

REPUBLIQUE ALGERIENNE EMOCRATIQUE ET POPULAIRE
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Mohamed Boudiaf de M'Sila
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Lettres et Langue Française

N°/



Mémoire de fin d'études élaboré en vue de l'obtention du diplôme de Master Académique

Domaine : Lettres et Langues Etrangères
Filière : Langue Française
Option : Didactique des langues étrangères

Intitulé

**L'intégration de l'activité ludique
comme moyen de motivation pour une
meilleure production écrite.**

**Cas des apprenants de 3^{ème} année
secondaire du lycée Baâdji Mohamed
à Ouled Darradj - M'sila**

Réalisé par : **ABDELHAFID Ouidad**

Soutenu publiquement le : 24 /06 /2018

Devant le jury composé de :

Noms Et Prénoms	Etablissement	Qualité
Mme.Mouhamadi Mouna	Université de M'sila	Présidente
Mme.Bentounsi Yasmine	Université de M'sila	Rapporteur
Mme.Boudjelal Nadjia	Université de M'sila	Examinatrice

Année Universitaire 2017/2018

REPUBLIQUE ALGERIENNE EMOCRATIQUE ET POPULAIRE
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Mohamed Boudiaf de M'Sila
Faculté des Lettres et des Langues
Département des Lettres et Langue Française

N°/



Mémoire de fin d'études élaboré en vue de l'obtention du diplôme de Master Académique

Domaine : Lettres et Langues Etrangères
Filière : Langue Française
Option : Didactique des langues étrangères

Intitulé

**L'intégration de l'activité ludique
comme moyen de motivation pour une
meilleure production écrite.**

**Cas des apprenants de 3^{ème} année
secondaire du lycée Baâdji Mohamed
à Ouled Darradj - M'sila**

Remerciements

Dieu merci

Pour m'avoir donnée la volanté et le savoir pour achever ce

Ce travail.

*Je tiens à exprimer mes vifs remerciements à **Madame**
Bentounsi Meryam Yasmine, ma directrice de Recherche.*

*Je remercie également les membres du jury qu'ont accepté de lire et d'évaluer
ce travail.*

*Je désire aussi remercier tous les enseignants du département de français, qui
ont veillé à nous former.*

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

*Je remercie tous ceux qui, de près ou de loin, ont contribué à la réalisation de
ce travail.*

Dédicace

Je dédie ce mémoire :

Aux deux personnes les plus chères au monde pour moi :

Ma mère et mon cher père

Que dieu me les garde.

A ma grande – mère.

A mon fiancé siffeddine.

A mes frères et mes sœurs.

A mes tantes et mes oncles.

A mes copines : Nour, Salima, Aya, Sara, Ayda, Salma, Hanan,

Noura, Romayssa, Amira, Ahlam et Assma

Avec Lesquelles

J'ai passé de beaux moments.

Ouidad.A

Table des matières

Table des matières

INTRODUCTION GENERALE	1
CHAPITRE I : INTEGRATION DES JEUX LUDIQUES EN CLASSE DE FLE	5
Introduction	6
1-Cadre théorique du jeu et travaux antérieurs	7
1-1-Cadre théorique	7
1-2-Travaux antérieurs	8
1-3-Le jeu : éléments de définition	9
2-Progression du concept jeu	10
2-1-Le jeu ludique	10
2-2-Le jeu éducatif	10
2-3-Le jeu pédagogique	11
3-Le jeu : quelle place dans l'approche communicative?.....	11
4- Les activités ludiques : quels types ?.....	13
4-1-Les jeux linguistiques	13
4-2-Les jeux culturels	14
4-3-Les jeux de créativité	14
4-4-Les jeux de communication	14
5-L'intérêt des activités ludiques en classe de FLE	14
5-1-L'apprentissage	15
5-2-L'interaction sociale	15
5-3-La motivation	16
5-4-La vie du groupe	16

5-5-Développement de la personnalité	16
Conclusion	19
Chapitre II : Développement de la production de l'écrit en classe de FLE.....	20
Introduction.....	21
1-La production de l'écrit : éléments de définitions	22
1-1-Qu'est ce que l'écrit ?.....	22
1-2-Qu'est ce que la production de texte ?.....	23
2-La production écrite : quelle place dans l'approche par les compétences ?.....	25
2-1-Enseignement de la production écrite en classe de FLE.....	26
2-2-Difficultés d'apprentissage de la production écrite.....	26
3-Motivation des apprenants et production écrite.....	27
3-1-La pratique habituelle de l'enseignement de la production écrite.....	28
3-2-Le jeu ludique au service de la production écrite.....	28
Conclusion	30
CHAPITRE III : MISE EN PRATIQUE DE L'EXPERIMENTATION.....	31
Introduction.....	32
1-Conditions générales de l'expérimentation	33
1-1-Le lieu	33
1-2-L'échantillon	33
2-La méthodologie	33
3-Présentation du corpus	34
4-Déroulement de l'expérimentation.....	34
4-1-Première séance : observation en classe	34

4-2-Deuxième séance : modèle du jeu présenté aux apprenants.....	35
4-3-Remarques.....	39
5-Analyse et commentaire	39
6-Résultats obtenus.....	42
Conclusion.....	43
CONCLUSION GENERALE.....	45
BIBLIOGRAPHIE /	
ANNEXES/	

Introduction générale

La langue française occupe une position très importante dans l'enseignement /apprentissage en Algérie. Cette langue étant une langue écrite et orale offre plusieurs perspectives pour son apprentissage en classe.

L'une de ces perspectives est la production écrite, cette dernière est considérée comme une compétence complexe qui nécessite la mise en commun de toutes les capacités personnelles et les compétences enseignées et acquises au milieu scolaire.¹

La production de l'écrit en classe de FLE, et précisément dans les classes de terminale(le secondaire) constitue un facteur déterminant pour la réussite des apprenants dans leur cursus scolaire. Dans les programmes d'étude, l'enseignement/apprentissage du FLE vise l'installation progressive d'une compétence de production écrite chez les apprenants pour un objectif principal, à savoir : la maîtrise de différents types de textes, le narratif, le descriptif, l'argumentatif, l'explicatif, etc.

Nous nous sommes intéressées à la compétence de production écrite, étant donné qu'elle est importante dans le cursus de chaque apprenant d'une part, et parce qu'elle constitue une activité qui a été marquée par un constat alarmant d'autre part.

Nous avons constaté que la production écrite est tout le temps travaillé de la même façon dans le programme officiel, c'est-à-dire la pratique habituelle de l'enseignement de la production écrite demeure la même malgré le développement de la didactique de l'écrit.

En outre, nous avons remarqué qu'un grand nombre d'enseignants présentent la séance de la production écrite en commençant par une petite introduction ou bien une entrée sur le thème. Cette étape est appelée la phase d'initiation. Suivi par la proposition d'un sujet à traiter à partir d'une consigne écrite sur le tableau. L'apprenant est censé rédiger sa production écrite tout en respectant la consigne demandée. A cet effet, l'activité de production écrite deviendrait ennuyeuse et démotivante.

En tant que futures enseignantes, ce travail concrétise nos préoccupations à réfléchir sérieusement sur le manque de motivation en classe de FLE surtout dans ce qui concerne la production écrite. Pour cette raison, il nous semble intéressant de nous occuper dans notre

¹ <https://gerflint.fr/Base/Algerie12/nacima.pdf>, [En ligne], consulté le 12/03/2018.

recherche des mesures prises pour utiliser une nouvelle façon de travailler la production écrite.

A ce propos, nous avons suggéré d'intégrer l'activité ludique comme moyen de motivation afin de produire une meilleure production écrite. Il faut donc, que l'apprenant soit attiré par l'enseignement et l'activité qu'on lui propose. En prenant en considération que cette nouvelle façon ouvrira des nouveaux horizons à l'apprenant en matière de l'apprentissage de la production de l'écrit en classe de FLE.

Les activités ludiques font partie des moyens pédagogiques qui servent à faciliter l'apprentissage du FLE et à motiver les apprenants. De nos jours, la majorité des enseignants ne donnent pas aux jeux éducatifs tout le mérite afin qu'ils deviennent des moyens motivants au sein de la classe.²

Compte tenu de toutes ces considérations, la question que nous nous sommes posée est la suivante :

- Comment l'activité ludique devient-elle une source et un moyen efficace motivant l'apprenant pour améliorer sa production écrite ?

Pour répondre à cette question, nous émettons les hypothèses suivantes :

1- l'intégration des activités ludiques pourrait être à l'origine de la motivation de l'apprenant dans un premier temps, puis il développerait progressivement sa compétence de production écrite.

2- Le jeu pourrait attirer l'attention des apprenants et faire aimer ce qu'ils sont entrain d'apprendre pour réaliser la tâche demandée.

Dans ce travail, l'objectif sera d'identifier le rôle de l'activité ludique comme un facteur motivant qui aide les apprenants à bien rédiger une production écrite.

Afin de réaliser cette recherche, nous recourons à la méthode expérimentale qui consiste en l'observation de classe, nous procéderons à une seule séance observée, par la suite nous analyserons les données recueillies concernant un cours utilisant une activité ludique évoquées dans notre présente recherche.

² <http://pdagogieetphilosophiedujeu.blogspot.com>. [En ligne] , consulté le 11/04/2018

Pour cela nous avons choisi les apprenants de 3^{ème} AS comme public de notre expérimentation. Quant à notre corpus, il sera constitué des copies des apprenants de 3^{ème} année secondaire, filière de math.

Pour valider ou nier nos hypothèses émises ci-dessus, nous avons assisté à deux séances dans une classe de 3^{ème} AS, dont l'objectif est de déterminer l'apport de l'activité ludique dans la motivation des apprenants afin qu'ils progressent dans leurs productions écrites. Ainsi, nous avons estimé nécessaire d'analyser les productions écrites réalisées par des apprenants de 3^{ème} AS dans le but de voir si l'activité proposée aide à atteindre nos objectifs ou non.

Ce travail de recherche s'articulera en deux parties: une partie théorique qui contient deux chapitres. Le premier englobe le jeu, sa place dans le domaine éducatif, les types des activités ludiques et leurs utilités en classe de FLE. Le second contient tout ce qui a rapport avec la compétence de production écrite : sa définition, la place qu'elle occupe dans l'approche par les compétences et la motivation des apprenants.

