

RÉPUBLIQUE ALGÉRIENNE DÉMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
UNIVERSITÉ MOHAMED BOUDIAF - M'SILA

FACULTÉ DES LETTRES ET DES LANGUES

DOMAINE : LETTRES ET LANGUES

DÉPARTEMENT DES LETTRES ET

ÉTRANGÈRES

LANGUE FRANÇAISE

FILIERE : LANGUE FRANÇAISE

N° :

*SPÉCIALITÉ : DIDACTIQUE DES LANGUES
ÉTRANGÈRES*



**Mémoire présenté pour l'obtention
Du diplôme de Master Académique
Par : BENAÏSSA Karima**

Intitulé :

**L'utilisation des activités ludiques comme support
didactique dans la séance de la production écrite.**

**Cas : des apprenants de 1ère année moyenne CEM
Allama Abdel Hamid Iben Badis à Khattoti Sed Eldjer à
M'sila.**

Soutenu devant le jury composé de :

Nom et Prénom	Grade	Qualité	Établissement
*SEGHIOUR MOUNIRA		Président	M'sila
*TEBANI IBTISSEM		Rapporteur	M'sila
*AOUINA MOUNIRA		Examineur	M'sila

Année universitaire : 2020/2021

Remerciements

Tout d'abord , je tiens à remercier Allah de m'avoir donné la force, la patience et le courage pour terminer ce modeste travail .

Je tiens à remercier ma directrice de recherche **Madame TEBANI Ibtissam** d'avoir accepté de me diriger ainsi que pour ses orientations et son aide durant toute la période de réalisation de mon travail .

Je remercie les membres du jury d'avoir accepté de lire et d'examiner mon travail.

Mes remerciements se dirigent également à tous les enseignants du département de français.

Je remercie l'enseignant du français au CEM Monsieur M. SAIDI qui m'a aidé et orienté pendant le stage pratique .

À la fin , je tiens à remercier toutes les personnes qui ont participé de près ou de loin à la réalisation de ce travail .

Dédicace

Je dédie ce modeste travail :

À ma mère

le soleil de ma vie , ma source de joie et de bonheur à ma belle maman pour ta présence dans tous les moments de ma vie .

À mon père

Que 'Allah vous protège et vous prête bonne santé et longue vie qu'il vous garde pour moi.

À mes sœurs

À mes frères

À mes meilleures amis : Fatma , Ollia , Roquiya , Marbouha avec lesquelles j'ai passé de beaux moments .

À tous ceux qui m'aiment

Table des matières

Table des matières

Remerciements	4
Dédicace	5
INTRODUCTION GENERALE	9
CHAPITRE 01 : L'UTILISATION DES JEUX EN CLASSE DE	
FLE	
Introduction.....	12
1- Définition du jeu	12
1.2.1 - Le jeu éducatif	13
1.2.2 - Le jeu ludique	13
1.2.3 - le jeu pédagogique	13
2 - Qu'est qu'une activité ludique	14
2.1 -L'approche ludique	15
3 - Les types des activités ludiques	17
3.1 - Les jeux linguistiques	17
3.2 - Les jeux culturels	17
3.3 - Les jeux de créativité	17
3.4 - Les jeux de communication.....	18
4 - Les jeux en classe du FLE	18
4.1 - Le jeu comme source de motivation	19
4.2 - Le jeu facteur d'acquisition	19
4.3 - Le jeu aide à acquérir de compétence	20
5 - Aider les apprenants à apprendre grâce au jeu.....	20

Conclusion	21
CHAPITRE 02 : LA PRODUCTION ECRITE EN CLASSE DE FLE .	
Introduction	23
1 - La production de l'écrit : éléments de définitions	23
1.1 - Qu'est-ce que l'écrit ?	23
1.2 - Qu'est-ce que la production écrite ?	24
1.3 - Les étapes de la production écrite	26
2 - Les modèles de la production écrite	27
3 - La production écrite : Quelle place dans l'approche par compétence.....	28
3.1 - Enseignement de la production écrite en classe du FLE.....	29
3.2 - Difficultés d'apprentissage de la production écrite	30
4 - La production écrite et la motivation des apprenants	31
Conclusion	32
CHAPITRE 03 : LE LUDIQUE AU SERVICE DE LA PRODUCTION ECRITE EN CLASSE DE FLE	
Introduction.....	34
1 - Condition générales de l'expérimentation	34
1.1 - Le lieu	34
1.2 - l'échantillon	35
2 - La méthodologie	35
3 - La présentation du corpus	35
4 - Déroulement de l'expérimentation.....	35
4.1 - Le jeu de synonyme.....	35

4.2 - L'observation en classe et la préparation à l'écrit	37
4.3 - Le type de jeu proposé au production écrite	37
5 - L'analyse du corpus	39
6 - Commentaire	47
Conclusion	48
CONCLUSION GENERALE.....	49
BIBLIOGRAPHIE	51
ANNEXES	54
Résumé	62

Introduction Générale

La langue française est la première langue étrangère parlée en Algérie. Elle est appliquée dans plusieurs champs : le champ culturel , politique , éducatif , ... Pour cette raison elle est nécessaire dans le cadre d'enseignement / apprentissage .

Cette langue a pour but d'installer les compétences linguistiques chez les apprenants . Autrement dit, la compétence de communication à l'oral (écouter , parler) et à l'écrit (lire , écrire) .

L'une de ces compétences est la production écrite, cette dernière est considéré comme une activité complexe qui vise la maîtrise des compétences langagières et toutes les informations acquises dans le milieu scolaire. C'est une activité où l'apprenant trouve plusieurs difficultés pour communiquer et s'exprimer adéquatement .

Dans ce cas-là, l'enseignant doit proposer des activités qui facilitent la tâche de la production écrite et qui donne l'envie d'apprendre chez les apprenants. Son rôle est de choisir des méthodes qui vont identifier tout ce qu'il enseigne .

Il existe dans la didactique du français langue étrangère plusieurs activités ludiques comme (le jeu des lettres, le jeu de rôle, jeu des mots croisés...etc), Qui servent à aider l'enseignant de motiver ses apprenants au sein de la classe et précisément durant la séance de la production écrite .

L'utilisation du jeu est une obligation dans la classe du FLE. Cette dernière est considérée comme un moyen ludique très efficace au service des apprentissages. c'est un outil très important pour communiquer et une source qui sert à développer les compétences chez les apprenants dans plusieurs situations didactiques. Les activités ludiques sont les meilleurs activités qui facilitent et simplifient l'apprentissage car elles représentent une source qui sert à motiver les apprenants en classe.

Actuellement, la didactique des langues étrangères s'appuie sur l'obligation de faire l'activité ludique dans le cadre d'enseignement / apprentissage. Ce qui nous mène à poser la question suivante :

- Comment l'activité ludique devient-elle un outil nécessaire dans la séance du production écrite ?

Pour répondre à cette problématique, nous partons des hypothèses suivantes :

- Le ludique sert à développer la créativité et l'imagination chez les apprenants.
- L'activité ludique est considérée comme une source de motivation et comme un moyen très efficace pour développer la compétence de la production écrite chez les apprenants.

L'objectif de notre travail est de déterminer la valeur de l'activité ludique comme moyen très intéressant dans la classe et sert à aider l'apprenant à rédiger une production écrite.

Pour réaliser notre recherche et contrôler nos hypothèses, nous suivrons une méthode expérimentale, basée sur l'observation en classe par la suite nous analyserons des copies des apprenants.

Pour cette raison nous avons travaillé avec les apprenants de 1 ère AM de l'établissement de Allama Abdel Hamid Iben Badis qui se trouve à la suite de commune de Khattoti Sed Eldjer à M'sila .

Notre travail sera divisé de trois chapitres : deux théoriques et le dernier est un chapitre pratique.

Le premier chapitre que nous avons intitulé « l'utilisation des jeux en classe de FLE » présente la définition du jeu, sa progression ainsi que l'activité ludique et ces types dans la classe de FLE. Le deuxième chapitre porte sur la production écrite en classe de FLE. Nous avons basé notre étude sur la définition de l'écrit et de la production écrite, sa place dans l'approche par compétence, ces difficultés et ces modèles par la suite la motivation des apprenants.

Dans le troisième chapitre nous avons essayé d'analyser les copies des apprenants de 1ère année moyenne et interpréter les résultats. Nous avons aussi présenté des activités ludiques en classe et expliqué leurs influence sur la production écrite

CHAPITRE I:

L'utilisation des jeux en classe de FLE

Introduction :

Le jeu est considéré comme un moyen ludique très efficace au service des apprentissages scolaires. Dans ce chapitre nous allons essayer de présenter les deux notions « jeu » et « activités ludiques » ainsi nous essayerons de parler de différents types d'activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage de FLE.

1- Définition du jeu

*** Selon le dictionnaire didactique :**

« le jeu en didactique des langues, un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants pour développer une compétence .»¹

C'est à dire que le jeu est un moyen de communication et une source d'apprentissage pour développer les compétences chez les apprenants dans différentes situations didactiques.

*** D'après le dictionnaire LAROUSSE DE FRANÇAIS :**

Jeu (masculin) :

Une activité intellectuelle, physique qui sert à jouer dont le but est de développer une compétence ²

NICOLE DE GRANDMONT ; orthopédagogue Canadienne connue par ses travaux : le jeu pédagogique, le jeu éducatif, le jeu ludique.

Donc à travers ces différentes définitions du terme « jeu » nous avons constaté que le jeu désigne l'activité de jouer. Cette activité est choisie par l'apprenant. Moyen qui aide l'apprenant à développer sa capacité, sa compétence et de permettre à communiquer d'une manière amusante.

1.2 La progression du concept « jeu » en pédagogie :

¹ Cuq, Jean -Pierre , dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde . Ed Jean Pencreach ,Paris ,2003, p. 106 .

² WWW -Larousse. Fr/dictionnaire/français/jeu/44887/(consulté le 17.01.2016).

NICOLE DE GRANDMONT présente trois paliers majeurs à la mise en œuvre d'une pédagogie du jeu.

1.2.1 Le jeu éducatif :

* **éducatif** : (adj.) système éducatif qui est en relation avec l'éducation.

C'est un jeu amusant, efficace qui permet aux apprenants de développer et de construire de nouvelles connaissances. Ainsi il permet d'observer les comportements chez les apprenants et qui sert à les motiver. Un jeu devient éducatif lorsque les objectifs sont bien orientés et claires sur l'axe d'apprentissage et son rôle principal est de « *créer un climat de plaisir* »³

1.2.2 Le jeu ludique :

Pour l'enfant le ludique c'est une activité gratuite, libre qui favorise la motivation. Le jeu ludique se définit comme une source de plaisir et de joie, une activité spontanée, libre. Il représente une composante nécessaire de la vie de l'individu, c'est un outil pour progresser l'individu.⁴

GRANDMONT dit que le jeu permet d'organiser, de structurer, d'élaborer le monde extérieur. Le jeu ludique influence sur un bon nombre des composantes de la connaissance : -

- * la motivation intrinsèque à la connaissance
- * la motivation intrinsèque à l'accomplissement
- * la motivation intrinsèque aux sensations

Le ludique aide l'apprenant à développer sa motivation et sa créativité⁵

1.2.3 Le jeu pédagogique :

D'après Maglia Robaglia et Sbsa , 2013 :

³ Jean- Laurent PLUIES ,op.cit,p.19.

