre recherche.

Le dépouillement des réponses de la dernière question (ouverte et directe) indique non seulement une grande différence de motivation entre les activités conventionnelles et les activités ludiques, mais évoquent également la réalisation de leurs objectifs d'enseignement/apprentissage. En effet, les réponses obtenues contiennent, à un taux supérieur à 85% la notion de motivation (07 occurrences explicites et 05 sous d'autres dénominations),

l'atteinte des objectifs, quant à elle, est mentionnée de façon directe dans 04 réponses soit 29% des réponses. On ne peut bien évidemment dire que seulement 29% de nos répondants trouvent que les activités ludiques aident à atteindre les objectifs d'enseignement car, comme présenté dans la partie théorique du présent travail, la motivation des apprenants, elle-même, est un facteur primordial pour réussir à installer les compétences langagières chez les apprenants.

Par conséquent, le taux de réponses évoquant à la fois la motivation des apprenants et la réalisation des objectifs d'enseignement/apprentissage dépasse les 95%, ce qui nous permet, encore une fois, de confirmer notre seconde hypothèse de recherche selon laquelle les activités ludiques aident énormément les enseignants à atteindre leurs objectifs d'enseignement/apprentissage.

Conclusion de l'enquête de terrain

Au vu des résultats obtenus sur les deux étapes de notre travail de terrain à savoir l'observation/expérimentation et l'enquête réalisé à l'aide du questionnaire dans plusieurs villages de Tizirt, Iflissen et Mizrana, nous aboutissons à plusieurs éléments de conclusion. D'abord, un nombre considérable d'apprenants ne participent pas aux activités de production orale faute de motivation, ils représentent le quart de notre échantillon. Les activités ludiques les aideraient énormément à surmonter leur timidité et leur blocage. Bien qu'ils soient capables de s'exprimer sans difficultés, leur participation aux activités d'enseignement/apprentissage améliorerait leur prononciation, intonation et débit d'expression. Ensuite, les chiffres obtenus indiquent un grand écart entre la participation des élèves à des activités conventionnelles et à des activités ludiques. Là aussi, l'écart est d'environ 25% et nous permet de confirmer notre première hypothèse de recherche.

Enfin, la majorité écrasante des enseignants affirment que les activités d'apprentissages du manuel scolaire ne sont pas assez motivantes, ce qui les incite à recourir à d'autres activités, ludiques dans leur majorité, afin de motiver davantage leurs élèves et atteindre, de ce fait, plus facilement leurs objectifs d'enseignement/apprentissage, ce qui confirme également notre seconde hypothèse de recherche.

Conclusion

Conclusion

Notre travail de recherche a été réalisé dans le but de déterminer la relation complémentaire entre les trois points qui sont les activités ludiques comme technique d'apprentissage de FLE, l'expression orale et la motivation des apprenants.

Nous tenons à rappeler que l'objectif qui a orienté notre réflexion tout au long de cette recherche est de mesurer l'impact positif des activités ludiques sur la motivation des apprenants de la 5^{ème} année primaire à s'exprimer oralement en classe de FLE. Cette interrogation a donné naissance aux deux hypothèses sur lesquelles nous nous sommes basées pour déterminer les critères d'analyses expliqués. La première concerne la favorisation de la participation et de la prise de parole en classe par les activités ludiques. La deuxième traite du rôle des activités ludiques dans la réalisation des objectifs liés à la compétence de la production orale. Dans le but de confirmer ou infirmer ce qui avait été supposé, nous avons mené une étude comparative entre les activités d'apprentissage conventionnelles et les activités ludiques.