Dans la partie pratique, nous essayerons d'analyser les copies des apprenants de la 3^{ème} année secondaire et interpréter les résultats. Nous avons utilisé un deuxième outil méthodologique (les activités ludiques en classe) pour pouvoir montrer leurs efficacités en matière de motivation et leur impact sur la production écrite des apprenants.

Enfin, nous achèverons ce modeste travail par une conclusion où il serait question de lancer un appel aux enseignants afin d'utiliser des nouveaux moyens en matière de production écrite à titre d'exemple : activités ludiques, jeux de mots, activités créatives...etc., étant le but est d'aider l'apprenant à améliorer son apprentissage.

Chapitre I :
Intégration du jeu
ludique
en classe de FLE

Chapitre I : Intégration du jeu ludique en classe de FLE

*« Dans la vie d'un enfant, l'apprentissage et le jeu vont de paire.
Apprendre c'est vivre, et pour l'enfant vivre c'est jouer »*

Sabine De Graeave

Introduction

Le jeu existe depuis la nuit des temps, mais il a connu son apogée en classe qu'au 20^{ème} siècle. Il est devenu un allié au maitre, un moyen privilégié pour tester les connaissances des apprenants.

Dans ce présent chapitre, nous donnons toute l'importance à la définition des : « jeu » et « activité ludique », de préciser les différentes études faites sur ces deux concepts afin de montrer la relation entre eux. Enfin, nous essayerons de présenter les différents types d'activités ludiques et leur rôle dans l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère en présentant quelques limites de l'utilisation de ces activités.

1-Cadre théorique du jeu et travaux antérieurs

Au tour de notre travail nous avons fait recours à quelques théories relatives au jeu et quelques travaux antérieurs afin de donner à cette étude une assise bien solide.

1-1-Cadre théorique

En nous nous référons aux travaux du spécialiste du domaine, selon Piaget (1977), « jouer », c'est prendre un échantillon du monde extérieur et en user au Service de son monde intérieur. C'est aussi extérioriser un fragment de son monde intérieur Pour le concrétiser en objet extérieur. A partir des jeux, l'enfant arrive à créer un nouveau monde pour lui-même où il pense seul.¹

Le nouveau milieu de l'enfant peut apparaitre comme un endroit où il va expérimenter ce qu'il est en train de créer et ce qui existe déjà en relation des objets autour de lui.

Dans l'évolution du comportement ludique, Piaget(1954) a décrit trois périodes correspondantes approximativement aux différents styles de jeux :²

1-La période sensori-motrice (0-2) ans, pendant laquelle l'enfant ne joue que lorsque l'objet est présent. « *Jouer avec son corps* », « *Jeux d'exercice* ».

2-La période représentative, ou pensée symbolique (2-6) ans, durant laquelle l'objet étant devenu « permanent », il n'a plus besoin de lui pour jouer. Il peut imaginer , alors « *faire semblant* », « *jouer avec son esprit* ».

3-La période sociale (7-11) ans, qui se caractérise par les jeux à règles, véritable institution sociale se transmettant de génération en génération.

De ce qui découle des propos de Piaget, nous pouvons dire que le jeu vise le développement cognitif de l'enfant, en lui permettant de comprendre le monde et faire les apports entre les différents éléments de son entourage, ainsi que la pensée de l'enfant se construit progressivement lorsqu'il entre en contact avec le monde.

Roger Caillois(1993),sociologue français , définit le jeu comme :

¹ CD Rom : « Jouer à l'école maternelle...c'est apprendre » Coll. Les outils de L'AGEEM, 2015, « le rôle du jeu dans le développement de l'enfant », p.03.

² Maryse METRA, « approches théoriques du jeu », Lyon, IUFM, 05Février2006, p.06. [En ligne].URL : http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/ain/bourg2/IMG/pdf/Approches_theoriques_du_jeu. , Consulté le 25/03/2018.

Chapitre I : Intégration du jeu ludique en classe de FLE

« *Un moyen de divertissement, de déclassement qui repose et amuse* »¹.

Cette définition confirme que les premières caractéristiques du jeu sont : plaisir, divertissement et amusement. Ces trois caractéristiques majeures, permettent de l'envisager comme un moyen favorable pour l'éducation et l'enseignement de l'enfant, puisqu'il est une action libre, récréative, une activité qui lui est propre, une activité spontanée durant laquelle l'enfant extériorise sa motivation en faisant appel à tout son être physique et moral.

Le même spécialiste, montre les rapports étroits qui existent entre les constituants du jeu et ceux de l'institution sociale :

« *Le jeu traduit et développe des dispositions psychologiques qui peuvent en effet constituer d'importants facteurs de civilisations* ».²

1-2-Travaux antérieures

Parmi quelques travaux relatifs au jeu et qui consistaient principalement à expliquer ce concept, nous citons ceux de :

Renard Christine une formatrice à Cedefles à Louvain-la-Neuve, elle avance que :

« *Le jeu fait partie de nos vies. Il nous autorise, pour un temps, à sortir de l'ici, maintenant, d'expérimenter, d'imaginer, de créer, de tester notre Capacité à résoudre des problèmes nouveaux...Des jeux existants, transformés, prolongés ou adaptés avec de nouvelles variantes sont un véritable vivier de ressources pour l'enseignement du français langue étrangère, ou langue maternelle* ».³

Elle nous explique que le jeu déroule dans notre vie, il est attaché à nous, le jeu nous a donné le temps de faire plusieurs actions : d'extérioriser, d'essayer, de créer, d'ouvrir notre imagination, de se mettre dans des situations problèmes afin de les résoudre.

¹ Lilia Harkou, « Pour l'utilisation de l'activité ludique en Algérie dans la classe de FLE », Synergies Algérie n° 22 – 2015, p.60.

² Roger Caillois « *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige* », Gallimard, 1958, .p.3.

³ Renard, Christine, « Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir ». [En ligne]. URL : http://otds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf. Consulté le 26/01/2018.

Chapitre I : Intégration du jeu ludique en classe de FLE

1-3-Le jeu : éléments de définition

Nous avons exposé les définitions du jeu les plus courantes, que nous pouvons trouver dans les dictionnaires :

Le dictionnaire de français Le Petit Larousse illustré :

Jeu : nom masculin (lat. *jocus*, plaisanterie), est défini comme :

*« Une activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir et en titre de plaisir ».*¹

Le dictionnaire Le Petit Robert, donne au terme jeu la définition suivante :

*a-« Activité physique ou mentale purement gratuite qui n'a, dans la conscience de celui qui s'y livre, d'autres buts que le plaisir qu'elle procure ».*²

*b-« Activité organisée par un système de règles définissant un succès et un échec, un gain et une perte ».*³ Cette définition nous a donné un autre aspect au jeu qui est le sérieux.

Quant au dictionnaire Latin Français :

*« Jeu ; plaisanterie, badinage, joca, le plaisant, per Jocum ; en plaisantant ».*⁴

Nous résumons donc que toutes ces définitions désignent l'activité de jouer d'une manière générale.

2-Progression du concept jeu

Nicole Grandmont, orthopédagogue canadienne, parle d'une progression dans le jeu qui va de la modification du jeu jusqu'à sa transformation :

¹ Le Petit Larousse illustré 2009, dictionnaire encyclopédique de français, Paris, Larousse2008 ,p.561.

² Le Petit Robert, Dictionnaire de Français, Paris, EDIF, 2005, p.237.

³ Ibid, p.237

⁴ Imene MERAKCHI, « le jeu dans l'enseignement / apprentissage de l'oral en FLE pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants », mémoire de master, université de Biskra, 2011. [En ligne].URL : https://www.memoireonline.com/09/13/7390/m_Le-jeu-dans-l-enseignement--apprentissage-de-l-oral-en-FLE--franais-langue-etrangere--pour-un10.html. Consulté le 08/04/2018.

Chapitre I : Intégration du jeu ludique en classe de FLE

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

Si nous revenons maintenant par le menu sur chacun de ces trois niveaux, nous constatons qu'un triptyque semble se faire jour. Ce dernier se compose de trois entrées : le jeu ludique, le jeu éducatif et le jeu pédagogique.

2-1-Le jeu ludique :

Le jeu ludique constitue le premier volet de ce triptyque. Nicole de Grandmont souligne également l'importance des notions de plaisir, de gratuité et de créativité d'où l'explication qu'elle propose : « *Le jeu ludique fait appel à l'imaginaire, au merveilleux et favorise la créativité* », elle ajoute que « *dans le jeu ludique, les règles évoluent selon les caprices du joueur, sans limite de temps ni d'espace.* »². Cette définition permet de montrer que c'est le joueur qui décide de l'utilisation du jeu.

En fait, le jeu ludique représente une composante essentielle de la vie de l'homme. C'est un moyen d'exploration qui est très important pour le développement de l'individu, il permet, selon Grandmont : « *d'organiser, de structurer et d'élaborer le monde extérieur* »,

Enfin, nous ferons remarquer que, tel qu'il est décrit par N. de Grandmont, le jeu ludique représenterait la situation de jeu par excellence et coïnciderait avec la définition du jeu donnée par un dictionnaire comme Le nouveau Petit Robert : « *Activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autre but que le plaisir qu'elle procure* ». ³

2-2-Le jeu éducatif :

Deuxième volet de ce triptyque : le jeu éducatif. Ce second type de jeu, qui n'est pas intrinsèquement différent du jeu ludique, « *Si ce n'est qu'il se réalise avec un objet, un jouet, soutenant l'action* », présente d'autres caractéristiques. Ces dernières, notamment mises en avant par N. de Grandmont, méritent d'être relevées et commentées. ⁴

¹ Jean-Laurent PLUIES, « Jeu, TIC et apprentissage », mémoire de DEA, Sous la direction de Françoise Demaizière, université de Paris 3, 2004, p.17.

² Jean-Laurent PLUIES, op.cit., p.17.

³ Le Petit Robert, op.cit., p.237.

⁴ Jean-Laurent PLUIES, op.cit., p.19.

Chapitre I : Intégration du jeu ludique en classe de FLE

En premier lieu, le jeu éducatif constituerait « le premier pas vers la structure » c'est-à-dire vers l'apprentissage de la règle. Il permettrait de contrôler les acquis, d'évaluer les appris et d'observer le comportement des élèves. En second lieu, il favoriserait l'acquisition de nouvelles connaissances. Dans son contexte éducatif, le jeu aura comme rôle de motiver les apprenants et de réunir l'organisation et la structure spécifiques au jeu, aux pré-requis.