⁴Ndl-S- MARCh- pédagogie-du-jeu-2020.pdf.

⁵ [http : //partaieduc .net/website /wp-content/uploads/2018/03/typologie-des-jeux.pdf](http://partaieduc.net/website/wp-content/uploads/2018/03/typologie-des-jeux.pdf).

« Sont les jeux créés par les enseignants en fonction de leur besoins dans les classes. Le but ici est de concilier les deux avantages Principaux du jeu (la motivation et la simulation) avec des objectifs pédagogiques. »⁶

Donc on peut définir le jeu pédagogique comme une activité plaisante organisée par l'enseignant dans la classe pour faciliter, simplifier l'enseignement/ apprentissage du FLE. C'est un moyen dont le but est de contrôler les connaissances d'apprentissage chez les apprenants. Axé sur le devoir d'apprendre.

Nous avons choisi ces trois types de jeux pour réaliser notre modeste travail.

2 - Qu'est-ce Qu'une activité ludique :

Avant de définir qu'est-ce qu'une activité ludique, on doit d'abord présenter les deux concepts essentiel : « Activité » et « ludique ».

1 - Activité : c'est une opération d'apprentissage.

_ Le dictionnaire de didactique langue étrangère définit le terme activité comme : ce terme polysémique peut renvoyer :

* aux opérations cognitives, souvent inconscients, auxquelles donne lieu tout processus mental (repérer, comparer, mémoriser, etc...en lisant un journal, par exemple) ;

* aux exercices eux- mêmes (répondre à des questions, résumer, participer à un jeu de rôle, etc.);

* au support utilisé pour apprendre (dialogue, actualités télévisées, chanson, exercice de grammaire, etc.) ;

* à l'ensemble cohérent de ces trois premières acceptions : l'activité d'apprentissage peut-être définie comme un lien entre ce que font effectivement les élèves (leur tâche sur un support donné) et l'objectif visé (qu' apprend l'élève ?) .⁷

2 - ludique : adj.

⁶ MAGALI , Robaglienet et Sbssa , enter par le jeu dans les apprentissage , l'pgeiler, Strasbourg ,2013.

⁷ Cuq, jean pierre, dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde. Ed jean pencreac'h ,Paris ,2003 pages 14/15

Chapitre I : L'utilisation des jeux en classe de FLE

Du latin ludus qui signifie jeu, le ludisme renvoie au comportement d'une personne qui cherche à jouer dans toutes les circonstances.

Selon le dictionnaire Robert : « *Relatif au jeu* »⁸

Le terme ludique tout ce qui est en relation avec le jeu.

Activité ludique :

Brigitte Cord-Mannoury conçoit les activités ludiques « *comme des activités qui relèvent du jeu c'est à dire qui sont organisées par un système de règles définissant un succès ou un échec, un gain ou une perte* »⁹

Cette définition signifie que les activités ludiques et le jeu comme des activités de joie et de plaisir sont régis par des lois pédagogiques.

Nous pouvons dire ainsi que les activités ludiques aident l'enseignant à orienter ses apprenants pour organiser leurs connaissances dans le cadre d'enseignement/apprentissage de FLE. Les jeux ludiques peuvent donc être considérés comme des activités dans lesquelles les apprenants développent leurs capacités et compétences à travers le jeu où l'apprenant comprend son environnement. Le ludique permet aux apprenants à communiquer et discuter entre eux en utilisant la langue.

Selon Piaget « *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.* »¹⁰

Donc jouer donne l'occasion à l'enfant de comprendre son environnement et le monde qui l'entoure.

On distingue 4 genres de jeu :

1 - Les jeux de simples exercices ou la période sensori-motrice (de 0 à 2ans) :

Ce sont des jeux pour développer l'expérience de l'enfant grâce à une activité physique.

⁸ Le Robert, dictionnaire de français, paris, p.253

⁹ Mémoire de DEA, Jean, Tic et apprentissage, présenté par Jean - Laurent PLUIES ; septième 200.p.24.

¹⁰ Jean-Noël. Foulin, Serge Mouchan : psychologie de l'éducation. Dépôt légal octobre 2001.page. 14

2 - Les jeux symboliques ou la période représentative (dès 2 ans) :

Ce sont des jeux essentiels pour le développement psychique de l'enfant à travers ces jeux l'enfant intègre le symbolisme et l'objet.

3 - Les jeux à règles (à partir de 4 ans) :

Les jeux à règles sont de des jeux qui insister à l'âge adulte. L'activité ludique de l'être socialisé au la règle remplace le symbole et encadre l'exercice, la créativité (jeux de société).

4- Les jeux de construction : ou la période des opérations concrètes :

Ce sont des jeux concernant l'aspect social, intellectuel et psychique de l'enfant. ¹¹

Le jeu selon Vygotsky :

*Le jeu crée la zone de développement proximale de l'enfant. dans le jeu l'enfant se situe toujours au-delà de son âge moyen, au-delà de son comportement habituel, comme s'il était au-dessus de lui même « le jeu comporte, de façon condensé, tel un verre grossissant, toutes les tendances du développement ».*¹²

D'après Sigmund Freud : « *chaque enfant qui joue se comporte comme un poète .dans la mesure où il se crée un monde propre, ou pour parler examen, il arranger les choses de son monde suivant un ordre nouveau, à sa convenance* ». ¹³

L'approche ludique :

De nos jours, le ludique occupe une place importante dans les pratiques pédagogiques puisqu'il motive les apprenants et à améliorer leur niveaux. Ainsi le ludique sert à développer la créativité et l'imagination chez les apprenants, autrement dit, les activités ludiques sont largement intégrées dans le cadre d'enseignement/apprentissage et qui pousse l'apprenant à avoir des objectifs à atteindre.

¹¹Asloum ,Badiaa ,les activités ludiques au service de la production en FLE , cas : des apprenants de troisième année moyenne CEM MabroukiHmed Boussaâda M'sila , mémoire de master , université de M'sila ,2017.

¹²Metra ,Maryse ,approches théoriques du jeu, N: 1, 2006 ,pages : 5-13.

¹³ Sigmund Freud : principe de plaisir et Névrose. Traumatique. Principe du plaisir et jeux d'enfants, in " Au-delà du principe de plaisir " (1920), chap .2, payot ,coll. " petite Bibliothèque payot", 2010 (consulté le 19/03/2017).

Cette approche pédagogique joue un rôle extraordinaire dans les apprentissages de FLE.

3 - Les types des activités ludiques :

Jean Pierre Cuq et Isabelle Gruca distinguaient quatre types d'activités :

3.1 - Les jeux linguistiques :

Ce sont les jeux grammaticaux, lexicaux, morphologiques, syntaxiques, phonétiques et orthographiques. Dans cette perspective l'apprenant collecte toutes ses informations, ses connaissances linguistiques qui produisent l'apprentissage d'une nouvelle langue c'est à dire l'apprenant sera capable d'acquérir la langue à travers le jeu. Ici l'enseignant doit choisir des activités selon les besoins de ses apprenants.

Par exemple : les mots croisés.

Ce type de jeu est choisi par l'enseignant c'est un jeu de lettres. L'objectif de cette activité c'est que les apprenants trouvent tous les mots d'une grille bien sûr grâce aux définitions données en annexe (des mots horizontaux et verticaux de la grille.)

Donc les jeux linguistiques servent toujours à aider les apprenants pour développer leurs compétences langagières.

3.2 - Les jeux culturels :

Dans cette catégorie les jeux culturels qui font davantage référence à la culture et aux connaissances des apprenants.

3.3 - Les jeux de créativité :

En général la créativité c'est à dire la capacité d'imaginer, de découvrir ...etc, son but c'est d'amener l'apprenant à réfléchir d'une manière intelligente, logique et qui facilite l'apprentissage.

D'après Haydée Silva : « *jeux de créativité les fonctions de développer le potentiel langagier des élèves en encourageant l'invention et la production pour le plaisir de*

formes , de sens , de phrases , de discours ou de récits originaux, insolites ,cocardes, poétique , etc. ...»¹⁴*

La créativité sert à enrichir les processus cognitifs et affectifs chez les apprenants ainsi la motivation et la réussite scolaire.

3.4 - Les jeux de communication :

Tout d'abord, le jeu communicatif c'est un outil d'apprentissage de la langue. Les jeux communicatifs, sont des jeux où les apprenants ont besoins de communiquer avec leurs camarades et leur enseignant. Donc, il faut savoir que ce qu'on offre à l'apprenant ce n'est pas n'importe quel jeu mais des jeux qui interprètent les sourires, les gestes ... etc. .

Ce sont des jeux simples et qu'on conseille ainsi pour l'utilisation dans un groupe ici l'apprenant met sa compréhension linguistique avec des autres même s'il trouve un difficultés de compréhension , peut demander l'aide à l'autre.

4 - Le jeu en classe du FLE :

Le jeu en classe de FLE se présente comme une activité amusante qui motive l'apprenant. Il est un outil très efficace au sein d'apprentissage de langue, un moyen nécessaire pour créer des liens entre l'enseignant et ses apprenants. L'enseignant est un facteur primordial dans le système éducatif. Il joue un rôle très important dans la classe, il joue le rôle d'un médiateur et d'autre côté le rôle d'un guide qui dirige l'apprenant au sein d'apprentissage. Il essaye de motiver ses apprenants à travers des activités plaisantes pour réussir son cours et pour atteindre l'objectif de la leçon en s'amusant.

C'est grâce aux jeux que les apprenants peuvent communiquer et échanger les idées entre eux dans un groupe de travail, il facilite l'action pédagogique c'est à dire le jeu permet aux apprenants à apprendre d'une manière amusante.

D'après LEV Vysotsky , « *le jeu est la principale source de développement des enfants que ce soit sur le plan affectif , social , physique ou cognitif .*»¹⁵

¹⁴Haydée Silva , la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère disponible sur <https://ilgue.enseignement.de/la-apprentissage-par-le-jeu/> consulté le 5/12/2018.

¹⁵ <http://ilgue.enseignement.de/la-apprentissage-par-le-jeu/> consulté le

Nous pouvons dire qu'à travers cette citation le jeu est une activité essentielle pour l'enfant c'est un élément nécessaire pour développer ses compétences et sa capacité.

Donc l'utilisation du jeu en classe aide les apprenants à acquérir de nouvelles informations.

4.1 - Le jeu comme source de motivation :

Dans cette perspective le jeu est une activité nécessaire qui permet à l'apprenant de mobiliser son énergie disponible dans un domaine spécifique. Il est une grande source de plaisir et de motivation pour l'apprenant. Bien sûr pour motiver les apprenants l'enseignant doit les amener à prendre plaisir d'apprendre et de développer l'envie de progresser chez les apprenants. Cet outil dont le but d'aider les enseignants à créer des situations d'apprentissage motivantes, aussi, il demande à l'enseignant de répondre à une série de questions posées par l'apprenant. Il facilite l'apprentissage d'une langue, et offre le plaisir d'apprendre, il est permet aussi de créer chez les apprenants le désir et la volonté d'obtenir des résultats satisfaisantes .