Les résultats obtenus indiquent un écart de participation important entre les deux méthodes. En effet, les activités ludiques ont donné un taux de participation supérieur de plus de 25% des apprenants, soit le quart de l'échantillon étudié. Pourtant, notre expérimentation s'était déroulée dans une classe réduite en effectifs et le taux d'écart pourrait se voir augmenter dans une classe plus nombreuse. Nous avons également constaté, à travers les chiffres obtenus, que cet écart de participation renvoie aux élèves qui, dans une séance conventionnelle, sont en mesure de répondre aux questions de l'enseignant mais qui étaient bloqués par leur timidité, manque de confiance en soi ou de motivation. Cela ne peut que confirmer notre première hypothèse de recherche. Nous pouvons cependant la reformuler en y introduisant les chiffres obtenus et dire que les activités ludiques motivent environ 25% supplémentaires d'apprenants à s'exprimer oralement.

La majorité des enseignants du primaire de la région qui ont répondu à notre questionnaire trouvent que les activités d'apprentissage du manuel ne sont pas assez motivantes pour atteindre les objectifs d'enseignement. Par conséquent, ils ont souvent recours à d'autres activités, dont les activités ludiques (plus de 70%) pour stimuler l'intérêt de leurs apprenants. Par ailleurs, ils trouvent que ces activités les aident énormément à améliorer la compétence de production orale chez leurs apprenants.

Cela nous permet aussi de confirmer notre seconde hypothèse et dire que plus que 80% des enseignants avancent que les activités ludiques les aident énormément à atteindre leurs objectifs.

En somme, les élèves motivés sont plus enclins à participer activement en classe, à prendre des risques et à exprimer leurs idées en utilisant la langue cible. Leur motivation peut également les aider à surmonter les obstacles liés à l'apprentissage d'une langue étrangère, tels que la peur de l'échec ou la frustration. Les enseignants peuvent favoriser la motivation en créant un environnement d'apprentissage positif et en offrant des activités et des projets stimulants qui répondent aux intérêts et aux besoins des élèves. Les activités ludiques sont, notamment au primaire, un outil incontournable pour ces enfants qui ont besoin de jouer et d'apprendre : elles leur offrent la possibilité d'apprendre en jouant.

Pour terminer, nous projetons, en guise de perspectives à donner à notre modeste travail de recherche, de concevoir un livre de D'activités pour le cycle primaire. Ce travail consiste à sélectionner les activités ludiques qui sont proposées sur internet et à les adapter aux thématiques du programme scolaire en retouchant quelques règles par exemple tel que nous l'avons fait pour les activités que nous avons utilisées lors des séances expérimentales. La disponibilité de tels outils pédagogiques pourraient encourager les enseignants à faire de leurs enseignements des moments de détente et d'apprentissage efficace.

Bibliographie

Travaux cités

(s.d.). Récupéré sur www.psychologies.com.

Abraham, M. (1943). *A Theory Of Humain Motivation* . Récupéré sur Alain.battandier.free.fr.

C, C. (1998). *La propriété de la parole en langue étrangère* .

Bibliographie

(s.d.). Récupéré sur www.psychologies.com.

Abraham, M. (1943). *A Theory Of Humain Motivation* . Récupéré sur Alain.battandier.free.fr.

C, C. (1998). *La propriété de la parole en langue étrangère* .

Carol, K., & Zwaan, S. (2010). *Enseigner aux élèves à se poser des questions et à utiliser adéquatement les réponses*. (C. éducation, Éd.)

Cornaire. (s.d.).

Cuq, J. P. (2002). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde* (éd. Pug).

Cuq, J. P. (2008). *Dictionnaire de la didactique langue étrangère et seconde*. Paris.

Cuq, J. P., & Gruca, I. (2002). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde* (éd. 2003). Presses Universitaires de Grenoble.

Cuq, J.-P. (2003, Décembre 11). *Dictionnaire de didactique du français*. 304. (C. International, Éd.) Consulté le Décembre 26, 2022

Fabien, S. (1943). *Les théories de la motivation*. 11. Toulouse, France.

Graeve, S. D. (1996). *Apprendre Par Les Jeux*. Bruxelles: De Boeck.

Grandmont, N. D. (1997). *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*. (D. Boeck, Éd.) Paris, France.