En troisième lieu, le jeu éducatif devrait garder son statut de jeu, car le rôle fondamental du jeu est de « créer un climat de plaisir »¹.

En ce dernier point, N.De.Grandmont semble s'accorder également avec ce qui est avancé par Ferran, qui trouve dans le jeu éducatif « un jeu amusant, distrayant, oublieux des contraintes laborieuses tout en apprenant et en formant l'enfant »².

2-3-Le jeu pédagogique :

Troisième et ultime volet : le jeu pédagogique qui a pour rôle de faire appel à des connaissances pour en apprendre d'autres ou les vérifier, à tester des apprentissages comme le souligne Nicole De Grandmont :

*« Le jeu pédagogique est un jeu très hermétique, il ne possède que des consignes fermées. C'est-à-dire qu'il ne répond que par la réelle compétence du joueurs et donc mettra en évidence sa performance face à telles ou telles connaissances ».*³

Dans le jeu pédagogique, le facteur du plaisir est peu, il n'est plus intrinsèquement lié à l'acte du jeu, cependant, cette sensation de plaisir émane de la vérification des connaissances par l'apprenant de sorte que le plaisir devient travail.

En somme, Le jeu reste axé sur le devoir d'apprendre, et de ce fait, il s'inscrit dans une pédagogie qui est qualifié de « pédagogie de jeu ».

¹ Jean-Laurent PLUIES, op.cit., p.19.

² Lilia Harkou, « pour l'utilisation de l'activité ludique en Algérie dans la classe de FLE », Synergies Algérie n°22, 2015, p.63.

³ <http://pdagogieetpahilosophiedujeu.blogspot.com>, [En ligne]. Consulté le 12/04/2018.

3-Le jeu : quelle place dans l'approche communicative ?

L'approche communicative s'est développée en France à partir des années 1970 en réaction contre la méthodologie audio-orale et la méthodologie audio-visuelle. Le jeu ne connaît cependant pas de fortune particulière dans les méthodologies anciennes, et encore moins dans la formation des adultes, jusqu'aux cours audiovisuels de troisième génération dans les années 1980 et l'approche communicative. C'est à ce moment que sont abandonnées progressivement les théories de référence structuraliste et béhavioriste qui, dans les années 1950-1960, avaient orienté l'enseignement de la langue sur l'apprentissage des formes et des structures. Le constructivisme et le cognitivisme replacent alors l'apprenant au centre d'un apprentissage en contexte. À partir de ce moment-là, l'enseignement des langues intègre des activités « plus variées et plus « créatrices », comme les jeux, les simulations et les jeux de rôles ».

Cette approche cherche à s'occuper aux besoins langagiers de l'apprenant ; elle s'est fondée à partir de deux méthodologies du domaine de l'enseignement / apprentissage du français langue étrangère : le français instrumental et le français fonctionnel. Ces méthodes visent à fournir les besoins nécessaires aux apprenants dans un domaine spécialisé. Dans l'approche communicative, l'apprentissage se fait autour de l'apprenant, c'est à dire le cours prend en compte des besoins de l'apprenant.

Notons également que l'approche communicative prend en compte l'acte de parole et le jeu de rôle. Le jeu de rôle se joue selon le critère sélectionné et l'objectif visé. L'acte de parole peut être déroulé sous forme de jeu. Par exemple, deux apprenants qui se présentent pour la première fois en classe. Cette approche vise l'apprentissage en tant que processus actif qui encourage l'esprit créateur en l'apprenant. Car à partir des actes de parole, l'apprenant arrive à mieux découvrir ce que l'enseignant dit.

L'approche communicative prend en compte le niveau de l'apprenant et favorise le déroulement du cours à base des jeux.

Pour rendre l'enseignement/apprentissage du FLE plus intéressant et moins ennuyeux les activités ludiques sont indispensables. En effet, l'utilisation des activités ludiques en classe peut constituer une situation de communication plus authentique, modifient le rythme d'un cours ordinaire et relancent l'intérêt des élèves ; en leur apportant un moment

Chapitre I : Intégration du jeu ludique en classe de FLE

de détente où ils s'approprient l'action, répètent et réutilisent de façon naturelle des structures du vocabulaire.

En outre, améliorer les compétences de prononciation de production (acquiert des nouveaux lexiques) et de compréhension par une mise en situation ; de faire participer les élèves timides, passifs ou en difficultés.

4-Les activités ludiques : quels types ?

Nous nous tâcherons en premier lieu à éclairer les deux concepts-clés : le ludique et l'activité ludique avant de citer les différents variétés de l'activité ludique.

Nous nous pouvons nous référer aux éclairantes définitions que les dictionnaires ou les proposent pour les termes "le ludique", et « l'activité ludique ».

-Le ludique : nous reproduirons la brève définition que le dictionnaire Robert en propose :

« Relatif au jeu »¹.

-L'activité ludique : Le dictionnaire didactique de français, définit l'activité ludique comme :

« Activité d'apprentissage dite ludique, est guidée par des règles de jeu et pratiquée par le plaisir qu'elle procure »².

Cela signifie que l'activité ludique renvoie à une situation d'apprentissage, en d'autres termes l'activité est inscrite dans cadre d'enseignement apprentissage et elle est régie par les règles et les lois pédagogiques.

Donc, nous pouvons identifier les différents types de jeux car bien connaître ces types permet à l'enseignant de proposer les activités qui correspondent aux besoins de ses apprenants. A ce stade, Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca distinguaient quatre types d'activités dites ludique :³

¹ Le Robert, Dictionnaire de française, Paris, p.253.

²Jean Pierre Cuq, Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde, CLE International, P.160.

³ Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca, cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Grenoble, presse université de Grenoble, 2003, p.457.

4-1- les jeux linguistiques :

Qui regroupent les jeux grammaticaux, morphologiques ou syntaxiques, lexicaux, phonétiques et orthographiques et qui permettent le maniement de certaines régularités de la langue ou la découverte de ses structures et caractéristiques ou la mémorisation de ses règles de fonctionnement. Parmi ces jeux on cite : les jeux de vocabulaires, les jeux de préférences, les jeux lexicaux, les jeux de réflexion, les jeux de découverte.

4-2- les jeux culturels :

Qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants, comme les déterminent le Dictionnaire du français langue étrangère et seconde :

« Les jeux culturels qui font davantage référence à la culture et aux connaissances de l'apprenant. »¹

4-3- les jeux de créativité :

Qui engagent une réflexion plus personnelle, orale ou écrite, de la part de l'apprenant et sollicitent davantage sa créativité et son imagination ; l'accent est mis sur le potentiel langagier du participant qui est invité à créer des productions originales, insolites, voire même poétiques.

4-4- les jeux de communication :

Sont les jeux où les apprenants ressentent qu'ils ont besoin de communiquer, d'utiliser des structures langagières. Par ce genre d'activité, l'apprenant apprend au fur et à mesure à s'exprimer pour comprendre et travailler l'expression orale en développement aussi sa créativité. Comme exemple de ce type de jeux, nous avons le jeu de rôle et de dramatisation, les jeux de simulation font partie de ce groupe et il va de soi que la simulation globale est l'activité la plus complète.

Pour conclure, on peut dire qu'à travers les activités ludiques que l'apprenant sera conduit à mobiliser ses acquis en vocabulaire, grammaire, culture, écriture créative ...etc.

¹ Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca, op.cit. , p.458.

5-L'intérêt des activités ludiques en classe de FLE

Avant, les jeux ludiques ont été considéré comme des activités sans valeurs éducatifs, mais depuis quelques années, cette conception a largement évolué en donnant à ces activités un rôle primordial dans l'enseignement /apprentissage du FLE car le jeu et l'apprentissage sont des éléments qui visent les mêmes objectifs et les mêmes rôles.

L'utilisation des jeux ludiques en classe présente de nombreux avantages :

5-1-L'apprentissage

Un jeu en classe de langue est un excellent moyen pour créer des liens entre l'enseignant et ses apprenants. L'enseignant essaye de motiver ses apprenants et les intéresser par des stratégies amusantes afin de réussir son cours et d'atteindre l'objectif de la leçon préalablement fixé, d'un coté, et d'autre coté l'apprenant se développe et il apprend tout en amusant, certains apprenants découvrent ses talents à partir des jeux proposés en classe.

En effet, le jeu est un superbe outil pédagogique qui sert à l'approfondissement et à la révision des matières enseignées. Il encourage la mémorisation et la récollette de ce qui est appris.¹

5-2-L'interaction sociale

Le jeu ludique en classe offre à l'apprenant la possibilité d'entrer en relation avec les autres acteurs de son apprentissage (les enseignants et les autres apprenants) et de se familiariser tout en élaborant des échanges avec eux.

Certains jeux ludiques comme les jeux de rôle, jeux de groupes aident l'apprenant à dépasser ses inquiétudes et la peur de faire des fautes, ils sont un bon moyen qui permet à l'apprenant de se socialiser et de lui mettre dans un bain interactif et au même temps. Donc, ces activités ont participé à la socialisation de l'apprenant en l'impliquant dans des tâches collectives.

Nous allons dans ce sens affirmer ce que nous avons dit ci-dessus par ce petit passage de Jean Château (professeur de psychologie français), « *par le jeu l'enfant prend contact*

¹ <http://ir.knust.edu.gh/bitstream/123456789/BOADIWAA20MAAMEAMA.pdf&ved>, [En ligne], consulté le 16/05/2018.

Chapitre I : Intégration du jeu ludique en classe de FLE

*avec les autres, [il] s'habitue à envisager le point de vue d'autrui, à sortir de son égocentrisme ».*¹

Toutefois, l'interaction sociale est l'un des principaux moteurs du jeu. L'air de jeux est bien plus amusant et éducatif quand l'apprenant peut y retrouver des amies en classe et élaborer des relations entre eux.

5-3-La motivation

L'activité ludique permet de créer davantage de motivation chez les apprenants. Le ludisme permet souvent à quelques apprenants de prendre part de manière active aux activités de classe et l'apprentissage se fait davantage dans le plaisir. Avec l'utilisation du jeu, il n'y a plus de routine car chaque situation est unique, en fonction des joueurs, des réponses... Il est aussi un instrument très précieux qui permet à l'enseignant de varier les plaisirs et empêcher l'ennui ce qui favorise l'attention des élèves.