Être motivé c'est essentiellement avoir un objectif pour fournir des efforts pour réaliser un but précis.¹⁶

« une activité motivante doit au moins offrir aux élèves un défi à relever , leur permettre de faire des choix et favoriser la collaboration entre eux »¹⁷

4.2 Le jeu facteur d'acquisition :

Le ludique dans le processus d'acquisition est l'un des outils les plus importants pour les apprenants, fait que l'attention est plus nécessaire que l'encouragement dans ce processus. Le jeu renforce la communication d'une interaction verbale entre l'enseignant et l'apprenant et entre les apprenants eux-mêmes. Ainsi le jeu aide l'apprenant à pouvoir mémoriser les informations à travers la répétition ce qui crée une bonne articulation chez les apprenants .

¹⁶ZouaidaMarwa , l'activité ludique comme support pédagogique motivant dans le développement de la compétence orale , cas : des apprenants de la 5ème A.P de l'école primaire Zouaida Messaoud, mémoire master , université 8 mai 1945 Gulema , 2017.

¹⁷ S -G Paris et j-c turner, « situated motivation, » in P.R pintrich,D.R Brown ,C.E weinstein ,student Motivation, cognition and learning ,Lawrence erlbaum ,1994

Weisse (1983 ; p 8) . « *les jeux et les exercices de créativité* ». À travers cette citation nous pouvons dire que les jeux d'exercices permettent à l'apprenant à acquérir ses compétences grâce au jeu. Aussi, donne toutes ses capacités créatrices.

Donc on peut dire aussi que le jeu sert à développer la créativité chez les apprenants et améliorer leurs compétences verbales et non verbales (les gestes, le regards, les mimiques).

4.3 - Le jeu aide à acquérir une compétence :

Le jeu aide l'apprenant à développer ses compétences et sa capacité mentales .

Il l'aide, également, à communiquer avec les autres et il arrive à résoudre ses problèmes de langue. La communication s'établit dans un climat de travail collectif entre les membres d'un groupe dans un milieu de sécurité et de confiance .

Le plaisir de parler chez les apprenants naît dans des situations de communication ludique donc, dans ce cas nous pouvons dire que le jeu est un excellent moyen puisqu'il aide les apprenants à apprendre et à acquérir de nouvelles choses.

Pour conclure, le jeu a une valeur très intéressante dans la classe car il aide l'apprenant à s'exprimer et à défendre son point de vue d'une manière amusante.

5 - Aider les apprenants à apprendre grâce au jeu :

Le jeu est un outil nécessaire dans la vie de l'apprenant, un moyen pour transmettre les connaissances. Il fonctionne comme un moteur d'interaction entre l'apprenant et son enseignant ou bien l'apprenant et ses camarades. Il sert à améliorer la confiance en soi même chez les apprenants. Dans ce cas l'apprenant sera capable à comprendre une situation et un problème sans avoir des obstacles. Le jeu sert à développer la capacité et la créativité de l'apprenant aussi d'encourager son développement social, intellectuel, affectif et cognitif.

D'autre côté, il aide l'enseignant à résoudre les problèmes rencontrés par l'apprenant et tous ce qui semblé complexe.

Nous dirons donc qu'à travers le jeu l'enseignant découvre le vrai plaisir d'enseigner et l'apprenant découvre le vrai plaisir d'apprendre.

Conclusion :

Dans ce chapitre nous avons présenté, d'une part, certaines définitions des concepts « jeu » et « activité ludique » et, d'une autre part, nous avons exposé les différents types d'activités ludiques, aussi nous avons présenté certains problèmes d'usage des activités ludiques.

À travers ce chapitre nous suggérons le recours à « l'activité ludique » comme un outil d'apprentissage utilisé en classe pour la réussite scolaire et qui aide l'apprenant à développer sa capacité et ses compétences.

CHAPITRE *II* :

La production écrite en classe de FLE

Introduction :

Nous avons vu dans le premier chapitre que les activités ludiques jouent un rôle important en classe de FLE .

En didactique, la production de l'écrit est une activité compliquée car elle nécessite un certain nombre de connaissances. Réellement, la majorité des enseignants sont insatisfaits des productions de leurs apprenants en remarquant des résultats négatifs lors de la séance du compte rendu. La production pour l'apprenant est une sorte de test pour connaître ses difficultés linguistiques. C'est pour cette raison nous commencerons par la définition de l'écrit puis la production écrite. Nous parlerons aussi des difficultés qui empêchent les apprenants lors de la rédaction.

1- La production de l'écrit : éléments de définition.

Nous allons définir l'écrit puis la production écrite.

1.1 Qu'est-ce que l'écrit ?

Avant de commencer, il faut savoir que ce terme est dérivé du verbe « écrire » (du latin scribe) .

L'écrit désigne : « *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 textes de différents niveaux et remplissant , différents fonctions langagières* »¹⁸

À travers cette définition on peut comprendre que la lecture et la graphie , l'orthographe participé dans tout acte langagière.

* Le dictionnaire de la didactique du français langue étrangère et seconde a présenté la notion de l'écrit comme :« *ce terme désigne , dans son sens le plus large , par opposition à l'oral , une manifestation particulière du langage caractérisée par*

¹⁸J.P.Robert (2008) . op- cit .p.76

L'inscription sur un support, d'une trace graphique matérialisant la langue et susceptible d'être lue »¹⁹

À la lumière de cette définition nous comprenons que l'écrit a été défini par opposition à l'oral, l'écrit est, selon cette définition, le côté matériel d'un son ou la représentation graphique d'une représentation phonique.

Le terme écrit désigne donc le résultat de l'activité langagière d'écriture donc nous pouvons dire que la phrase, le texte, les lettres, le compte-rendu sont des écrits .

D'après Christine Barré De Miniac l'écriture : « ***est un moyen comme un moyen d'expression : c'est une activité qui mobilise l'individu dans sa dimension affectif et singulière*** »²⁰

Cela veut dire que l'écriture est l'action de produire l'écrit et qui permet de faire appel à toutes les informations de l'individu pour produire un texte .

* Selon J .Pierre Cuq, l'écrit est un : « ***résultat de l'activité langagière d'écriture d'un scripteur , un écrit constitue une unité du discours établissant de façon spécifiée une relation entre un scripteur et un lecteur dans l'instantané ou le diffère , dans l'ici et maintenant ou dans l'ailleurs*** »²¹

À travers cette définition nous pouvons dire que l'écrit est un moyen qui permet la communication et qui impose quelques règles qui mettent une relation entre rédacteur et lecteur. Nous remarquons que l'écrit et l'oral sont deux compétences inséparables c'est-à-dire qu'on ne peut pas enseigner l'un sans l'autre .

1.2 Qu'est-ce que la production de l'écrit :

¹⁹Jean-Pierre Cuq , dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde, Paris , CLE internationale , 2003, p. 79

²⁰Barré De Miniac , Christine. 2000. Le rapport à l'écriture aspects technique et didactique . Paris : presse universitaire de France, 2000.

²¹ Cuq .j .p. (2003) dictionnaire didactique du français langue étrangère et second . Paris CLE international F - E - J - E - R , p78.

Chapitre II : La production écrite en classe de FLE

* Le dictionnaire pratique de didactique du FLE définit la production écrite comme : « *une activité complexe de production des textes à la fois intellectuelle et linguistique , qui implique des habiletés de réflexion et des habiletés langagière* ». ²²

Nous pouvons dire à travers cette définition que la production écrite est une activité complexe qui vise la maîtrise des compétences langagière et la mise en place de la totalité des acquis durant une séquence d'apprentissage.

Son but c'est d'amener l'apprenant à exprimer librement ses idées, ses connaissances, ses informations pour les communiquer avec les autres aussi pour donner l'importance à la compétence de la communication à l'écrit. La production écrite ou bien l'expression écrite est l'une des quatre compétences : la compréhension à l'oral, la production à l'oral, compréhension à l'écrit et production à l'écrit. Elle demande beaucoup de temps et amène l'apprenant à résoudre plusieurs difficultés.

La production écrite est l'action de produire de nouveaux énoncés en respectant les différentes règles de la langue comme : la grammaire, les signes de ponctuations,...etc. ²³

Elle fait l'appel à de nombreuses compétences dont la compétence linguistique, la compétence socioculturelle, la compétence cognitive, la compétence référentielle et la compétence discursive.

* **La compétence linguistique** : c'est à dire la capacité d'utiliser des modèles du système de la langue (syntaxiques, grammaticaux, lexicaux, orthographique, phonétiques).

***La compétence socioculturelle** : c'est la connaissance de l'histoire culturelle et la relation entre les signes et les règles sociales pour une meilleure communication .

* **La compétence cognitive** : c'est à dire les processus mentaux qui se rapportent à la fonction de connaissance; processus d'acquisition, apprentissage de la langue.

²²Robert , j , p. Dictionnaire pratique de didactique du FLE , lassy , 2008 , les châteaux , EMP, S ,A ,S .

²³Dubois « j , dictionnaire de linguistique et des sciences du langage , Paris ; Larousse, call , trésor du français, 1994 . p . 381.

* **La compétence référentielle** : la connaissance du domaine et du contenu en relation avec un champ particulier. C'est la connaissance du monde.

* **La compétence discursive** : c'est le fait de produire un texte selon les paramètres de la situation de communication.

Grâce ces informations et ces définitions, nous déduisons que la production écrite est difficile, d'une part elle fait appel à de nombreuses compétences et d'autre part, l'apprenant constitue son message pour que les récepteurs comprennent ses idées.

L'objectif de l'enseignement de la production écrite en classe de FLE c'est d'amener les apprenants de 1ère année moyenne à améliorer leur compétences communicatives et d'exprimer ses connaissances dans le but de communiquer avec les autres et d'étudier les techniques rédactionnelles et pour arriver à produire un texte bien structuré et cohérent.

1.4 Les étapes de la production écrite :

Ce processus rédactionnel se présente sous plusieurs phases : D'abord , la préparation à l'écrit :

C'est après avoir élaborer toutes les activités d'une séquence et donner la consigne d'écriture, l'enseignant prépare ses apprenants en leur proposant des exercices lacunaires et des activités de réécriture, cela signifie que l'apprenant doit utiliser tout ce qu'il a appris durant tout la séquence. Les activités choisies doivent être citées sur la progression du projet.

Ensuite, la production de l'écrit :

C'est la séance de la rédaction, la présentation d'une situation d'écriture (les paramètres situationnels) et une consigne explicite dans ce cas l'enseignant fait un rappel de type de texte à produire et les critères d'évaluation. Les apprenants sont invités à lire la consigne et repérer les mots clés du sujet avant de commencer la rédaction de leurs paragraphes.