Grandmont, N. D. (1997). *Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*. (D. Boeck, Éd.) Paris, France.

Greave, S. D. (2006). *Apprendre par le jeu outils pour enseigner*. De Boeck .

Guide d'enseignement efficace de la communication orale, de la maternelle. (2008). *Ontario*, 87.

jean, D., Giacomo, Mathé, & AL. (1994). *Dictionnaire de linguistique et des sciences de langage*. Paris: Larousse.

Johan, H. (1951). *Homo Ludens , Essai sur la fonction sociale du jeu* (éd. Gallimard). (C. Seresia, Trad.) Paris, France .

Larousse (Éd.). (1982, Janvier 1). *Le Petit Larousse*. 1798. Paris.

Maingueneau, P. C. (2002). *Dictionnaire d'analyse du discours*.

Marchi, C. (2021, 09 08). *Oser prendre la parole en public*. Récupéré sur www.psychologies.com.

McClelland. (s.d.). *La théorie des besoins de McClelland*.

Merlet, P. (2005, 06 14). *Le Petit Larousse Illustré. 2006, 1984*. (Larousse, Éd.) France.

- Mével, J.-P., Delacherie, S., & Duchemin, V. (2007). *Dictionnaire HACHETTE Encyclopédique Illustré* (éd. 2007). (Hachette, Éd.) Paris: HACHETTE Illustré.
- Oubrayrie-Roussel, N., & Bardou, E. (2014, Août 27). Quelle valeur attribue-t-on à sa propre personne ? Comment se construit l'estime de soi ? 304. (I. PRESS, Éd.)
- Petit Larousse en couleurs. (1990). 1720. Paris: Larousse.
- Plutarque. (1995). *Comment Ecouter*. (P. Maréchaux, Trad.) Consulté le 11 11, 2022, sur DICOCITATION: <https://www.dicocitations.com/citations/citation-58278.php>
- René, R. (1986). *Besoins langagiers et objectifs d'apprentissage* (éd. Hachette). paris.
- René, R. (1986). *Besoins langagiers et objectifs d'apprentissage* (éd. Hachette). Paris.
- Robert, J.-P. (2008). Dictionnaire Pratique de Didactique du F.L.E. Paris: OPHRYS.
- Robert, P. (1967). Le nouveau petit Robert, dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française. *Le Robert*. paris, france.
- Saulnier, F. (1943). Les théories de la motivation. 11. Toulouse, France.
- Saulnier, F. (s.d.). Les théories de la motivation. toulouse, france.
- Viau. (1994). *la motivation en contexte scolaire* (éd. Renouveau pédagogique).
- Carol, K., & Zwaan, S. (2010). *Enseigner aux élèves à se poser des questions et à utiliser adéquatement les réponses*. (C. éducation, Éd.)
- Cornaire. (s.d.).
- Cuq, J. P. (2002). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde* (éd. Pug).
- Cuq, J. P. (2008). Dictionnaire de la didactique langue étrangère et seconde. Paris.
- Cuq, J. P., & Gruca, I. (2002). *Cours de didactique du français langue étrangère et seconde* (éd. 2003). Presses Universitaires de Grenoble.
- Cuq, J.-P. (2003, Décembre 11). Dictionnaire de didactique du français. 304. (C. International, Éd.) Consulté le Décembre 26, 2022
- Fabien, S. (1943). Les théories de la motivation. 11. Toulouse, France.
- Graeve, S. D. (1996). *Apprendre Par Les Jeux*. Bruxelles: De Boeck.
- Grandmont, N. D. (1997). *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*. (D. Boeck, Éd.) Paris, france.
- Grandmont, N. D. (1997). *Pédagogie du jeu : Jouer pour apprendre*. (D. Boeck, Éd.) paris, France.
- Greave, S. D. (2006). *Apprendre par le jeu outils pour enseigner*. De Boeck .
- Guide d'enseignement efficace de la communication orale, de la maternelle. (2008). *Ontario*, 87.
- jean, D., Giacomo, Mathé, & AL. (1994). *Dictionnaire de linguistique et des sciences de langage*. Paris: Larousse.