On peut dire donc que l'utilisation des activités ludiques en classe peut modifier le rythme d'un cours ordinaire et relancent l'intérêt des apprenants.

5-4-La vie du groupe

Un autre grand avantage des activités ludiques est qu'elles soudent le groupe, qu'elles instaurent un climat de confiance, de coopération, de respect qui permet à chacun de se sentir à sa place et d'oser exprimer ses besoins. Elles créent des liens entre les différents participants grâce aux activités de groupes. Elles permettent la diversification des associations au sein des apprenants par la formation et la variation de ces groupes et viennent au cours avec plus de bonheur. Ils désirent également progresser pour enrichir les échanges.

5-5-Développement de la personnalité

L'apprenant construit sa personnalité en jouant dans la classe. Il s'affirme au monde. Le jeu le prépare, comme nous l'avons montré, à la vie adulte. Il ne consiste pas à passer des moments agréables avec les amis. L'apprenant de par son jeu explore et appréhende le

¹ Jean-Laurent PLUIES « Jeu, TIC et apprentissage », mémoire de Didactologie des langues et des cultures Sous la direction de Françoise Demaizière, université de Paris, 2004, p.28.

Chapitre I : Intégration du jeu ludique en classe de FLE

monde. C'est alors avoir l'occasion de décider et de s'aventurer pour apprendre à vivre en communauté.

En outre, le jeu permet la maîtrise et le dépassement de soi, l'expression de la singularité et différenciation avec l'Autre à travers l'identification et la projection, comme le montre Jacques Henriot, un philosophe et spécialiste des sciences du jeu: « *pour jouer, il faut être à distance de soi, prendre conscience de soi, à la fois dans ce qu'on est et dans ce que l'on veut être.*»¹

A ce stade, on peut dire que l'intégration de l'acte ludique au sein de classe n'est pas facile, et plusieurs obstacles se heurtent à nous. Alors, nous citons à titre d'exemple :

-Le choix des jeux :

De même qu'une méthode pédagogique ne convient pas de la même façon à tous les élèves, le même jeu ne peut convenir à tous. Ainsi, il faut faire varier les types de jeux, de même qu'il est absolument nécessaire de varier les situations d'apprentissage, les supports, les approches...²

En outre, si un jeu bien conçu est un bon outil pédagogique, il ne doit pas être répété trop souvent, au risque de perdre cette efficacité: trop de jeux éducatifs et pédagogiques peuvent amener les élèves à s'en lasser et les conduire à refuser de jouer.

-La gestion du matériel :

Certaines activités ludiques peuvent être mises en place rapidement, par exemple un jeu de carte et devinettes. Tandis que d'autres peuvent nécessiter un matériel particulier qui peut être encombrant ou onéreux, comme par exemple un ordinateur, un data show.

-La gestion du groupe :

Gérer un groupe de vingt-cinq élèves et un groupe de cinq élèves ne présente pas les mêmes difficultés. De plus, compte tenu de l'ambiance de jeu qui règne nécessairement

¹Bernard Perron, « L'attitude ludique de Jacques Henriot », Sciences du jeu, 01 octobre 2013, [En ligne].URL : <http://journals.openedition.org/sdj/216> ; DOI : [10.4000/sdj.216](https://doi.org/10.4000/sdj.216), consulté le 28/04/2018.

²DREGE Isabelle et FOUCHER Stéphanie, le jeu à l'école, Cours de psychologie de M PULIDO, 2005, p.17.

Chapitre I : Intégration du jeu ludique en classe de FLE

dans la classe. Alors, le fait d'être dans une ambiance de jeu crée une agitation qui peut limiter la concentration de certains élèves et qui peut même en perturber d'autres¹.

La mise en place de certains jeux peut nécessiter la constitution d'équipes, dans ce cas si on laisse les élèves constituer eux même leurs équipes cela peut créer des équipes trop homogènes, ce qui n'est pas profitable aux élèves en difficulté. L'intervention de l'enseignant à ce niveau est donc importante pour que le jeu atteigne son objectif pédagogique.

-La gestion du temps :

Evaluer la durée d'une séance de jeu peut paraître assez difficile, dans la mesure où, généralement, il y a plusieurs facteurs qui interviennent. Une mauvaise estimation des capacités des élèves peut engendrer une erreur d'évaluation de la durée effective du jeu : un même jeu avec des élèves de niveau intellectuel différent peut présenter des variations de temps de réalisation très importantes.

La motivation des élèves et leur état d'agitation peuvent également influencer le temps passé sur une séance de jeu. Il est donc nécessaire pour l'enseignant de prendre en compte tous les paramètres pouvant influencer la mise en place d'une séance de jeu afin que celle-ci ne perde pas sa valeur éducative et pédagogique.²

Enfin, comme tout support d'apprentissage, le jeu présente des limites. Il peut apparaître comme un outil contraignant pour l'enseignant c'est pour cette raison, la mise en place de jeux doit être réfléchie afin d'éviter lassitude. Pour que l'approche ludique soit efficace, il est important que les enseignants intègrent le jeu de manière cohérente dans une séquence d'apprentissage.

¹ BOADIWAA MAAME AMA, « l'importance des activités ludiques dans l'enseignement/apprentissage de FLE », mémoire de master, 2015, .p.59. [En ligne].URL : <http://ir.knust.edu.gh/bitstream/7439/BOADIWAA20MAAME2520AMA.pdf>, consulté le 12/03/2018.

²DREGE Isabelle et FOUCHER Stéphanie, op.cit., .p.17.

Conclusion

En guise de conclusion de ce premier chapitre, nous dirons qu'il nous a permis de survoler quelques définitions proposées pour le jeu et l'activité ludique, d'une part et d'autre part, il nous a aidé à mieux exposer les types d'activité ludique, ainsi ; à cerner l'intérêt de ces activités.

Ce premier chapitre de notre travail nous amène aussi à voir quelques obstacles de l'utilisation de l'activité ludique. Dans ce sens nous suggérons le recours à « l'activité ludique » comme outil qui peut être employé en classe de FLE pour favoriser l'apprentissage car le jeu est, d'une manière générale, une activité nécessaire au développement de l'apprenant, mais qu'il est aussi une manière originale et efficace d'aborder ou de réinvestir certaines connaissances.

Il nous semble plus intéressant pour nos apprenants d'acquérir des nouvelles compétences par le biais d'activités ludiques.

Chapitre II :
Développement de
la production
de l'écrit
en classe de FLE

Introduction

La production écrite est une activité complexe qui se compose de savoirs et savoir-faire, elle mobilise un grand nombre de connaissances qui ne sont pas à la portée de tous les apprenants. C'est pour cette raison nous insistons dans ce deuxième chapitre à présenter certaines définitions concernant l'écrit, la production écrite afin d'introduire les activités ludiques pour améliorer cette compétence.

1-La production de l'écrit : éléments de définitions

Il convient de définir ce qu'est-ce que l'écrit et qu'est-ce que la production du texte avant d'approfondir dans la notion de production écrite.

1-1-Qu'est ce que l'écrit ?

Avant de définir l'écrit, il faut noter que ce mot est dérivé du verbe 'écrire' (du latin scribere), il désigne dans sa définition la plus courante et que nous avons trouvé dans les dictionnaires :

*« Tracer les signes d'un système d'écriture, de représentation graphique des sons d'un langage, de la parole : écrire un lettre, un mot, un chiffre ».*²⁹

Le dictionnaire Le Robert fournit ainsi un nombre important de synonymes, écrire c'est : tracer des lettres, tracer des signes d'écriture, orthographier, consigner, composer, rédiger, annoncer par lettre³⁰. Des exemples qui suivent confirment bien certains de ces synonymes : écrire mal ; écrire une adresse sur un carnet ; il n'aime pas écrire ; écrire un roman ...etc.

Toutes ces définitions s'accordent sur le fait que l'acte d'écrire est plus complexe.

A la lumière de ses diverses définitions, nous pouvons arriver à donner une définition plus précise du terme « écrit ».

Le dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde présente la notion de l'écrit comme le suit :

*« L'écrit, ce terme désigne, dans son sens le plus large, par opposition à l'oral, une manifestation particulière du langage caractérisée par l'inscription, sur un support, d'une trace graphique matérialisant la langue et susceptible d'être lue »*³¹.

Ceci montre que l'écrit a été défini en l'opposant à l'oral, c'est le côté matériel d'un son ou la représentation graphique d'une représentation phonique.

D'ailleurs ; en didactique des langues, "l'écrit" fait partie de ces notions les plus discutés, il désigne :

²⁹ Le petit Larousse illustré 2009, dictionnaire encyclopédique de française, Paris, Larousse, 2008.

³⁰ Le petit Robert, dictionnaire de français, Paris, EDIF, 2005.p135.

³¹ Jean-Pierre Cuq, dictionnaire didactique du Français langue étrangère et seconde, paris, CLE Internationale, 2003, p79.

Développement de la production de l'écrit en classe de FLE

« Le domaine de l'enseignement de la langue qui comporte l'enseignement et l'apprentissage de la lecture, de la graphie, de l'orthographe, de la production de texte de différents niveaux et remplissant différents fonction langagières »³².

On peut comprendre qu'à partir de ce passage que les activités de la graphie, de l'orthographe et de la lecture ont contribué dans tout acte langagier.

Quant à Josette Jolibert, professeur et maître formateur au CPEN (Centre Permanent de l'Education Nationale). L'écrit « Répond à des intentions, sous-entend des enjeux, diffère selon les situations, permet de communiquer, de raconter des histoires, de garder des traces ». Pour l'enseignant, apprendre à écrire aux apprenants, c'est leur apprendre à produire des textes en situation réelle de communication, pour l'apprenant, savoir écrire c'est avoir une stratégie de production de textes car l'écrit ne consiste pas seulement en bagage linguistique, l'écrit c'est réfléchir, sélectionner, raisonner.³³

Pour conclure cette partie, nous avons noté que nous écrivons à des occasions très diverses et pour des raisons très variées (Pense-bête, cartes postales, mails, lettres, dissertations, bulletins, corrections de copies) ; nous écrivons pour nous-mêmes et nous écrivons pour être lus par autrui.