À la fin, le compte-rendu :

Dans cette séance l'enseignant corrige les copies des apprenants en écrivant des observations pour que les apprenants améliorent leurs niveaux. C'est la séance pour

Chapitre II : La production écrite en classe de FLE

corriger les erreurs communes et fréquentées dans toutes les copies. Ensuite, il écrit des passages sur le tableau et souligne les erreurs (de l'orthographe, la conjugaison, grammaire, vocabulaire, ...) par une couleur différente. puis, il demande à leurs apprenants de remarquer et relever où est l'erreur pour faire l'amélioration collective.

2 - Les modèles de la production écrite :

* Le modèle linéaire :

Rolmer (1965) , qui a analysé le processus de la production écrite pour l'anglais langue maternelle. Ce modèle subdivisé en trois grandes étapes :

Δ - La pré-écriture

Δ - L'écriture

Δ - La réécriture

Ce modèle permet de simplifier l'activité d'un scripteur inculte qui néglige de placer en rapport les séries de processus mentales des différentes étapes.

* Le modèle de Hyes et Flower (1980) :

Ils présentent un système d'analyse différent de Rolmer. Dans ce modèle l'écriture ne consiste pas plus en une démarche linéaire mais s'appuie sur l'interrelation d'activités cognitives du processus de la production écrite. Ce modèle est divisé en trois composantes :

- Le contexte de la tâche.

- Les processus d'écriture.

- La mémoire à long terme du scripteur.

* Le modèle de Bereiter et Scardamalia (1987) :

Ils proposent deux descriptions basées sur l'analyse de comportement d'enfants et d'adultes durant l'acte d'écriture.

- Knowledge - telling model : basé sur la description de la démarche de scripteurs novices ou d'enfant. Éprouvant des obstacles à se distancier de leur manière de penser.

Chapitre II : La production écrite en classe de FLE

- Knowledge - transforming model : présente le comportement d'un scripteur comme quelqu'un qui ajuste son fonctionnement cognitif à la tâche.

* Le modèle de Deschenes (1988) :

Présente un modèle originale en expression écrite pour le français langue maternelle. L'objet de ce modèle est de faire le lien avec l'activité de compréhension écrite. Deschenes considère que l'apprentissage de l'écrit passe par le lecteur.

Dans cette perspective, l'enseignant doit choisir des écrits qui permettent d'effectuer cet apprentissage. Ce modèle aide à particulariser les aspects nécessaires de la production écrite.

* Le modèle de Sophie Moirand (1979) :

Ce modèle sert à définir les paramètres d'une situation de la production écrite. Il propose les composantes suivantes :

- Le scripteur : son statut social, son rôle, histoire.
- Les relations scripteur / lecteurs.
- Les relations scripteur / lecteurs document.
- Les relations scripteur / document / contexte extra linguistique.

3 - La production écrite : Quelle place dans l'approche par compétence ?

Tout d'abord, l'approche par les compétences est un concept qui s'est développé au début des années 1990. Cette approche vise la construction d'enseignement à la base du savoir-faire, elle s'appuie sur des modèles cognitifs d'apprentissage des compétences. C'est une approche qui sert à développer les compétences rédactionnelles dont le but est de réaliser une bonne rédaction, son objectif fondamental est de privilégier le développement d'apprentissage à partir de situations problèmes et la construction des compétences .

Chapitre II : La production écrite en classe de FLE

Donc, dans l'approche par compétences, la production écrite ne doit pas être réduite au sens de " capacité " ou activité communicative langagière mais au sens développé de « compétence »²⁴

C'est un rappel de compétence linguistique (orthographique, sémantique, lexicaux, syntaxiques).

La compétence de production écrite est donc la capacité d'analyser plusieurs modèles cognitifs de la production de l'écrit .

3.1 - Enseignement de la production écrite en classe du FLE :

Selon IsabelleGruca et Jean pierre Cuq : « *écrire , c'est donc produire une communication au moyen d'une texte et c'est aussi un texte dans une langue étrangère* ».²⁵

La production écrite est un acte qui amène l'apprenant à exprimer ses informations, ses préoccupations, ses idées pour les communiquer avec autrui. Rédiger un texte c'est une opération difficile qui amène les apprenants à acquérir une compétence en expression écrite n'est pas une tâche facile. En didactique des langue étrangère, la production écrite c'est une activité qui vise la construction du sens et de permettre à l'apprenant de produire de différents types de textes d'une manière organisée et cohérente .

L'apprenant à l'école écrit pour plusieurs raisons : pour communiquer, pour expliquer des consignes, pour donner des informations ... etc. Pendant la séance de la production écrite, l'enseignant doit faciliter l'activité de la production écrite par la compréhension écrite pour que les apprenants puissent avoir de idées sur le sujet de la rédaction, aider les apprenants à trouver les termes adéquats et leurs informations.

3.2 - Difficultés d'apprentissage de la production écrite en classe du FLE :

La production écrite est un processus complexe qui nécessite un certain nombre de compétences. Donc, rédiger un texte n'est pas facile car ce dernière demande la maîtrise des règles grammaticales, orthographiques, du vocabulaire et de conjugaison.

²⁴Nguyen viet Anh , « la compétence de production écrite dans l'approche par compétences », vnu journal of science, foreignlanguages , octobre 2011[En ligne] . URL : <https://is.vnu.edu.vn/fs/article/view/1491/1455>[ved.consulter le : 12/04/2018/.

²⁵Cuq , jean pierre et Gruca , Isabelle , cours de didactique du français langue étrangère et seconde, France, presses universitaires de Grenoble, 2002,p,178.

Chapitre II : La production écrite en classe de FLE

C'est pour cela les apprenants rencontrent plusieurs difficultés lors de la rédaction. Ces difficultés de nature linguistique, socioculturel, didactique et pédagogique .

* Difficultés linguistiques :

Concerne les règles de la langue. Nous avons classé ces difficultés comme suit :

√ - Lexique :

C'est l'utilisation des termes et des phrases. dans ce cas le rédacteur doit choisir un lexique qui s'exprime le contexte linguistique .

√ - Orthographe :

Concerne la manière d'écrire les mots. elle permet à l'apprenant de mesurer les erreurs communes durant la rédaction .

√ - Morphosyntaxe :

Cette catégorie de la grammaire concerne l'ordre des mots et la structure de phrases, elle est obligatoire car le rédacteur a besoin d'utiliser les règles grammaticales d'une manière correcte .

* Difficultés procédurales :

Concerne les processus de la rédaction et pour cette raison nous citons certains difficultés relatives à chaque processus .

√ - La planification :

C'est le plan de travail à suivre lors la rédaction. D'après Hays et Flower , la planification est : « *un représentation interne et abstraite des connaissances utilisées pour écrire un texte* »²⁶

La planification permet aux apprenants de décider comment aborder leurs textes .

√ - La mise en texte :

Cette partie concernant la rédaction du texte. Le rédacteur choisi, les idées nécessaires pour servir son texte en respectant les règles syntaxiques et rhétoriques .

²⁶Idem ,Hays et Flower ,un modèle. p.130.

√ - La révision :

La révision s'intéresse spécialement le lexique, l'orthographe et la conjugaison. Cette partie est séparée en deux sous-processus la lecture et la correction .

Premièrement , la lecture est un processus qui permet à l'apprenant de vérifier son texte comme par exemple : il peut ajouter un élément ou supprimer d'autre . ensuite , la correction qui sert aider l'apprenant à corriger ses erreurs pour réussir à sa rédaction . Pour Hyes et Flower la révision c'est comme un sous processus de rédaction qui base à produire une modification du texte .

*** Les difficultés socioculturelles :**

C'est à dire, la compétence linguistique doit être accompagnée d'un savoir-faire culturel.

Le socioculturel est nécessaire pour la communication. Donc la non maîtrise de cette compétence peut être influencée sur le texte produit.

4 - La production écrite et la motivation des apprenants :

D'après SILLAMY la motivation : < *ensemble dynamique qui déterminent la conduite d'un individu* >²⁷

La motivation est considérée comme un facteur nécessaire et une clé de réussite afin que l'apprenant apprenne et construise son propre savoir. Elle est un moteur important dans le processus de l'apprentissage qui favorise l'interaction en classe de FLE.

Elle est utilisée en classe pour encourager les apprenants à réaliser la production écrite car cette dernière est plus complexe pour les apprenants parcequ'elle demande la maîtrise des compétences langagières.

Donc, la motivation joue un rôle majeur pendant la production écrite c'est pour cette raison que nous avons proposé aux enseignants d'appliquer de nouvelles activités, activités ludiques car l'utilisation de ces activités est considérée comme support

²⁷Sillamy , trésor de la langue française : lot -Natalité, éditions du centre nationale de la recherche scientifique 1999.

Chapitre II : La production écrite en classe de FLE

éducatif et pédagogique qui motive l'apprenant et l'aide à maîtriser la compétence de la production écrite d'une manière plus facile .

Conclusion :

Dans ce chapitre, nous avons essayé de définir les deux notions « l'écrit » et « la production écrite » qui est une activité complexe car elle se base sur la maîtrise des compétences langagières. D'autres part, nous avons abordé les étapes de la production écrite : préparation de l'écrit, production de l'écrit et le compte-rendu .Aussi, nous avons parlé des modèles de la production écrite.

Ainsi, nous avons essayé d'identifier les difficultés d'apprentissages de la production écrite chez les apprenants. Ensuite, nous avons précisé la place de la production dans l'approche par compétence. Et enfin, nous avons expliqué le rôle important que joue la motivation des apprenants. Ainsi, nous avons terminé la partie théorique, et dans ce qui suit on passe à la partie pratique de notre travail.

CHAPITRE III :

Le ludique au service de la production écrite en classe de FLE

Introduction :

Après avoir terminé le cadre théorique et la définition des notions clés : le jeu , les activités ludiques, la production écrite,...etc., nous voulons terminer l'aspect pratique de notre recherche. Dans cette partie nous allons mener une expérience sur le terrain pour pouvoir répondre à notre problématique. Par la suite, nous allons faire la description du public concerné, le lieu et l'analyse des copies des apprenants.

En fin, nous essayerons de présenter des activités sous formes ludiques et constater comment ces activités influencent la production écrite .

1 - condition générales de l'expérimentation

1 .1 - Le lieu :

Nous avons choisi de travailler dans l'établissement de Allama Abdel Hamid IbenBadis qui se trouve à la suite de commune de Khattoti Sed Eldjer à M'sila. Cet établissement assure la scolarisation de 801 apprenants parmi eux 272 apprenant de 1 ère année moyenne et le nombre des enseignants est 34 . Parmi eux 5 enseignants de français

Classes	Nombres d'élèves	Filles	Garçons
1 ère	272	111	161
2 ème	245	128	117
3 ème	111	87	86
4ème	111	68	86

Tableau 01 : Le nombre d'élèves comme suite année scolaire (2020/2021)

Chapitre III: Le ludique au service de la production écrite en classe du FLE

1.2 - L'échantillon :

Nous avons Choisi de faire notre expérimentation avec une classe de 1ère année moyenne. Cette classe contient 23 apprenants à l'âge de 11 - 13 ans parmi eux 10 garçon et 13 filles, leur niveau est hétérogène. Ces apprenants, appartiennent à un milieu social moyen et habitent dans différentes environs.