- Johan, H. (1951). *Homo Ludens , Essai sur la fonction sociale du jeu* (éd. Gallimard). (C. Seresia, Trad.) Paris, France .
- Larousse (Éd.). (1982, Janvier 1). Le Petit Larousse. 1798. Paris.
- Maingueneau, P. C. (2002). Dictionnaire d'analyse du discours.
- Marchi, C. (2021, 09 08). *Oser prendre la parole en public*. Récupéré sur www.psychologies.com.
- McClelland. (s.d.). La théorie des besoins de McClelland.
- Merlet, P. (2005, 06 14). Le Petit Larousse Illustré. 2006, 1984. (Larousse, Éd.) France.
- Mével, J.-P., Delacherie, S., & Duchemin, V. (2007). *Dictionnaire HACHETTE Encyclopédique Illustré* (éd. 2007). (Hachette, Éd.) Paris: HACHETTE Illustré.
- Oubrayrie-Roussel, N., & Bardou, E. (2014, Août 27). Quelle valeur attribue-t-on à sa propre personne ? Comment se construit l'estime de soi ? 304. (I. PRESS, Éd.)
- Petit Larousse en couleurs. (1990). 1720. Paris: Larousse.
- Plutarque. (1995). *Comment Ecouter*. (P. Maréchaux, Trad.) Consulté le 11 11, 2022, sur DICOCITATION: <https://www.dicocitations.com/citations/citation-58278.php>
- René, R. (1986). *Besoins langagiers et objectifs d'apprentissage* (éd. Hachette). paris.
- René, R. (1986). *Besoins langagiers et objectifs d'apprentissage* (éd. Hachette). Paris.
- Robert, J.-P. (2008). Dictionnaire Pratique de Didactique du F.L.E. Paris: OPHRYS.
- Robert, P. (1967). Le nouveau petit Robert, dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française. *Le Robert*. paris, france.
- Saulnier, F. (1943). Les théories de la motivation. 11. Toulouse, France.
- Saulnier, F. (s.d.). Les théories de la motivation. toulouse, france.
- Viau. (1994). *la motivation en contexte scolaire* (éd. Renouveau pédagogique).

Annexes

Questionnaire

UNIVERSITÉ MOULOUD MAMMERI DE TIZI OUZOU

FACULTÉ DES LETTRES ET DES LANGUES

DÉPARTEMENT DE FRANÇAIS

Questionnaire dans le cadre d'une enquête de terrain en vue de la réalisation du
mémoire de Master en didactique des langues étrangères

Âge : *42 ans*

Expérience professionnelle : *17 ans*

1- Êtes-vous libres de recourir à des activités d'apprentissage autres que celles
proposées dans le manuel scolaire ?

Oui

Non

2- Le faites-vous ?

Jamais

Parfois

Souvent

Toujours

3- Pourquoi le faites-vous généralement ?

- Les activités proposées dans le manuel ne sont pas suffisantes
- Les activités proposées dans le manuel ne sont pas motivantes
- Les activités proposées dans le manuel ne répondent pas aux objectifs
- Autre, à préciser :

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

4- À quel type d'activités recourez-vous généralement en séance de production
orale :

- Supports images
- Supports audio / audio visuels
- Activités ludiques
- Combiner plusieurs types

• Autres, à préciser :

.....

5- Ces activités vous aident-elles à atteindre vos objectifs d'enseignement ?

Pas du tout Un peu Moyennement Beaucoup

6- Quelle différence trouvez-vous entre les activités ludiques et les activités du manuel scolaire ?

*Les élèves participent beaucoup plus
avec les chansons et les jeux notamment
avec les supports audio-visuels, cela nous
facilite de réaliser nos objectifs*

Questionnaire réalisé par :

- HAMDOUNE Thanina
- SADOUDI Fairouz
-

Sous la direction de :

M. ABDELAZIZ EL ACHOUAH
Oussama

Merci de votre aide !!