1-2- Production du texte

Produire un texte est une opération complexe et cohérente, car la rédaction d'un texte ne consiste pas sur la production des phrases grammaticalement correctes mais cela demande la mise en œuvre d'opérations multiples et interdépendantes. Pour simplifier la tâche de production, l'apprenant est censé de suivre un processus lors de sa production écrite :³⁴

1-Au départ, le scripteur possède une représentation prélinguistiques du sujet qu'il va traiter, c'est-à-dire l'ensemble de connaissances non encore verbalisées qu'il doit les réorganiser et élaborer un plan.

³²ROBERT, Jean Pierre, Dictionnaire pratique de didactique du FLE, Paris, L'Essentiel Français, 2e édition 2008, p.76

³³ Benafou Sabrina, Difficultés rencontrées par les étudiants de français au niveau de la production écrite. Cas des étudiants de 1ère année licence de l'université Mohamed Boudiaf à M'sila, Mémoire de master sous la direction de Mr. Bendaouad Mohamed Lamine, Université de M'sila, 2014, p.8.

³⁴ [Http://users.skynet.be/fralica/refer/theorie/theocom/produire/ptheorie/thprod.htm](http://users.skynet.be/fralica/refer/theorie/theocom/produire/ptheorie/thprod.htm), [En ligne], consulté le 26/02/2018

Développement de la production de l'écrit en classe de FLE

2- Ensuite le scripteur se représente la situation de communication où il va inscrire son texte.

3- dans une troisième étape, il utilise les ressources du langage pour transformer la représentation prélinguistique en texte organisé et cohérent afin de lui apporter des améliorations (soit sur l'organisation ou la forme de texte) et de finaliser la production.

Donc, produire un texte ne signifie pas d'ajouter les mots les uns aux autres pour construire une phrase, mais le texte est un enchaînement de phrases, d'énoncés cohérents au plan du sens et de la forme.

Face à cette multitude de définitions, nous pouvons donc donner une conception cadrée de la production écrite :

La production écrite se présente comme une activité de construction de sens et vise l'acquisition chez les apprenants de la capacité à produire divers types de textes répondants à des intentions de communication : ils écrivent pour être lus. Il s'agit d'apprendre vraiment à communiquer et donc à actualiser une compétence de communication écrite.³⁵

De ce fait, Jean Dubois l'a défini comme : « l'action de produire, de créer un énoncé au moyen des règles de grammaire d'une langue ». ³⁶

Donc, la production écrite c'est le fait de produire des nouveaux énoncés en obéissant à des différentes règles de la langue (lexique, grammaire, conjugaison et orthographe), elle fait intervenir cinq niveaux de compétences qui nous pouvons citer dans ce sens :³⁷

Une compétence linguistique : compétence grammaticale (morphologie, syntaxe), compétence lexicale.

Une compétence référentielle : « connaissances des domaines d'expérience et des objets du monde »

Une compétence socio-culturelle : « connaissance et appropriation des règles sociales et des normes d'interaction entre les individus et les institutions, connaissance de l'histoire culturelle ».

³⁵ ZERIBI Yamina, « L'évaluation de l'écrit en classe de FLE : Difficultés et remédiation », Cas des élèves de la 4ème année moyenne », mémoire de master sous la direction de Mme ZERARI Siham, université de Biskra, 2013, p.40.

³⁶ Dubois J, dictionnaire de linguistique et des sciences du langage, Paris, Larousse, 1994 .p.381.

³⁷ www.améliorerlaproductionécrite.ca/productionécrite, [En ligne], consulter le:14/03/2018, p.30.

Développement de la production de l'écrit en classe de FLE

Une compétence cognitive : compétence qui met en œuvre les processus de constitution du savoir et les processus d'acquisition/apprentissage de la langue.

Une compétence discursive (ou pragmatique) : capacité à produire un texte correspondant à une situation de communication écrite.

Il nous semble que la tâche de production d'un texte est difficile, elle fait appel à un groupe de compétences dont l'apprenant est contraint à faire usage lors de la production, d'une part, et d'autre part, l'apprenant doit façonner son message afin que le destinataire soit en mesure de comprendre sa pensée.

2-La production écrite : quelle place dans l'approche par les compétences ?

L'approche par les compétences est apparue dans les années 70-80, elle vise à rendre l'apprentissage plus correct et privilège une logique d'apprentissage centrée sur l'apprenant, sur ses actions face à des situations-problèmes. Son objectif est la construction des compétences à l'oral qu'à l'écrit.

Dans une approche par compétences en langues, le concept de compétence de production écrite ne doit pas être réduit au sens de « capacité ou activité communicative langagière » mais au sens développé de « compétence ». C'est une mobilisation dynamique de compétences linguistiques (acquis syntaxiques, orthographiques, sémantiques, lexicaux,...), d'opérations cognitives transversales (lecture, compréhension, écriture, relecture, correction,...), de ressources métacognitives (planification, analyse, sélection, prise de décision, etc.) dans des situations de résolution de problèmes³⁸. La compétence de production écrite a été clarifiée à travers une analyse des différentes composantes décrites dans différents modèles cognitifs de la production écrite.

Donc, l'objectif principale de cette approche est la construction des compétences et l'entraînement des apprenants dans différents types d'écrits (brochure, consigne, énoncé, dialogue, recette...) pour une meilleure rédaction. Donc cette approche développe leurs compétences rédactionnelles sans pour autant négliger l'oral.

³⁸ Nguyen Viet Anh, « La compétence de production écrite dans l'approche par compétences », VNU journal of science, Foreign languages, Octobre 2011 [En ligne]. URL : <https://js.vnu.edu.vn/FS/article/view/1491/1455&ved> , consulter le:12/04/2018

2-1-Enseignement de la production écrite en classe de FLE

D'après Sophie Moirand : « l'écrit c'est une activité à part entière, enseigner l'écrit, c'est enseigner à communiquer par et avec l'écrit. »³⁹

La production écrite est une activité qui amène l'apprenant à exprimer librement ses idées et ses pensées pour communiquer. D'ailleurs, en didactique des langues étrangère, la production écrite est considérée comme une activité qui aide l'apprenant à produire différents textes variés aussi bien dans leur forme que dans leur visée communicative. Durant les séances de la production écrite, l'enseignant aura sensibilisé ses apprenants à un certain nombre de notions qu'il faudra approfondir tout au long du projet. Il pourra mettre en place un ensemble des activités qui permettront aux apprenants de produire à l'écrit et résoudre les difficultés d'apprentissage au niveau de la production (rédiger un texte).

De plus, au moment de la rédaction, l'apprenant est toujours conseillé de rédiger une production écrite d'une façon structurée et cohérente.

2-2-Difficultés d'apprentissage de la production écrite

Ecrire est une activité complexe qui domine : la grammaire, l'orthographe, la conjugaison, le vocabulaire et la syntaxe. Ces aspects linguistiques ont pour objectif de mener l'apprenant à écrire correctement en français langue étrangère c'est pour cette raison beaucoup d'apprenants rencontrent de nombreuses difficultés lors de la rédaction, ainsi que beaucoup d'obstacles qui entravent leurs démarches pour accéder à une bonne production écrite. Ces difficultés sont d'ordre divers : linguistique, socioculturel, didactique et pédagogique.

-Difficultés linguistiques :

Ces difficultés ont trait aux divers systèmes de règles qui régissent le fonctionnement de la langue en l'occurrence : les règles syntaxiques, morphosyntaxiques et textuelles (règles de la cohérence) qui aident à la production des différents messages.

-Difficultés socioculturelles :

Chaque langue a des conventions rhétoriques qui lui sont propre, dans la communication écrite, le scripteur doit, donc, tenir compte du contexte socioculturel dans sa communication : attentes du lecteur, la visée de son texte, et. Pour se faire, ce dernier

³⁹ Sophie MOIRAND, « situations d'écrit », paris: CLE international, 1979, p.9.

Développement de la production de l'écrit en classe de FLE

doit connaître ce qu'il faut dire et écrire d'une part, et comment le dire et écrire d'une autre part. Et le non maîtrise de sa dimension rhétorique qui a trait au risque d'affecter la qualité du texte à produire.⁴⁰

-Difficultés liée aux connaissances procédurales :

Cette catégorie concerne les processus et les stratégies rédactionnels ; la planification, la mise en texte et la révision.

Enfin, l'activité de la production écrite nécessite un bagage lexical et une connaissance socioculturelle et c'est surtout avoir des qualités rédactionnelles qui font qu'une production n'est pas simplement la juxtaposition de phrases traitant le même sujet.

3-Motivation des apprenants et production écrite

Dans son sens le plus général, la motivation est définie comme : « un principe de force qui pousse les organismes à atteindre un but »⁴¹.

Les plus grands défis de l'enseignement actuel c'est la motivation des apprenants, cela implique l'enseignant dans une double tâche ; la première consiste à comprendre ce qui pousse l'apprenant à s'engager dans une activité et la poursuivre. La seconde tâche consiste à donner envie et entretenir le désir. La motivation apparaît à travers ce que l'apprenant a fait et a appris, ainsi que sa relation avec les autres apprenants.

Quant à l'écrit, la motivation des apprenants fait partie des facteurs de la réussite de l'activité de la production écrite car cette dernière est la plus difficile pour les apprenants qui ont peur des erreurs grammaticales et d'orthographe et pour ceux qui ne peuvent pas investir leurs acquis pour arriver à un travail parfait.

A ce propos, nous avons proposé aux enseignants d'utiliser des nouvelles façons pour travailler la production, de savoir intégrer des activités qui poussent l'apprenant à extérioriser ses acquis afin de créer un climat de motivation qui permet à l'apprenant d'apprendre et de maîtriser la compétence de production écrite d'une façon très simple.

3-1-La pratique habituelle de l'enseignement de la production écrite

⁴⁰ CHELLOUAI Nahla, « Difficultés et obstacles dans l'enseignement/apprentissage de la production écrite en FLE, cas des apprenants de la 2ème AS », mémoire de master, sous la direction de Mme HAMEL Nawal, université de Biskra, 2013, p.35.

⁴¹ R.Galissou et Coste, dictionnaire Didactique des langues, Ed Hachette. Paris 1976.p360.