Nous avons choisi de travailler avec un enseignant qui s'appelle M.S âgé de 36 ans et a un diplôme de licence en lettres et langue française à M'sila et qui a une expérience de 4 ans avec les premières années moyenne. Il a montre une très grande politesse et il nous a permis de cerner notre objectif de recherche.

2 - La méthodologie :

Nous avons adopté la méthode expérimentale pour réaliser notre modeste travail puisqu'elle convient l'analyse des copies des apprenants et pour vérifier nos hypothèses.

3 - Présentation du corpus :

Notre recherche fait partie de la didactique de l'écrit. Nous allons travailler sur des écrits, il s'agit des productions écrites des apprenants de la 1ère AM.

Nous allons analyser des copies des apprenants auxquels il a été demandé de produire un texte explicatif, notre corpus se compose de 7 copies d'apprenants de 1ère AM.

4 - Déroulement de l'expérimentation :

Notre étude se fait en 4 séances; la première c'est la présentation d' un jeu aux apprenants, la deuxième est l'observation en classe et la préparation à l'écrit; la troisième concerne le jeu proposé au sein de la production écrite et le quatrième concerne l'analyse des copies des apprenants.

Remarque : durant notre présence nous avons remarqué que chaque apprenant était assis seul à cause du covid19 ce qui est bien pour la santé des apprenants.

*** La première séance : « jeu de synonyme ».**

C'était le 18 /04/2021 nous avons assisté à une séance de 45 minutes auprès d'une classe des apprenants de première année moyenne. Cette séance porte sur une activité ludique présentée

Chapitre III: Le ludique au service de la production écrite en classe du FLE

aux apprenants. Le jeu proposé est un jeu des synonymes, l'objectif de l'enseignant dans cette séance est d' informer ses apprenants sur les synonymes d'une façon ludique.

Cette activité, a pour objectif de motiver les apprenants durant la séance et de les faire communiquer dans diverses situations, aussi elle permet d'enrichir le vocabulaire utilisé et de jouer avec les mots pour les utiliser adéquatement dans leur vie, ainsi de mémoriser l'orthographe de chaque mot et comment éviter la répétition.

Durant cette séance, l'enseignant a écrit sur le milieu de tableau un court texte qui s'intitule « la pollution », il a souligné quelques mots en rouge pour attirer l'intention des apprenants. D'autre côté, il a stoker de petites cartes de différentes couleurs dans lesquelles il a écrit d'autres mots qui ont le même sens aux mots soulignés dans le texte.

Le texte était:

La pollution est un fait dangereux pour notre santé et notre entourage. Elle est provoquée par des fumées des véhicules, des industries et les déchets jetés par les individus.

Les résultats de la pollution sont catastrophiques : les maladies respiratoires, les changements météorologiques. Il faut préserver notre planète.

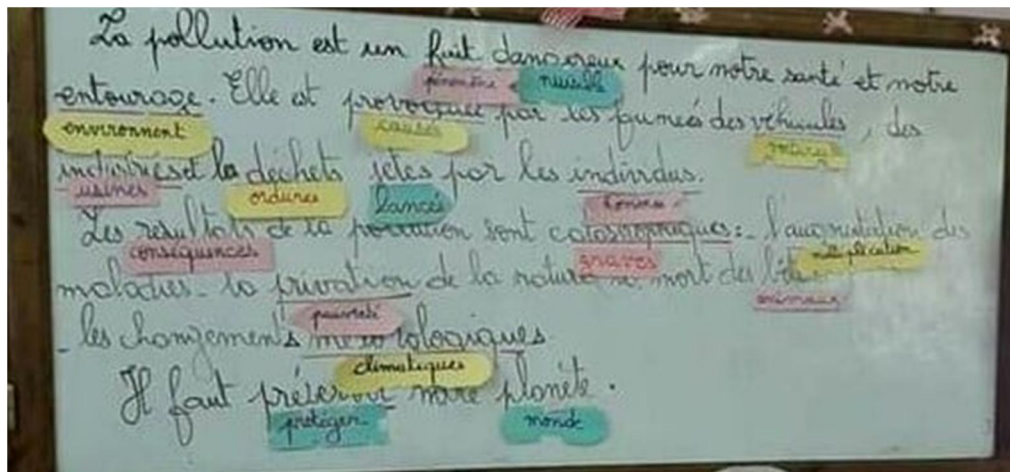
Après, il a demandé à ses apprenants de lire le texte et de réfléchir sur les synonymes des mots soulignés au tableau. Nous avons constaté pendant la lecture du texte le silence absolu en classe. Après avoir terminé la lecture l'enseignant a demandé de commencer la correction de l'activité, au moment de la correction nous avons remarqué que la majorité des apprenants sont motivés et ils ont le désir d'apprendre .

Remarque :

À travers cette activité , nous avons constaté la plupart des apprenants motivent aussi une bonne interaction entre l'enseignant et ses apprenants cela signifie que le jeu joue un rôle primordial dans l'apprentissage .

Résultats :

Après avoir terminé cette activité nous retiendrons les résultats suivantes:



Deuxième séance : « séance d'observation + de préparation de l'écrit » .

C'était le 22/04/2021 cette activité a duré 45 minutes , avec le même échantillon l'apprenant. L'objet est de contrôler les acquis des apprenants en explication (texte explicatif) .

Pendant cette séance l'enseignant a commencé par un petit rappel sur le texte explicatif et ses caractéristiques. Puis il a donné un exemple d'un texte explicatif, il a commandé aux apprenants de lire le texte d'une manière silencieuse durant 5 minutes. Après la lecture de texte il a demandé d'un apprenant de lire le texte à haute voix, il a choisi un seul apprenant parce que le temps ne suffit pas.

Puis il a posé quelques questions de compréhension pour motiver les apprenants et les préparer à produire leurs propres textes.

A travers cette séance, nous avons pu identifier les caractéristiques du texte explicatif (les causes et les conséquences d'un phénomène, les procédés explicatif ...etc. Donc le but de l'enseignant durant toute la séance était de faciliter la tâche de la compréhension d'un texte explicatif pour que les apprenants puissent appliquer lors de la rédaction .

À la fin, nous avons constaté une bonne interaction entre l'enseignant et ses apprenants.

Troisième séance : « le type du jeu proposé » aux apprenants « jeu des lettres » .

C'était le 02 mai 2021 :

Chapitre III: Le ludique au service de la production écrite en classe du FLE

Nous avons pratiqué cette séance avec le même échantillon. C'était une séance spéciale car l'objectif essentiel de cette activité est de permettre aux apprenants de lire les lettres pour pouvoir réutiliser ce mot dans une autre production écrite.

L'activité ludique présentée aux apprenants est la production d'un court paragraphe explicatif.

Le but de ce jeu est la motivation des apprenants et de jouer avec les lettres pour pouvoir les utiliser d'une façon correcte.

Tout d'abord, l'enseignant a écrit sur le tableau une série de lettres désordonnées comme suit:
a , L / n , o , i , t , u , L , L , o , p / e , d / r , i , a , ' , L /

Ces lettres ordonnées d'une manière contraire c'est à dire si l'apprenant utilise son intelligence il trouve facilement le mot ou bien "le sujet ". Puis, l'enseignant a demandé de ses apprenants de lire et relire les lettres et celui qui trouve le mot correct gagne pour la motivation pendant la séance.

Dans un premier temps, nous avons remarqué que l'activité semble difficile aux apprenants mais avec l'explication de l'enseignant et son aide elle devient facile.

Après, nous avons constaté que la majorité des apprenants est motivée et chaque apprenant trouve une lettre. À la fin, le résultat était comme cela et le sujet principal c'est : « la pollution de l'air ». L'enseignant a écrit sur le tableau :

* - Support :

Rédiger un texte dans lequel tu expliquera les causes et les conséquences de la pollution de l'air.

* - Consigne de travail :

- Donne un titre à son texte.
- Emploie les procédés explicatifs.
- Emploie les expressions de cause et de conséquence.
- Bien ponctué le texte.

Puis il a dessiné le tableau ci-dessous pour aider ses apprenants à la rédaction :

Chapitre III: Le ludique au service de la production écrite en classe du FLE

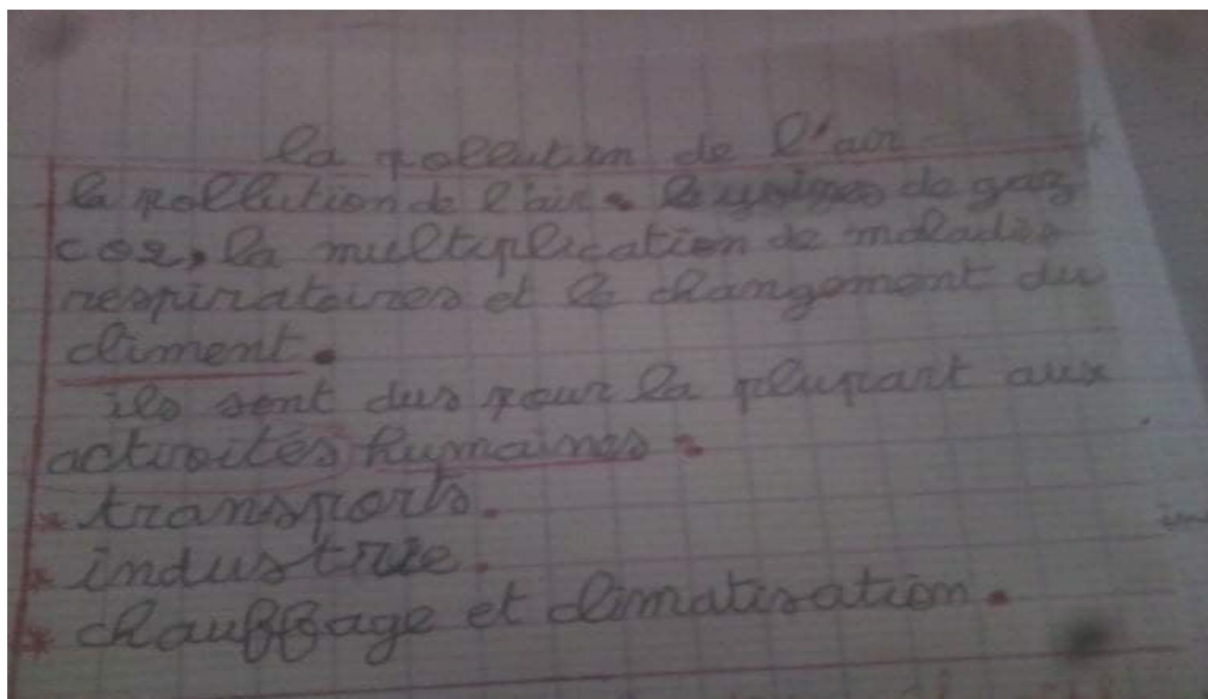
Banque de mots :

Noms	Verbes	Adjectif
La pollution La fumée L'air , les usines Les déchets , les maladies Le gaz	respirer remarquer provoquer	Sale Chimique

L'analyse des productions écrites des apprenants :

Pour analyser les copies des productions des apprenants du 1ère AM, nous nous sommes basé sur le travail de mémoire de master soutenu en 2017 Université Larbi Ben M'Hidi Oum - El - Boughi par Rouhani Meryem. Notamment sur les plans (matériel, sémantique, Morphosyntaxe et pragmatique) .