UNIVERSITÉ MOULOUD MAMMERI DE TIZI OUZOU

FACULTÉ DES LETTRES ET DES LANGUES

DÉPARTEMENT DE FRANÇAIS

Questionnaire dans le cadre d'une enquête de terrain en vue de la réalisation du mémoire de Master en didactique des langues étrangères

Âge : 35 ans

Expérience professionnelle : 06 ans

1- Êtes-vous libres de recourir à des activités d'apprentissage autres que celles proposées dans le manuel scolaire ?

Oui

Non

2- Le faites-vous ?

Jamais

Parfois

Souvent

Toujours

3- Pourquoi le faites-vous généralement ?

• Les activités proposées dans le manuel ne sont pas suffisantes

• Les activités proposées dans le manuel ne sont pas motivantes

• Les activités proposées dans le manuel ne répondent pas aux objectifs

• Autre, à préciser :

.....

4- À quel type d'activités recourez-vous généralement en séance de production orale :

• Supports images

• Supports audio / audio visuels

• Activités ludiques

• Combiner plusieurs types

• Autres, à préciser :

.....

5- Ces activités vous aident-elles à atteindre vos objectifs d'enseignement ?

Pas du tout Un peu Moyennement Beaucoup

6- Quelle différence trouvez-vous entre les activités ludiques et les activités du manuel scolaire ?

il est facile d'atteindre mes objectifs avec ces activités motivantes car le taux de participation est plus élevé

Questionnaire réalisé par :

- HAMDOUNE Thanina
- SADOUDI Fairouz
-

Sous la direction de :

M. ABDELAZIZ EL ACHOUAH
Oussama

Merci de votre aide !!

Liste des écoles où furent distribués les questionnaires

- Écoles primaire EL Mokrani Tizirt.
- Ecole primaire 5 Juillet Tizirt.
- Ecole primaire Boualam Hamzi El kella Tizirt.
- Ecole primaire Titouche Lounes Churfa Tizirt.
- Ecole primaire Ahmed Boudfoua Tizinbouli Mizrana.
- Ecole primaire Azzizi Mohamed Lazaieb Mizrana.
- Ecole primaire Mouhoubi Mohamed Esghir Mazer Mizrana.
- Ecole primaire Ilmam Ahmed Tifra Iflissen.
- Ecole primaire Tiserni Mouhamed Ait Youcef Iflissen.
- Ecole primaire Imgaline Arezki Agouni Moussi Iflissen.
- Ecole primaire Zenia Said Taksebt Iflissen.
- Ecole primaire Amirouche Kaci I3ifan Iflissen.
- Ecole primaire Kichi Mohamed Said Outouba Mizrana.
- Ecole primaire Kacimi Mohamed Azroubar Mizrana.
- Ecole primaire Arabi Mohamed Tala Maiache Mizrana.
- Ecole primaire Ouali Mohamed Akli Tamazirt Ourabah Mizrana.
- Ecole primaire Bouchiba Mohamed Tibecharin Mizrana.
- Ecole primaire Boutaleb Mouhamed Said Tala Tughrast Mizrana.
- Ecole primaire Megdoul Ahmed Issenadjem Iflissen.
- Ecole primaire Imazaten Mohamed Arezki et Mohamed boukellal iflissen.

**Des enregistrements audio des séances
expérimentales disponibles sur CD**

Séance conventionnelle 01

Oral production 1

Cours : 5^{ème} A.P

Projet 2 : C'est un lieu exceptionnel !

Séquence 1 : Nous allons au musée.

Activité : Oral production

Durée : 45 mn

Acte de parole : Annoncer un événement

Compétence visée : Réaliser des actes de parole pertinents dans une situation d'échange

Composante de la compétence : Produire un énoncé intelligible pour communiquer.