Développement de la production de l'écrit en classe de FLE

La production écrite en classe de FLE, se présente selon plusieurs phases. D'abord, la préparation à l'écrit comme son nom l'indique est une séance où l'enseignant sera préparé à leurs apprenants des activités de réécriture, c'est-à-dire l'apprenant doit appliquer tout ce qu'il aura appris tout le long de la séquence. Pour ce faire, l'enseignant devra préparer des exercices ou reconstitutions d'un paragraphe pour mettre en place les compétences ciblées.⁴²

Ensuite, lors de la séance qui suivra, l'enseignant devra faire la production de l'écrit en suivant les phases suivantes :

- Faire un petit rappel de type de texte à produire.
- Ecrire une petite situation problème dont la consigne est bien précise.
- Terminer la consigne par des conseils, des orientations pour que la production écrite soit une situation intègre ses compétences antérieures.

A la fin, l'apprenant est confronté à la lumière de ce qu'il aura appris précédemment ; à la production écrite proprement dite, en classe et individuellement. Ainsi, il devra suivre le plan du texte (introduction, développement et conclusion). Donc, ce n'est qu'après la correction des copies qui resteront et leur évaluation.

3-2-Le jeu ludique au service de la production écrite

L'intégration des activités ludiques dans l'enseignement /apprentissage d'une langue étrangère et plus précisément dans l'enseignement /apprentissage de différentes compétences : la compréhension orale, la production de l'oral, la compréhension de l'écrit et la production écrite joue un rôle primordial car ces activités encouragent à la réflexion.

En effet, l'utilisation de l'activité ludique durant les séances de production écrite peut motiver l'apprenant à apprendre la langue car cette activité est considérée comme un support pédagogique et éducatif où l'apprenant peut prendre plaisir en apprenant et manifestant sa créativité dans la rédaction, d'un côté, et d'autre côté, elle peut constituer une situation de communication plus authentique, modifie le rythme de la rédaction et permet à l'apprenant de réutiliser de façon nouvelle des structures du vocabulaire et acquiert des nouveaux lexiques qui servent à rédiger une meilleure production écrite.

⁴² <http://www.khouasweb.123.fr/index.php/ecrit-expression-ecrite.html>, [En ligne], consulté le 22/05/2018

Développement de la production de l'écrit en classe de FLE

De ce fait, on peut dire que le jeu ludique en classe de FLE peut être une véritable source de motivation et de plaisir d'apprendre dans la mesure où l'enseignant respecte certaines conditions et pour ne pas être en contradiction avec les directives officielles de l'Education nationale.

Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons d'abord essayé de définir l'écrit, ensuite nous avons clarifié le concept de production de texte pour arriver enfin à la production écrite en tant que compétence à faire acquérir aux apprenants. Il était aussi question d'aborder l'enseignement de la production écrite en classe de FLE.

Nous avons aussi essayé d'identifier les difficultés et les lacunes auxquelles se heurte l'apprenant au cours de son apprentissage. De plus, nous avons localisé et précisé la place accordée à la mise en pratique dans l'approche par les compétences.

Nous avons abordé à la fin, la pratique habituelle de l'enseignement de cette compétence et la relation existée entre le jeu et production de l'écrit.

Chapitre III :
Mise en pratique de
l'expérimentation

Introduction

Après avoir présenté dans la partie théorique les notions de jeu ludique et production de l'écrit, nous aborderons dans cette deuxième partie l'aspect pratique de notre recherche. Nous allons mener une expérience sur le terrain qui pourrait nous permettre de répondre à notre interrogation concernant le sujet. Nous tenterons par la suite de décrire de la façon la plus précise qui soit, le public concerné, le lieu et la grille d'analyse des copies. Finalement, nous essayerons dans ce chapitre d'introduire une activité sous forme ludique et voir comment elle pourrait influencer sur la production de l'écrit des apprenants afin d'exploiter les résultats obtenus.

1-Conditions générale de l'expérimentation

1-2-Le lieu

Notre expérimentation est effectuée au lycée de Baadji Mohamed qui se trouve à la commune d'Ouled Darradj à M'sila. Cet établissement assure la scolarisation de 280 élèves 170 filles et 110 garçons. Tandis que les nombres des enseignants 25, dont 4 enseignants de français.

1-2-L'échantillon

Nous avons vécu notre expérimentation avec une classe de 3^{ème} année secondaire, classe de mathématique constituée de dix-huit apprenants(18) dont l'âge varie de 19 et 23 ans, parmi eux 7 filles et 11 garçons, dont leurs niveau est hétérogène. Ces apprenants appartiennent à un milieu social moyen et habitent tous la commune d'Ouled Darradj.

Nous nous sommes intéressés précisément aux apprenants de 3^{ème} année secondaire, classe de mathématique parce qu'ils ont appelé à passer un examen final(le Baccalauréat), et en plus éprouvant des difficultés dans la maîtrise de l'écrit. Enfin, ils sont coopératifs car nous pouvons facilement entrer en contact avec eux de façon à évaluer leurs rédactions écrites.

L'enseignante de cette classe est titulaire d'une licence en français à M'sila. Elle a commencé à exercer son métier depuis 12 ans. Dès notre premier contact avec elle, elle s'est montrée d'une grande gentillesse et disponibilité pour nous accompagner le long de notre expérience.

2-La méthodologie

Nous avons opté pour la méthode expérimentale pour l'élaboration de notre modeste travail de recherche, parce qu'elle convient avec l'analyse des copies des apprenants.

Chapitre III : Mise en pratique de l'expérimentation

Au terme de notre expérimentation, nous vérifierons nos hypothèses émises avec les résultats obtenus afin de la confirmer ou de l'infirmier.

3-Présentation du corpus

Comme nous l'avons indiqué dans le cadre théorique, notre travail fait partie du domaine de la recherche en didactique de l'écrit, ce qui signifie que nous allons travailler sur des écrits. Dans notre cas, il s'agit des productions écrites des élèves de troisième année secondaire, classe de math.

Les copies que nous allons analyser sans celle des apprenants auxquels il a été demandé de produire un court texte argumentatif. Enfin, notre corpus se compose de 11 copies d'apprenants de 3^{ème} année secondaire, classe de math.

4 -Déroulement de l'expérimentation

L'étude que nous avons menée s'est faite dans deux séances; la première a été pour faire l'observation. Par contre la deuxième était l'occasion pour proposer l'activité conçue pour notre objectif de recherche.

Première séance : observation en classe.

Avant de procéder à l'observation, nous avons pris contact avec l'enseignante pour informer ces apprenants du travail envisagé. Définir de façon précise en quoi consistait l'observation et à quoi se limitait le rôle de l'observateur. Nous avons consacré cette séance d'une heure (1h) auprès de tous les apprenants de la classe terminale (3^{ème} AS, math). L'objectif de cette séance est de tester les acquis des apprenants en argumentation.

Dans cette séance, l'enseignante a commencé par une phase d'éveil d'intérêt concernant le texte argumentatif, et ses composants. Ensuite elle portait un exemple d'un texte argumentatif (comme un texte support), c'était un texte court dont l'enseignante a demandé aux apprenants de faire une lecture silencieuse pendant cinq minutes. Ensuite, elle a demandé à quelques apprenants de relire le texte. Après, l'enseignante a posé des questions de la compréhension du texte, c'était des questions dont l'objectif est de motiver les apprenants et les préparer pour bien produire un texte argumentatif aisément. Ces questions

Chapitre III : Mise en pratique de l'expérimentation

dans leur globalité ont touché les caractéristiques du texte argumentatif (les arguments, les rapports logiques, les verbes d'opinions, la subjectivité, les pronoms personnels...etc.).

L'objectif de l'enseignant est d'aider les apprenants à comprendre le texte argumentatif d'une manière efficace afin de produire un texte sur le même modèle.

Ce que nous avons remarqué, dans les questions de compréhension du texte les apprenants donnent des réponses du texte. Or dans la rédaction d'un court texte argumentatif, nous avons remarqué que la plupart des apprenants n'ont pas arrivé à faire un petit paragraphe. La question reste posée, si les apprenants n'ont pas compris ou bien ils ne peuvent pas s'exprimer à l'écrit.

Enfin, nous avons sollicité, lors de notre présence avec cette classe, une relation de respect mutuel, une interaction verbale entre l'enseignante et ses apprenant et aussi une bonne entente entre les apprenants eux même.

Deuxième séance : modèle du jeu présenté aux apprenants(le jeu d'enveloppe)

Nous avons réservé cette séance à l'activité ludique proposée, et la production d'un court texte (paragraphe) argumentatif.

Dans le but d'étayer l'objectif de notre travail de recherche, nous avons proposé aux apprenants un seul jeu ludique, qui a son propre objectif et ses règles particulières.


En outre, dans le choix de cette activité, nous avons pris en considération deux critères très importants :

- Le programme officiel destiné aux apprenants de 3^{ème} A.S (projet 02 : texte argumentatif).
- Les objectifs tracés pour notre recherche.

Le jeu proposé

Jeu d'enveloppe qui a été organisé comme suit :

Chapitre III : Mise en pratique de l'expérimentation

Nombre de participants	Durée	Règles de jeu
2 groupes de 9 apprenants  18 apprenants	1heure	<ul style="list-style-type: none">-Ouvrir les enveloppes et lire les mots écrits dans chaque carte colorée.-A partir de ces mots désordonnés, former une phrase correcte.-Celui qui termine le premier gagne.-Coller la phrase correcte du groupe gagnant au tableau.-Produire un court paragraphe à partir de cette phrase et la développer.

L'objectif du jeu

D'abord, l'objectif principal de cette activité est d'amener les apprenants à lire des mots pour construire une phrase correcte, dans le but de développer cette phrase à un thème bien précis afin de produire une production écrite.

L'objectif crucial de ce jeu est la motivation des apprenants et leur socialisation suite au travail de groupe, ainsi, faire extérioriser leur acquis pour les utiliser et les réinvestir dans leur production écrite.

Le déroulement

Phase 01 : le premier défi

Dans un premier temps, nous avons formé, à l'aide de leur enseignante, deux groupes hétérogènes (groupe A et groupe B), car on a besoin des groupe équilibrés au niveau de

Chapitre III : Mise en pratique de l'expérimentation

connaissances et nombre des apprenants. Pour cela nous avons recommandé que ce soit l'enseignante qui forme les groupes, soit sur la base des connaissances des niveaux des apprenants, soit sur la base d'un pré-test. Notre but est de faire participer tous les éléments du groupe.