* Copie 01 :



Chapitre III: Le ludique au service de la production écrite en classe du FLE

1 / - Sur le plan matériel :

- D'une manière générale, le texte est lisible, marqué par le respect des signes de ponctuation.
- L'absence de l'alinéa, la majuscule dans le début de texte.

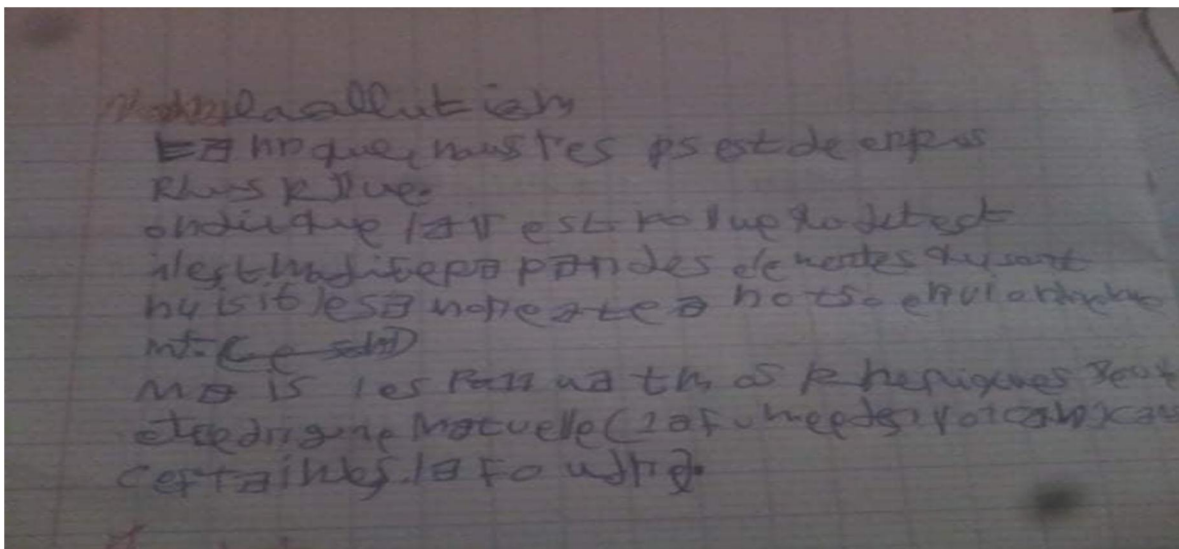
2 / - Sur le plan sémantique :

- Le lexique utilisé est acceptable au sujet abordé.
- Type de texte est adéquat.
- Les phrases sémantiquement inacceptable (la pollution de l'air : les usines de gaz Co2... etc.).
- Les phrases mal construites.

3 / - Sur le plan pragmatique :

- La cohérence des phrases n'est pas respectée.
- Le genre d'écrit adéquat.
- La rédaction de l'apprenant incompréhensible.

*** Copies 02 :**



1 / - Sur le plan matériel :

- Le produit de texte est illisible, incompréhensible (mauvaise écriture).

Chapitre III: Le ludique au service de la production écrite en classe du FLE

- Mal ponctué.
- L'absence de l'alinéa et la majuscule.
- Le texte n'est pas structuré.

2 / - Sur le plan sémantique :

- Les phrases sémantiquement inacceptables.
- Les informations données aussi inacceptables.
- Le lexique n'est pas adéquat.

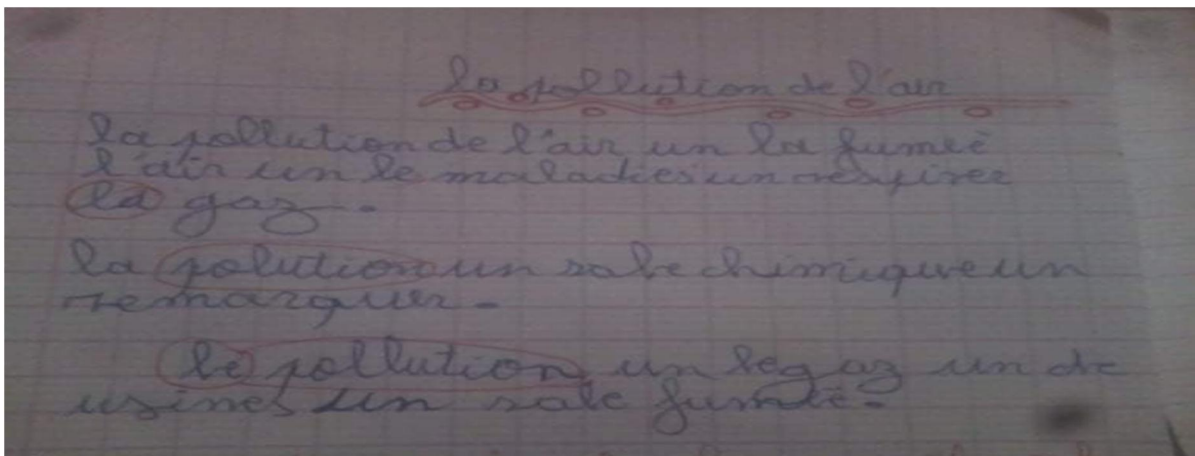
3 / - Sur le plan morphosyntaxique :

- Plein d'erreurs d'orthographe par exemple (ps /pas) aussi (lapollution / la pollution) .

4 / - Sur le plan pragmatique :

- Le texte est incompréhensible.
- La cohérence de texte n'est pas respectée.
- Le choix d'écrit inacceptable.

*** Copie 03 :**



1 / - Sur le plan matériel :

- L'écriture est lisible, claire, compréhensible marquée un peu par le respect des signes de ponctuation.

Chapitre III: Le ludique au service de la production écrite en classe du FLE

- L'absence de l'aliéna aussi la majuscule.

2 / - Sur le plan sémantique :

- Le lexique est inadéquat au thème abordé.

- Les phrases sémantiquement inacceptables (des idées mélanges)

- Un vocabulaire inconcevable.

3 / - Sur le plan morphosyntaxique :

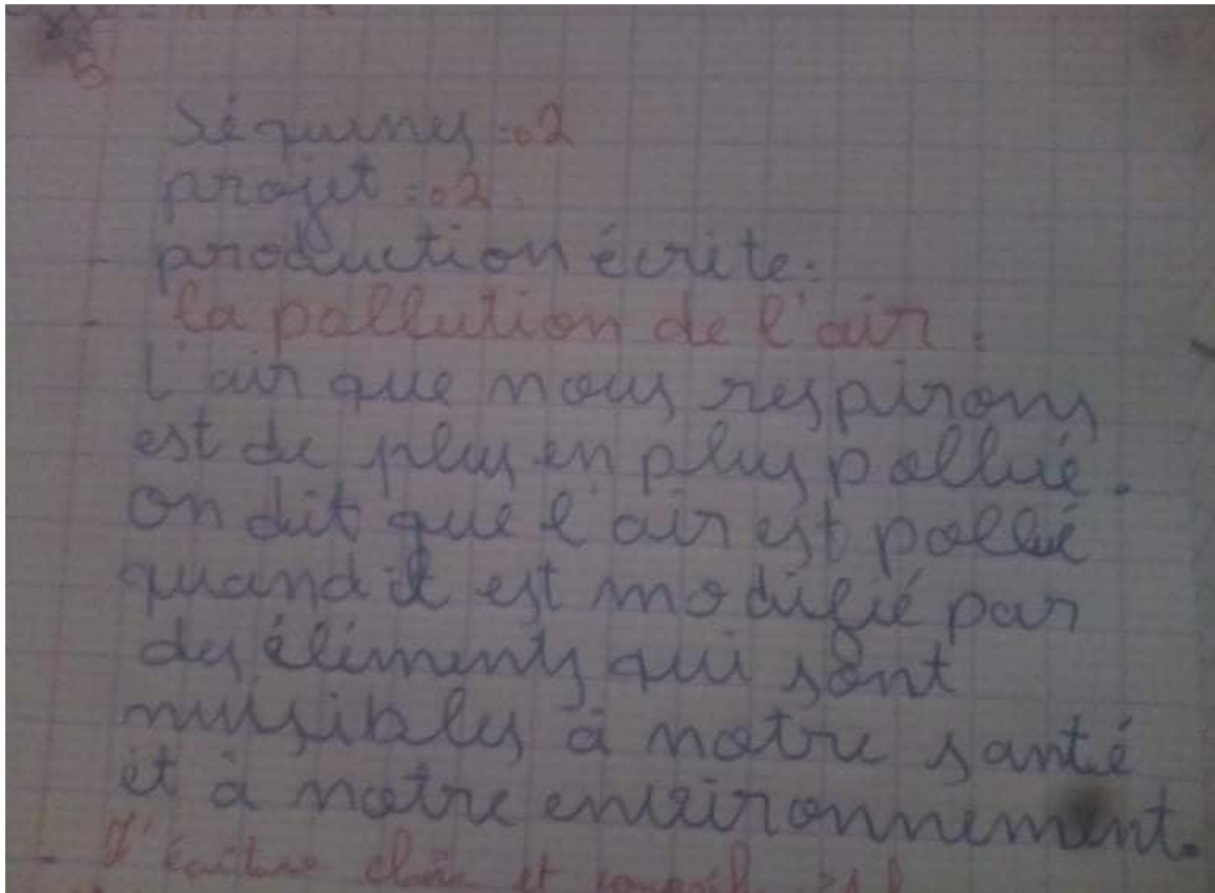
- Nous avons remarqué que cet apprenant ne fait pas l'accord en genre, elle écrit « le pollution » au lieu d'écrire « la pollution » aussi « la gaz » au lieu d'écrire « le gaz », aussi ne fait pas l'accord en nombre exemple : (le maladies / les maladies).

4 / - Sur le plan pragmatique :

- Des phrases mal construits c'est à dire il n'a pas la cohérence entre les phrases .

Choix adéquat en type de texte .

*** Copie 04 :**



Sur le plan matériel :

- De façon générale le texte clair, facile à lire.
- L'absence de l'alinéa et la majuscule.
- Concernant les signes de ponctuation il n'y'a que le point final.

2 / - Sur le plan sémantique :

- Une adéquation du lexique.
- Les informations données sont cohérentes et le vocabulaire adéquat au sujet.
- Les phrases sémantiquement acceptables.
- Le sens du texte est acceptable.