Compétences transversales : - Prendre des notes et de les organiser.

- Manifester de l'intérêt pour le fait culturel : expositions, etc.

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

Objectif à atteindre : Restituer un énoncé oral en respectant le schéma intonatif

Matériel didactique : Illustrations – Manuel scolaire page 35

Déroutement de la séance :

-Contrôle du pré-requis :

-Faire un rappel de la compréhension orale.

-Où vont les élèves ? *Les élèves vont au musée.*

Où se trouve le musée ? *Le musée est en face du grand jardin.*

I. Moment de découverte :

-Demander aux apprenants de réécouter encore une fois le support audio de la séance compréhension orale et d'observer les illustrations.

-Ecrire la consigne au tableau et l'expliquer

-Faire lire par quelques apprenants

Après avoir écouté le dialogue, vous allez présenter la saynète devant vos camarades à tour de rôle.

La maîtresse : Les enfants, nous allons au musée.

Youcef : Madame, le musée national des beaux-arts n'est pas loin.

Yacine : C'est une idée géniale !

Amira : Ce musée est en face du grand jardin.

La maîtresse : Nous devons chercher la brochure du musée.

Amira : C'est quoi une brochure ?

La maîtresse : C'est un petit livre pour présenter ce qu'il ya dans le musée.

II. Moment d'observation méthodique :

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

-Analyser collectivement la tâche de production.

III-Moment de reformulation personnelle :

Avec les membres du groupe, vous allez préparer la production orale en vous appuyant sur la grille suivante :

1	Je respecte le thème de la situation de communication
2	Je mémorise le tour de parole
3	Je construis des compléments de lieu
4	J'utilise le présent de l'indicatif
5	J'emploie la 1 ^{ère} personne du pluriel
6	Je prononce correctement et j'adopte la bonne articulation

IV- Moment d'évaluation :

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

-L'enseignant oriente et guide le groupe des apprenants

Séance conventionnelle 02

Oral production 2

Cours : 5^{ème} A.P

Projet 2 : C'est un lieu exceptionnel !

Séquence 1 : Nous allons au musée.

Activité : Oral production en interaction

Durée : 45 mn

Thème : « Je m'exprime »

Acte de parole : Annoncer un événement.

Compétence visée : Réaliser des actes de parole pertinents dans une situation d'échange

Composante de la compétence : Savoir prendre sa place dans un jeu de rôle

Compétences transversales : - Prendre des notes et de les organiser.

- Manifester de l'intérêt pour le fait culturel : expositions, etc.

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

Objectif à atteindre : Intervenir dans une discussion en respectant les règles de prise de parole

Matériel didactique : Illustrations – Manuel scolaire page 36

Déroulement de la séance :

-Eveil d'intérêt :

-Demander aux apprenants de répondre à la question suivante :

-Qu'est-ce qu'une brochure ?

I. Moment de découverte :

- Ecrire la consigne au tableau :

Regardez les images et lisez ce qui est écrit dans la brochure du musée.
Cherchez de quoi se compose la brochure.



II. Moment d'observation méthodique :

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

-Analyser collectivement la tâche de production.

-Donner un titre à la production.

III-Moment de reformulation personnelle :

-Chaque élève passe au tableau et dit à ses camarades de quel musée s'agit-il, qu'est-ce qu'il ya dans ce musée et quels sont les horaires de la visite

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

IV- Moment d'évaluation :

-Faire un concours de la meilleure présentation.

C'est le musée national Cirta de Constantine. Les horaires de la visite sont du samedi au jeudi de 8h à 12h et vendredi de 13h à 17h. Dans ce musée il ya : des tableaux, des statues, des portraits et des monnaies. J'aime la visite du musée !