Puis, nous avons distribué deux enveloppes et chaque une contient des cartes de différentes couleurs. Sur chaque carte était mentionné un mot, nous avons demandé aux apprenants de former une phrase correcte à partir de ces cartes, (Notez que les deux enveloppes portent la même phrase). Celui qui termine le premier gagne.

Phase 02 : le deuxième défi

Le groupe gagnant c'était le groupe A. D'abord, nous avons collé la phrase correcte au tableau. La phrase c'était : êtes-vous pour ou contre l'utilisation du Facebook ?

Ensuite, nous avons donné au groupe qui c'était le groupe gagnant la priorité de choisir s'il est pour ou contre l'utilisation du Facebook, il a choisi le contre donc le groupe B a automatiquement subi le choix de travailler sur le pour car il a perdu.

Revenant à notre deuxième défi, chaque groupe doit travailler sur son point de vue (pour et contre l'utilisation du Facebook) tout en utilisant un verbe d'opinion, les pronoms personnels soit Je ou Nous, afin de former trois arguments. Le groupe qui rédige les bons arguments avec le moindre de fautes à condition qu'il termine le premier gagne le défi et leurs arguments avancés vont être utilisés pour rédiger la consigne de notre production écrite.

Remarque : nous avons permis de consulter le dictionnaire soit l'électronique sur leur portable ou le dictionnaire format papier.

Phase 03 :

Le groupe gagnant dans ce défi c'était le groupe B, qui a écrit trois arguments bien construits avec le moindre de fautes. Les arguments proposés c'étaient comme suit :

1-Le Facebook est un moyen de communication.

Chapitre III : Mise en pratique de l'expérimentation

2-Il rapproche entre les gens.

3-Le Facebook est un réseau social utile et amusant.

A partir de ces trois arguments avancés par les apprenants, nous avons rédigé la consigne de notre production écrite sur tableau.

Phase 04 :

Avant de rédiger la consigne de notre production écrite sur tableau, nous avons demandé aux apprenants de se mettre dans un seul groupe pour discuter entre eux les arguments du groupe gagnant (pour l'utilisation du Facebook) et au même temps pour éclaircir les idées.

Après, nous avons séparé le groupe et chaque apprenants a pris sa place afin que chacun d'eux écrit sa production écrite autonome. Puis nous avons choisi un apprenant du groupe « B » - le groupe qui a gagné- pour écrire la consigne afin qu'elle soit utilisée pour produire un paragraphe dans le quel ils sont pour l'utilisation du Facebook.

Consigne :

Les réseaux sociaux jouent-ils un rôle très important dans notre vie quotidienne ? Que pensez-vous de Facebook qui est partout utilisé par les jeunes comme un moyen facile de communication avec les autres ?

-Rédigez un paragraphe dans le quel vous défendez votre point de vue en tant que protagoniste de l'utilisation de ce moyen de communication entre jeunes.

Pour ce faire, respectez les consignes suivantes :

A/- Donnez un seul point de vue (pour l'utilisation de Facebook) en vous détaillant et illustrant les arguments suivants :

-Le Facebook est un moyen de communication.

-Il rapproche entre les gens.

-Le Facebook est un réseau social utile et amusant.

Chapitre III : Mise en pratique de l'expérimentation

B/- Employez les verbes d'opinion.

C/- Utilisez le 1^{er} pronom personnel du singulier/1^{er} pronom personnel du pluriel.

6- Remarques

Un climat de compétition entre les groupes se voyait venir et les apprenants entraient dans une course contre la montre pour terminer avant les autres.

La majorité des apprenants étaient motivés et intéressés par l'activité proposée au début. Mais lorsque nous avons demandé de rédiger leur production écrite, quelques apprenants sont devenus inattentifs et désintéressés à la rédaction.

L'envie et le goût d'écrire est apparait dans les comportements de la majorité des apprenants.

Les apprenants intéressés échangeaient les informations entre eux.

Les bons apprenants prenaient des initiatives pour participer et poser des questions, et fournissaient des efforts durant la production de l'écrit.

A l'exception de deux apprenants qui n'ont pas voulu suivre la consigne proposée et deux autres ont refusé de rédiger la production écrite car d'après eux ils ne sont pas capables et selon eux la production écrite demande beaucoup de connaissances non acquises.

7- Analyse et commentaire

Analyse des réponses proposées

Chapitre III : Mise en pratique de l'expérimentation

Nous avons pris seulement 11 copies des apprenants car cinq sont absents tandis que deux autres ont refusé de rédiger la production de l'écrit.

Classe : 3^{ème} année secondaire.

Projet 02 : organiser un débat d'idées.

Séquence 01 : s'inscrire dans un débat : convaincre ou persuader.

Activité : production écrite.

Critères Apprenants	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	Total
Respect du type de texte à produire (texte argumentatif).	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	11
Respect des consignes :												
C1 : présence d'un seul point de vue.	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	11
C2 : l'emploi des verbes d'opinion.	+	+	-	+	+	+	-	+	+	-	+	08
C3 : l'emploi du 1 ^{er} pronom personnel du singulier (Je) / 1 ^{er} pronom personnel du pluriel (Nous).	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	11
Cohérence du texte :	-	+	-	-	-	-	+	-	+	+	+	
Progression des informations et l'enchaînement entre												05

Chapitre III : Mise en pratique de l'expérimentation

les idées.												
Emploie des connecteurs.	-	+	-	+	+	+	+	-	+	+	+	8
Corrections des phrases au plan syntaxique.	-	+	-	-	-	-	+	-	+	+	+	5
L'orthographe (pas plus de 5 fautes pour un court paragraphe)	-	-	-	+	+	+	-	+	+	+	+	7
Utilisation des signes de ponctuation.	-	+	+	+	+	-	+	-	-	+	+	7
La majuscule.	-	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	10
L'alinéa.	-	+	+	+	-	+	-	-	+	-	+	6

Commentaire

Lors de l'analyse des productions écrites des apprenants de 3^{ème} année secondaire filière de math, nous avons constaté que :

La majorité des apprenants savent les caractéristiques d'organisation du texte argumentatif. La plupart d'entre eux a respecté la consigne, et cela résulte qu'il y a une maîtrise suffisante de la construction argumentative. (le type demandé a été respecté (argumentatif)).

Nous avons constaté qu'il y a une certaine difficulté dans la progression des informations et l'enchaînement entre les idées dans certaines copies, tandis que l'emploi des connecteurs est présenté dans la majorité des copies écrites.

Un grand nombre d'apprenants a des problèmes au niveau de la syntaxe surtout au niveau de la structure de phrase de la langue enseignée.

La plupart des apprenants n'ont pas fait plus de cinq fautes d'orthographe.

Nous avons remarqué que dans la majorité des copies qu'il y a un respect acceptable des signes de ponctuation et de la majuscule. Par contre, un grand nombre des apprenants ont un problème avec l'alinéa.

8- Résultats

Compte tenu aux observations recueillies pendant la réalisation de l'activité par les apprenants, et de l'analyse des données, nous retiendrons les résultats suivants :

Dans un premier lieu, dès que nous avons expliqué aux apprenants que nous allons travailler ensemble pour l'intégration d'un nouveau moyen, le jeu. Nous avons constaté qu'ils avaient l'enthousiasme et la motivation à accomplir les tâches demandées. Un comportement de sympathie est répandu dans la classe. Pendant la réalisation de cette activité, nous avons remarqué qu'il n'y a pas de perturbations psychologiques chez eux, comme : le trac, la timidité et la peur. Bien au contraire, ils ont été joyeux et ambitieux.

Dans un second temps, nous soulignons que la motivation des ces apprenants entraîne un engagement cognitif. Ils ont réalisé l'activité dans une période très courte qui signifie qu'ils ont saisi facilement les consignes, et qu'ils ont une bonne mémorisation et une gestion simultanée des tâches : ils ont fait des liens avec les cours précédents, par exemple, ils ont utilisés leurs acquis concernant le texte argumentatif et ses caractéristiques pour rédiger leur production écrite. Ainsi, ils fournissent des efforts pour comprendre le sens et utilisent les moyens disponibles tels que le dictionnaire.

Conclusion

Après avoir travaillé avec les apprenants de 3^{ème} année secondaire, et l'analyse des résultats obtenus, nous avons constaté que les apprenants ont bien réussi dans la réalisation de jeu proposé (jeu d'enveloppe), aussi ils ont été motivés et impliqués vu leurs réactions et leurs comportements positifs, ce qui nous permet de dire que les activités ludiques ont un rôle très important dans la classe de FLE. Elles influencent positivement sur la production de l'écrit, où l'apprenant compte sur ses compétences linguistiques, cognitives, et essaye d'exploiter ce qu'il a appris. Cette activité était un facteur motivant qui donne à l'apprenant la liberté de travailler, l'envie de s'exprimer et de comprendre et d'écrire.

Conclusion générale

Le travail que nous avons mené tout au long de cette recherche avait pour l'objectif de montrer que l'activité ludique a un rôle motivant et un impact positif sur la production écrite chez les apprenants de la 3^{ème} année secondaire.

Au terme de ce présent travail, nous estimons que les hypothèses proposées afin de répondre à notre problématique ont confirmé, certes nous pensons que si l'activité ludique est travaillée à chaque fois, les résultats vont changer et du coup contribueront à la motivation dans la classe et à l'amélioration de la production écrite.

A notre avis et selon les résultats obtenu nous avons vu, que la motivation des apprenants fait partie des conditions de la réussite de l'activité de la production écrite. A ce propos nous proposons aux enseignants de savoir :

- Créer le climat motivant dans la classe.
- Chercher des thèmes à développer inspiré par exemple de leur vie quotidienne.
- Savoir intégrer des activités qui poussent l'apprenant à exprimer ses idées, à apprendre à écrire facilement et d'une manière correcte. Nous citons à titre d'exemple : les jeux de mots, les mots croisés, les jeux de rôle, jeux d'enveloppe,...etc.

Nous pourrions enfin être satisfaites vraiment si nous serons capables d'amener nos apprenants à découvrir le sens de l'écrit, le plaisir de jouer pour l'amélioration de la production écrite. Enfin nous avons montré également que l'activité ludique joue un rôle primordial dans l'apprentissage de la production écrite.

Finalement, nous souhaitons avoir pu donner, à travers ce modeste travail de recherche, un aperçu général aussi objectif que possible sur la mise en charge pédagogique de l'activité ludique et son impact positif sur la production de l'écrit.