3 / - Sur le plan morphosyntaxique :

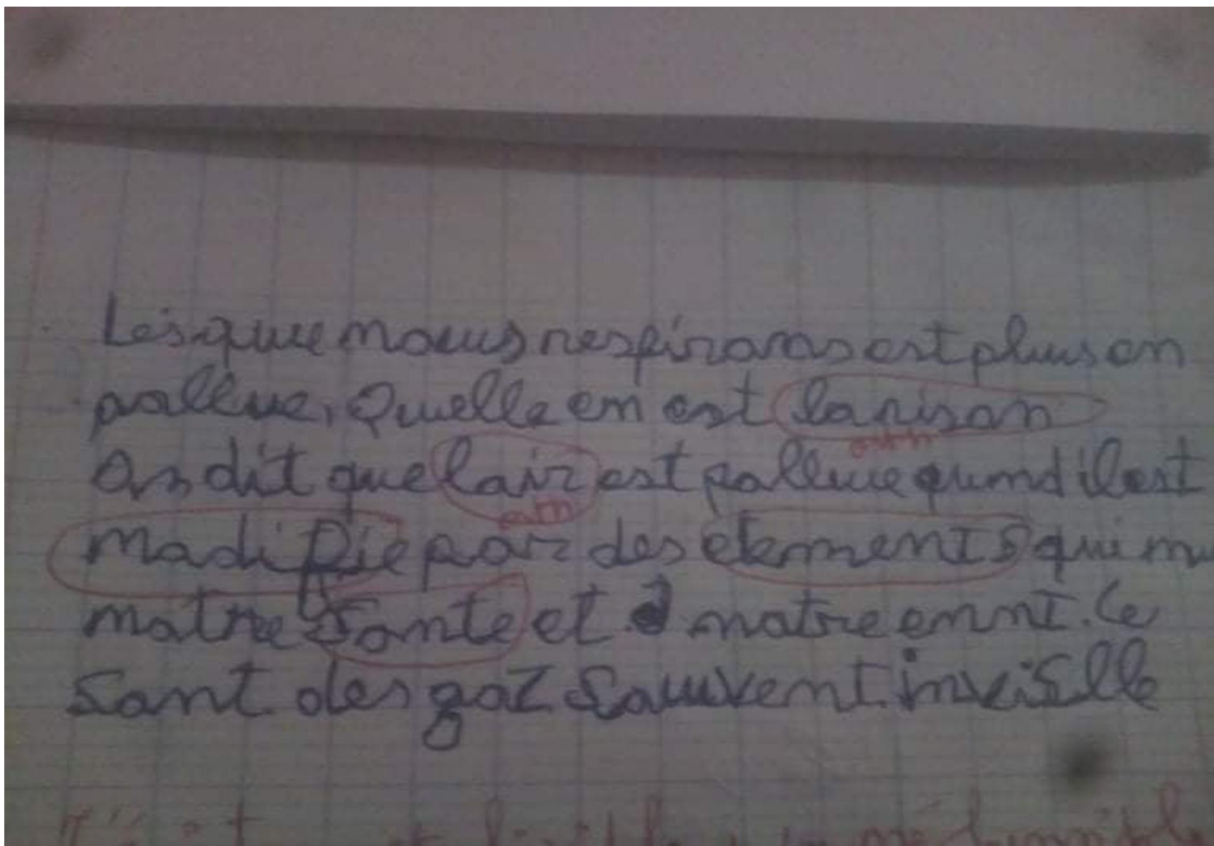
Chapitre III: Le ludique au service de la production écrite en classe du FLE

- Les verbes sont conjugués au présent de l'indicatif cela signifie que le texte est explicatif.

4 / - Sur le plan pragmatique :

- L'enchaînement des idées est respecté.
- Le texte produit est en général cohésif.
- Le type d'écrit est respecté et son texte répond à la consigne.
- Cohérence thématique.

*** Copie 05 :**



1 / - Sur le plan matériel :

- L'écriture est lisible avec le respect de majuscule.
- L'absence des signes de ponctuation.
- La structure du texte inacceptable.

2 / - Sur le plan sémantique :

Chapitre III: Le ludique au service de la production écrite en classe du FLE

- Les phrases sémantiquement inacceptables.
- Le lexique utilisé hors champ du thème.

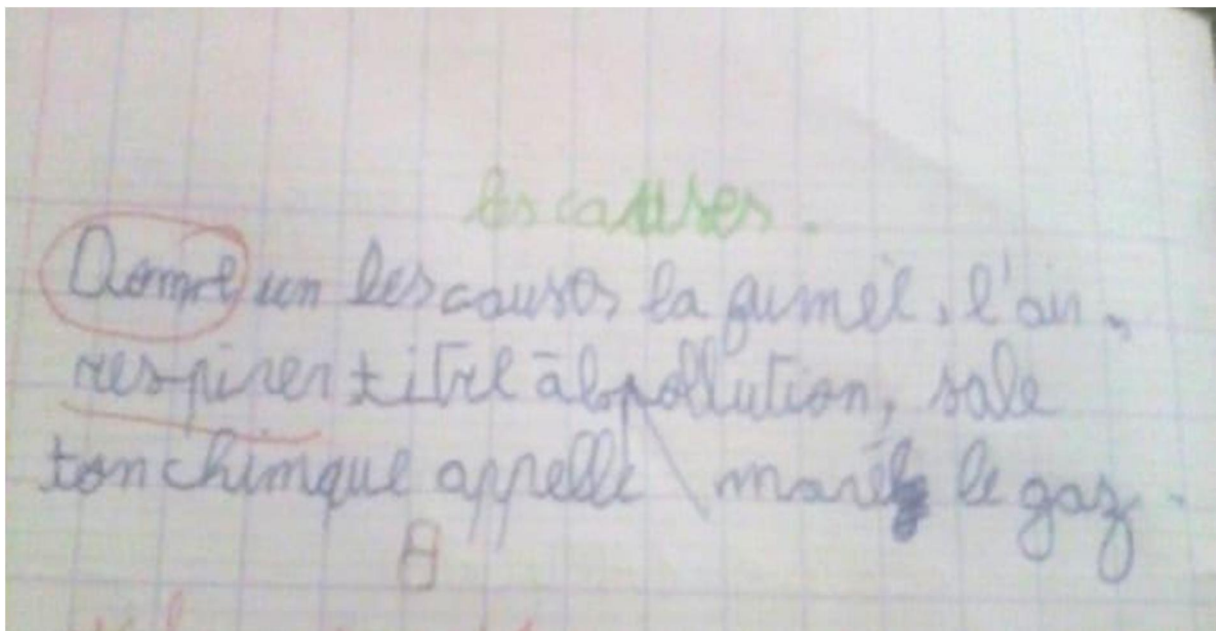
3 / - Sur le plan morphosyntaxique :

- Des erreurs d'orthographe liées à la mauvaise prononciation « pollition » au lieu d'écrire pollution avec "U" ne pas " I " il ne distingue pas entre les voyelles [i] et [u] . Aussi le air faute d'orthographe.

4 / - Sur le plan pragmatique :

- La rédaction de l'apprenant incompréhensible des idées mélangées.
- L'absence de cohérence textuelle .

*** Copie 06 :**



1/ - Sur le plan matériel :

- Le texte produit est lisible marqué par le non respect des signes de ponctuation.
- L'absence de l'alinéa aussi la majuscule.
- L'absence de la structure du texte.

2 / - Sur le plan sémantique :

Chapitre III: Le ludique au service de la production écrite en classe du FLE

- Les phrases sémantiquement acceptables.
- Le lexique utilisé est adéquat au thème abordé.

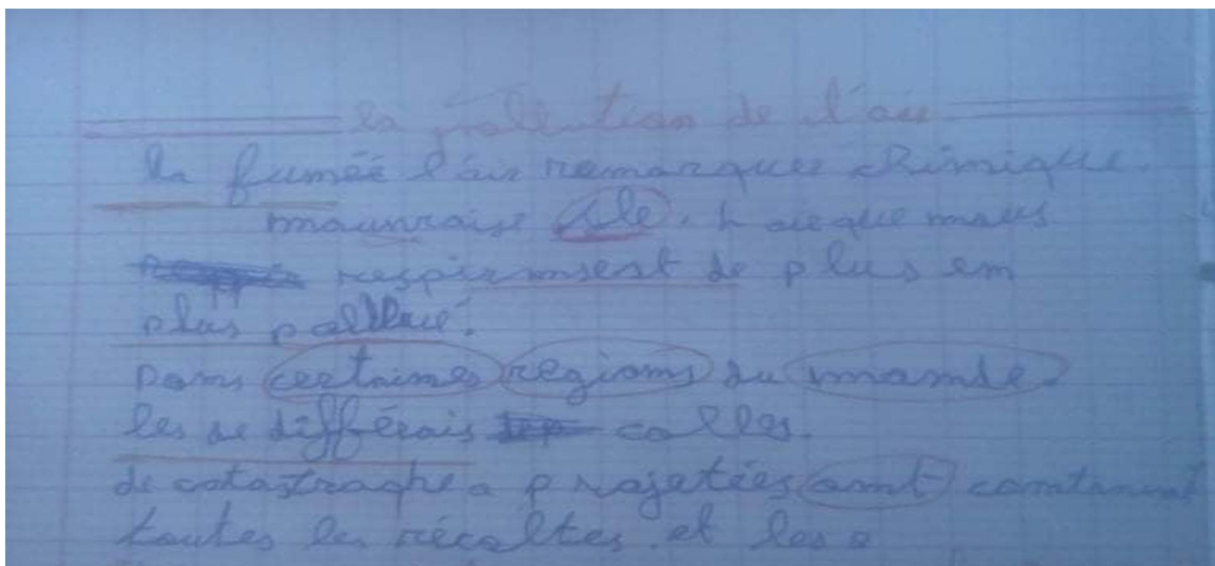
3 / - Sur le plan morphosyntaxique :

- L'apprenant utilise le présent de l'indicatif dans son texte .
- Des erreurs d'orthographe comme : lair au lieu d'écrire « l'air » , élemenis au lieu d'écrire éléments , faute de conjugaison « est modifié » il oublié de mettre l'accent sur le " e " à la fin .

4 / - Sur le plan pragmatique :

- Cohérence thématique.
- Le choix d'écrit est adéquat (le texte explicatif)
- Les phrases utilisées sont adoptés et assure la cohérence thématique.
- L'apprenant doit relire son texte pour déceler ses erreurs.

*** Copie 07 :**



1 / - Sur le plan matériel :

- L'écriture est lisible.
- Mal ponctué.

Chapitre III: Le ludique au service de la production écrite en classe du FLE

- Absence de l'alinéa et la majuscule.

2 / - Sur le plan sémantique :

- Le lexique n'est pas adéquat.

-Les phrases sémantiquement inacceptables.

- Un court texte et le vocabulaire n'est pas convenable au sujet traité.

3 / - Sur le plan morphosyntaxique :

- Des erreurs morphologiques liées à la graphie du mot « momde / monde » aussi « Dome / dans » .

4 / - Sur le plan pragmatique :

- L'absence de la cohérence textuelle .

- Des idées mélangées et incompréhensibles.

Commentaires

1 / - Sur le plan matériel :

Nous avons remarqué que la majorité des apprenants ne respectent pas la structure du texte (introduction, développement et conclusion). Ainsi que l'absence totale de majuscule et l'alinéa au début de chaque texte. Nous avons constaté aussi que presque tous les apprenants n'utilisent pas les signes de ponctuation sauf le point final.