Liste des illustrations

Tables des figures

Figure 1 : Projet 2 du programme de la 5ème AP 20

Figure 2 : Brochure du Musée National Cirta Constantine 22

Figure 3 : Note individuelle reproduction du dialogue 23

Figure 4 : Etat de participation activité 1 24

Figure 5 : Nombre de réponses par élève 28

Table des tableaux

Tableau 1 : Taux de participation activité 2	25
Tableau 2 : Taux de participation activité 3	25
Tableau 3 : Taux de participation séance conventionnelle	26
Tableau 4 : Répartition de la classe en groupes	27
Tableau 5 : résultat activité 1	27
Tableau 6 : Taux de participation au jeu de mots	28
Tableau 7 : Notation des phrases finales	29
Tableau 8 : le téléphone arabe, notes finales.....	29
Tableau 9 : Taux de participation, le téléphone sans fil.....	29
Tableau 10 : Ni oui ni non, Déroulement.....	30
Tableau 11 : Moyenne de participation, activités ludiques	31

Table des annexes

1- Questionnaires	51
2- Les listes des écoles.	55
3- Les enregistrements audio des séances expérimentales sur CD.....	55
4- Les fiches pédagogiques de la séance conventionnelle.....	56

Table des matières

Table Des Matières

Remerciements

Dédicaces

Introduction 01

Chapitre 1 Enseignement de l’oral en classe FLE

1.1. L’enseignement apprentissage de FLE au cycle primaire 03

1.2. Définition de l’oral 04

1.3. La place de l’oral dans les méthodes d’enseignement du (FLE) 04

 1.3.1 La méthodologie traditionnelle (du XVII siècle au début de XX siècle)..... 04

 1.3.2. La méthodologie directe 05

 1.3.3. La méthodologie audio-orale 05

 1.3.4. La méthodologie audio-visuelle 06

 1.3.5. La méthodologie SGAV (structuro-global audio- visuelle) 06

 1.3.6. La méthodologie communicative 07

1.4. Définition de l’expression orale 07

 1.4.1. Les objectifs de l’expression orale 08

 1.4.2. Les caractéristiques de l’expression orale 08

 1.4.2.1. Les formes de l’expression orales..... 08

1.5. Les difficultés de l’expression orale chez les élèves de 5eme année primaire 09

Chapitre 2 Les activités ludiques et la motivation dans l’enseignement du FLE

2.1. Définition du jeu ludique (activité ludique) 11

2.2. Le rôle des activités ludiques 12

 2.2.1. Le développement de la personnalité 12

 2.2.2. Création et maintien de la motivation 12

 2.2.3. La confiance en soi 13

2.3. La place des activités ludiques en classe 13

2.4. Les types des activités ludiques 14

 2.4.1. Les jeux culturels 14

 2.4.2. Les jeux de créativité 14

 2.4.3. Les jeux langagiers 14

 2.4.4. Les jeux communicatifs 14

2.5. Le jeu dans l’expression orale 15

2.6. Stratégies ludiques dans le développement de l'expression orale	15
2.7. Définition de La motivation	16
2.8. La motivation scolaire en classe du FLE	18
2.9. La démotivation en classe du FLE.....	19

Chapitre 3 : Sur le terrain

3.1. Contexte de l'expérimentation.....	22
3.2. Choix de la méthode	22
3.3. Déroulement de l'expérimentation	23
3.3.1. Séance témoin	23
3.3.2. Séance expérimentale 01	29
3.3.3. Séance expérimentale 02.....	33
3.4. Le questionnaire.....	34
3.4.1 Élaboration du questionnaire.....	35
3.4.2 Résultats obtenus.....	38
3.4.3 Interprétation des résultats	42
Conclusion de l'enquête de terrain	44
Conclusion	46
Bibliographie	48
Annexes	
Résumé	

Résumé

Ce travail de recherche est une étude comparative entre certaines méthodes d'enseignement de la production orale et celle qui consiste à travailler cette compétence avec des activités ludiques.

L'objectif est de voir dans quelle mesure ces activités peuvent-ils motiver les apprenants à s'exprimer librement et surmonter leurs blocages à l'oral.