Bibliographie

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES THEORIQUES :

CAILLOIS, Roger « *Les jeux et les hommes, le masque et le vertige* », Gallimard, 1958.

CLAUDETTE, et CORNAIRE, « la production écrite », Paris, CLE international, 1999.

CUQ, Jean Pierre, et GRUCA, Isabelle, cours de didactique du français langue étrangère et seconde, Grenoble, presse université de Grenoble, 2003.

De GRANDMONT, Nicole, Pédagogie du jeu, Montréal, Québec, Logiques, 1995.

Dubois, Jean « Grand Dictionnaire Linguistique et science du langage », Paris, édition Larousse 2002.

DREGE Isabelle et FOUCHER Stéphanie, le jeu à l'école, Cours de psychologie de M PULIDO, 2005.

METRA, Maryse, approches théoriques du jeu, Lyon, IUFM, 2006.

MOIRAND, Sophie « situations d'écrit », Paris , CLE international,1979.

ARTICLES :

Bernard Perron, « L'attitude ludique de Jacques Henriot », Sciences du jeu, 01 octobre 2013, [En ligne].URL : <http://journals.openedition.org/sdj/216> ; DOI : 10.4000/sdj.216.

Lilia Harkou, « Pour l'utilisation de l'activité ludique en Algérie dans la classe de FLE », Synergies Algérie n° 22 – 2015.

Maryse, METRA, « approches théoriques du jeu », Lyon, IUFM, 05Février2006, p.06. [En ligne].URL : http://www.aclyon.fr/etab/ien/ain/bourg/IMG/pdf/Approches_theoriques_du_jeu.

DICTIONNAIRES :

CUQ, Jean-Pierre, Dictionnaire didactique du Français langue étrangère et seconde, paris, CLE Internationale.

Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage, Larousse.

Le Petit Larousse illustré 2009, dictionnaire encyclopédique de française, Paris, Larousse2008.

Le Petit Robert, Dictionnaire de Français, Paris, EDIF, 20

Le Robert, Dictionnaire de française, Paris.

ROBERT, Jean Pierre, Dictionnaire pratique de didactique du FLE, Paris, L'Essentiel Français, 2e édition 2008.

THESES ET MEMOIRES :

BENAFOU, Sabrina, Difficultés rencontrées par les étudiants de français au niveau de la production écrite. Cas des étudiants de 1ère année licence de l'université Mohamed Boudiaf à M'sila, Mémoire de master, Université de M'sila, 2014.

MERAKCH, Imene, I, le jeu dans l'enseignement / apprentissage de l'oral en FLE pour une médiation pédagogique adaptée aux apprenants, mémoire de master, université de Biskra, 2011.

PLUIES, Jean-Laurent, Jeu, TIC et apprentissage, mémoire de didactologie des langues et des cultures, université de Paris, 2004.

SOURCE DIDACTIQUE :

CD Rom : « Jouer à l'école maternelle...c'est apprendre » Coll. Les outils de L'AGEEM, 2015, « le rôle du jeu dans le développement de l'enfant ».

SITOGRAPHIE :

<https://gerflint.fr/Base/Algerie12/nacima.pdf>

<http://ir.knust.edu.gh/bitstream/7439/BOADIWAA20MAAME2520AMA.pdf>.

<http://journals.openedition.org/sdj/216> ; DOI : 10.4000/sdf.216.

http://otds.sipr.ucl.ac.be/cps/ucl/doc/adri/documents/Le_jeu_en_classe_de_FLE.pdf.

<http://pdaogieetphilosophiedujeu.blogspot.com>.

http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/ain/bourg2/IMG/pdf/Approches_theoriques_du_jeu.

https://www.memoireonline.com/09/13/7390/m_Le-jeu-dans-l-enseignement--apprentissage-de-l-oral-en-FLE--franais-langue-etrangere--pour-un10.html.

<https://gerflint.fr/Base/Algerie12/nacima.pdf>.

<Http://users.skynet.be/fralica/refer/theorie/theocom/produire/ptheorie/thprod.htm>.

Annexes

Le Facebook est un moyen de communication ~~pour~~
~~communiquer~~ avec les autres. importante dans notre vie
quotidienne

D'une part, Le Facebook est un moyen de communi-
~~on~~ communication parce qu'il aide les gens de communiquer
avec les familles, les amis ... (~~en~~ ~~site~~ ~~de~~ ~~site~~).

D'autre part, Il ~~est~~ rapproche les gens et élimine
les distances ~~parce~~ qu'il rend le monde comme une
petite commune et ~~il~~ il facilite la vie.

Ensuite, Le Facebook est un réseau ~~social~~ sociale
amusant et utile ~~parce~~ parce qu'il ~~est~~ on en quand on est entré
dans ~~ce~~ cet outil de communication on va trouver
des statuts et des vidéos ~~non~~ aide pour passer le temps
qui

Finalement, pour moi je ne peux pas ~~abandonner~~
abandonner le Facebook. ~~Il~~ Il est notre vie.

Aro

La hite

Je pense que le Facebook est un réseau
sociale amusant et utile.

D'abord le facebook est un moyen de
communication

ensuite le facebook les gens et illimité
les distances.

enfin,
البريد الإلكتروني وسيلة للتواصل

A6



- Je crois que nous sommes tous sur Facebook
à beaucoup de peur et de doute, mais ses
avantages sont plus.

- Premièrement, le site de réseau social
Facebook : est un moyen de contact entre
tout le monde.

- Deuxièmement, il joue un rôle de les distances
approximatives et faire du monde un petit
village.

- Troisièmement, les gens utilisent le pour
le divertissement et l'amusant.

- Finalement, nous recommandons à tous les gens d'utiliser le Facebook à condition de pouvoir qu'il atteigne des bons résultats.

Je pense que, le facebook est un
moyen de culture et un ^{très} bénéfique.

En effet, je rapproche les gens et j'élimine
des distances, par exemple les appels de
vidéo en ~~réseau~~ portable, et les vidéos
etc. Enfin, le facebook est un
réseau sociale amusant et utile.



L'utilisation de facebook

Le facebook est un ~~travaux~~ rôle de communication important, 1.500.000.000 personnes dans le monde utilise le facebook.

Je mis contre le facebook d'une manière générale, D'abord ; il est un perd de temps on peut

Face book les réseaux sociaux

Je pense que Face book est un moyen de communication très important il rapproche les gens illimité les distances comme le Face Book et TWITTER par exemple et il est gratuit et rapide le face book est un réseau social amusant et utile et il avait beaucoup de succès
enfin les réseaux sociaux très important et gratuit

A₁

Je pense que, le Facebook a un rôle efficace dans la vie de société.

D'abord, il est un moyen de communication est représenté par des likes, des réactions, les posts commentaires et les groupes. Ensuite, il rapproche les gens et éliminer les distances, cela fait le monde une petite ville, et tu peux parler avec n'importe qui, et vous êtes en ta maison. Enfin, le Facebook est un réseau social amusant et utile,

MPAS week 7

et nous voyons cela dans, les plateformes,
partager, les vidéos, et toute dans

les recherches scientifiques et découvrir
le monde

c'est vraiment que le facebook

est bien pour nous, mais ~~il faut~~

nous devons savoir comment

l'utiliser.

Résumé :

Notre travail de recherche est une réflexion sur des nouvelles préoccupations pédagogiques et didactiques. Il en explique à cet effet, l'intégration de l'activité ludique en classe de FLE dans le contexte scolaire algérien. L'originalité réside dans la proposition d'un nouveau moyen pour améliorer l'enseignement /apprentissage de l'écrit (précisément la production écrite).

Ce modeste travail a essayé de dévoiler la réalité du terrain pour répondre à la problématique suivante : Comment l'activité ludique devient-elle une source et un moyen efficace motivant l'apprenant pour améliorer sa production écrite ? Afin de répondre à cette question, nous avons fait une étude expérimentale pour vérifier l'apport de l'intégration de ce nouveau moyen « l'activité ludique » en classe, afin d'améliorer la production écrite en FLE.

A l'issue de cette étude, il s'est avéré que le ludique permet d'amener les apprenants vers une plus grande autonomie, une confiance en soi, une appropriation plus adéquate des savoirs et savoir-faire tout en s'appuyant sur une motivation plus rassurante.

Mots-clés : activité ludique – production écrite – motivation des apprenants.

Abstract :

Our research work is a reflection on the new concerns teaching and learning. He explained to this effect, the integration of the playful activity in class of FLE in the Algerian context. The originality lies in the proposal of a new way to improve the education /learning the writing (specifically the written production).

This modest work has tried to reveal the reality on the ground to respond to the following problem: how the playful activity it becomes a source and an effective means motivating the learner to improve its written production? In order to respond to this question, we have made an experimental study to verify the contribution of the integration of this new medium" the playful activity" in class, in order to improve the production written in Fle.

At the end of this study, it was found that the playful helps to bring the learners toward greater autonomy, self-confidence, an ownership more adequate knowledge and know-how while relying on a motivation more reassuring.

Key words: activity playful - written production - motivation of learners.

ملخص :

بحثنا هذا عبارة عن تصورات للمشاكل التربوية والتعليمية الجديدة, وقد أوضح في هذا الصدد إدماج النشاط الترفيهي في صف اللغة الفرنسية كلغة أجنبية في البرامج التعليمية في الجزائر حيث تتمثل أصالته في اقتراح وسيلة جديدة لتحسين التعليم وخاصة تعلم الكتابة (تحديدا الإنتاج الكتابي). حاولنا بهذا العمل المتواضع الكشف عن الحقائق على أرض الواقع وكذا الإجابة على الإشكالية التالية: كيف أصبح النشاط الترفيهي مصدرا ووسيلة فعالة تساهم في تحسين المنتج الكتابي؟ من أجل الإجابة على هذا السؤال قمنا بدراسة تجريبية للتحقق من مساهمة هذه الوسيلة (النشاط الترفيهي) بغية تحسين المنتج الكتابي داخل القسم. وفي ختام هذه الدراسة, يظهر لنا بان النشاط الترفيهي يأخذنا نحو مزيد من الذاتية, الثقة بالنفس و ملائمة معرفية وكذا مهارات مستندا على دوافع أكثر رزانة.

الكلمات المفتاحية : النشاط الترفيهي – الإنتاج الكتابي – فعالية الطلاب