2 / - Sur le plan sémantique :

Nous avons constaté des difficultés dans les copies des apprenants. Le lexique utilisé par les apprenants et le vocabulaire n'est pas adéquat et les phrases sont incompréhensibles.

3 / - Sur le plan morphosyntaxique :

Nous avons remarqué que la majorité des apprenants ont des difficultés au niveau de l'orthographe c'est à dire que les apprenants lors des activités de lecture n'enregistrent pas les mots enseignés en classe. Il existe, également, des apprenants qui ne font pas l'accord en

Chapitre III: Le ludique au service de la production écrite en classe du FLE

genre (féminin, masculin) / (pluriel, singulier) et durant la rédaction ils trouvent des difficultés parce que ils réfléchissent en arabe (problème d'interférence).

4 / - Sur le plan pragmatique :

La cohérence des idées et des phrases donne au texte un sens. À travers cette analyse nous avons remarqué que la plupart des apprenants ne respectent pas la cohérence textuelle.

Conclusion

Ce chapitre aborde le cadre pratique de notre mémoire. Donc, après avoir travaillé avec les apprenants de première année moyenne, nous avons constaté que les apprenants ont pu réussir dans la réalisation de deux jeux proposés (jeu de synonyme) et (jeu des lettres),ils étaient motivé . On peut dire à travers ces deux jeux que le ludique a un rôle majeur en classe de FLE. Cette analyse nous a aidé à identifier les difficultés que rencontrent les apprenants lors de la rédaction.

Conclusion

Générale

Conclusion générale

La présente recherche s'est focalisée sur l'explication de l'importance de l'activité ludique en classe du FLE. En effet, cette activité sert à motiver les apprenants et d'éveiller leur curiosité d'apprendre, elle joue un rôle important dans l'apprentissage de la production écrite chez les apprenants de la première année moyenne (1ère AM) .

Les jeux peuvent aider les apprenants à apprendre et de mémoriser des termes nouveaux (le jeu de mots, jeu de synonyme, jeu de mots croisés... etc.). Ainsi, ils permettent de développer la communication entre l'enseignant et ses apprenants.

À travers les activités ludiques l'apprenant peut apprendre et construire des phrases correctes et adéquates. Par exemple : on demande à l'apprenant d'expliquer un phénomène à partir des objectifs donnés. Donc, l'utilisation des activités ludiques en classe du FLE développe plusieurs compétences chez l'apprenant d'une part et d'une autre part facilite le travail de l'enseignant. Notre expérimentation nous a orienté vers des points importants : L'activité ludique est un outil important dans l'enseignement car elle aide l'apprenant à découvrir de nouvelles informations, et de nouveaux mots, aussi elle sert à améliorer le niveau de l'apprenant.

Enfin, nous souhaitons avoir réussi à répondre aux différentes questions qu'a soulevées notre problématique et confirmé les hypothèses présentées au départ.

Que cette étude soit donc un passage aux futures chercheuses pour continuer la recherche et éclaircir les zones qui restent encore cachées.

Bibliographie

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES THEORIQUES :

- METRA ,Maryse , Approche théoriques de jeu , N°1, 2006 .
- Cuq , jean pierre et Gruca , Isabelle , cours de didactique du français langue étrangère et seconde , presses universitaires Grenoble , 2003 .
- Nicole de GRANDMONT , pédagogie du jeu , jouer pour apprendre , éd , 1997 .
- Barré De Minica , Christine , 2000 , le rapport à l'écriture aspects théorique et didactique , paris , 2000 .
- SILLAMY , trésor de la langue française : lot - natalité Éditions du centre national de la recherche scientifique 1999 .
- Jean - Noël . Foulin , serge , Manchon : psychologie de l'éducation . Dépôt légal , octobre 2001 , p , 14 .
- S . G Paris et j-c turner , « Situated Motivation » , in p , R printrich , D.R Brown , C.E weinstein , student motivation , cognition and learning , lawrence Er lbaum , 1994 .

Revue et journales :

- E . Rosen , la mort annoncée des « quatre compétences » , pour une prise en compte du répertoire communicatif des apprenants en classe de FLE GLOTTOPOL , Revue de sociolinguistique en ligne N°6 juillet 2005, 120 .
- Nguyen Viet Anh , « la compétence de production écrite dans l'approche par compétences » , vnu journal of science , Foreignlanguages , Octobre 2011 [En langue] .

Articles

- MAGALI , RobagliaIenet et SBSSA , Enter par le jeu dans les apprentissages , Ipgeiler , strasbourg , 2013 .
- Ndl-s - MARCH - pédagogie du- jeu -2002 pdf .

- Sigmund Freud : principe du plaisir et Névrose traumatique - principe du plaisir et jeux d'enfants , in " Au - delà du principe de plaisir " Édition (1920) , chap ,2 ,2010 (consulté le 19 / 03 / 2017) .

DICTIONNAIRES

- Cuq , jean - pierre , dictionnaire didactique du français langue étrangère et second . Ed jean pencreach ,Paris , 2003 . P , 106 .

- Le Robert , dictionnaire de français , Paris , p. 253 .

- Dubois ,j , dictionnaire de linguistique et des sciences du langage : Paris : Larousse ,call , trésor du français , 1994 , p , 381 .

- Jean , Pierre , Cuq , dictionnaire didactique du français langue étrangère et seconde , Paris , CEL international.

MEMOIRES

- Asloum , Badiàa , les activités ludiques au service de la production écrite en FLE .Cas : des apprenants de 3 ème année moyenne CEM Mabrouk HammedBousàada , M'sila , mémoire de master , université de M'sila .

- Mémoire de DEA , jean , Tic et apprentissage , présenté par jean Laurent pluies .

- ZouaidiaMarwa , l'activité ludique comme support pédagogique motivant dans le développement de la compétence orale , Cas : des apprenants de la 5 ème A.P de l'école primaire ZouaideMessoud , mémoire master , université 8 mai 1945 Gulema .

SITOGRAFIE

- WWW - Larousse. Fr/dictionnaire/français, jeu/44887.(consulté le 17.01.2016) .

- <https://partaileduc.net/website/wp-content/uploads/2018/03/typologie-des-jeux.pdf>.

- Haydéasilva , la créativité associée au jeu en classe de français langue étrangère disponible sur <https://WWW-fronc-parler.org/dossiers>.

- <https://ilgue.enseignement.de/la-apprentissage-par-le-jeu/> consulté le 5/12/2018.

- <https://gerflint.fr/Base/Algérie-12/nacimapdf>

Annexes

Annexes

La pollution est un fait dangereux pour notre santé et notre environnement. Elle est provoquée par les fumées des véhicules, les usines et les déchets jetés par les individus. Les résultats de la pollution sont catastrophiques: l'acidification des pluies, la privation de la nature, la mort des animaux, les changements météorologiques.

Il faut préserver notre planète.

Handwritten notes on the page:
- "environnement" (yellow)
- "santé" (green)
- "nos" (pink)
- "causes" (yellow)
- "jetés" (yellow)
- "individus" (yellow)
- "résultats" (pink)
- "catastrophiques" (pink)
- "acidification" (yellow)
- "pluies" (pink)
- "privation" (pink)
- "nature" (pink)
- "mort" (pink)
- "animaux" (pink)
- "changements" (pink)
- "météorologiques" (pink)
- "préserver" (green)
- "notre" (green)
- "planète" (green)

la pollution de l'air
la fumée d'air remarque chimique.
mauvaise (bleu), l'air que nous respirons est de plus en plus pollué.
dans certaines régions du monde, les différences sont celles de catastrophe à proximité (bleu) contenant toutes les réserves et les o

les caillottes.

Comptez un les caillottes la fumée, l'air,
respirez \pm litre à pollution, sale
ton chimique appelle ~~marité~~ le gaz.

A

Les que nous respirons est plus en
pollue, Quelle en est la raison
On dit que l'air est pollue quand il est
modifié par des éléments qui nu
matre sont et d. matre emnt. Ce
sont des gaz souvent invisibles

Il y a + et les choses, le médium

Séquence : 02

projet : 02

production écrite :

la pollution de l'air :

L'air que nous respirons est de plus en plus pollué. On dit que l'air est pollué quand il est modifié par des éléments qui sont nuisibles à notre santé et à notre environnement.

- l'écriture claire et concise : 01

La pollution de l'air

La pollution de l'air un la fumée
l'air un le maladies un respirez
la gaz.

La pollution un substance chimique un
remarque.

La pollution un les gaz un de
usines un substance fumée.

la pollution de l'air

la pollution de l'air. Le usage de gaz CO₂, la multiplication de maladies respiratoires et le changement du climat.

ils sont dus pour la plupart aux activités humaines :

- * transports.
- * industrie.
- * chauffage et climatisation.

Résumé

Notre recherche porte sur l'utilisation des activités ludiques comme support didactique dans la séance de la production écrite chez les apprenants de 1ère AM. Cette étude a pour objectif de certifier que les activités ludiques peuvent être améliorées la production écrite et pour encourager et développer la communication chez les apprenants. Pour réaliser cette étude, nous avons suivi une méthode expérimentale qui est basée sur l'observation en classe et l'analyse des copies des apprenants concernant les activités ludiques qui présente notre travail. Ce mémoire, adopté trois chapitres : Les deux premiers chapitres représentent la partie théorique qui s'intéressent à présenter des définitions des concepts clés et le dernier porte sur la pratique basée sur les jeux proposés et l'analyse des copies des apprenants.

Mots clés : activités ludiques, production écrite, les apprenants de 1 ère AM.

يرتكز بحثنا على استعمال الأنشطة الترفيهية كدعم تعليمي في حصة التعبير الكتابي للمتعلمين السنة أولى متوسط. تهدف هذه الدراسة الى تأكيد أن الأنشطة الترفيهية تمكن على تحسين التعبير الكتابي وتشجع ، تطور التواصل بين المتعلمين . لتحقيق هذه الدراسة قمنا بإتباع طريقة تجريبية تعتمد على الملاحظة في القسم وتحليل أوراق المتعلمين . اعتمدت هذه المذكرة على ثلاثة فصول : الفصلان الأولان يمثلان الجزء النظري الذي يهتم بتقديم المفاهيم الأساسية والأخير يتعلق بالجزء التطبيقي الذي يقوم على أساس الألعاب المقترحة وتحليل أوراق المتعلمين .

كلمات المفتاحية : أنشطة ترفيهية ، التعبير الكتابي ، متعلمين أولى متوسط

Our reserch focuses on the use of playful activities as a didactic support in the written production session among learners of the AM era . This study aims to certify that playful activities can be improved whritten production and to encourage , develop communication among learne . To carry our this study , we followed an experimental method which is based on classroom observation and analysis of learnes copies . This thesis has three chapitres : the firste two theoretical chapitres which qre interested inpresenting the key concepts , the laste carries the pratical part which based on the proposed games and analysis of learners copies

Keywords : fun activity , the whitten production , learners of the AMA era